

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

KHETY JUWITA UTAMI
NPM. 2210013411046



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Khety Juwita Utami
NPM : 2210013411046
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Heri Effendi S.Rd.I., M.Pd

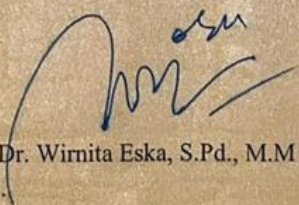
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



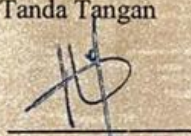


Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Sabtu Tanggal Tujuh Bulan
Maret Tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam bagi :

Nama Mahasiswa : Khety Juwita Utami
NPM : 2210013411046
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di Sekolah Dasar

Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Heri Effendi S.Pd.I., M.Pd	Ketua :	
2. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd	Penguji 1 :	
3. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd	Penguji 2 :	

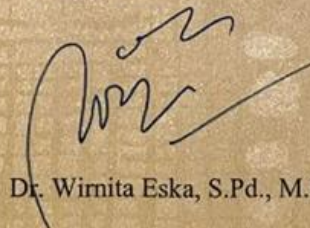
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD



Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khety Juwita Utami

NPM : 2210013411046

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*
dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di Sekolah Dasar” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 7 Maret 2026

Saya yang menyatakan



Khety Juwita Utami

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS III
DI SEKOLAH DASAR**

Khety Juwita Utami¹, Heri Effendi¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : khetyjuwitautami@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 217/III Bintang Marak, masih didominasi metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* pada kelas III SD yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validitas yang divalidasi oleh tiga orang validator, lembar praktikalitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS kelas III SD berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 92,50%. Validasi materi memperoleh nilai 87,50% dengan kategori valid, validasi desain memperoleh nilai 92,50% dengan kategori sangat valid, dan validasi bahasa memperoleh nilai 97,50% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas media oleh guru memperoleh nilai 95% dan oleh siswa 95,76% dengan kategori sangat praktis. Media yang dikembangkan juga terbukti sangat efektif dengan nilai pretest 42,69%, posttest 91,39%, peningkatan hasil belajar 48,69%, dan nilai N-Gain 0,85 dengan kriteria tinggi. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flashcard*, *Augmented Reality*, Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah Swt, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di Sekolah Dasar”. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah Swt., semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Heri Effendi S.Pd.I., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, kesabaran dan memberikan nasehat, motivasi serta dukungannya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji 1 dan 2 yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan skripsi ini.
3. Ibu Yulfia Nora S.Pd., M.Pd selaku dosen ahli validator materi, Bapak Ashabul Khairi, S.T, M.Kom, selaku ahli validator desain, dan Bapak Rio Rinaldi, S.Pd, M.Pd, selaku ahli validator bahasa.
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
6. Ibu Vivi Haryanti, S.Pd. selaku Kepala di SD Negeri 217/III Bintang Marak, Kec.Bukit Kerman, Kab.Kerinci, Prov. Jambi, Kota Sungai Penuh yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.
7. Ibu Nesa Yusniati, S.Pd., selaku pendidik kelas III SD Negeri 217/III Bintang Marak, Kec.Bukit Kerman, Kab.Kerinci, Prov. Jambi, Kota Sungai Penuh, yang telah memberikan kesempatan dan waktu kepada peneliti sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian di kelas III SD
8. Cinta pertama dan panutanku, Ayah Kaswardi yang selalu tampak cuek, namun sesungguhnya adalah orang yang paling khawatir setiap anak perempuannya melangkah jauh dari rumah. Terimakasih untuk setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik dan memberikan motivasi hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
9. Ibu Hirmayanti, bidadari surgaku beliau bukan hanya seorang ibu, tetapi juga sahabat, guru, dan cahaya dalam setiap langkah hidup penulis. Dari tangannya yang lembut penulis belajar arti ketulusan. Dari air matanya, penulis memahami makna perjuangan. Dari doanya yang tak pernah putus, penulis mengenal cinta sejati yang tak bersyarat, kalau untuk mendeskripsikan beliau tidak cukup dengan satu skripsi ini, bahkan seribu halaman pun tidak akan pernah mampu menampung besarnya kasih sayang dan pengorbanan beliau. Tanpa beliau, penulis bukanlah siapa-siapa. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, serta atas pengorbanan yang senantiasa mengiringi setiap langkah perjalanan hidup penulis, beliau memang tidak menempuh Pendidikan hingga perguruan tinggi, namun dengan tekad yang kuat, kerja keras, dan doa yang tak pernah berhenti. Beliau mampu mengantarkan anaknya menjadi seorang sarjana.

