ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung" ini ditulis oleh Farah Af'idah, dengan pembimbing Dr. Nita Agustina N.E.E, M.Pd.I.

Kata Kunci: Komik Digital, *Augmented Reality, Wordwall,* Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran

Penelitian ini dilatar belakangi dengan Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV madrasah ibtidaiyah memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai toleransi, persatuan, dan kebhinekaan sejak dini. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku teks dan metode konvesional menyebabkan rendahnya minat belajar serta kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, konstektual, dan sesuai karakteristik peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan proses desain dan pengembangan media komik digital berbasis *augmented reality* dan *games wordwall* pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV. (2) Mendeskripsikan kelayakan media yang dikembangkan. (3) Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan , implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses desain media dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan storyboard, pengembangan komik digital yang terintegrasi *augmented reality* dan *wordwall*, hingga implementasi dan evaluasi. (2) Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat layak dengan persentase validasi ahli media sebesar 90%, ahli bahasa 88%, dan ahli materi 96%. (3) Respon peserta didik memperoleh persentase 93,5% dan respon guru sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media komik digital berbasis *augmented reality* dan *wordwall* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

ABSTRACT

This thesis, titled "Development of Digital Comic Media Based on Augmented Reality (AR) and Wordwall in Pancasila Education Learning for Class IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung," was written by Farah Af'idah, under the supervision of Dr. Nita Agustina N.E.E., M.Pd.I.

Keywords: Digital Comics, Augmented Reality, Wordwall, Pancasila Education, Learning Media

This study is motivated by the fact that Pancasila education specifically the teaching of Indonesia's cultural diversity in fourth-grade madrasah ibtidaiyah plays a strategic role in instilling the values of tolerance, unity, and diversity from an early age. However, the learning process, which is still dominated by the use of textbooks and conventional methods, results in low student interest and a lack of active student engagement. Therefore, there is a need to develop learning media that is innovative, contextual, and tailored to the characteristics of the students.

The purpose of this study is to: (1) Describe the process of designing and developing digital comic media based on augmented reality and WordWall games for teaching Pancasila in fourth grade. (2) Describe the feasibility of the developed media and. (3) Describe the responses of teachers and students to the media.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were the teachers and fourth grade students at MI Mambaul Hikam Ngubalan.

The research results show that: (1) The media design process was carried out systematically, starting from needs analysis, storyboard design, development of digital comics integrated with augmented reality and WordWall, through to implementation and evaluation. (2) The validation results indicate that the media falls into the "highly suitable" category, with validation percentages of 90% from media experts, 88% from language experts, and 96% from subject matter experts. (3) Student responses received a 93.5% approval rate and teacher responses 96%, both falling into the "very good" category. Thus, the augmented reality and Wordwall-based digital comic is suitable for use as a learning support tool for Pancasila Education in fourth grade.

ملخص

أعدت فرح أفيداه هذه الرسالة الجامعية التي تحمل عنوان «تطوير وسائط تعليمية رقمية على شكل لتدريس مادة التنوع الثقافي في إندونيسيا ووردوال قصص مصورة تعتمد على الواقع المعزز وألعاب لطلاب الصف الرابع في مدرسة مامبول حكيم نغوبالان كاليداوير في تولونغاغونغ»، تحت إشراف .الدكتورة نيتا أغوستينا ن.إ.إ، حاصلة على ماجستير في التربية

، التنوع الثقافي في إندونيسيا، الكلمات المفتاحية: القصص المصورة الرقمية، الواقع المعزز، ووردوال الوسائط التعليمية

تستند هذه الدراسة إلى محدودية استخدام الوسائط التعليمية الجذابة والتفاعلية. وقد أدى هذا الوضع إلى انخفاض حماس الطلاب وصعوبة فهمهم للمواد الدراسية. ولذلك، هناك حاجة إلى تطوير .وسائط تعليمية مبتكرة لدعم عملية التعلم

يهدف هذا البحث إلى: (١) التعرف على عملية تصميم وتطوير وسائط تعليمية رقمية على شكل حول مادة التنوع الثقافي في إندونيسيا ووردوال قصص مصورة تعتمد على الواقع المعزز وألعاب للصف الرابع، (٢) التعرف على مدى ملاءمة الوسائط التي تم تطويرها، و(٣) التعرف على ردود فعل المعلمين والطلاب تجاه هذه الوسائط. استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير الذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ مع نموذج التطوير (البحث والتطوير) .والتقييم. وكان موضوع الدراسة هو طلاب الصف أدي الرابع في مدرسة مامبول حكام نغوبالان

استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذا البحث المقابلات والاستبيانات والتحقق من صحة البيانات من قبل الخبراء. وأظهرت نتائج التحقق من صحة البيانات من قبل الخبراء أن الوسائط الرقمية المصورة حصلت على نسبة ٩٠ % من خبراء الإعلام، و ٨٨ % من خبراء اللغة، و ٩٦ % من خبراء المحتوى، وجميعها تندرج ضمن فئة «مناسبة جدًا». بالإضافة إلى ذلك، حصلت استجابة الطلاب تجاه استخدام الوسيلة على نسبة ٩٣,٥ ٪، بينما حصلت استجابة المعلمين على ووردوال نسبة ٩٦ ٪. وتشير هذه النتائج إلى أن الوسيلة الرقمية القائمة على الواقع المعزز وألعاب جديرة جدًا بالاستخدام كوسيلة تعليمية في مادة التنوع الثقافي الإندونيسي للصف الرا