

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritik	8

	2. Manfaat Aplikatif.....	9
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Landasan Teori	10
	1. Multimedia.....	10
	2. Media Pembelajaran	17
	3. Animasi.....	19
	4. Animasi 3D.....	24
	5. Pancasila	24
	6. <i>Augmented Reality</i>	25
	7. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	26
	B. Penelitian Sebelumnya	30
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	37
	B. Metode Pengumpulan Data.....	37
	1. Wawancara	37
	2. Observasi	38
	3. Kuesioner.....	38
	4. Studi Pustaka	39
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	40
	1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	40
	2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	40
	D. Konsep Penelitian.....	41
	1. Identifikasi Masalah	42

2. Metode Pengumpulan Data	43
3. Identifikasi Kebutuhan <i>Hardware, Software</i> dan Bahan Penelitian	43
4. Metode Pengembangan Sistem.....	43
 BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	49
B. Analisis Sistem.....	50
1. Konsep (<i>Concept</i>)	50
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	51
3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	60
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	62
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	89
6. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	98
 BAB V PENUTUP	
B. Kesimpulan	100
C. Saran.....	101
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data siswa kelas V MI Ma'arif NU Windunegara yang kesulitan belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	3
Tabel 1.2 Data Observasi Tentang Lambang Garuda Pancasila	4
Tabel 1.3 Jumlah pengguna android kelas V MI Ma'arif NU Windunegara...	6
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 1	32
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 2	33
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 3	34
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 4	35
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya 5	36
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	61
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	90
Tabel 4.4 Metode Kuesioner.....	93
Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon	93
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	41
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia	44
Gambar 4.1 Struktur Navigasi	54
Gambar 4.2 Modeling Lambang Garuda Pancasila	57
Gambar 4.3 Modeling Lambang Pancasila Sila Ke-1	57
Gambar 4.4 Modeling Lambang Pancasila Sila Ke-2.....	58
Gambar 4.5 Modeling Lambang Pancasila Sila Ke-3.....	58
Gambar 4.6 Modeling Lambang Pancasila Sila Ke-4.....	58
Gambar 4.7 Modeling Lambang Pancasila Sila Ke-5.....	59
Gambar 4.8 <i>Software Autodesk Fusion 360</i>	62
Gambar 4.9 Penggunaan Perintah <i>Sketch</i>	63
Gambar 4.10 Penggunaan Perintah <i>Extrude</i>	63
Gambar 4.11 Penggunaan Perintah <i>Sketch</i> Sebagai Fungsi Perintah Hapus	64
Gambar 4.12 Penggunaan Perintah <i>Hole</i>	64
Gambar 4.13 Penggunaan Perintah <i>Assemblies</i>	65
Gambar 4.14 Penggunaan Perintah <i>Construction</i>	66
Gambar 4.15 Penggunaan Perintah <i>Loft</i>	66
Gambar 4.16 Penggunaan Perintah <i>Appearance</i>	67
Gambar 4.17 Penggunaan Perintah <i>Text</i>	68
Gambar 4.18 Model Burung Garuda Pancasila Selesai	68
Gambar 4.19 Proses <i>Export</i> Model Burung Garuda Pancasila	69

Gambar 4.20 Hasil <i>Export Model Burung Garuda Pancasila</i> dan Kelengkapannya	
Gambar 4.21 Hasil <i>Download</i>	70
Gambar 4.22 <i>Software Adobe Photoshop CS6</i>	71
Gambar 4.23 <i>Ellipse Tool</i>	71
Gambar 4.24 <i>Drag-drop</i>	72
Gambar 4.25 <i>Transform Control</i>	72
Gambar 4.26 Hasil <i>Marker Selesai Dibuat</i>	73
Gambar 4.27 Perintah <i>Save File</i>	73
Gambar 4.28 Hasil <i>Save File</i>	74
Gambar 4.29 <i>Register ENTiTi Creator</i>	74
Gambar 4.30 <i>Login Software ENTiTi Creator</i>	73
Gambar 4.31 Perintah <i>Create Project</i>	75
Gambar 4.32 Lingkungan Kerja <i>Software ENTiTi Creator</i>	76
Gambar 4.33 <i>Upload Marker</i>	76
Gambar 4.34 Hasil <i>Upload</i>	77
Gambar 4.35 <i>Scene</i>	77
Gambar 4.36 <i>Marker Pada Lingkungan Kerja ENTiTi Creator</i>	78
Gambar 4.37 <i>Upload File Format *.Fbx</i>	78
Gambar 4.38 <i>Upload Pada Library</i>	79
Gambar 4.39 <i>Building</i>	79
Gambar 4.40 <i>Confirm Asset 3D Model</i>	80
Gambar 4.41 Pengaturan <i>Position</i>	80
Gambar 4.42 Pengaturan <i>Rotation</i>	81

Gambar 4.43 Pengaturan <i>Scale</i>	81
Gambar 4.44 Hasil <i>Building 3D Model</i>	82
Gambar 4.45 <i>Drag-drop 3D Image</i>	82
Gambar 4.46 <i>Confirm Asset 3D Image</i>	83
Gambar 4.47 Hasil <i>3D Image</i>	83
Gambar 4.48 <i>Drag-drop 3D Sound</i>	84
Gambar 4.49 <i>Confirm Asset 3D Sound</i>	84
Gambar 4.50 Pengaturan <i>3D Sound</i>	85
Gambar 4.51 Pengaturan <i>3D Sound Position</i>	85
Gambar 4.52 <i>Drag-drop 3D Light</i>	86
Gambar 4.53 <i>Rotation 3D Light</i>	86
Gambar 4.54 Model 3D Burung Garuda Pancasila Selesai Dibuat	87
Gambar 4.55 <i>Setting</i>	87
Gambar 4.56 <i>Update Setting</i>	88
Gambar 4.57 <i>Publish</i>	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Daftar Wawancara

Lampiran 3. Surat Penelitian

Lampiran 4. Hasil Angket Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Lampiran 5. Hasil Lembar Kuisisioner Evaluasi Hasil

Lampiran 6. Foto Dokumentasi Penelitian

