

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xx
الملخص.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Kegunaan Penelitian.....	12
H. Penegasan Istilah.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Deskripsi Teori	16
B. Kerangka Berfikir.....	75
C. Penelitian Terdahulu.....	78
BAB III METODE PENELITIAN.....	83

A. Desain Penelitian.....	83
B. Model Pengembangan.....	83
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	84
D. Teknik Pengumpulan Data	88
E. Instrumen data.....	90
F. Analisis Data	96
BAB IV HASIL PENELITIAN	102
A. Proses Pengembangan dan Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D <i>Augmented Reality</i>	102
B. Keefektifan Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Motivasi Membaca	129
BAB V PEMBAHASAN	134
A. Proses Pengembangan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D <i>Augmented Reality</i>	134
B. Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis 3D <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Peserta Didik.....	139
C. Keefektifan Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Motivasi Membaca	142
BAB VI PENUTUP	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	148