

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan penguatan karakter peserta didik. Transformasi digital telah mempengaruhi cara guru dan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran, sehingga pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Sejalan dengan itu, kemajuan dunia digital yang semakin pesat mendorong perlunya menghadirkan kreativitas dalam dunia pendidikan.

Kreativitas merupakan nilai tambah dan kebutuhan mendesak untuk menjawab dinamika pembelajaran yang terus berubah. Di era digital yang serba cepat ini, kepraktisan dan kecepatan penerapan kreativitas menjadi kunci keberhasilan.<sup>1</sup> Peserta didik tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas dengan buku teks konvensional, papan tulis, dan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan.<sup>2</sup>

Teknologi digital telah membuka pintu untuk memperluas metode dan media pembelajaran yang tersedia bagi peserta didik, dan dengan demikian, memungkinkan peningkatan dalam efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan menawarkan solusi-

---

<sup>1</sup> Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana dan Liatul Rohmah, "Development of Digital Teaching Materials Through Canva and Book Creator for College Students of Elementary Education", *Jurnal of Integrated Elementary Education*, Vol 5 No 1, 2025, hlm 61

<sup>2</sup> Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital", *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, Vol 2 No 2, 2023, hlm 213

solusi yang efektif untuk menjawab persoalan keterbatasan kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Manfaat yang dapat dirasakan guru dengan hadirnya teknologi digital kedalam pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi menjadi multimedia interaktif, simulasi virtual, dan perangkat lunak pembelajaran adaptif, Selain itu teknologi juga dapat membantu guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa, memberikan umpan balik yang lebih cepat, dan mengakses sumber daya pendidikan yang lebih luas secara online. Dengan begitu pemanfaatan teknologi informasi digital di bidang pendidikan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memotivasi peserta didik untuk mencapai potensi yang mereka miliki secara sepenuhnya.<sup>3</sup>

Pembelajaran menggunakan media digital pasti juga akan ada mengalami sebuah masalah. Salah satunya yaitu seperti kendala yang dialami oleh seorang guru saat membuat media pembelajaran digital. Maka dari itu seorang guru diharuskan mampu membuat media pembelajaran digital agar bisa mengembangkan proses pembelajaran kepada peserta didik dan agar minat belajar peserta didik bisa meningkat dan mendapatkan hasil belajar yang baik.<sup>4</sup> Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai jembatan antara materi pelajaran dan pengalaman belajar peserta didik.

Pendidikan dasar dan madrasah ibtidaiyah menghadapi tantangan signifikan dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Banyak guru masih

---

<sup>3</sup> Gilly Marlya Tiwow, dkk, "*Media Pembelajaran Digital*", (Jambi:PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2025), hlm 2

<sup>4</sup> Rozi Fitri Hartanti dan Ermanto, "Peran guru dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai perwujudan kurikulum merdeka", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 5 No 1, 2025, hlm 186

menggunakan metode mengajar tradisional yang kurang memotivasi dan interaktif untuk siswa usia dini. Sementara keterbatasan sarana dan literasi digital juga menghambat optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi di sebagian sekolah.<sup>5</sup>

Materi keberagaman budaya dalam Pendidikan Pancasila penting untuk menumbuhkan sikap toleransi dan nasionalisme di kalangan peserta didik. Tetapi, pembelajaran materi ini masih dominan menggunakan metode tekstual dan ceramah, sehingga banyak peserta didik merasa bosan dan tidak paham atas materi yang dijelaskan.<sup>6</sup> Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik agar nilai-nilai keberagaman lebih melekat. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk langsung merasakan berbagai ekspresi budaya, termasuk bahasa, pakaian, musik, dan tradisi.

Penelitian Fitri Yanti menunjukkan bahwa pembelajaran PPkn yang memuat materi budaya masih kurang inovatif dan belum memanfaatkan teknologi digital yang interaktif untuk mendukung pemahaman siswa.<sup>7</sup> Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, dengan kebutuhan siswa di madrasah ibtidaiyah.

