

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Pemodelan <i>Design Thinking</i>	16
Gambar 2. Metode <i>one-group pretest-posttest design</i>	23
Gambar 3. Kategori <i>feel</i>	25
Gambar 4. Kategori strategi belajar.	26
Gambar 5. Kategori tantangan.	27
Gambar 6. Kategori media belajar.	28
Gambar 7. Kategori preferensi belajar.	29
Gambar 8. <i>User Persona</i>	29
Gambar 9. <i>User Journey Map</i>	30
Gambar 10. <i>Problem Statement</i>	31
Gambar 11. <i>Value Proposition Canvas</i>	32
Gambar 12. Ide terpilih fitur simulasi konsep perkalian.	33
Gambar 13. Ide terpilih fitur kuis perkalian.	34
Gambar 14. Menu utama.	36
Gambar 15. Low fidelity tampilan mulai belajar.	36
Gambar 16. Low Fidelity augmented reality.	37
Gambar 17. Low fidelity tampilan kuis.	37
Gambar 18. Low fidelity tampilan cara bermain.	38
Gambar 19. Tampilan menu utama.	39
Gambar 20. Tampilan menu mulai belajar.	39
Gambar 21. Tampilan augmented reality.	40
Gambar 22. Tampilan kuis perkalian.	41
Gambar 23. Tampilan menu cara bermain.	41
Gambar 24. Hasil pretest dan posttest.	42
Gambar 25. Perbandingan Benchmark.	46