

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI LAMBANG NEGARA BURUNG GARUDA PANCASILA DI KELAS 2 MI KH HASYIM ASYARI KOTA MALANG

SKRIPSI

RAHMATUL UDHIYAH

NIM. 210103110022



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI LAMBANG NEGARA BURUNG GARUDA PANCASILA DI KELAS 2 MI K H HASYIM ASYARI KOTA MALANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan

Rahmatul Udhiyah

NIM. 210103110022



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Rahmatul Udhiyah
NIM : 21010311022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented reality* pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila di Kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, skripsi dengan judul sebagaimana diatas disetujui untuk diajukan ke sidang ujian skripsi.

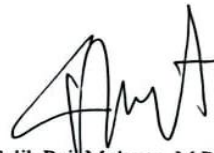
Mengetahui.

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Pembimbing,



Galih Puj Mulyoto, M.Pd
NIP.19880322201802011146

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED*
***REALITY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA**
MATERI LAMBANG NEGARA BURUNG GARUDA PANCASILA DI
KELAS 2 MI KH HASYIM ASYARI KOTA MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Rahmatul Udhiyah (210103110022)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Maret 2025 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

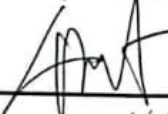
Ketua Sidang
Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.
NIP. 1965111219940

: 

Sekretaris Sidang
Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
NIP. 19880322201802011146

: 

Pembimbing
Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
NIP. 19880322201802011146

: 

Anggota Penguji
Alfan Nur Azizi, M.Pd.
NIP. 199204122019031009

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 1965040319980310

NOTA DINAS

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 03 Maret 2025

Hal : Rahmatul Udhiyah

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan baik isi, bahasa maupun teknik penelitian, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Rahmatul Udhiyah

NIM : 210103110022

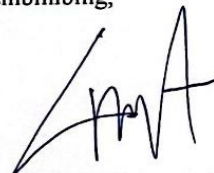
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Di Kelas 2 Mi K H Hasyim Asyari Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322 20180201 1 146

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmatul Udhiyah
NIM : 21010311002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Di Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini diikutip atau sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 05 Maret 2025
Hormat saya,



Rahmatul Udhiyah
NIM. 210103110022

LEMBAR MOTTO

“Orang lain tidak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita yang mereka ketahui hanyalah bagian success stories, berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ngga ada yang mengapresiasi, kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!!!”.

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

-Hindia-

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang serta dukungan dari orang-orang tercinta sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua, bapak Moh. Fadlan dan ibu Nur Haya, S.Pd yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan. Bekerja keras dan merawat penulis dengan penuh kasih sayang. Semoga terselesaikannya skripsi ini mampu membayar rasa lelah dan megobati sedikit dari harapan mereka.
2. Kepada ke-dua saudara, Tazkiyatun Nufus dan M. Sidadul Adyan yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
3. Kepada seluruh keluarga besar peneliti, yang sudah memberikan dukungan, bantuan, finansial, maupun motivasi kepada peneliti, terutama kepada almh. Mbah mutmainah yang telah menggantikan laptop peneliti yang rusak, untuk menyelesaikan kepenulisan skripsi ini.
4. Segenap dosen yang telah membimbing dan mengarahkan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Kepada seluruh teman-teman program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Angkatan 21 yang membantu dan berjuang selama 4 tahun

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena Atas izin dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Lambang Garuda Pancasila untuk Kelas 2 di MI KH Hasyim Kota Malang. Penulis berharap penelitian yang dilakukan bisa bermanfaat untuk berbagai pihak. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa ajaran islam.

Skripsi adalah tugas akhir yang bersifat wajib bagi seluruh mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis sadar bahwa penulisan skripsi tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, support, motivasi dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., yang merupakan Rektor Universitas Islam Negeri Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali. M.Pd., yang merupakan Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr.Bintoro Widodo,M.Kes, yang merupakan ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd, selaku dosen wali yang telah sabar membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir
5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi dengan baik
6. Segenap dosen dan civitas akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Ibu Hilda Nur Azizah, S.PdI selaku kepala sekolah serta Ibu Nur chasanah Wijayaningrum, S.Pd selaku wali kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang yang telah memberikan ruang dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Wiku Aji Sugiri M,Pd serta bapak Sigit Priatmoko M.Pd., yang telah berkenan menvalidasi produk yang penulis kembangkan
9. Kedua orang tua, bapak moh. Fadlan dan ibu Nur haya, SP.d yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan serta memberi motivasi kepada peneliti, serta kedua adek peneliti yaitu tazkiyatun nufus dan m. sidadul adyan yang selalu memberi semangat dan tidak sabar untuk menghadiri wisuda