10. Adikku tersayang, Nesty Odelya Putri. Yang telah membuat penulis termotivasi untuk terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh *positif*, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.
11. Kepada keluarga besar yang telah senantiasa menyertai dengan doa dan dukungan dan memberikan motivasi kepada penulis agar segera menyelesaikan studi ini.
12. Kepada Hafifa Kamila Azir, Aulia Putri, Silvia Maharani, dan Mellan Nepa Utami selaku sahabat penulis yang senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit dan senang, memberikan dukungan serta motivasi, dan memberikan doa setiap langkah sehingga penulis menyelesaikan skripsi dengan lancar.
13. *Last but not least*, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya, Khety Juwita Utami. Ya, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang telah diam-diam berjuang tanpa henti. Terima kasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil dilalui. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski banyak hal yang terjadi di luar prediksi. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah karena kondisi. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah menghadapi tekanan tapi tetap diperjuangkan. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat yang Tuhan berikan. Tetap semangat untuk terus berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Penulis berdoa agar langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik dan hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab. Aamiin.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin.

Padang, 7 Maret 2026
Peneliti

Khety Juwita Utami
NPM.2210013411046

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	12
H. Kebaharuan dan Orisinalitas.....	13
I. Definisi Oprasional.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Pembelajaran IPAS.....	16
2. Media Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
b. Fungsi media pembelajaran.....	22
c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran.....	23
3. Augmented Reality.....	25
a. Pengertian Augmented Reality.....	25
b. Manfaat Penggunaan Augmented Reality.....	26
c. Fungsi Augmented Reality.....	27
B. Penelitian Relavan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Jenis penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian.....	31
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	32
2. <i>Design</i> (Desain/Perancangan).....	32
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	33

4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	35
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	35
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Instrument Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Jadwal Penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	71
C. Keterbatasan dalam Penelitian	75
BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	76
DAFTAR RUJUKAN.....	44



