

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD AUGMENTED REALITY
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA MATERI
BAJU DAN RUMAH ADAT NUSANTARA KELAS V SD NEGERI
PARANG 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Diterapkan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ENIK SUDARWATI

NPM. 2214060001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ENIK SUDARWATI

NPM : 2214060001

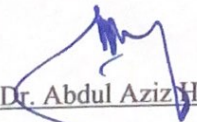
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD AUGMENTED REALITY
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA MATERI
BAJU DAN RUMAH ADAT NUSANTARA KELAS V SD NEGERI
PARANG 2**

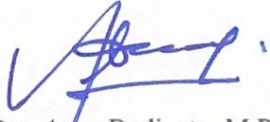
**Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri**

Tanggal: 25 juni 2026

Dosen Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II


Drs. Agus Budianto, M.Pd
NIDN.0022086508

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ENIK SUDARWATI

NPM : 2214060001

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD AUGMENTED REALITY
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA MATERI
BAJU DAN RUMAH ADAT NUSANTARA KELAS V SD NEGERI
PARANG 2**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 15 Juli 2026

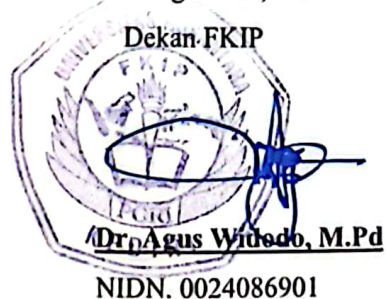
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|-----------------|-------------------------------------|
| 1. Ketua | : Drs. Abdul Aziz Hunaifi S.S.,M. A |
| 2. Penguji I : | : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I,M.Pd. |
| 3. Penguji II : | : Drs. Agus Budianto, M.Pd |

Mengetahui ,

Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Enik Sudarwati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl lahir : Nganjuk, 10 Juni 2004
NPM : 2214060001
Fak/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Juli 2026

Yang Menyatakan



Enik Sudarwati

NPM.2214060001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."

QS. Al-Baqarah: 216

“Sepiro gedhene sengsoro yen tinompo amung dadi cobo.”

"Kupersembahkan karya kecil ini sebagai bukti awal perjuangan untuk mereka yang tidak pernah berhenti mendoakan keberhasilanku."

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Sembah sujud serta Syukur kepada Allah SWT, taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikan kekuatan, dan membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik.
2. Untuk ibuku tercinta, Ibu yatik sosok yang selalu menjadi tempat pulang paling nyaman. Terima kasih untuk doa yang tidak pernah berhenti, kasih sayang yang selalu ada, serta semua pengorbanan yang mungkin tidak akan pernah bisa saya balas. Terima kasih sudah selalu menguatkan saat saya lelah, atas ketulusan, doa, cinta dan kasih sayangnya yang tidak terhingga kepada penulis, menenangkan saat saya ragu, dan tetap percaya pada saya di setiap langkah yang saya ambil. Karya ini adalah bentuk kecil dari rasa terima kasih dan cinta saya untuk Ibu.
3. Penghargaan dan penghormatan tertinggi serta apresiasi kepada cinta pertama dan panutanku, Bapakku tersayang, Bapak Sucipto terima kasih atas kerja keras, pengorbanan, dan kasih sayang yang selalu diberikan tanpa banyak kata. Dari Ayah saya belajar arti tanggung jawab, keteguhan, dan bagaimana tetap berusaha meski keadaan tidak selalu mudah. Kehadiran dan dukungan Bapak menjadi salah satu alasan saya bisa sampai di titik ini.
4. untuk kakakku Jesika Ica dengan juga Teman baikku Lilis Artani Putri terimakasih telah mendengarkan keluh kesah serta Curhatan sang penulis, serta motivasi dan nasihat yang tiada henti juga menemani perjalanan hidup penulis.
5. Terima kasih untuk seluruh keluarga besar serta keponakan” Tercinta Alda Juwita anggraini , Elvina dan Elvira, semoga kalian kelak menjadi penerus Pendidikan sarjana selanjutnya, juga selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan selama proses penyusunan karya ini. Perhatian dan kebersamaan kalian sangat berarti dan menjadi penyemangat tersendiri bagi saya.

