

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA.....	iii
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTKA

2.1 Kajian Teoritis	9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.1.2 Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (AR).....	13
2.1.3 Hakikat Kemampuan Menulis Cerita Rakyat.....	24
2.2 Penelitian yang Relevan.....	30
2.3 Kerangka Berpikir	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.3 Prosedur dan Rancangan Pengembangan.....	35

3.3.1 Prosedur Penelitian.....	35
3.3.2 Rancangan Pengembangan.....	36
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	37
3.4.1 Subjek Penelitian.....	37
3.4.2 Objek Penelitian	38
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Instrumen Penelitian Wawancara	39
3.5.2 Instrumen Ahli Media dan Ahli Materi	40
3.5.3 Instrumen Ahli Praktisi (Guru).....	41
3.6 Teknik Analisis Data	41
3.6.1 Analisis Data Kualitatif	42
3.6.2 Analisis Data Deskriptif Kuantitatif	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	47
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	49
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	50
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	61
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	67
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	68
4.2.1 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	70
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	70
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	78
RIWAYAT HIDUP.....	122