

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> berbantuan Media <i>Augmented Reality</i> (AR)	25
Tabel 3.1 Data Populasi Kelas XI SMAN 1 Tasikmalaya	40
Tabel 3.2 Desain Penelitian Kemampuan Retensi	42
Tabel 3.3 Desain Penelitian Hasil Belajar.....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Retensi Pada Materi Struktur Sel	61
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Hasil Belajar Materi Struktur Sel	62
Tabel 3.6 Hasil Validitas Uji Coba Instrumen Kemampuan Retensi.....	63
Tabel 3.7 Hasil Validasi Uji Coba Instrumen Hasil Belajar	64
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	65
Tabel 3.9 Hasil Realibitas Instrumen	65
Tabel 3.10 Kategori Nilai Kemampuan Retensi Siswa.....	66
Tabel 3.11 Kriteria N-Gain	67
Tabel 3.12 Waktu Penelitian	69
Tabel 4.1 Data Statistik Kemampuan Retensi Kelas Eksperimen	72
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kemampuan Retensi Kelas Eksperimen ..	72
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kemampuan Retensi Kelas Eksperimen ..	74
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi <i>Retest</i> Kelas Eksperimen	75
Tabel 4.5 Data Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	79
Tabel 4.8 Data Statistik Kemampuan Retensi Kelas Kontrol	80
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kemampuan Retensi Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kemampuan Retensi Kelas Kontrol	83
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi <i>Retest</i> Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.12 Data Statistik Hasil Belajar Kelas Kontrol	86
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	86
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	88
Tabel 4.15 Ringkasan Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	94
Tabel 4.16 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas <i>Levene</i>	95
Tabel 4.17 Uji ANCOVA Pengaruh Media <i>Augmented Reality</i> (AR) Terhadap Kemampuan Retensi	96
Tabel 4.18 Uji ANCOVA Pengaruh Media <i>Augmented Reality</i> (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa	97