

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	10 negara pengguna <i>Digital Learning</i> terbanyak	03
Gambar 1.2	Tren pengguna <i>Augmented Reality</i> tahun 2021 – 2026	04
Gambar 1.3	Industri yang berfokus pada bidang AR	05
Gambar 1.4	Teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam bidang Pendidikan	06
Gambar 1.5	GAP Kebutuhan Penelitian	12
Gambar 2.5	Perbedaan Karakteristik dari Setiap Generasi	24
Gambar 2.6	<i>Framework</i> Pembelajaran Abad Ke-21	27
Gambar 2.7	Spacetop <i>Augmented Reality</i>	33
Gambar 2.8	Komponen perangkat AR	34
Gambar 2.9	Cara kerja <i>Augmented Reality</i> menggunakan Marker	34
Gambar 2.10	Tampilan dari Simple Marker AR	35
Gambar 2.11	AR <i>Framework</i> System infrastruktur	36
Gambar 2.12	Hubungan Manajemen UX dengan Media AR	45
Gambar 3.1	<i>Action Research Life Cycle</i> Model	48
Gambar 3.2	Model Konseptual Desain Penelitian Kualitatif	51
Gambar 3.3	RSM <i>Design Approach</i>	54
Gambar 3.4	Tahapan Desain Sprint	54
Gambar 3.5	Model RSM <i>Modified</i> Sprint	54
Gambar 3.6	alur Penelitian	55
Gambar 4.1	Fase Implementasi AR pada Observasi	68
Gambar 4.2	Struktur Organisasi Kemenag Kanwil Jawa Timur	69
Gambar 4.3	Tahapan Proses Penelitian	71
Gambar 4.4	Desain GAP Analisis Aplikasi <i>English</i> AR	72
Gambar 4.5	Proses Perancangan Aplikasi dengan RSM sampai Evaluasi	75
Gambar 4.6	<i>Empathy Maps</i> dalam identifikasi aplikasi AR	77
Gambar 4.7	<i>Persona</i> Guru Bahasa Inggris	78
Gambar 4.13	<i>Persona</i> Murid Sekolah Alpha <i>Generation</i>	78
Gambar 4.9	<i>User Journey Mapping</i>	79
Gambar 4.10	<i>English</i> AR Prototipe	80
Gambar 4.11	<i>Flowchart</i> Sistem-Pengguna	87