6. Untuk teman-teman seperjuangan, Eka Futihatur Rohmah dan Rindiani Lia Armadani, terima kasih sudah menemani hari-hari selama masa kuliah. Terima kasih untuk tawa, bantuan, cerita, dan juga semangat yang selalu diberikan, baik di saat sulit maupun saat bahagia. Semua itu akan menjadi kenangan yang tidak akan terlupakan.

Terakhir, untuk diri saya sendiri

Terima kasih sudah mau bertahan sampai sejauh ini. Sudah tetap jalan meskipun capek, ragu, dan kadang ingin menyerah. Semua proses ini tidak mudah, tapi setiap langkah yang dilewati jadi bukti kalau usaha itu tidak pernah sia-sia.

“Tidak ada hasil yang datang tanpa doa, usaha, dan dukungan orang-orang yang tulus di sekitar kita.” ♡

RINGKASAN

Enik Sudarwati. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality (AR) pada Materi Baju dan Rumah Adat Nusantara untuk Siswa Kelas V SDN Parang 2 Kediri. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Kata Kunci: Flashcard Augmented Reality (AR), baju dan rumah adat Nusantara, IPS, ADDIE, sekolah dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi baju dan rumah adat Nusantara. Pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku teks dan gambar statis menyebabkan peserta didik kurang tertarik serta mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan materi budaya yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Flashcard Augmented Reality (AR) pada materi baju dan rumah adat Nusantara untuk siswa kelas V SDN Parang 2 Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 6 peserta didik pada uji coba terbatas dan 22 peserta didik pada uji coba luas, dengan total 28 peserta didik SDN Parang 2 Kediri. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Data hasil validasi ahli dan angket respons dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengolah saran dan masukan perbaikan produk, serta secara deskriptif kuantitatif dengan skala Likert yang dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Sementara itu, data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan persentase hasil belajar untuk menentukan tingkat keefektifan media pembelajaran Flashcard Augmented Reality (AR)..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Flashcard Augmented Reality (AR) memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 86% dan validasi ahli media sebesar 88%, sehingga diperoleh rata-rata kevalidan sebesar 87% dengan kategori sangat valid.. Hasil kepraktisan media diperoleh dari angket respons guru sebesar 91,43% dan respons peserta didik sebesar 95,53%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Pada uji coba terbatas diperoleh persentase post-test sebesar 86,57%, sedangkan pada uji coba luas sebesar 90,32%, yang menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat efektif.. Dengan demikian, media pembelajaran Flashcard Augmented Reality (AR) pada materi baju dan rumah adat Nusantara dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

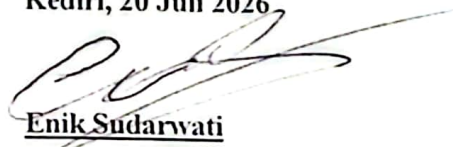
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Flashcard Augmented reality untuk meningkatkan kemampuan siswa pada materi baju dan rumah adat nusantara kelas V SD Negeri parang 2”** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, yaitu Bapak Sucipto dan Ibu Yatik, yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas, doa yang tak pernah putus, serta dukungan penuh selama proses penulisan karya ini.
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP PGRI Kediri
4. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. Selaku Kaprodi PGSD UNP PGRI Kediri
5. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.M.A. Selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dan masukan hingga skripsi ini selesai.
6. Drs. Agus Budianto, M.Pd, Selaku Disen Pembimbing II yang selalu memberi bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
7. Terimakasih di ucapkan pada seluruh Dosen PGSD UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI yang telah berkontribusi
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Demikian Skripsi ini diajukan. Dengan segala kendala dan kerendahan hati, saya sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terkait memberikan arahan dalam terlaksananya karya tulis ini. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu. kami ucapkan terima kasih.