10. Seluruh keluarga besar yang sudah memberikan dukungan, bantuan, finansial, maupun motivasi kepada peneliti untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman the nurul's (rahmania zen, firna nahwa Firdausi, azharie noor Setiawan, serta rahmat nur lathif) yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. calon wanita penghuni surga Maniezt (Hellen zahro masfufah, hayyun dwi salsabila dan ratna wati) yang selalu menemani dan memberi dukungan selama mengerjakan tugas akhir
13. Kumpulan anak pertama kuat (Erika setyahadi, nissa yumardi, nur salsabila, salsabila fatikha rivani) yang telah saling menguatkan dan menemani peneliti dari mahasiswa baru hingga menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Kim yana dan byun puja selaku tetangga kamar kos yang selalu membagi makanan, dan menjadi tempat untuk berkeluh kesah.
15. Kepada seluruh teman-teman program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Angkatan 21 yang membantu dan berjuang selama 4 tahun
16. Semua pihak yang telah membantu peneliti yang tidak bisa peneliti sebut satu-persatu.
17. Terakhir kepada diri sendiri, yang sudah mampu sampai tahap ini, yang selalu tetap bangkit ditengah menghadapi rintangan untuk menyelesaikan Pendidikan ini, serta kepada socy dan ken yang selalu ada dikala peneliti butuh.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan kritik dan saran. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan penulis pribadi.

Malang, 05 Maret
2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
ملخص.....	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xxi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Pengembangan	14
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	15
E. Spesifikasi Produk	16
F. Orisinalitas Pengembangan.....	17
G. Definisi Istilah	20
H. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II.....	25
TINJAUAN PUSTAKA	25
A. Kajian Teori	25
1. Media Pembelajaran.....	25
2. Media Flashcard	30
3. Teknologi Augmented Reality (AR).....	35
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI	41
5. Motivasi Belajar	52
B. Prespektif Teori dalam Islam.....	58
C. Kerangka Berpikir	63
BAB III	65
METODE PENELITIAN	65

A. Jenis Penelitian	65
B. Model Pengembangan	66
C. Uji Coba Produk	71
1. Desain Uji Coba	71
2. Subjek Uji Coba	73
D. Jenis Data	74
E. Teknik Analisis	83
BAB IV	88
HASIL PENGEMBANGAN	88
A. Proses Pengembangan	88
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	88
2. Desain (<i>Design</i>)	89
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	91
4. Implementasi (<i>implementation</i>)	97
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	99
B. Hasil Data Pengembangan	99
1. Hasil Validasi Ahli Materi	100
2. Hasil Validasi Ahli Media	101
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	103
C. Penyajian dan Uji Produk	105
1. Angket kemenarikan respon peserta didik	105
2. Angket peningkatan motivasi belajar peserta didik	106
D. Revisi Produk	109
1. Revisi produk ahli materi	109
2. Revisi Produk Ahli Media	110
BAB V	112
PEMBAHASAN	112
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	112
1. Analisis Desain Pengembangan Media	113
2. Analisis hasil validasi	114
3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media	119
4. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik	120
5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media	121
BAB VI	118

