

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	21
Tabel 3.1. Storyboard Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR)....	31
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	38
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	38
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Angket/kuesioner Validasi Media.....	39
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Angket/kuesioner Validasi Materi	39
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Angket/kuesioner Respon Guru	39
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Angket/kuesioner Respon Siswa.....	40
Tabel 3.8. Kisi-Kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40
Tabel 3.9. Pedoman Penilaian Skala Likert	42
Tabel 3.10. Kriteria Kevalidan Media.....	43
Tabel 3.11. Kriteria Praktikalitas	44
Tabel 3.12. Kriteria Gain Ternormalisasikan.....	44
Tabel 3.13. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	45
Tabel 3.14. Kriteria Taraf Sukar Butir	47
Tabel 3.15. Kriteria Daya Beda Butir	48
Tabel 4.1. CP dan TP Materi Siklus Hidup Hewan	51
Tabel 4.2. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i>	57
Tabel 4.3. Hasil Penilaian Validasi Instrumen Angket	61
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Validasi Materi	62
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Validasi Media.....	62
Tabel 4.6. Hasil Sebelum dan Setelah Revisi Media	63
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Validasi Instrumen Tes	65
Tabel 4.8. Hasil Validitas Instrumen Tes.....	66
Tabel 4.9. Hasil Reliabilitas Instrumen Tes	67
Tabel 4.10. Hasil Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	68
Tabel 4.11. Hasil Daya Beda Instrumen Tes.....	69
Tabel 4.12. Hasil Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru	71
Tabel 4.13. Hasil Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Siswa.....	71
Tabel 4.14. Rekapitulasi Praktikalitas Keseluruhan	73
Tabel 4.15. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	73

Tabel 4.16. Hasil Uji N-Gain	75
Tabel 4.17. Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Berbasis AR	76



THE
Character Building
UNIVERSITY