Teknologi pembelajaran membutuhkan produk yang menunjukkan kreativitas guru. Salah satu contoh pengembangan produk pembelajaran

---

<sup>5</sup> Azizatul Habibah, Desmidar Harahap, dkk, "Pemanfaatan Media Digital Untuk Memahami Keberagaman Budaya Pada Materi IPS Di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol 4 No 4, 2024, hlm. 443

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm 444

<sup>7</sup> Fitri Yanti Muchtar, "Belajar mengenal keberagaman budaya Indonesia dalam Pelajaran IPS di SD", *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10 No 1, 2025, hlm 2

adalah komik digital, yang meningkatkan minat peserta didik dalam membaca buku melalui aplikasi dan web yang dapat diakses melalui smartphone dan komputer. Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang rata-rata di gemari oleh peserta didik. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran mengacu pada proses komunikasi antar peserta didik dan sumber belajar. Komik digital merupakan kumpulan gambar yang tersusun dari urutan tertentu, terangkai dalam bingkai yang mengungkapkan suatu karakter serta alur cerita dalam meningkatkan daya imajinasi pembaca.<sup>8</sup> Komik digital juga menggunakan warna yang cerah sebagai dasar, yang kemudian disesuaikan dengan unsur lainnya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan isi cerita didalamnya.

*Augmented reality* (AR) dan *gamifikasi* menjadi pelengkap dalam produk pembelajaran komik digital, penggunaan AR dan *gamifikasi Wordwall* menghadirkan media yang imersif dan interaktif. AR membantu siswa merasakan pengalaman belajar nyata yang terintegrasi dengan elemen digital.<sup>9</sup> Sedangkan *gamifikasi* melalui media seperti *Wordwall* mampu memotivasi dan meningkatkan partisipasi siswa secara menyenangkan.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Riska Dwi N dan M. Syaichudin, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung", *Jurnal Pendidikan*, 2018, hlm 123-125

<sup>9</sup> Mochamad Arivya Trikotama, dkk, "Application of Augmented Reality in Education", *Hipkin Journal of Educational Research*, Vol 1 No 3, 2024, hlm. 264

<sup>10</sup> Nur Fadliyah, Endang Wahyuni Puspitasari, dkk, "Wordwall sebagai Media Interaktif dalam Mengajarkan Materi Tentang Perlawanan Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia", *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, Vol 2 No 2, 2024, hlm. 2

Berangkat dari observasi penelitian bahwa di MI Mambaul Hikam Tulungagung, khususnya kelas IV penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif masih terbatas. Peserta didik masih bergantung pada metode ceramah dan bahan ajar konvensional, sehingga kurang antusias dalam mempelajari materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan kondisi tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang tepat untuk meningkatkan literasi dan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia, yaitu menggunakan media digital. Hal ini yang menjadikan peneliti memilih mengembangkan produk komik digital dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung”. Selain untuk meningkatkan literasi peserta didik, komik digital ini bisa meningkatkan minat belajar membaca peserta didik, sehingga peserta didik bisa menambah pemahaman dan wawasan yang luas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pembelajaran masih berjalan secara konvensional karena guru masih menggunakan media konvensional dalam penyampaian materi.
3. Kurangnya variasi pada media pembelajaran.
4. Terbatasnya media pembelajaran.
5. Diperlukan pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

### **C. Batasan Masalah**

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung.
2. Kelayakan Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung.
3. Respon guru dan peserta didik terhadap Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung ?
2. Bagaimana kelayakan Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung ?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan Media Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Tulungagung ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran berupa komik digital yang disertai teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Games Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berupa komik digital yang disertai teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Games Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Kalidawir Tulungagung.

3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berupa komik digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dan *Games Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Mambaul Hikam Ngubalan Kalidawir Tulungagung.

## **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik digital berbasis AR serta permainan edukatif Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV. Komik digital disajikan melalui ilustrasi cerita yang menggambarkan situasi nyata kehidupan sehari-hari peserta didik terkait keberagaman budaya. Bahasa yang digunakan komunikatif, sederhana, dan sesuai perkembangan kognitif peserta didik. Produk ini dapat diakses melalui perangkat elektronik secara fleksibel sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Adapun rincian spesifikasi produk dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Spesifikasi Isi Materi**

Materi komik digital berfokus pada Keberagaman Budaya Indonesia sesuai mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Konten yang disajikan meliputi, Keragaman rumah adat, Pakaian adat, Tarian tradisional, Makanan khas daerah. Materi dikemas dalam bentuk cerita yang mengikuti alur kehidupan tokoh-tokoh peserta didik yang sedang mempelajari keberagaman budaya melalui pengalaman sehari-hari, kegiatan sekolah, atau pengenalan budaya antardaerah. Penyajian materi

telah disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Pendidikan Pancasila kelas IV.