PENUTUP	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas.....	17
Tabel 2. 1 (CP) dan (TP)	46
Tabel 3. 1 Storyboard.....	68
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	76
Tabel 3. 3 Tabel Kisi-kisi Wawancara	77
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Observasi	79
Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket ahli materi	80
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Ahli Media	81
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran.....	82
Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Kevalidan.....	85
Tabel 3. 9 Tabel kemenarikan	85
Tabel 3. 10 Peningkatan Motivasi Belajar.....	87
Tabel 4. 1 CP TP.....	90
Tabel 4. 2 Revisi Produk Ahli Materi	109
Tabel 4. 3 Revisi Produk Ahli Media.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Cover wadah kartu flashcard	92
Gambar 4. 2 Buku Panduan Penggunaan Media.....	93
Gambar 4. 3 Materi Pembelajaran Kartu Flashcard	94
Gambar 4. 4 Materi Pembelajaran pada AR.....	95
Gambar 4. 5 Latihan Soal.....	96
Gambar 4. 6 Latihan Soal pada AR	97
Gambar 4. 7 Peserta didik mulai memindai kartu yang	98
Gambar 4. 8 Diagram Hasil Peningkatan Motivasi Belajar.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	124
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	125
Lampiran 3 Keterangan dari Sekolah	126
Lampiran 4 Surat Validator Ahli Materi.....	127
Lampiran 5 Surat Vlidator Ahli Media.....	128
Lampiran 6 Surat Validator Ahli Pembelajaran.....	129
Lampiran 7 Pedoman Observasi.....	130
Lampiran 8 Lembar Instrumen Observasi	131
Lampiran 9 Pedoman Wawancara.....	134
Lampiran 10 Lembar Wawancara Pra- Penelitian.....	135
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Materi	137
Lampiran 12 Angket Validasi Ahli Media.....	139
Lampiran 13 Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	141
Lampiran 14 data hasil Validasi Ahli Pembelajaran	143
Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	144
Lampiran 16 Angket Kemenarikan Media Respon Peserta didik.....	145
Lampiran 17 Data hasil angket respon peserta didik.....	147
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	148
Lampiran 19 Angket Peningkatan Motivasi Belajar.....	149
Lampiran 20 Hasil Data Peningkatan Motivasi Belajar	151
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian	152
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup.....	153

ABSTRAK

Udhiyah, Rahmatul. 2025. **Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Di Kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang**. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Kata kunci: media flashcard, Augmented Reality, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap peserta didik dalam proses belajar mengajar. Merujuk pada data pra-penelitian di kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih minim penggunaan media, sehingga peserta didik mudah bosan. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam kategori sedang. Sebagian besar peserta didik cenderung memiliki model belajar yang bersifat visual. Media belajar yang menarik akan mempengaruhi proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga diperlukan pengembangan suatu media belajar yang menarik dan sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji validitas serta kelayakan media *flashcard* berbasis *augmented reality*, menilai kemenarikan media tersebut, serta mengukur peningkatan motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah 30 siswa kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi media, angket kemenarikan, angket motivasi belajar, serta wawancara dan observasi. Data validasi diperoleh dari tiga validator yang ahli, diantaranya adalah seorang ahli materi, seorang ahli pembelajaran, dan seorang ahli media. Analisis kemenarikan media dapat diketahui dari nilai hasil angket kemenarikan. Analisis peningkatan motivasi belajar diketahui dari hasil angket peningkatan motivasi belajar.

Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* dengan model ADDIE telah memenuhi kriteria kelayakan. Validasi ahli materi mencapai 93,3%, ahli media 88%, dan ahli pembelajaran 91%. Penilaian kemenarikan media memperoleh 81%, sementara peningkatan motivasi belajar mencapai 76%. Dengan demikian, media ini dinyatakan efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki peserta didik.

ABSTRACT

Udhiyah, Rahmatul. 2025. **Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to increase Iraening motivastion on the State Emblem Material of the Garuda Pancasila Bird in Class II MI KH Hasyim Asyari, Malang City.** Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Maulana Malik Ibrahim Malang Teacher Education Study Program. Thesis Supervisor: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Keywords: flashcard media, Augmented Reality, Pancasila Education, Learning Media

Learning media has a significant influence on students in the teaching and learning process. Referring to pre-research data in class II MI KH Hasyim Asyari Malang City, Pancasila Education learning still uses minimal media, so students get bored easily. The learning motivation of students is in the moderate category. Most students tend to have a visual learning model. Interesting learning media will affect the learning process, especially in Pancasila Education subjects. So it is necessary to develop interesting and appropriate learning media. Therefore, this study will focus on the development of augmented reality-based flashcard media to increase learning effectiveness.

This study aims to test the validity and feasibility of *augmented* reality-based *flashcard media*, assess the attractiveness of the media, and measure the increase in students' learning motivation. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subject of the study was 30 students of grade II of MI KH Hasyim Asyari, Malang City. Data collection instruments were carried out through media validation sheets, interest questionnaires, learning motivation questionnaires, as well as interviews and observations. The validation data was obtained from three expert validators, namely a material expert, a learning expert, and a media expert. The analysis of media attractiveness can be found from the value of the results of the questionnaire. The analysis of the increase in learning motivation is known from the results of the questionnaire on increasing learning motivation.

