

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Penelitian .....	13
D. Manfaat penelitian .....	13
E. Kerangka Berpikir.....	14
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	18
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>20</b>
A. Multimedia Interaktif .....	20
1. Pengertian Multimedia .....	20
2. Multimedia Interaktif .....	24
3. Keunggulan Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	27
B. <i>Augmented Reality</i> .....	31
1. Pengertian <i>Augmented Reality</i> .....	31
2. Komponen <i>Augmented Reality</i> .....	38
C. Multimedia Interaktif <i>Augmented Reality</i> .....	41
D. Etnomatematika .....	42
1. Pengertian Etnomatematika.....	42

	Halaman
2. Sejarah Etnomatematika.....	44
3. Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika .....	45
4. Kajian Etnomatematika Dalam Budaya Candi Ratu Baka.....	46
E. Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis Etnomatematika dengan Model ADDIE.....	50
1. <i>Analyze</i> (Analisis) .....	51
2. <i>Design</i> (Desain).....	52
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	53
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	54
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	55
F. Konsep Bangun Ruang Sisi Datar.....	55
1. Kubus .....	56
2. Balok .....	61
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>65</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	65
B. Jenis dan Sumber Data.....	73
C. Teknik Pengumpulan Data.....	75
D. Teknik Analisis Data.....	76
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	78
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>79</b>
A. Hasil Penelitian .....	79
1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis Etnomatematika.....	80
2. Analisis Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis Etnomatematika.....	98
3. Analisis Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis Etnomatematika.....	101
4. Analisis Efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Augmented Reality</i> Berbasis Etnomatematika.....	102
B. Temuan dan Pembahasan.....	103
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>106</b>

	Halaman
A. Simpulan .....	106
B. Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>118</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>185</b>