## 2. Spesifikasi Tampilan dan Teknis

Sistematika penyajian media pembelajaran meliputi cover, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, cerita inti, dan evaluasi. Adapun spesifikasi teknis sebagai berikut:

### a. Media Komik Digital

Komik digital dikembangkan menggunakan Canva untuk merancang desain halaman, ilustrasi tokoh, tata letak cerita, dan visual komik. Komik didukung elemen Augmented Reality (AR) menggunakan Assemblr Edu, yang menampilkan objek 3D budaya Indonesia (misalnya rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional) sehingga memberikan pengalaman belajar lebih nyata. Komik digital merupakan jenis komik edukatif dengan gaya gambar semi-realis, warna yang menarik, dan alur cerita yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Komik dapat diakses melalui *book creator* dan dipindai melalui kode AR *Assemblr Edu*.

### b. Struktur Komik Digital

Komik digital terdiri dari Cover komik, Petunjuk penggunaan, Pengenalan tokoh, Cerita pendahuluan, Cerita inti per submateri keberagaman budaya, Halaman AR penunjang (kode scan dan instruksi), Rangkuman materi, Daftar subbab

### c. Games Wordwall

Sebagai evaluasi interaktif setelah membaca komik, komik digital dipadukan dengan permainan edukatif Wordwall. Wordwall digunakan sebagai media evaluasi interaktif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya. Spesifikasi games Wordwall sebagai berikut:

- 1) Match-up (mencocokkan gambar dan nama budaya)
- 2) Quiz pilihan ganda
- 3) Anagram sederhana
- 4) Whack-a-mole untuk memilih jawaban cepat

Terdapat 10 soal evaluasi yang sesuai dengan materi dalam komik. Games dapat diakses melalui tautan Wordwall menggunakan laptop, tablet, atau smartphone.

### 3. Bahasa dan Keterbacaan

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang sederhana dan komunikatif, sesuai perkembangan kognitif peserta didik kelas IV. Dialog antar tokoh dibuat natural dan mudah dipahami agar peserta didik lebih cepat menangkap isi cerita. Kalimat dalam narasi bersifat informatif dan tidak terlalu panjang agar memudahkan siswa membaca melalui perangkat digital.

## **G. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan atau manfaat yang positif sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori media pembelajaran digital interaktif di jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada integrasi komik digital, *Augmented Reality* (AR), dan game edukatif sebagai sarana inovatif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa pada materi keberagaman budaya.

### **2. Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media ajar yang menarik, menyenangkan, dan relevan untuk mengajarkan materi Pendidikan Pancasila khususnya tentang keberagaman budaya, serta mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5).

#### **b. Bagi peserta didik**

Diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi melalui visualisasi budaya secara interaktif, meningkatkan antusiasme belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

c. Bagi Kepala Madrasah

Manfaat pengembangan media pembelajaran komik digital ini sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi acuan untuk penelitian pengembangan selanjutnya yang menggabungkan media visual, *augmented reality*, dan gamifikasi dalam berbagai mata pelajaran maupun jenjang pendidikan.

## H. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi penelitian pengembangan

- a. Media pembelajaran komik digital berbasis AR membantu peserta didik berfikir kritis sesuai materi sehingga bisa memahami materi keberagaman budaya Indonesia.
- b. Media pembelajaran komik digital berbasis AR menjadikan peserta didik dapat memahami materi yang dituangkan dalam cerita sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pembelajaran menjadi terasa kongkret.
- c. Media pembelajaran komik digital dibuat bahasa sehari-hari, sehingga guru mampu memahami petunjuk yang dibuat sehingga dapat membimbing peserta didik dalam belajar dengan menggunakan komik digital melalui komik cetak maupun komik digital.

