

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Nilai Hasil Belajar Kelas V-A SD Negeri 053981 Karang Sari	3
Tabel 2.1	Bentuk Tampilan Aplikasi Augmented Reality	32
Tabel 2.2	Langkah-langkah Rencana Desain Media FlashCard Interaktif Berbasis Augmented Reality	33
Tabel 3.1	Kisi Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	61
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	61
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	62
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pendidikan (Guru Bahasa Inggris)	63
Tabel 3.5	Kisi- Kisi soal Pre-test dan Post-Test	63
Tabel 3.6	Skala Likert	63
Tabel 3.7	Kriteria Kelayakan Materi dan Media	68
Tabel 3.8	Kriteria Kepraktisan Media	69
Tabel 3.9	Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa	69
Tabel 3.10	Kriteria Skor N-Gain	70
Tabel 3.11	Klasifikasi Validitas Instrumen	71
Tabel 3.12	Koefisien Reliabilitas Tes	72
Tabel 3.13	Kriteria Tingkat Kesukaran Tes	73
Tabel 3.14	Kriteria Tingkat Daya Beda Soal	74
Tabel 4.1	Tahapan rancangan desain FlashCard pada Aplikasi Canva	80
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4.3	Hasil Revisi Materi	87
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media	88
Tabel 4.5	Hasil Rekapitulasi Validitas Soal	90
Tabel 4.6	Hasil Uji Reliabilitas	92
Tabel 4.7	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	92
Tabel 4.8	Hasil Uji Daya Pembeda Soal	93
Tabel 4.9	Hasil Data Praktikalitas Media Berbasis Augmented Reality	94
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Siswa	97
Tabel 4.11	Hasil pre-test dan post-test Peserta didik	98

Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test serta N-Gain.....	101
Tabel 4.13	Rekapitulasi Validasi Media FlashCard interaktif berbasis Augmented Reality.....	102



THE
Character Building
UNIVERSITY