The results of the study show that *the augmented* reality-based *flashcard media* developed with the ADDIE model meets the eligibility criteria. The validation of material experts reached 93.3%, media experts 88%, and learning experts 91%. The media attractiveness assessment obtained 81%, while the increase in learning motivation reached 76%. Thus, this media is declared feasible and effective and increases students' motivation to learn.

ملخص

الضحية ، رحمة. 2025. تطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز على مادة شعار الدولة لطائر Garuda Pancasila في الفئة الثانية MI KH Hasyim Asyari ، مدينة مالانج. اطروحه. برنامج دراسة مدرسة ابتدائية مولانا مالك إبراهيم مالانج لتعليم المعلمين. مشرف الرسالة: غاليه بوجي موليو تو ، دكتوراه في الطب

الكلمات المفتاحية: وسائط البطاقات التعليمية ، الواقع المعزز ، تعليم بانكاسيلا ، وسائل الإعلام التعليمية

وسائل التعلم المناسبة لها تأثير كبير على الطلاب في عملية التعلم. استنادا إلى بيانات ما قبل البحث في الفصل الثاني MI KH Hasyim Asyari Malang City ، لا يزال تعلم Pancasila Education ضئيلا في استخدام الوسائط ، لذلك يشعر الطلاب بالملل بسهولة. يتمتع غالبية الطلاب بأسلوب تعليمي بصري عال ، واستخدام وسائط تعليمية مثيرة للاهتمام ووفقا لأسلوب تعلم الطالب سيكون له تأثير على عملية التعلم ، خاصة في موضوع تعليم بانكاسيلا. لذلك هناك حاجة إلى وسائط مثيرة للاهتمام ومناسبة. لذلك ، تقوم هذه الدراسة بتطوير وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز لتحسين فعالية التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى اختبار صحة وجدى وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز ، وتقييم جاذبية وسائل الإعلام ، وقياس الزيادة في دافعية التعلم لدى الطلاب. الطريقة المستخدمة هي البحث والتطوير (R&D) مع نموذج ADDIE ، والذي يتضمن التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كان موضوع الدراسة 30 طالبا من الصف الثاني من MI KH Hasyim Asyari ، مدينة مالانج. تم تنفيذ أدوات جمع البيانات من خلال أوراق التحقق من صحة الوسائط ، واستبيانات الاهتمام ، واستبيانات تحفيز التعلم ، بالإضافة إلى المقابلات والملاحظات. تم الحصول على تحليل بيانات التحقق من الصحة من ثلاثة مدققين خبراء ، وهم خبراء المواد وخبراء التعلم وخبراء الإعلام. يمكن العثور على تحليل جاذبية وسائل الإعلام من قيمة نتائج الاستبيان. يعرف تحليل الزيادة في دافع التعلم من نتائج الاستبيان حول زيادة دافع التعلم.

تظهر نتائج الدراسة أن وسائط البطاقات التعليمية القائمة على الواقع المعزز التي تم تطويرها باستخدام نموذج ADDIE تفي بمعايير الأهلية. وبلغت نسبة التحقق من صحة خبراء المواد 93.3٪ ، وخبراء الإعلام 88٪ ، وخبراء التعلم 91٪. وحصل تقييم جاذبية الإعلام على 81٪ ، بينما بلغت نسبة الزيادة في الدافعية للتعلم 76٪. وبالتالي ، يتم الإعلان عن هذه الوسائط مجدية وفعالة وتزيد من دافع الطلاب للتعلم.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum yang paling baru diterapkan di seluruh lembaga pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran antarkurikuler yang beragam, dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Oleh sebabnya peserta didik memiliki waktu yang cukup ketika mencapai tujuan serta memperkuat konsep yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu seorang pendidik memiliki kebebasan mengelola penggunaan perangkat Pembelajaran untuk selanjutnya disesuaikan berdasarkan kebutuhan serta minat belajar peserta didik¹. Kurikulum merdeka yang diterapkan dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya media yang selaras dengan gaya belajar peserta didik dan menyesuaikan pengalaman belajar sesuai preferensi mereka.

