

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 10 negara pengguna <i>Digital Learning</i> terbanyak | 03 |
| Gambar 1.2 Tren pengguna <i>Augmented Reality</i> tahun 2021 – 2026 | 04 |
| Gambar 1.3 Industri yang berfokus pada bidang AR | 05 |
| Gambar 1.4 Teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam bidang Pendidikan | 06 |
| Gambar 1.5 GAP Kebutuhan Penelitian | 12 |
| Gambar 2.5 Perbedaan Karakteristik dari Setiap Generasi | 24 |
| Gambar 2.6 <i>Framework</i> Pembelajaran Abad Ke-21 | 27 |
| Gambar 2.7 Spacetop <i>Augmented Reality</i> | 33 |
| Gambar 2.8 Komponen perangkat AR | 34 |
| Gambar 2.9 Cara kerja <i>Augmented Reality</i> menggunakan Marker | 34 |
| Gambar 2.10 Tampilan dari Simple Marker AR | 35 |
| Gambar 2.11 AR <i>Framework</i> System infrastruktur | 36 |
| Gambar 2.12 Hubungan Manajemen UX dengan Media AR | 45 |
| Gambar 3.1 <i>Action Research Life Cycle</i> Model | 48 |
| Gambar 3.2 Model Konseptual Desain Penelitian Kualitatif | 51 |
| Gambar 3.3 RSM <i>Design Approach</i> | 54 |
| Gambar 3.4 Tahapan Desain Sprint | 54 |
| Gambar 3.5 Model RSM <i>Modified</i> Sprint | 54 |
| Gambar 3.6 alur Penelitian | 55 |
| Gambar 4.1 Fase Implementasi AR pada Observasi | 68 |
| Gambar 4.2 Struktur Organisasi Kemenag Kanwil Jawa Timur | 69 |
| Gambar 4.3 Tahapan Proses Penelitian | 71 |
| Gambar 4.4 Desain GAP Analisis Aplikasi <i>English AR</i> | 72 |
| Gambar 4.5 Proses Perancangan Aplikasi dengan RSM sampai Evaluasi | 75 |
| Gambar 4.6 <i>Empathy Maps</i> dalam identifikasi aplikasi AR | 77 |
| Gambar 4.7 <i>Persona</i> Guru Bahasa Inggris | 78 |
| Gambar 4.13 <i>Persona</i> Murid Sekolah Alpha <i>Generation</i> | 78 |
| Gambar 4.9 <i>User Journey Mapping</i> | 79 |
| Gambar 4.10 <i>English AR</i> Prototipe | 80 |
| Gambar 4.11 <i>Flowchart</i> Sistem-Pengguna | 87 |