

DAFTAR ISI

ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
BAB 1	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Sistematika Penulisan	9
BAB 2	
LANDASAN TEORI	11
2.1. <i>Augmented Reality</i>	11
2.2. Keterampilan Menulis	13
2.3. Keterampilan Berbicara	17
2.4. Keterampilan Berpikir Kritis	21
2.5. Sekolah Interkultural	24
2.6. Masalah Pembelajaran Bahasa Indonesia	27
2.7. Hasil Penelitian Relevan	31
2.8. Kerangka Berpikir	32
2.9. Hipotesis	33
BAB III	
METODE PENELITIAN	35
3.1. Rancangan Penelitian	35
3.2. Variabel Penelitian	37
3.3. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	39
3.4. Populasi dan Sampling	39
3.5. Prosedur Penelitian	40
3.6. Teknik Pengumpulan Data	42
3.7. Instrumen Penelitian	42
3.8. Uji Normalitas, Validitas dan Reliabilitas	43
3.9. Teknik Analisis Data	46
BAB IV	

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Kemampuan Awal Siswa	48
4.2. Hasil Penelitian	50
4.2.1. Keterampilan menulis sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah di kelas kontrol	50
4.2.2. Keterampilan menulis sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan <i>Augmented Reality</i> di kelas eksperimen	53
4.2.3. Perbedaan nGain antara kelas penelitian untuk keterampilan menulis di kelas kontrol dan eksperimen	55
4.2.4. Keterampilan berbicara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah di kelas kontrol.....	57
4.2.5. Keterampilan berbicara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan <i>Augmented Reality</i> di kelas eksperimen	59
4.2.6. Perbedaan nGain antar Kelas yang menggunakan metode ceramah dengan <i>Augmented Reality</i> untuk keterampilan berbicara di kelas kontrol dan eksperimen	61
4.2.7. Keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah di kelas kontrol	64
4.2.7. Keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan <i>Augmented Reality</i> di kelas eksperimen	66
4.2.9. Perbedaan nGain antar kelas yang menggunakan metode ceramah dengan <i>Augmented Reality</i> untuk keterampilan berpikir kritis di kelas kontrol dan eksperimen	68
4.3 Pembahasan	71
4.3.1 Keterampilan Menulis	71
4.3.2. Keterampilan Berbicara	72
4.3.3. Keterampilan Berpikir Kritis	73
4.4 Keterbatasan Penelitian	75
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan	77
5.3. Saran	79
5.3.1. Bagi Guru	79
5.3.2. Bagi peneliti lainnya	79
DAFTAR REFERENSI	81
LAMPIRAN A	
Lampiran A-1 Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas 5	A-1
LAMPIRAN B	
B-1 Indikator Keterampilan dan Jenis Asesmen	B-1
B-2 Rubrik Keterampilan Menulis	B-2
B-3 Rubrik Keterampilan Berbicara	B-3
B-4 Rubrik Keterampilan Berpikir Kritis	B-4

LAMPIRAN C

C-1 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Pretest Kelas Kontrol	C-1
C-2 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Pretest Kelas Eksperimen	C-2
C-3 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Posttest Kelas Kontrol	C-3
C-4 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Posttest Kelas Eksperimen	C-4

LAMPIRAN D

D-1 Perhitungan nGain dan Uji Mann Whitney Keterampilan Menulis	D-1
D-2 Perhitungan nGain dan Uji Mann Whitney Keterampilan Berbicara	D-2
D-3 Perhitungan nGain dan Uji Mann Whitney Keterampilan Berpikir Kritis	D-3
D-4 Perhitungan Uji Wilcoxon Keterampilan Menulis	D-4
D-5 Perhitungan Uji Wilcoxon Keterampilan Berbicara	D-5
D-6 Perhitungan Uji Wilcoxon Keterampilan Berpikir Kritis	D-6

LAMPIRAN E

E-1 Siswa Mengumpulkan Informasi dari Aplikasi AR yang diakses	D-1
E-2 Projek yang sudah dipresentasikan siswa di depan kelas	D-2

LAMPIRAN F

F-1 Surat Ijin Publikasi Sekolah	F-1
--	-----

LAMPIRAN G

G-1 Hasil Turnitin < 25%	G-1
--------------------------------	-----

LAMPIRAN H

RIWAYAT HIDUP	H-1
---------------------	-----