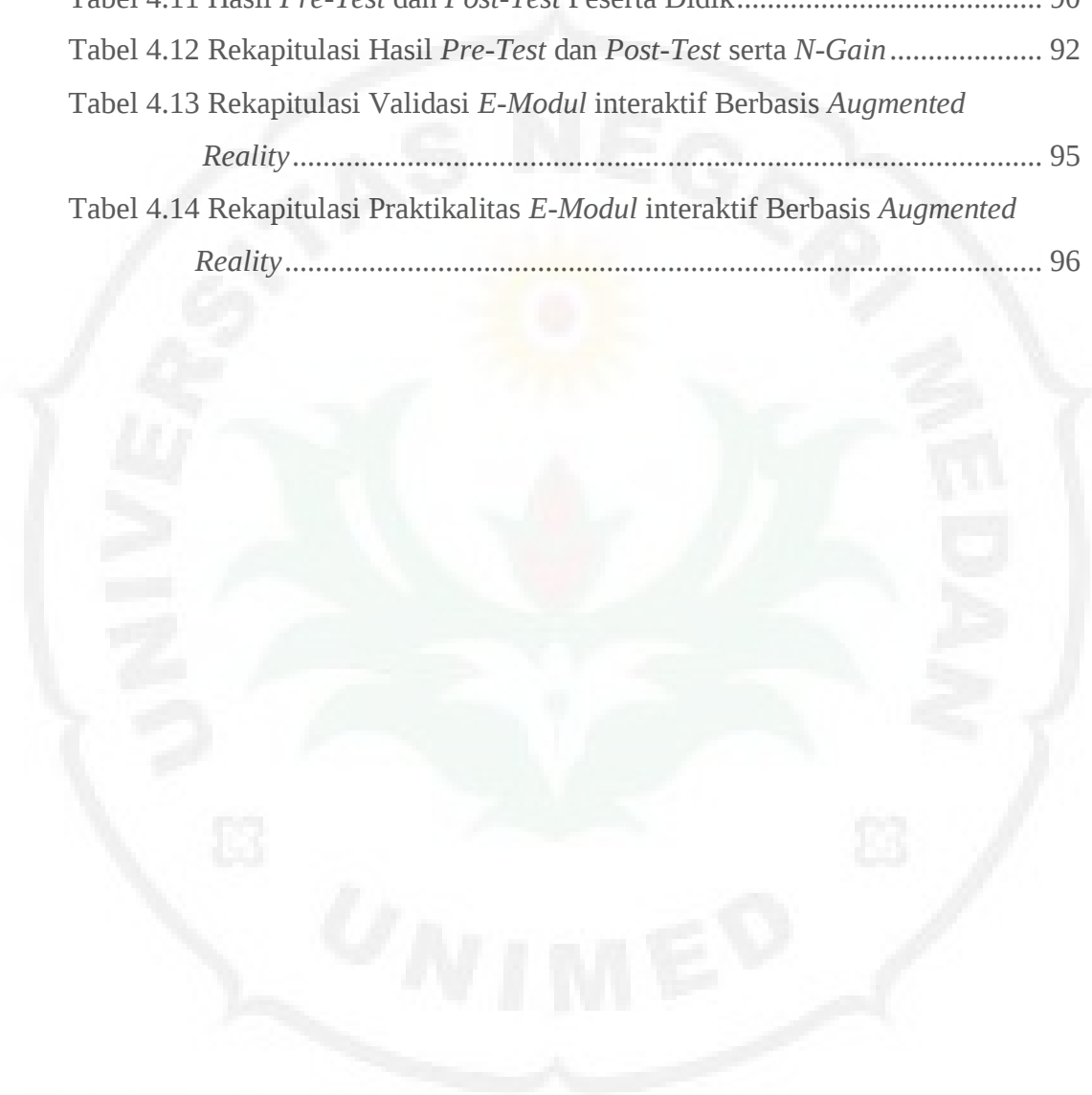


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Kelas IV SD.....	3
Tabel 2.1 Bentuk Tampilan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	25
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Kelas IV	28
Tabel 3.1 Langkah-langkah Rencana Desain Media <i>E-Modul</i> Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i>	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	48
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Awal kepada Guru Kelas	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	49
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pendidikan (Guru Kelas)	50
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa.....	52
Tabel 3.8 Kriteria Pedoman Penentuan Skoring Skala Likert	55
Tabel 3.9 Persentase Kelayakan Materi dan Media	56
Tabel 3.10 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	57
Tabel 3.11 Kriteria Taraf Keberhasilan Belajar Siswa	58
Tabel 3.12 Kategori N-Gain Score.....	58
Tabel 3.13 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	58
Tabel 3.14 Klasifikasi Validitas Instrumen.....	60
Tabel 3.15 Koefisien Reliabilitas Tes	61
Tabel 3.16 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes	62
Tabel 3.17 Kriteria Daya Pembeda Soal	63
Tabel 4.1 Tahapan Rancangan Desain <i>E-Modul</i> pada Aplikasi <i>Canva</i>	70
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli Materi	80
Tabel 4.3 Hasil Revisi Ahli Materi	81
Tabel 4.4 Hasil Validitas Ahli Media	82
Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Media.....	83
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Validitas Soal.....	85
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	86
Tabel 4.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	87
Tabel 4.9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	87

Tabel 4.10 Hasil Data Praktikalitas Media Berbasis <i>Augmented Reality</i>	88
Tabel 4.11 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik.....	90
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> serta <i>N-Gain</i>	92
Tabel 4.13 Rekapitulasi Validasi <i>E-Modul</i> interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i>	95
Tabel 4.14 Rekapitulasi Praktikalitas <i>E-Modul</i> interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i>	96



THE
Character Building
UNIVERSITY