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	30
2. Model ADDIE.....	33



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nama Validator	36
2. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Materi	37
3. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Bahasa	37
4. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Desain	38
5. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	39
6. Kisi-kisi Angket Respon Guru	39
7. Skala Penilaian untuk Lembar Validitas	40
8. Kriteria Penilaian untuk Lembar Validitas	40
9. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas	41
10. Kriteria Penilaian Praktikalitas Suatu Produk	41
11. Nilai N-Gain	42
12. Jadwal penelitian	43
13. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	44
14. Daftar Nama Validator	56
15. Saran dari ketiga validator	57
16. Hasil Validitas Ahli Materi	58
17. Hasil Validitas Ahli Bahasa	59
18. Hasil Validitas Ahli Desain	60
19. Rekapitulasi skor validitas	60
20. Hasil Validitas oleh Guru	61
21. Hasil Validitas oleh Siswa	62
22. Hasil Pretest dan Posttest	63
23. Nilai tertinggi dan terendah siswa	64
24. Nilai pretest	65
25. Hasil Analisis Pretest	65
26. Nilai Posttest	66
27. Hasil Analisis Posttest	66
28. Analisis Lembar Efektifitas N-Gain	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Angket Validator Ahli Materi	79
2. Angket Validitas Ahli Materi.....	80
3. Hasil Validitas Ahli Materi	83
4. Kisi-Kisi Angket Validitas Ahli Bahasa	85
5. Angket Validitas Ahli Bahasa	88
6. Hasil Validitas Ahli Bahasa	89
7. Kisi-Kisi Angket Validitas Ahli Desain.....	89
8. Angket Validitas Ahli Desain	90
9. Hasil Validitas Ahli Desain.....	93
10. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas oleh Guru	94
11. Angket Praktikalitas oleh Guru.....	95
12. Hasil Validitas oleh Guru.....	98
13. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas oleh Siswa.....	99
14. Angket Praktikalitas oleh Siswa.....	100
15. Hasil Praktikalitas oleh Siswa.....	106
16. Hasil Lembar Soal Pre-Test Efektivitas Siswa	108
17. Daftar Nilai Pre-Test Efektivitas Siswa	108
18. Hasil Lembar Soal Post-Test Efektivitas Siswa.....	115
19. Daftar Nilai Post-Test Efektivitas Siswa.....	121
20. Buku Panduan Penggunaan Media Flashcard	122
21. Modul Ajar	140
22. Dokumentasi Penelitian	152
23. Surat-surat penelitian	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era global saat ini, perubahan terjadi dengan sangat cepat dan memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Arus informasi yang semakin mudah diakses, perkembangan teknologi yang terus berkembang, dan interaksi antarnegara yang semakin terbuka menciptakan dinamika baru dalam berbagai bidang. Globalisasi membawa berbagai perubahan dalam bidang sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi, yang berdampak pada sistem kehidupan manusia termasuk dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter (Faiz & Kurniawaty, 2022:26). Perkembangan pendidikan sebagai sebuah proses sosial telah dipahami oleh para ahli dan institusi pendidikan sebagai usaha manusia dalam menumbuhkan serta mengembangkan potensi individu melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat sekolah dasar merupakan unsur penting dalam sistem pendidikan, karena dirancang

untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan yang bersifat kontekstual, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan mampu menghadapi tuntutan abad ke-21. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS ditempatkan sebagai program pembelajaran terpadu antara IPA dan IPS, sehingga siswa tidak hanya memahami fenomena alam, tetapi juga keterkaitannya dengan aspek sosial di lingkungan mereka. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan IPAS dalam Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan kognitif peserta didik.

Kondisi ideal pembelajaran IPAS mengharuskan penyusunan materi serta penerapan pendekatan yang berpusat pada siswa, dengan melibatkan pengalaman langsung dan aktivitas yang mendorong literasi saintifik serta penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Hasil kajian sistematis mengenai integrasi IPAS mengungkapkan bahwa pembelajaran yang memadukan model problem solving, inkuiri, dan pengalaman praktis dapat meningkatkan keterampilan pemahaman dan sikap ilmiah siswa. Temuan ini sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sejak usia dini.

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan saat ini menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan sebuah pembelajaran. Teknologi mengantarkan kemajuan yang sangat besar terhadap pendidikan. Guru dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk lebih mudah

menggambarkan dan merealisasikan materi yang akan dipelajari. Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran (Ainulfais & Sari, 2025:122). Selain itu, media pembelajaran juga dipahami sebagai salah satu sumber belajar yang berperan penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Perkembangan teknologi *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan modern telah menjadi salah satu inovasi signifikan. Integrasi objek digital seperti model 3D, animasi, dan multimedia ke dalam lingkungan nyata memungkinkan *Augmented Reality* menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Keterlibatan siswa mampu ditingkatkan oleh teknologi ini, serta membantu mereka memahami konsep abstrak dengan visualisasi yang lebih konkret (Rahmawati et al., 2023:78). Pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengalaman belajar aktif dan bermakna menjadikan *Augmented Reality* dinilai sebagai salah satu solusi efektif untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Augmented Reality juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar selain meningkatkan motivasi. Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran, seperti ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Anisyah, Wiyono, dan Pratiwi (2022:129), mampu meningkatkan skor kompetensi peserta didik secara signifikan setelah mereka terlibat dalam aktivitas belajar berbasis *Augmented Reality*. Penelitian lain sejalan dengan temuan tersebut dan menyatakan bahwa pengalaman imersif yang diberikan *Augmented Reality* membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami materi, terutama materi yang sulit divisualisasikan melalui media konvensional (Hapsari & Kurniawan, 2021:55).

