

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
PAKTA INTEGRITAS GRATIFIKASI.....	vi
PAKTA INTEGRITAS PLAGIARISME	vii
PAKTA INTEGRITAS TRANSPARANSI.....	viii
PAKTA INTEGRITAS KOMITMEN KEMAJUAN UNIVERSITAS.....	ix
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	x
HALAMAN PENGAKUAN	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Lingkup Penelitian	9
1.5. Rasionalisasi Penelitian	10
1.6. Signifikansi Penelitian.....	10
1.7. Kesenjangan Penelitian	11
1.8. State-Of-The-Art	12
1.9. Pertanyaan Penelitian	20
1.10. Peran Peneliti	20
1.11. Sistematika Penulisan	21
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	23
2.1. Metode Review.....	23

2.2.	Tren Penelitian	23
2.3.	<i>Benchmarking</i> Penelitian.....	25
2.4.	Perspektif Teori	28
2.5.	Teknologi <i>Augmented Reality</i>	29
2.6.	Sejarah dan Perkembangan <i>Augmented Reality</i>	29
2.7.	Komponen dan Elemen <i>Augmented Reality</i>	33
2.8.	Jenis dan Metode Belajar di Sekolah Dasar	36
a.	Metode Belajar Kontekstual	36
b.	Metode Belajar Kooperatif <i>Numbered Heads Together</i> (NHT).....	37
c.	Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.....	37
d.	Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)	38
2.9.	Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Model Kontekstual	39
2.10.	Urgensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kurikulum Merdeka ...	40
2.11.	Teknologi <i>Augmented Reality</i> pada Pembelajaran	43
2.12.	Hubungan antara Manajemen UX dan Media Pembelajaran AR	45
2.13.	Prinsip-prinsip UX dalam Pengembangan Aplikasi AR	45
2.14.	<i>Usability Evaluation</i>	46
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	47
3.1	Perancangan Penelitian.....	47
3.2	Model Konseptual	50
3.3	Sistematika Penelitian	55
3.4	Asumsi Penelitian.....	56
3.5	Sumber Data Penelitian	56
3.5.1	Data Primer	56
3.5.2	Data sekunder.....	57
3.6	Instrumen Penelitian.....	58

3.7	Bias Penelitian	59
3.8	Uji Keabsahan	61
3.8.1	Uji Kredibilitas	62
3.8.2	Uji Transferabilitas.....	62
3.8.3	Uji Dependabilitas.....	62
3.8.4	Uji Konfirmasi	63
3.9	Pertimbangan etika	63
BAB IV PENGUMPULAN DATA		65
4.1	Metode Pengumpulan Data	65
4.1.1	Wawancara	65
4.1.2	Observasi.....	67
4.1.3	Studi Literatur dan Dokumen.....	68
4.2	Gambaran Umum	68
4.2.1	Objek Penelitian	68
4.2.2	Persiapan Penelitian	70
4.2.3	Perancangan dan Pengembangan UX dalam AR.....	75
4.2.4	Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	86
4.2.5	Elemen Penting Dalam UX untuk Media Belajar Berbasis AR.....	89
4.3	Uji Keabsahan Penelitian	90
BAB V HASIL PENELITIAN		93
5.1	Analisis Hasil Data	93
5.2	Implementasi Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	93
5.1.1	Analisis Kebutuhan AR pada Media Pembelajaran.....	93
5.3	Analisis Pengalaman Pengguna dalam Implementasi AR	96
5.3.1.	Pengukuran <i>User Experience</i>	96
5.3.2.	Identifikasi Faktor Kunci UX.....	98

5.3.3.	Identifikasi Persona dengan <i>Usability Heuristic</i>	100
5.3.4.	Kualitas <i>Engagement</i>	101
5.4	Pengaruh UX Terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa.....	102
5.3.1.	Peningkatan Motivasi melalui Interaksi Visual dan Interaktifitas	102
5.3.2.	Hubungan antara UX dan Kepuasan Belajar	103
5.5	Evaluasi Pemahaman Materi Siswa Melalui Media AR	104
5.4.1.	Pengujian Pemahaman Siswa.....	104
5.4.2.	Perbandingan Kinerja.....	106
5.4.3.	Analisis Retensi Informasi	109
BAB VI	KESIMPULAN	111
6.1	Penerapan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan manajemen UX yang efektif dapat mengoptimalkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar	111
6.2	Konektivitas yang terjadi antara pengalaman pengguna (UX) dengan kebutuhan dalam optimalisasi pembelajaran pada sekolah dasar.....	111
6.3	Tantangan yang dihadapi dalam implementasi teknologi AR dalam pembelajaran	112
6.4	Kelebihan dan Keterbatasan Penggunaan AR dengan Manajemen UX	112
6.5	Rekomendasi Perbaikan UX dalam Media Pembelajaran.....	113
6.6	Potensi Pengembangan Lanjutan.....	113
6.7	Saran Implementasi untuk Penggunaan Media AR di Sekolah.....	113
6.8	Arah Penelitian dalam Pengembangan UX untuk Pembelajaran	114
6.9	Dampak Urutan Penyajian atau <i>Order Effect</i>	114
DAFTAR PUSTAKA	116