Kediri, 20 Juli 2026


Enik Sudarwati
NPM: 2214060001

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
2. Hakikat Augmented Reality (AR) dalam Pendidikan.....	18
3. Hakikat Media Flashcard dalam Pembelajaran.....	20
4. Hakikat Baju dan Rumah Adat Nusantara dalam Pembelajaran	
IPS di SD.....	21
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model/Pendekatan pengembangan (ADDIE)	29
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Desain Pengembangan	35

D. Tempat Dan Waktu Penelitian	37
E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	45
H. Metode, Uji Coba dan atau Validasi Produk.....	50
I. Uji Coba Produk.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Matriks Waktu Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Materi	37
Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Media	38
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Guru	39
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa	39
Tabel 3.6 pretest post test.....	40
Tabel 3.7 Wawancara dengan Guru	42
Tabel 3.8 Skor Kriteria Penilaian Validasi Ahli	45
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru	46
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	46
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan Media Flashcard AR	47
Tabel 3.12 Kualifikasi Penilaian Tingkat Keefektifan Produk Pengembangan..	48
Table 4.1 perancangan desain	55
Table 4.2 ahli materi	60
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media	62
Tabel 4.4 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	64
Table 4.5 respon siswa uji terbatas	65
Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	67
Tabel 4.7 angket respon siswa uji luas.....	67
Tabel 4. 8 uji luas.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3-1-Tahap-Penelitian-Model-ADDIE-Sumber-Tegeh-dkk-2014.....	28
Gambar 3.2 desain media pembelajaran Flashcard AR	34
Gambar 4.1 flashcard finish	57
Gambar 4.2 flascard setelah discan	58
Gambar 4.3 penjelasan	59
Gambar 4. 4 sebelum revisi.....	73
Gambar 4. 5 sesudah revisi	73

DAFTAR LAMPIRAN

LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI	87
BERITA ACARA BIMBINGAN	89
SURAT IZIN PENELITIAN	91
SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN	92
LEMBAR PERMOHONAN VALIDASI MATERI DAN MEDIA	93
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI	95
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA.....	96
PERANGKAT PEMBELAJARAN	97
SOAL EVALUASI	119
ANGKET RESPON GURU.....	122
HASIL ANGKET RESPON SISWA.....	124
HASIL PRE-TEST SISWA	126
HASIL POST-TEST SISWA.....	130
HASIL WAWANCARA.....	134
SURAT PEMANFAATAN PRODUK	136
HASIL PLAGIASI.....	137
DOKUMENTASI PENELITIAN	138
BERITA ACARA SKRIPSI	142
LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI.....	143

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter.. Untuk membuat lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi siswa, diperlukan inovasi dalam metode dan media. Tujuan pendidikan nasional, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, adalah untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

. Dalam situasi seperti ini, mengetahui dan memahami keanekaragaman budaya Indonesia, termasuk pakaian dan rumah adat nusantara, sangat penting untuk membangun identitas nasional dan melestarikan warisan budaya.

Keanekaragaman budaya Indonesia luar biasa, termasuk di dalamnya adalah keberagaman baju dan rumah adat dari berbagai suku bangsa. Pengenalan dan pemahaman akan kekayaan budaya ini penting ditanamkan sejak dini kepada siswa, khususnya yang berada di jenjang Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang ini, pembelajaran berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter dan wawasan siswa. Siswa di SD mempelajari berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengenalan dan pemahaman akan kekayaan budaya ini penting ditanamkan sejak dini kepada peserta didik, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya pada mata pelajaran IPS.