Sasaran dari kurikulum merdeka adalah untuk memberikan beragam bentuk kebebasan bagi peserta didik untuk menentukan berbagai jenis pendidikan yang mereka inginkan. Dengan demikian, kurikulum ini akan memberi mereka kemampuan untuk beradaptasi dengan dunia digital². Berubahnya kurikulum terbaru ini menyesuaikan dengan perubahan zaman dimana teknologi semakin maju sehingga dengan adanya kurikulum ini

¹ Ayu Suherman, "Implementasi Kurikulum Merdeka Teori dan Praktik Kurikulum Merdeka Belajar Penjas SD", (Bandung: Penerbit Indonesia Emas Group: 2023)

² Adillah dkk., "Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka.", Jurnal Generasi Ceria Indonesia, Vol. 1 No .2, 2023

dapat membiasakan peserta didik dengan kemajuan teknologi pada era sekarang. Oleh karena itu, di harapkan peserta didik dapat melek teknologi dengan membiasakan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Adanya kemajuan teknologi ini memberi dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Terdapat banyak sekali dampak teknologi dalam dunia pendidikan, adapun dampak kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan diantaranya yaitu: pertama, memperbaiki nilai mutu dari kualitas pembelajaran: melalui pemanfaatan teknologi dan media digital pada proses pembelajaran turut memperbaiki nilai mutu dari kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien. Kedua, mudah untuk mengakses informasi: teknologi digital memudahkan akses ke informasi yang diperlukan untuk pendidikan, Ketiga, berkembangnya inovasi dalam dunia pendidikan: dengan memanfaatkan teknologi digital memberikan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan, seperti banyak munculnya media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital³. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tentunya sangat memberi kemudahan dalam hal apapun, baik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun sebagai alat bantu belajar peserta didik sehingga kualitas pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

Teknologi juga memberi dampak yang sangat besar pada generasi sekarang, yaitu generasi alpha. Generasi alpha ini merupakan generasi yang berkelahiran tahun 2001 sampai 2005. Generasi ini dianggap generasi

³ Hakim dan Yulia, "Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini.", *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 3 NO. 1, 2024.

paling cerdas karena mereka lahir di tengah kemajuan teknologi sehingga mereka dapat lebih mudah mengakses informasi melalui platform-platform teknologi digital. Oleh karena itu, mereka lebih terbiasa memanfaatkan alat teknologi dalam kehidupan kesehariannya terutama dengan gadget. Dalam sehari generasi alpha bisa menggunakan sampai lebih dari 10 jam. Berdasarkan penelitian Ria Novianti dkk dalam judul penelitian “Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman.” Diperoleh hasil sebanyak 21, 3% peserta didik SD kelas III yang sering menggunakan gadget hampir 10 jam dalam sehari. 51,1% menyatakan hanya sesekali saja, adapun sebanyak 12,8% menyatakan hampir tidak pernah menggunakan gadget sedangkan 9,6% menyatakan tidak pernah sama sekali menggunakan gadget⁴. Hal ini dapat dilihat, bahwa anak-anak generasi sekarang atau generasi alpha sangat terbiasa dalam menggunakan teknologi digital pada kehidupan sehari-hari, mereka dapat dengan mudah mengakses informasi melalui gadget yang dimilikinya, sehingga dapat menimbulkan rasa bosan dan berkurangnya minat belajar jika pendidik hanya mengandalkan media konvensional. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media pembelajaran adaptif yang selaras dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

Proses peralihan dari cara konvensional menuju cara digital pada pembelajaran abad 21 dibagi menjadi empat tahap, diantaranya yaitu: pertama, berkecimpung), kedua melakukan hal-hal lama menggunakan nilai tradisional, ketiga melakukan hal-hal lama melalui nilai-nilai modern, dan

⁴ Novianti dan Maria, “Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman.” Jurnal *Educhild*, Vol. 8 No. 2, 2019.

keempat, melakukan perkara baru dengan cara modern⁵. Sekarang sudah memasuki tahap yang keempat yaitu melakukan perkara baru dengan cara yang baru. Pendidik mulai mempelajari gaya belajar peserta didik pada era sekarang, selain itu pendidik juga mempelajari memanfaatkan teknologi agar pembelajaran dikelas lebih praktis dan interaktif.

Pendidik dipaksa untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pada abad ke-21. Pembelajaran abad ini menekankan model pembelajaran yang berorientasi beserta teknologi. Akibatnya, guru tidak hanya harus menguasai materi ajar, konten, dan pedagogik, tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk menguasai ketiga elemen tersebut: konten, pedagogik, dan teknologi. Ketiga elemen tersebut dapat disingkat menjadi *Tecnological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK). TPACK sendiri dijelaskan sebagai salah satu pengetahuan terbaru yang harus dikuasai oleh pendidik dalam rangka memadukan teknologi dalam pembelajaran⁶. Kemajuan teknologi pada abad 21 ini mengharuskan pendidik menguasai teknologi dalam pembelajaran sehingga pendidik yang belum melek teknologi mau tidak mau mereka harus mempelajari dengan perubahan zaman yang ada.

Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka bukan hanya membuat peserta didik mengenal teknologi saja, akan tetapi juga mengajarkan mereka bagaimana menggunakan teknologi ini untuk

⁵ Prayogi, "Kecakapan Abad 21", Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. 14 No. 2, 2020.

⁶ Alboin Selly, "Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru Abad 21 Dengan Pendekatan Tecnological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Melalui Aplikasi Sites Google Dan Mentimeter Bagi Guru SMA Kristen 2 Kalabahi", Indonesian Journal of Engagement, Community Services, Empowerment and Development, Vol 2 No 2, 2022

membantu mereka belajar, baik di lingkungan sekolah, di rumah, hingga lingkup masyarakat. Hal ini membantu siswa menghindari efek negatif teknologi serta memanfaatkan waktu mereka untuk belajar lebih baik⁷. Selain itu proses pembelajaran pada kurikulum merdeka menekankan pendidik harus memahami karakter peserta didik. Setiap peserta didik pastinya memiliki karakter yang berbeda-beda, sebagaimana dengan gaya belajar peserta didik. Pendidik harus bisa memenuhi kebutuhan dalam hal gaya dan minat belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang sempurna.

Berdasarkan gaya belajar dijelaskan sebagai kemampuan unik yang dimiliki setiap orang yang didasarkan oleh kebutuhan dan tingkat ketertarikannya terhadap suatu hal⁸. Masing-masing peserta didik pastinya memiliki gaya belajar yang berbeda. Gaya belajar ini dapat ditentukan dengan melakukan analisis diagnostik pada awal pembelajaran. Gaya belajar sendiri terbagi menjadi tiga jenis, diantaranya yakni: gaya belajar visual dijelaskan sebagai gaya belajar peserta didik yang didominasi menggunakan alat indra penglihatan untuk menangkap sumber informasi. Gaya belajar secara auditori dijelaskan sebagai gaya belajar untuk peserta didik yang dominan pada gaya belajar yang menggunakan alat indera pendengar sebagai cara menangkap sumber informasi, sedangkan yang terakhir gaya belajar kinestetik: gaya belajar ini untuk peserta didik yang lebih menyukai pembelajaran yang didominasi dengan bergerak seperti

⁷Hesty Wahyuningrum, "Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Asesmen Pembelajaran Terhadap Kurikulum Merdeka", Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional, Vol. 1 No. 1, 2023

⁸Rafiska dan Susanti, "Analisis Profil Gaya Belajar Peserta Didik Sebagai Data Pembelajaran Berdiferensiasi", Research and Development Journal of Education, Vol. 9 No. 2, 2023

bermain game⁹. Penting bagi pendidik untuk memahami hal ini sebelum memulai proses pembelajaran. Terlebih lagi, jika gaya mengajar yang digunakan tidak sesuai dengan minat dan preferensi belajar peserta didik, maka dapat menimbulkan suasana membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu, mengenali gaya belajar peserta didik terlebih dahulu sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Tercapainya hasil belajar tidak hanya dengan memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik saja melainkan, ketepatan media pembelajaran juga sangat mendukung hasil peserta didik. Media pembelajaran sendiri dapat memengaruhi psikologis siswa, menumbuhkan minat dan keinginan baru, serta mendorong dan merangsang peserta didik dalam kegiatan belajar¹⁰. Media pembelajaran bukan hanya sekedar mendukung proses belajar dari peserta didik saja melainkan dapat juga memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian Alfiah dkk di dapatkan bahwasanya pada peserta didik kelas V SD di Surakarta memiliki motivasi belajar yang rendah dan yang menjadi salah satu faktornya yaitu proses pembelajaran yang diciptakan pendidik masih kurang menarik¹¹. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah kekuatan internal utama dalam diri peserta didik yang mendorong keterlibatan mereka dalam

⁹ Andi Priyatna, *Pahami Gaya Belajar Anak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo: 2023), hal 2.