- d. Komik digital dapat diakses dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

## 2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

- a. Media pembelajaran komik digital berbasis AR masih terbatas untuk digunakan di sekolah-sekolah yang dalam pembelajaran masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi digital.
- b. Penggunaan media komik digital secara terus-menerus akan membuat siswa menjadi malas membaca bahan ajar buku cetak tanpa gambar.
- c. Media komik digital memuat materi pelajaran tentang materi keberagaman budaya Indonesia saja, belum pada materi yang lain

## I. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

Menghindari adanya perbedaan penafsiran pada penelitian ini, maka perlu dikemukakan penegasan istilah sebagai berikut:

#### a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Aisyah Fadilah; Kiki Rizki Nurzakayah; Nasywa Atha Kanya; Sulis Putri Hidayat; Usep Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, Vol 1 No 2, 2023, hlm 4

b. Komik Digital

Komik adalah seni gambar berurutan yang disertai dengan teks percakapan dibatasi oleh panel-panel yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Komik digital yaitu data, proses pembuatan dan karya yang dihasilkan berbentuk *file*, sehingga dapat dipahami bahwa komik digital dinilai dan dilihat saat berupa data.<sup>12</sup>

c. *Augmented Reality* (AR)

*Augmented Reality* diartikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata, serta berbentuk animasi tiga dimensi.<sup>13</sup>

d. *Games* Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform online yang dirancang untuk membantu pendidik dalam membuat aktivitas pembelajaran interaktif dan menarik. Platform ini memungkinkan guru, tenaga pendidik lainnya untuk menciptakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan di dalam kelas atau sebagai tugas mandiri bagi siswa.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Solihah; Suherman; dan Fadlullah, "Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4 No 4, 2022, hlm 5188

<sup>13</sup> Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol 13 No 2, 2016, hlm 175

<sup>14</sup> Oktary, Khairiya, Mariah, Mardes, dan Mahdum, "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)", *Journal Unu Cirebon*, Vol 4, 2024, hlm 45

#### e. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada masyarakat, khususnya peserta didik sejak usia dini. Pendidikan ini berfokus pada lima sila dalam Pancasila Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan-yang mencerminkan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia.<sup>15</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif dimaknai sebagai sarana belajar digital yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi. Komik digital yang dikembangkan berupa cerita bergambar dalam bentuk elektronik yang memuat nilai-nilai keberagaman budaya Indonesia. Teknologi Augmented Reality digunakan untuk menampilkan objek budaya seperti rumah adat atau pakaian tradisional secara tiga dimensi guna meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. *Games Wordwall* berfungsi sebagai media evaluasi berbasis permainan interaktif yang memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi. Keberagaman budaya Indonesia yang dimaksud mencakup perbedaan suku, bahasa, adat, dan tradisi yang menjadi kekayaan bangsa. Dengan demikian, penelitian ini mengembangkan media komik digital berbasis *Augmented Reality* dan *Games Wordwall* untuk membantu peserta

---

<sup>15</sup> Muhammad Kaulan Karima, M. Nazali Romadhon Hafid, dkk, "Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka pada Fase A: Sebuah Analisis", *LENERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 18 No 1, 2025, hlm 22

didik kelas IV memahami materi keberagaman budaya secara menarik dan interaktif.

## **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak

### **2. Bagian Inti**

Terdiri dari enam bab yang masing-masing bab berisi sub-bab yang lebih rinci, antara lain:

Bab I (Pendahuluan): Pada bab satu membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II (Landasan Teori dan Kerangka Berpikir): Menguraikan beberapa teori yaitu media pembelajaran, komik digital, *augmented reality*, *wordwall*, materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran pendidikan pancasila, serta kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

Bab III (Metode Penelitian): Pada bab tiga menjelaskan jenis dan desain penelitian R&D, subjek, dan objek penelitian, prosedur

pengembangan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data.

Bab IV ( Hasil Penelitian ): Pada bab empat diuraikan terkait hasil pengembangan media pada setiap ADDIE, hasil validasi ahli, serta respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Bab V ( Pembahasan ): Pada bab lima diuraikan beberapa pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Bab VI ( Penutup ): Pada bab terakhir terdapat dua sub bab yang akan menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan oleh penelitian.

### **3. Bagian Akhir**

Terdiri dari daftar rujukan yang dipergunakan, lampiran-lampiran yang mendukung penelitian, serta biodata peneliti.