Sebagai salah satu mata pelajaran disekolah dasar, ilmu pengetahuan sosial (IPS), memiliki tanggung jawab dalam memperkenalkan serta menanamkan pemahaman mengenai keberagaman

sosial dan budaya bangsa Indonesia, termasuk kekayaan berupa baju dan rumah adat Nusantara. Pemahaman mendalam terhadap warisan budaya ini esensial dalam menumbuhkan rasa nasionalisme, toleransi, dan persatuan di kalangan generasi muda. Kendati demikian, penyampaian materi IPS seringkali dihadapkan pada tantangan dalam menarik atensi siswa, terutama apabila disajikan melalui metode konvensional yang cenderung abstrak. (Arsyad, 2017; Smaldino et al., 2019), Media pembelajaran yang tidak memiliki kemampuan untuk menyediakan visualisasi interaktif dan konkret seringkali menjadi penyebabnya, sehingga materi budaya yang seharusnya kaya dan menarik justru menjadi kering dan sulit dicerna oleh daya imajinasi anak-anak.

Idealnya, pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia, termasuk baju dan rumah adat Nusantara, dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air, dan pemahaman yang mendalam tentang kekayaan budaya bangsa. Namun, berdasarkan hasil observasi penelitian data awal ditemukan bahwa capaian pembelajaran materi keragaman budaya baju dan rumah adat masih rendah. kurangnya ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi perhatian utama. Data awal yang mendukung kondisi tersebut diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V dan observasi terhadap peserta didik SDN Parang 2.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran materi baju dan rumah adat Nusantara masih menggunakan buku paket, LKS, dan penjelasan lisan, sedangkan media yang tersedia terbatas pada gambar cetak dan bahan ajar yang ada di sekolah. Guru menyampaikan bahwa sebagian peserta didik masih kesulitan mengenali dan membedakan baju adat serta rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia, sehingga hasil belajar sebagian peserta didik berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Guru juga menyatakan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, dan mampu menampilkan visualisasi yang jelas agar peserta didik lebih aktif dalam belajar. Selain itu, observasi terhadap peserta didik kelas V

menunjukkan bahwa antusiasme belajar tergolong rendah ketika materi hanya disampaikan melalui gambar statis pada buku. Data awal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan secara lebih mendalam pada tahap pengembangan, sebagaimana diuraikan pada BAB III.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, permasalahan yang terjadi tidak hanya menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran, tetapi juga menggambarkan bahwa peserta didik sekolah dasar memerlukan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pada usia sekolah dasar, peserta didik cenderung lebih mudah memahami konsep melalui media yang bersifat visual, kontekstual, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung. Apabila pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket, LKS, dan gambar statis, maka peserta didik akan lebih sulit membangun pemahaman yang utuh terhadap materi yang memiliki banyak ragam visual, seperti baju adat dan rumah adat Nusantara. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, interaktivitas, dan pemanfaatan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami materi secara lebih konkret sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Indikasi seperti nilai siswa yang kurang memuaskan pada materi ini, kemampuan siswa kelas V SDN Parang 2 terkait materi rumah adat dan baju adat masih rendah, kurangnya ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi perhatian utama. Berbagai kondisi ini secara jelas memperlihatkan adanya permasalahan yang perlu segera ditangani, sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar seringkali berkaitan dengan pendekatan pendidikan yang kurang variatif dan menarik (Supriadi & Nurfadilah, 2022). Diperkirakan

bahwa salah satu penyebab kondisi ini adalah metode pembelajaran yang kurang kreatif.

Selain itu, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal. Sebagian besar siswa mencapai nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75, yang menunjukkan bahwa ada masalah dengan pendekatan atau media pembelajaran yang digunakan saat ini tidak menarik minat dan memudahkan pemahaman siswa tentang materi tersebut. Dibutuhkan metode pembelajaran baru yang kreatif karena metode konvensional seringkali monoton dan tidak interaktif. meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa tentang materi pakaian dan rumah adat Nusantara di SDN Parang 2. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan memahami materi pakaian dan rumah adat dengan metode pembelajaran yang saat ini digunakan.

Pada era digital ini, penetrasi penggunaan perangkat pintar (smartphone) di kalangan anak usia sekolah dasar menunjukkan tren yang signifikan. Penelitian terkini menunjukkan bahwa kepemilikan dan intensitas penggunaan smartphone di kalangan anak-anak terus meningkat secara global, yang menghadirkan peluang untuk mengintegrasikan perangkat ini ke dalam proses pembelajaran (Rideout & Robb, 2020). Dengan menggunakan perangkat yang akrab bagi siswa sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan, ada kemungkinan siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Teknologi telah terbukti membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka. (Hwang et al., 2021).

