

## DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Bahan Ajar.....	8
2.2 Anak Tunarungu.....	10
2.3 Pembelajaran Matematika untuk Anak Tunarungu .....	13
2.4 Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Siswa Tunarungu.....	15
2.5 Augmented Reality (AR).....	17
2.5.1 Pemanfaatan <i>Augmented Reality (AR)</i> untuk Pembelajaran .	17
2.5.2 Prinsip Kerja Augmented Reality (AR) .....	18
2.5.3 <i>Vuforia SDK</i> untuk <i>Mobile Device</i> dan Modul AR.....	20
2.6 Kerangka Pikir.....	20
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	22

3.1 Metode Penelitian .....	22
3.2 Prosedur Penelitian .....	22
3.3 Lokasi dan Sumber Informasi .....	29
3.4 Jenis Data.....	30
3.5 Instrumen Penelitian .....	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.7 Definisi Operasional .....	33
3.8 Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Tahap Analisis .....	37
4.2 Tahap Desain .....	39
4.3 Tahap Pengembangan.....	54
4.4 Tahap Implementasi .....	72
4.5 Tahap Evaluasi .....	74
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>