

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan	8
E. Manfaat	9
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Karakteristik Anak Tunarungu.....	11
B. Pembelajaran Matematika.....	13
C. Pengembangan Bahan Ajar	14
D. Pengembangan Bahan Ajar utuk Anak Tunarungu.....	16
E. Pembelajaran Matematika pada Anak Tunarungu	16
F. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika.....	18
G. <i>Augmented Reality Software</i>	18
H. Prinsip Kerja AR dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran	19
I. <i>OpenGL ES</i>	21
J. <i>Vuforia SDK untuk Mobile Device dan AR Book</i>	22

Ibnu Hiban, 2018

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS AUGMENTED REALITY SOFTWARE DAN SMARTPHONE
UNTUK PENCAPAIAN KOMPETENSI DASAR MATEMATIS SISWA TUNARUNGU PADA MATERI
PENGUBINAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Metode Penelitian.....	23
B. Desain Penelitian.....	23
C. Lokasi Penelitian dan Sumber Informasi	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Instrumen Pengumpulan Data	30
F. Analisis Data	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	109
A. Simpulan.	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	114