

DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 PERBANDINGAN JENIS-JENIS TEKNOLOGI AR	20
TABEL 2. 2 ELEMEN GAMIFIKASI DAN FUNGSI DALAM PEMBELAJARAN	22
TABEL 3. 1 DATA OBSERVASI PEMBELAJARAN	29
TABEL 3. 2 PROFIL AHLI AUGMENTED REALITY	32
TABEL 3. 3 PROFIL GURU MATA PELAJARAN IPS	34
TABEL 3. 4 PROFIL SISWA INFORMAN 1	36
TABEL 3. 5 PROFIL SISWA INFORMAN 2	37
TABEL 3. 6 PROFIL SISWA INFORMAN 3	38
TABEL 3. 7 PROFIL SISWA INFORMAN 4	39
TABEL 3. 8 RINGKASAN TEMUAN KUALITATIF WAWANCARA	40
TABEL 3. 9 RINGKASAN TEMUAN KUESIONER	42
TABEL 3. 10 ANALISIS KOMPARATIF APLIKASI AR EDUKATIF	47
TABEL 3. 11 ANALISIS KESENJANGAN DAN PELUANG INOVASI	48
TABEL 3. 12 RANGKUMAN HASIL ANALISIS DATA	50
TABEL 3. 13 SINTESIS TEMUAN PENELITIAN DAN KESIMPULAN	53
TABEL 3. 14 KONSEPTUALISASI APLIKASI MERDEKA AR	54
TABEL 3. 15 BATASAN PENELITIAN DAN IMPLEMENTASI	55
TABEL 4. 1 SPESIFIKASI PALET WARNA APLIKASI MERDEKA AR	57
TABEL 4. 2 SPESIFIKASI SISTEM TIPOGRAFI APLIKASI MERDEKA AR	59
TABEL 4. 3 PERBANDINGAN ALAT PENGEMBANGAN APLIKASI MERDEKA AR	60
TABEL 4. 4 SPESIFIKASI MINIMUM PERANGKAT UNTUK PENGEMBANGAN DAN PENGUJIAN	60
TABEL 4. 5 SPESIFIKASI TEKNIS ASET 3D TOKOH SEJARAH	62
TABEL 4. 6 SISTEM POIN DAN HADIAH DALAM GAMIFIKASI	63
TABEL 4. 7 SPESIFIKASI KOMPONEN UI DALAM PERANCANGAN	65
TABEL 4. 8 SPESIFIKASI TEKNIS DESAIN BUKU PEMBELAJARAN AR	75
TABEL 4. 9 PARAMETER KONFIGURASI KAMERA AR DAN TRACKING	76
TABEL 4. 10 HASIL PENGUJIAN FUNGSIONALITAS APLIKASI MERDEKA AR	84
TABEL 4. 11 POLA INTERAKSI SISWA DENGAN APLIKASI MERDEKA AR	88
TABEL 4. 12 INDIKATOR KEBERHASILAN IMPLEMENTASI BERDASARKAN OBSERVASI LAPANGAN ...	88