

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
HALAMAN COVER .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT .....	xix
ملخص.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Kegunaan Penelitian.....	11
H. Asumsi Pengembangan .....	12
I. Penegasan Istilah .....	13
J. Sistematika Pembahasan.....	16

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>18</b>
A. Kajian Teori .....	18
1. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	18
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	19
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	22
d. Fungsi Media Pembelajaran .....	24
2. Komik Digital .....	25
a. Pengertian Komik Digital.....	25
b. Karakteristik Komik Digital .....	26
c. Manfaat Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran.....	27
d. Fungsi Komik Digital .....	29
3. <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran .....	31
a. Pengertian <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	31
b. Manfaat <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran .....	32
4. Game Edukatif <i>Wordwall</i> .....	35
a. Definisi dan Fitur Utama <i>Wordwall</i> .....	35
b. <i>Wordwall</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif .....	36
c. Kelebihan dan Keterbatasan <i>Wordwall</i> .....	38
5. Pendidikan Pancasila.....	39
a. Pengertian Pendidikan Pancasila .....	39
b. Karakteristik Pendidikan Pancasila.....	41
B. Kerangka Berpikir .....	42
C. Peneltiaaan Terdahulu .....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
A. Jenis Penelitian.....	60
B. Model Pengembangan .....	61
C. Prosedur Tahapan Penelitian .....	62
D. Uji Coba.....	70
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	72
F. Teknik Analisa Data.....	75

G. Prosedur Penelitian.....	78
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>80</b>
A. Hasil Penelitian .....	80
1. Tahap Analisis.....	80
2. Tahap Design .....	89
3. Tahap Development.....	99
4. Tahap Implementation .....	119
5. Tahap Evaluation.....	122
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>118</b>
A. Proses desain dan Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> dan <i>Games Wordwall</i> .....	124
B. Kelayakan Media Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> dan <i>Games Wordwall</i> .....	132
C. Respon Peserta didik dan guru terhadap Media Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> dan <i>Games Wordwall</i> .....	134
D. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> dan <i>Games Wordwall</i> .....	135
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>137</b>
A. Simpulan.....	137
B. Saran.....	139
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>141</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>144</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	56
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru .....	73
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa .....	73
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	73
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	74
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	74
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media Komik digital berbasis AR dan <i>Games Wordwall</i> .....	75
Tabel 3.7 Skor Penilaian Validator.....	76
Tabel 3.8 Presentase Penilaian Validator.....	76
Tabel 3.9 Skor Penilaian Respon Siswa.....	77
Tabel 3.10 Presentase Penilaian Respon Siswa.....	77
Tabel 4.1 Wawancara Siswa Kelas IV .....	81
Tabel 4.2 Wawancara Siswa Kelas IV .....	82
Tabel 4.3 Wawancara Siswa Kelas IV .....	83
Tabel 4.4 Wawancara Siswa Kelas IV .....	84
Tabel 4.5 Wawancara Guru Mapel PPKn Kelas IV .....	85
Tabel 4.6 Storyboard Komik .....	94
Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Ahli Media .....	112
Tabel 4.8 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa.....	114
Tabel 4.9 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	115
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik .....	120
Tabel 4.11 Hasil Respon Pendidik.....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian.....	44
Gambar 4.1 Cover Komik .....	102
Gambar 4.2 Kata Pengantar.....	102
Gambar 4.3 Daftar Isi .....	103
Gambar 4.4 Perkenalan Tokoh.....	104
Gambar 4.5 Cara Penggunaan AR.....	104
Gambar 4.6 Sub-Bab Bagian 1 Komik .....	105
Gambar 4.7 Prolog Komik .....	106
Gambar 4.8 Dialog Komik .....	107
Gambar 4.9 Sub-Bab Bagian 2 .....	107
Gambar 4.10 Macam-macam Agama di Indonesia .....	108
Gambar 4.11 Sub-Bab Bagian 3 Komik .....	109
Gambar 4.12 Macam-macam ras di Indonesia .....	109
Gambar 4.13 Soal Evaluasi .....	110
Gambar 4.14 <i>Kode Qr Games Wordwall</i> .....	111
Gambar 4.15 Profil Penulis .....	111
Gambar 4.16 Hasil Perbaikan Dialog Komik.....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil MI Mambaul Hikam Ngubalan .....	145
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian .....	146
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian .....	147
Lampiran 4 Lembar Konsultasi Bimbingan .....	148
Lampiran 5 Instrumen dan Hasil Wawancara Guru PPKn Kelas IV .....	150
Lampiran 6 Instrumen dan Hasil Wawancara 4 Peserta Didik Kelas 4 .....	152
Lampiran 7 Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Media .....	156
Lampiran 8 Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	160
Lampiran 9 Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Materi .....	164
Lampiran 10 Instrumen dan Hasil Respon Guru .....	168
Lampiran 11 Instrumen dan Hasil Respon Peserta Didik .....	170
Lampiran 12 Dokumentasi Wawancara Guru dan Peserta didik.....	174
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba dan Implementasi Media Komik Digital .....	175
Lampiran 14 Surat Selesai Bimbingan .....	176
Lampiran 15 Surat Selesai Penelitian .....	177
Lampiran 16 Profil Penulis .....	178