

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS .....</b>	<b>13</b>
A. Hakikat Materi Ajar .....	13
1. Pengertian Materi Ajar.....	13
2. Fungsi dan Manfaat Materi Ajar .....	14
3. Jenis-Jenis Materi Ajar.....	15
B. Pengembangan Materi Ajar .....	16
1. Hakikat Pengembangan.....	16
2. Model Pengembangan.....	17
3. Pengembangan Materi Ajar .....	20
4. Prinsip Pengembangan Materi Ajar .....	21
C. <i>Augmented Reality</i> .....	22
D. Aplikasi Assemblr Edu .....	23
1. Pengertian .....	23
2. Keunggulan Assemblr Edu .....	23
3. Kelemahan Assemblr Edu.....	24
E. Teks Persuasi .....	25
1. Pengertian Teks Persuasi .....	25
2. Ciri-Ciri Teks Persuasi.....	26
3. Bentuk Teks Persuasi .....	26

4.	Struktur Teks Persuasi .....	27
5.	Unsur Kebahasaan Teks Persuasi .....	28
F.	Penelitian Terdahulu .....	29
G.	Kerangka Berpikir.....	32
H.	Pertanyaan Penelitian.....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>	
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
B.	Subjek dan Objek Penelitian .....	36
C.	Metode Penelitian .....	36
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	39
E.	Instrumen Penelitian .....	40
F.	Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>	
A.	Hasil Penelitian .....	44
1.	Proses Pengembangan Materi Teks Persuasi Berbasis <i>Augmented Reality</i> .....	44
2.	Bentuk Pengembangan Materi Teks Persuasi Berbasis <i>Augmented Reality</i> Berbantuan Aplikasi Assemblr Edu .....	64
3.	Kelayakan Pengembangan Materi Teks Persuasi Berbasis <i>Augmented Reality</i> Berbantuan Aplikasi Assemnlr Edu .....	80
B.	Pembahasan.....	84
1.	Proses Pengembangan Materi Teks Persuasi Berbasis <i>Augmented Reality</i> Berbantuan Aplikasi Assemblr Edu .....	84
2.	Bentuk Materi Teks Persuasi Berbasis <i>Augmented Reality</i> Berbantuan Aplikasi Assemblr Edu.....	90
3.	Kelayakan Materi Teks Persuasi Berbasis <i>Augmented Reality</i> Berbantuan Aplikasi Assemblr Edu .....	92
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>96</b>	
A.	Simpulan .....	96
B.	Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>98</b>	
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>103</b>	