

Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> Deteksi Marker.....	88
Gambar 5.1 Hubungan <i>User Experience</i> dengan Kepuasan Belajar	104
Gambar 5.2 <i>Pra-Test</i> Pemahaman Siswa	106
Gambar 5.3 Hasil Perbandingan Evaluasi MIN 2 Ponorogo.....	107
Gambar 5.4 Hasil Perbandingan Evaluasi MIT Al-Madinah	108
Gambar 5.5 Hasil Perbandingan Evaluasi MI Hidayatul Mubtadiin.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian terkait penerapan <i>Augmented Reality</i> dalam pendidikan	13
Tabel 2. Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka	41
Tabel 3. Elemen Pembelajaran Kurikulum Merdeka (Sumber: Diolah)	42
Tabel 4. Perbandingan dari AR untuk media pembelajaran dan desain mekanik	44
Tabel 5. Perbedaan <i>Action</i> dengan <i>Traditional</i> (Sumber: Scribbr, 2023)	50
Tabel 6. Konsep Daftar <i>Depth Interview</i> (Sumber: Diolah).....	65
Tabel 7. Komparasi Profil Objek Penelitian	69
Tabel 8. Pertanyaan <i>Empathy Maps</i> (Sumber:(Osterwalder and Pigneur, 2010))	76
Tabel 9. Pengujian Blackbox Testing.....	81
Tabel 10. Evaluasi Efektivitas dan Efisiensi	83
Tabel 11. <i>Mapping Heuristic UX</i> untuk Aplikasi AR.....	84
Tabel 12. Analisa Faktor Objek Penelitian (Sumber Diolah).....	93
Tabel 13. Hasil <i>Depth-Interview</i> (Sumber: Diolah)	95
Tabel 14. Identifikasi Masalah Siswa dalam Pembelajaran (Sumber: Diolah)....	95
Tabel 15. <i>UX measurement</i> pada MIN 2 Ponorogo	96
Tabel 16. <i>UX measurement</i> pada MIT Al-Madinah	97
Tabel 17. <i>UX measurement</i> pada MI Hidayatul Mubtadiin	97
Tabel 18. Analisa Evaluasi Persona (Sumber: Diolah)	98
Tabel 19. Identifikasi Aspek Prinsip Faktor UX (Sumber: Diolah).....	99
Tabel 20. Identifikasi <i>Usability Heuristic</i> berdasarkan <i>Persona</i>	100
Tabel 21. Kualitas <i>Engagement</i> pada Siswa (Sumber: Diolah)	102
Tabel 22. Kriteria Penilaian Kurikulum Merdeka (KKTP) (Sumber: KKTP) ...	107