

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	13
2.1.1 Penelitian dan Pengembangan.....	13
2.1.2 Media Pembelajaran	14
2.1.3 Flashcard Sebagai Media Pembelajaran	22
2.1.4 <i>Augmented Reality</i>	27
2.1.5 Bahasa Inggris	37
2.1.6 Berbicara dan Menulis Bahasa Inggris di SD	38
2.2 Penelitian Relevan	39
2.3 Kerangka Konseptual.....	42

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	46
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.3	Prosedur dan Rancangan Penelitian	48
3.3.1	Analisis (Analysis).....	49
3.3.2	Desain (Desain)	51
3.3.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	53
3.3.4	Implementasi (Implementation)	55
3.3.5	Evaluasi (Evaluation).....	56
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	57
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.6	Instrumen Penelitian	60
3.7	Teknik Analisis Data	63

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	75
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	75
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	79
4.1.3	<i>Depelopment</i> (Pengembangan)	81
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	89
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	100
4.2.	Pembahasan	103

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	106
5.2	Implikasi	107
5.3	Saran	108

DAFTAR PUSTAKA.....	110
----------------------------	------------

LAMPIRAN	115
-----------------------	------------

RIWAYAT HIDUP.....	193
---------------------------	------------