Implementasi *Augmented Reality* dalam pembelajaran, meskipun demikian, masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama terkait kemampuan guru mengoperasikan teknologi serta keterbatasan sarana pendukung di sekolah. Kesiapan pendidik sebagai faktor kunci keberhasilan integrasi *Augmented Reality* dalam kegiatan belajar mengajar ditekankan oleh beberapa penelitian (Rahmadani & Yusuf, 2020:77). Pelatihan dan peningkatan kompetensi teknologi guru karena itu perlu menjadi prioritas agar pemanfaatan *Augmented Reality* dapat berjalan optimal dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan.

Flashcard sebagai salah satu media visual sederhana banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena bentuknya yang praktis, mudah dikenali, serta mampu menyajikan informasi secara ringkas dan jelas. Kartu bergambar atau bertulisan yang biasa digunakan sebagai media ini dirancang untuk membantu siswa mengingat konsep melalui stimulus visual yang konkret. Flashcard, yang memiliki sifat sederhana namun menarik, sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung membutuhkan visualisasi untuk memahami materi (Sari & Kurniasih, 2021:86). Oleh sebab itu, media yang familiar dan mudah diterima oleh peserta didik ini adalah *flashcard*.

Penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu siswa lebih cepat mengenali konsep dasar suatu materi, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian lain (Nugraheni & Lestari, 2022:55). *Flashcard*, oleh karena itu, tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi tetapi juga

sebagai alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami.

Integrasi antara *flashcard* dan teknologi *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan menghadirkan inovasi baru, terutama dalam meningkatkan daya tarik visual pembelajaran. *Flashcard* yang sebelumnya hanya menampilkan gambar 2D kini, melalui *Augmented Reality*, dapat dihubungkan dengan objek 3D sehingga pengalaman belajar yang lebih hidup dan imersif dapat diberikan. Visualisasi 3D yang muncul dari pemindaian *flashcard*, menurut Putra dan Widyastuti (2021), mampu memperkaya persepsi siswa serta membantu mereka memahami konsep lebih mendalam. Oleh karena itu, solusi modern yang tetap mempertahankan kesederhanaan media sambil meningkatkan kualitas visualnya adalah gabungan *flashcard* dan *Augmented Reality*.

Flashcard berbasis *Augmented Reality* juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Ketika objek 3D muncul dari kartu yang siswa pegang, rasa ingin tahu serta interaksi langsung yang tidak dapat diperoleh melalui media konvensional diciptakan oleh pengalaman tersebut. Penggunaan *Augmented Reality* pada *flashcard* memberikan peningkatan signifikan pada motivasi belajar dan pemahaman konsep karena siswa dapat mengamati detail objek dari berbagai sudut secara *real-time*, seperti ditunjukkan dalam penelitian oleh Lestari dan Mahendra (2022). Hal ini menunjukkan bahwa alat bantu kognitif bukan hanya menarik, tetapi juga visual 3D.