Sebagai bagian dari inovasi pendidikan, pengembangan media flashcard AR untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat diharapkan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran matematika di SDN Parang 2. Pengembangan ini adalah langkah strategis menuju pembelajaran yang lebih efisien, efektif, dan menyenangkan. Diharapkan siswa tidak hanya mengerti pelajaran pakaian dan rumah adat secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan teknologi yang menarik.

Penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat informasi penting secara cepat dan efisien." (Rahmawati & Susanto, 2020, hlm. 78) Pengembangan media flashcard *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara diharapkan agar memberikan beberapa keuntungan besar bagi siswa kelas V SDN Parang 2, di antaranya: 1) Meningkatkan Retensi Pembelajaran: Pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif cenderung memiliki kemungkinan lebih mudah diingat serta dipahami oleh siswa dalam jangka panjang. 2). Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21: Penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran secara tidak langsung melatih siswa dalam menggunakan teknologi dan mengembangkan keterampilan visualisasi serta pemecahan masalah. 3). Berdasarkan latar belakang di atas, pengembangan media flashcard *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas 5 SDN Parang 2 menjadi relevan dan penting untuk diimplementasikan guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran materi yang berkaitan dengan keragaman budaya Indonesia.

Menurut Saputra et al., (2021, hlm. 120) Media pembelajaran berbasis AR mampu menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan interaktif, membantu siswa dalam memvisualisasikan dan memahami ide-ide yang dipelajari. Media pembelajaran yang didasarkan pada augmented reality memiliki potensi signifikan untuk mengubah cara siswa belajar dengan menghadirkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara langsung. Studi menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik (Yusuf & Widyaningrum, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran mampu memperbaiki perkembangan psikologis siswa serta meningkatkan minat dan motivasi mereka. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 poin 19 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pengembangan media berbasis teknologi seperti AR juga menghadapi tantangan. Di antaranya

adalah ketersediaan perangkat teknologi, kompetensi digital guru dan siswa, serta kesiapan infrastruktur di sekolah. Namun, tantangan tersebut bukan menjadi penghalang, melainkan peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Dengan perencanaan dan implementasi yang baik, penggunaan AR dapat mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Apalagi, saat ini semakin banyak program pemerintah dan swasta yang mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan memanfaatkan potensi teknologi AR dalam pendidikan, maka diusulkan pengembangan sebuah media pembelajaran inovatif berupa flashcard Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas V SDN Parang 2. Dengan mengintegrasikan teknologi AR ke dalam flashcard, Siswa tidak hanya memperhatikan foto/gambar statis, tetapi juga dapat memunculkan model 3D dari baju dan rumah adat Nusantara secara interaktif melalui perangkat smartphone atau tablet. Pengembangan media Ini diharapkan dapat meningkatkan minat, dorongan, pemahaman, dan hasil belajar siswa, sehingga memungkinkan siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan. "Fitur interaktif dalam aplikasi AR tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang lebih aktif dan eksploratif." (Setiawan & Lestari, 2024, hlm. 89).

Teknologi Augmented Reality adalah salah satu kemajuan besar dalam pembelajaran media. (AR) dalam bentuk flashcard. Menurut Dewi et al. (2023), AR menawarkan kemampuan untuk memperkaya lingkungan belajar dengan elemen virtual yang berinteraksi secara real-time dengan dunia nyata, yang menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan imersif. Dalam konteks pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara, flashcard AR dapat menyajikan visualisasi interaktif tiga dimensi yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi detail budaya secara lebih konkret dan menyenangkan dibandingkan dengan media tradisional (Saputra & Putra, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, Media

flashcard berbasis AR adalah tujuan penelitian ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran materi baju dan rumah adat Nusantara pada siswa kelas V SDN Parang 2.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah utama dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, khususnya terkait pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara pada mata pelajaran IPS di jenjang Sekolah Dasar (SD), terutama di SDN Parang 2:

