

## 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
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II TINJAUAN LITERATUR.....</b>	<b>23</b>
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
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>47</b>
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
<b>BAB IV PENGUMPULAN DATA .....</b>		<b>65</b>
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
<b>BAB V HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>93</b>
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
<b>BAB VI KESIMPULAN</b> .....		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
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		116