Selain itu, pembelajaran yang lebih kontekstual dan mudah diingat mampu diciptakan oleh kombinasi *flashcard* dan *Augmented Reality*. Siswa merasa seolah berhadapan langsung dengan materi yang dipelajari ketika objek 3D muncul, sehingga proses internalisasi konsep menjadi lebih efektif. Media *Augmented Reality* memiliki kemampuan untuk memperkuat memori visual siswa karena pengalaman belajar yang diberikan bersifat multisensori dan interaktif, menurut Hidayah dan Ramadhan (2023). Dengan demikian, kualitas visual tidak hanya meningkat melalui penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan retensi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu, 10 Desember 2025 di SD Negeri 217/III Bintang Marak, Kec.Bukit Kerman, Kab.Kerinci, Prov. Jambi, sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajaran, guru belum menyesuaikan metode serta media pembelajaran dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Pada proses pembelajaran IPAS, guru tidak menerapkan media berbasis teknologi informasi dan tetap menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan LKS, yang berdampak pada siswa yang sering bermain serta kurang terlibat secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nesa Yusniati, S.Pd, guru kelas III di SD Negeri 217/III Bintang Marak, Kec.Bukit Kerman, Kab.Kerinci, Prov. Jambi, pada hari Rabu, 10 Desember 2025. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran. Dalam wawancara yang peneliti lakukan

dengan Ibuk Nesa Yusniati, S.Pd, beliau mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* belum ada di sekolah tersebut. Ibuk Nesa Yusniati, S.Pd menjelaskan bahwa saat ini, metode pengajaran yang digunakan masih cenderung konvensional, sehingga siswa seringkali merasa kurang tertarik dan sulit memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* , diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta interaktif.

Penelitian ini akan menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) untuk merancang dan menguji media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*. Melalui proses ini, diharapkan media yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa. Diharapkan bahwa pengembangan media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

Implementasi media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga dapat menjadi model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pentingnya pengembangan media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran jenis-jenis pekerjaan. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui jenis-jenis pekerjaan, tetapi juga memahami kontribusi setiap profesi dan keterkaitannya dengan budaya serta kebutuhan masyarakat sekitar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, saatnya media pembelajaran dikonsepsi dalam bentuk *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul yaitu “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Jenis-jenis Pekerjaan dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Guru belum menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi belum dimanfaatkan, khususnya dalam pembelajaran IPAS, sehingga proses belajar masih bergantung pada media konvensional seperti buku cetak dan LKS.
3. Siswa kurang terlibat secara optimal selama kegiatan belajar, terlihat dari siswa yang sering bermain dan tidak fokus pada materi pembelajaran.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, seperti *Flashcard* berbasis *Augmented Reality*, yang sebenarnya berpotensi meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa.
5. Metode pembelajaran yang diterapkan masih konvensional, sehingga beberapa siswa merasa cepat bosan dan mengalami kesulitan memahami materi.

6. Kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan belum terpenuhi, padahal hal tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pada latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian yang di lakukan ini terarah maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang menampilkan objek 3D untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis pekerjaan dalam pembelajaran IPAS. Media hanya difokuskan pada integrasi antara kartu fisik *flashcard* dan aplikasi *Augmented Reality* yang dapat memunculkan visual 3D.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS di kelas III yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana penerapan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS di kelas III yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana penerapan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS di kelas III yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS di kelas III yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS di kelas III yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS di kelas III yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi setiap elemen, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.
- b. Dapat menambah pengetahuan pada pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

- c. Sebagai referensi bagi penulis selanjutnya yang juga membahas penelitian yang sama dan hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran untuk penelitian yang mendalam bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan kontribusi secara teoritis, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat secara langsung bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi Sekolah Sebagai bahan media tambahan dalam kemajuan untuk pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.
- b. Bagi Guru Sebagai bahan pertimbangan dan tambahan media yang dapat digunakan untuk bahan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.
- c. Bagi Peserta Didik Menarik minat peserta didik agar termotivasi dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Manfaat Akademik

Memberikan tambahan ilmu dan pengetahuan mengenai pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* serta sebagai syarat menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah media media flashcard berbasis Augmented Reality dengan materi jenis jenis pekerjaan. Media flashcard ini berjudul “Dunia Profesi 3D” yang memuat 6 jenis pekerjaan, yaitu Guru, Dokter, Pedagang, Petani, Polisi, dan Montir / Mekanik. Agar lebih jelas, spesifikasi produk pengembangan flashcard berbasis Augmented Reality dapat dilihat pada poin berikut:

1. Judul Media “Dunia Profesi 3D”
2. Bentuk Media *flashcard* (*Flashcard* fisik dengan kode atau marker untuk memicu tampilan *Augmented Reality*.)
3. Sasaran Pengguna Siswa kelas III Sekolah Dasar
4. Menggunakan aplikasi *Augmented Reality* seperti Assemblr Edu untuk menampilkan objek 3D dari *flashcard*.
5. Setiap *flashcard* memunculkan visual 3D interaktif yang bisa diputar, diperbesar, dan diamati dari berbagai sudut.
6. Materi yang Disajikan Materi jenis-jenis pekerjaan sesuai kurikulum IPAS SD (misalnya guru, dokter, polisi, pedagang, petani, montir).
7. Setiap *flashcard* menampilkan objek 3D interaktif
8. Kartu berukuran standar dengan visual menarik, petunjuk singkat bagi guru dan siswa.
9. Media dapat digunakan di perangkat Android atau iOS, kompatibel dengan tablet atau smartphone yang mendukung aplikasi *Augmented Reality*.

10. Tujuan Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam mempelajari jenis-jenis pekerjaan.

Dengan spesifikasi tersebut, media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa, terutama dalam memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian media *flashcard* konvensional dengan teknologi *Augmented Reality*, sehingga setiap kartu tidak hanya menampilkan gambar dan informasi, tetapi juga dapat memunculkan objek tiga dimensi melalui aplikasi pendukung. Penggunaan *Augmented Reality* memungkinkan siswa melihat representasi visual pekerjaan secara lebih nyata, interaktif, dan menarik, yang sebelumnya belum banyak digunakan dalam pembelajaran materi pekerjaan di sekolah dasar.

.Orisinalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Media ini dirancang berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara dengan guru, serta analisis terhadap permasalahan dalam pembelajaran tema pekerjaan di kelas III. Dengan demikian, media yang dikembangkan bersifat relevan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

Selain itu, pengembangan media ini memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu* (atau aplikasi *Augmented Reality* lain yang digunakan), yang memungkinkan penyajian objek 3D, animasi, dan audio pendukung secara praktis dan komunikatif. Integrasi antara flashcard fisik dan tampilan digital ini menjadi inovasi yang berbeda dibandingkan media pembelajaran tradisional, yang umumnya masih berupa gambar statis atau teks pada buku tematik.

Dengan memadukan desain *flashcard*, teknologi *Augmented Reality*, serta penyajian materi yang disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, penelitian ini menghadirkan media pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman belajar bermakna. Oleh karena itu, media flashcard berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman konsep jenis-jenis pekerjaan, serta mendukung pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa kelas III Sekolah Dasar.

I. Definisi Oprasional

Agar terhindar dari kesalah pahaman dalam penggunaan istilah, terdapat beberapa penjelasan tentang hal-hal berikut:

1. Pengembangan merupakan penelitian dengan hasil akhir berupa suatu produk tertentu untuk menguji valid, praktis dan efektif dari suatu produk yang dihasilkan tersebut.
2. Media Kartu pembelajaran yang menggabungkan gambar atau teks dengan teknologi *Augmented Reality*, sehingga siswa dapat melihat animasi 3D atau

informasi interaktif melalui perangkat digital untuk memahami materi jenis-jenis pekerjaan.

3. Media flashcard berbasis *Augmented Reality* adalah kartu pembelajaran yang memadukan gambar atau teks dengan teknologi *Augmented Reality*, sehingga siswa dapat melihat animasi 3D atau informasi interaktif melalui perangkat digital (misalnya tablet atau smartphone) untuk memahami materi jenis-jenis pekerjaan.