¹⁰ Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020" *Jurnal Mahasiswa UNESA*, Vol. 7 No. 3, 2020

¹¹ Alfiah dan Isitiyati, "Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ips pada peserta didik kelas V sekolah dasar."

kegiatan belajar, mempertahankan kegiatan tersebut dari waktu ke waktu, dan membantu mereka mencapai tujuan yang ditetapkan oleh pelajar¹². Dengan motivasi belajar seperti ini, peserta didik akan semakin giat serta bersemangat dalam pembelajaran.

Pendidik dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Mengingat perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat peserta didik lebih tertarik dengan menggunakan media pembelajaran digital, pada media ini terdapat banyak media pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital yang dapat digunakan contohnya seperti podcast atau media audio, animasi dan digital video, *augmented reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), Game edukasi, *E-module*, power point dan fokusky¹³. Media pembelajaran podcast dan animasi digital video: dalam penggunaannya media ini di dominasi dengan menggunakan suara, kemudian pada media *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR): media pembelajaran ini membantu pendidik untuk menampilkan gambar yang lebih menarik secara nyata berbentuk model dua dimensi hingga berbentuk tiga dimensi kepada peserta didik atau membantu memvisualisasikan gambar yang abstrak yang sulit di sampaikan jika hanya menggunakan penjelasan saja, dan yang terakhir media game edukasi: media pembelajaran ini membantu pendidik menciptakan pembelajaran

¹² Pratiwi dan Hardini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD."

¹³ Hafizah, "Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka.", *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 7 No 4, 2023

yang interaktif di kelas sehingga peserta didik lebih optimal dan termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sudah banyak sekali diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu media teknologi *augmented reality* (AR). Media teknologi *augmented reality* (AR) telah diterapkan pada proses pembelajaran mulai dari jenjang sekeloah menengah hingga pada jenjang sekolah dasar. Penerapan media tersebut telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu penelitian Moh Alif Hidayat Sofyan dan Kartika Dewantari (2023), Hari Prayitno dkk (2023), Valentina Rossi Wibowo dkk (2022), Nur Nurul Fajariyah dan Umi Hanik (2024) mengatakan bahwasanya penggunaan media teknologi pada suatu proses pembelajaran dinilai memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik, diantaranya yaitu: pemanfaatan media dapat membantu peserta didik lebih optimal serta fokus dalam pembelajaran, kemudian penggunaan media tersebut juga dinilai efektif dan sesuai untuk diterapkan pada proses pembelajaran bahkan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan peserta didik, selain itu media tersebut sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran¹⁴¹⁵¹⁶¹⁷. Menurut beberapa hasil penelitian terdahulu yang sudah di paparkan diatas dapat

¹⁴ Sofyan dan Dewantari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Kota Mojokerto)”, *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol.3 No.2, 2023

¹⁵ Prayitno, Menrisal, dan Astri Indah Juwita, “Efektivitas Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Geografi”, *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2, 2023

¹⁶ Wibowo, Eka Putri, dan Amirul Mukmin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar”, *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, Vol. 3 No. 1, 2022

¹⁷ Fajariyah dan Hanik, “Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 8 No.2, 2024

Kesimpulan yang didapat yaitu bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran digital sangat mudah diterapkan, baik dari segi keefektifan media, kepraktisan media maupun kelayakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan oservasi pra-penelitian tanggal 13 juli 2024 pada ibu arum selaku guru wali kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada MI KH Hasyim Asyari kota malang terutama pada kelas 2 media pembelajaran yang digunakan sudah sangat menarik juga sudah memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *power point* (PPT) dan game edukasi *word wall*. Akan tetapi jika media tersebut digunakan secara terus menerus peserta didik merasa bosan sehingga membutuhkan inovasi media pembelajaran yang baru. Selain itu pada pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada bagian lambang Negara burung garuda pancasila hanya menggunakan media pembelajaran buku teks saja.

Berdasarkan wawancara pra-penelitian kepada guru kelas 2 mata pelajaran pendidikan pancasila memang memiliki banyak materi untuk dihafalkan terutama pada materi burung garuda pancasila, tetapi peserta didik merasa malas untuk menghafal. Hal ini disebabkan pendidik hanya menyuruh menghafal melalui buku teks saja sehingga kurangnya motivasi belajar peserta didik serta muncul rasa bosan ketika pembelajaran. Selain itu kebanyakan peserta didik memiliki gaya belajar visual yang tinggi sehingga jika hanya menggunakan buku teks saja mereka kurang tertarik dengan materi tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran

yang sesuai memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwasanya dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat menumbuhkan rasa keingin tahuan yang besar dalam bentuk motivasi belajar murid, mencegah terjadi adanya *verbalisme*, meningkatkan daya berpikir dalam bentuk penalaran yang runtut dan sistematis, dan buat menumbuhkan pemahaman dan menyebarkan nilai-nilai dalam diri murid¹⁸. Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pendidikan, sangat mempengaruhi pengalaman belajar peserta didik.

