

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Prosedur Desain Instruksional Umum yang Diselenggarakan Oleh ADDIE	29
Tabel 2.2. Penelitian yang Relevan untuk <i>Augmented Reality</i>	45
Tabel 2.3. Penelitian yang Relevan untuk <i>Blended Learning</i>	47
Tabel 3.1. Kriteria Subjek Uji Coba Validitas	52
Tabel 3.2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Untuk <i>Blended Learning</i>	58
Tabel 3.3. Skala Likert Validasi Media dan Materi	60
Tabel 3.4. Aspek Angket Validasi Media	60
Tabel 3.5. Aspek Angket Validasi Materi	61
Tabel 3.6. Kriteria Respon Kepraktisan	61
Tabel 3.7. Aspek Angket Respon Kepraktisan Oleh Guru	61
Tabel 3.8. Aspek Angket Respon Kepraktisan oleh Siswa	62
Tabel 3.9. Kriteria Pendapat Keefektipan Media	62
Tabel 3.10. Aspek Angket Keefektipan Media	63
Tabel 3.11. Klasifikasi Validitas Media	64
Tabel 3.12. Konversi Tingkat Kepraktisan Produk	65
Tabel 3.13. Kriteria Penilaian Efektifitas Media Pembelajaran	66
Tabel 4.1. Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	90
Tabel 4.2. Saran Perbaikan Media Pembelajaran Berbasis AR Oleh Ahli Media	91
Tabel 4.3. Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	92
Tabel 4.4. Data Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4.5. Saran Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Oleh Ahli Materi	94
Tabel 4.6. Tampilan Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> Oleh Ahli Materi	94
Tabel 4.7. Rekap Data Angket Respon Praktis Guru	97

Tabel 4.8. Rekap Data Angket Respon Praktis Peserta Didik pada Kelompok Kecil	98
Tabel 4.9. Saran Siswa Setelah Menguji Coba Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	98
Tabel 4.10. Tampilan Hasil Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	99
Tabel 4.11. Rekap data Angket Respon Praktis Peserta Didik pada Kelompok Besar	99
Tabel 4.12. Data Keefektifan	101
Tabel 4.13. Data Ketuntasan Hasil Belajar	102
Tabel 4.14. Analisis N-Gain	103