1. Pembelajaran materi baju dan rumah adat Nusantara masih dianggap kurang menarik dan interaktif oleh siswa kelas 5. Ini menyebabkan kebosanan dan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan buku teks dan gambar statis menyebabkan siswa kesulitan membayangkan bentuk fisik, detail arsitektur, atau cara penggunaan baju adat dalam konteks budaya yang sebenarnya. Hal ini berujung pada kurang optimalnya penyerapan materi dan pemahaman yang mendalam.
3. Observasi awal di SDN Parang 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada materi pakaian dan rumah adat Nusantara masih kurang, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan(75).
4. Idealnya, pembelajaran keragaman budaya mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air dan pemahaman yang mendalam, serta meningkatkan hasil belajar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan signifikan, ditandai dengan rendahnya capaian nilai dan kurangnya ketercapaian tujuan pembelajaran.
5. Metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih monoton dan kurang interaktif, serta minimnya penggunaan media visual atau audio-visual yang memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual. Ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa.

C. Batasan Masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih fokus dan terarah, penulis harus membatasi masalah saat menyusun proposal. Batasan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Flashcard *Augment Reality* (AR) media di Batasi pada materi pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara
2. Siswa kelas V SDN Parang 2

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Tingkat kevalidan media flashcard AR untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas V SDN Parang 2?
2. Bagaimana Tingkat kepraktisan penggunaan media flashcard AR untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas V SDN Parang 2?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan media flashcard AR untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas V SDN Parang 2?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tingkat Kevalidan pengembangan media flashcard AR untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas V SDN Parang 2
2. Mendeskripsikan Tingkat Kepraktisan penggunaan media flashcard AR untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas V SDN Parang 2
3. Mendeskripsikan Tingkat keefektifan penggunaan media flashcard AR untuk meningkatkan pembelajaran baju dan rumah adat Nusantara kelas V SDN Parang 2

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis untuk hal-hal berikut:

- a. Berkontribusi pada pengembangan ilmu dalam bidang teknologi pembelajaran, khususnya mengenai penggunaan media flashcard berbasis Augmented Reality (AR) di sekolah dasar.
- b. Mendukung penguatan teori konstruktivistik yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna melalui pengalaman visual dan interaktif.
- c. Menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran tematik yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan kurikulum berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat berikut:

a. Bagi Guru:

- 1) Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif serta menarik untuk materi baju dan rumah adat Nusantara.
- 2) Memudahkan guru menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih spesifik dan interaktif.
- 3) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran IPS, khususnya materi keragaman budaya.
- 4) Memberikan wawasan mengenai pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran.
- 5) Memiliki referensi media pembelajaran berbasis teknologi untuk pengembangan selanjutnya.

b. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah melalui adopsi teknologi inovatif.

- 2) Menjadikan sekolah sebagai contoh institusi yang progresif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam proses belajar-mengajar.
- 3) Memberikan dorongan dan legitimasi bagi guru untuk terus berinovasi dalam pengembangan media dan metode pembelajaran.
- 4) Membuka peluang untuk memanfaatkan perangkat teknologi yang mungkin sudah dimiliki siswa atau sekolah secara lebih produktif untuk tujuan edukasi.
- 5) Membantu pencapaian target strategis sekolah terkait dengan peningkatan hasil belajar dan pengembangan kompetensi digital siswa.

c. Peneliti:

