

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
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.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 <i>Augmented Reality</i>	14
2.1.3 Topik Kekayaan Budaya Indonesia	17
2.2 Penelitian Relevan.....	17
2.3 Kerangka Berpikir	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Prosedur dan Rancangan Penelitian	22
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian	24

3.3.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	25
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	26
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	27
3.3.4 <i>Implementation</i> (Penerapan)	28
3.3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	28
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	28
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	29
3.5.1 Jenis Data	29
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data	29
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Teknik Analisis Data	34
3.6.1 Analisis Data Kualitatif.....	35
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif.....	35
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan	44
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	44
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	49
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	53
4.1.4 <i>Implementation</i> (Penerapan)	72
4.1. 5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	88
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	95
5.2 Implikasi.....	96
5.3 Saran.....	98
 DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	103
RIWAYAT HIDUP.....	152