- 1) Menyediakan informasi dan referensi mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran Augmented Reality, khususnya untuk materi budaya Nusantara.
- 2) Mendorong penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan AR dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya.
- 3) Memberikan inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi lainnya.
- 4) Menambah literatur ilmiah di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran IPS.
- 5) Memperluas pemahaman tentang potensi AR dalam memecahkan masalah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- (Arsyad, 2017; Smaldino et al., 2019), Media Pembelajaran Edisi Revisi 2017 oleh Azhar Arsyad.
- Adi, N. H., Fernandes, A. L., & Hermansyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.414>
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Breedlove, J. (2018). *Flashcard adalah alat bantu belajar yang terdiri dari kartu-kartu kecil yang berisi informasi ringkas dan digunakan untuk latihan mengingat melalui pengulangan dan asosiasi.* (dikutip dalam Rahmawati & Susanto, 2020, hlm. 79).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Carpenter, S. K., et al. (2012). *Flashcard merupakan media yang efektif untuk latihan mengingat dan penguatan konsep-konsep kunci dalam berbagai mata pelajaran.* (dikutip dalam Lestari & Widodo, 2021, hlm. 65).
- Devi, K. T., & Bayu, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Mata Kuliah Pemrograman Mobile. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(3), 418-425.
- Dewi, I. P., dkk. (2023). *Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan citra yang dihasilkan oleh komputer (misalnya model 3D) dengan pandangan dunia nyata pengguna, sehingga menciptakan lingkungan campuran yang interaktif.* (dikutip dalam Dewi et al., 2023, hlm. 45)
- Dewi, I. P., dkk. (2023). *Penggunaan flashcard sebagai marker dalam aplikasi Augmented Reality menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menggabungkan kemudahan penggunaan flashcard dengan visualisasi interaktif dari AR.* (dikutip dalam Dewi et al., 2023, hlm. 48).

- El Sayed, N. A. M., Zayed, H. H., & Sharawy, M. I. (2011). ARSC: Augmented Reality Student Card—An augmented reality solution for the education field. *Computers & Education*, 56(4), 1045–1061.
- Faujiah, S. N., Lestari, F. Y., Lestari, L. P., Luthfiah, D. A., & Lutfi, L. A. (2022). Berbagai jenis media pembelajaran.
- Hilda Nur Maziyah, dkk, 2025 "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar"
- Irsyad Fadhil Musyaffa, dkk, 2024 "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode ADDIE. *Jurnal Vokasi Informatika*, 2(1), 20–30. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.81>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Modul Pembelajaran IPS Sekolah Dasar: Keragaman Budaya Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, A., & Widodo, A. (2021). *Flashcard merupakan media yang efektif untuk latihan mengingat dan penguatan konsep-konsep kunci dalam berbagai mata pelajaran*. (dalam teks, hlm. 65).
- Maydiantoro, A. (2020). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- Putri Novia Rahmawati, dkk, 2023 "Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar"
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmawati, D., & Susanto, H. (2020). Efektivitas Penggunaan Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 8(2), 70–85.

- Rahmawati, Y., & Susanto, A. (2020). *Flashcard adalah kartu berukuran kecil yang berisi informasi ringkas, seperti kata, gambar, simbol, atau pertanyaan di satu sisi dan jawabannya di sisi lain.* (dalam teks, hlm. 79).
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight, 2020.* San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Saputra, A., Kurniawan, R., & Lestari, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 115-125.
- Setiawan, B., & Lestari, P. (2024). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(1), 77-95.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>
- Sugiyono, 2017 (hlm. 130) "Tabel 3.5 Uji Reliabilitas. Rumus Alpha Cronbach digunakan untuk menghitung reliabilitas data dengan skala (Sugiyono, 2017:130)."
- Suparlan. (2020). *Pendidikan Multikultural dan Keragaman Budaya Indonesia.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Supriadi, A., & Nurfadilah, N. (2022). Peran Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Fatta Perdana*, 3(2), 123-132.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan.* Graha Ilmu.
- Usmaedi, dkk, 2020 "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar"
- Wahyuni, S. (2020). *Pengembangan Media Flash Card Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Yilmaz, K. (2020). *Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual yang dihasilkan oleh komputer dengan lingkungan dunia nyata secara real-time.* (dikutip dalam Yilmaz, 2020).
- Yusuf, A., & Widyaningrum, M. (2023). *Penggunaan Augmented Reality dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan menyediakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.* (disebutkan dalam teks, hlm. 50).