Mengacu pada pemaparan permasalahan diatas media yang cocok digunakan pendidik dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi lambang pancasila dan maknanya yaitu media pembelajaran digital *augmented reality* (AR). Media ini dapat menggabungkan dunia maya (*virtual*) dan dunia nyata (*real*) yang dibuat oleh seseorang melalui komputer. Menggunakan objek-objek seperti tulisan, gambar animasi, model 3D, hingga video yang digaungkan dengan suasana kondisional nyata, sehingga pengguna dapat merasakan suasana nyata seakan berada di lingkungannya¹⁹. Melalui penggunaan media digital peserta didik dapat melihat secara langsung gambar lambang negara burung garuda pancasila

¹⁸ Rahmawati dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen., Jurnal Pendidikan Tambusai," Volume 6 Nomor 2, 2022.

¹⁹ Hasugian, Riandari, dan Perwira, "Peningkatan Kreativitas Siswa SMA Sekota Medan Dengan Pengenalan Teknologi Augmented Reality 3D Menggunakan Android."TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), Vol 3 Nomor 1, 2020.

dan maknanya, mengingat banyaknya peserta didik yang memiliki gaya belajar visual sehingga penggunaan media pembelajaran ini sangat cocok untuk digunakan, tetapi pada kelas rendah MI KH Hasyim Asyari lebih suka belajar sambil bermain sehinggah media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk *flashcard*, dalam implementasinya peserta didik dapat mengakses melalui QR yang tertera pada *flashcard* yang akan di scan secara bergantian melalui gadget pendidik.

Pengertian *Flashcard* dijelaskan sebagai media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar memiliki bentuk tersendiri dan memiliki dua sisi, yaitu satu sisi kartu tersebut berisi gambar dan sisi lainnya berisi keterangan dari gambar disebelahnya²⁰. Media pembelajaran ini berbentuk kartu edukatif dan terdapat gambar beserta keterangannya, keterangan ini bisa di letakkan di bagian depan dibawah gambar maupun berada di belakang kartu tersebut. Sedangkan jika hanya menggunakan media *flashcard* saja, masih kurang menarik karena peserta didik merasa seperti melihat di buku teks sehinggah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi agar terbentuk inovasi media pembelajaran yang lebih baik media *flashcard* ini diintegrasikan dengan augmented reality (AR) yang dapat memunculkan gambar secara langsung seolah-olah terlihat di depan peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik akan termotivasi dan semangat dalam pembelajaran.

²⁰ Febiola, "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini.", Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 4 Nomor 2, 2020.

Efektivitas penggunaan media *flashcard* dan teknologi *augmented reality* (AR) dalam proses pembelajaran telah dibuktikan pada beberapa penelitian sebelumnya. yaitu penelitian Hardiyanti Aprilya Hapsari dan Frita Devi Asriyanti (2023), Blasius Eka Febrian Susetya dan Nyoto Harjono (2022), Muhammad Fadhil Iskandar dan Mayarni (2022), Tri Elvina dkk (2024) menyatakan bahwasanya media *flashcard* dan teknologi *augmented reality* sangat valid dan evektif diterapkan pada proses pembelajaran^{21,22,23,24}.

Pembuatan media *flashcard augmented reality* (AR) dipusatkan pada materi lambang negara burung Garuda Pancasila. Hal ini mengacu pada permasalahan yang di dapat yaitu banyaknya peserta didik yang malas menghafal jika hanya menggunakan buku teks saja sehingga dengan tersedianya beberapa macam media pembelajaran untuk selanjutnya dapat dipergunakan sebagai upaya peningkatan motivasi dalam diri peserta didik mengikuti pembelajaran serta berambisi mampu menambah motivasi belajar peserta didik dan diharapkan menjadi pembelajaran bermakna.

Menurut Ausubel (Cliburn, J.W. 2013), belajar dimaknai sebagai (*meaningful learning*) berupa berkembangnya sebuah proses pendidikan melalui kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan ide-ide terbaru yang selanjutnya dihubungkan bersama ide-ide yang ada pada struktur kognitif

²¹ Aprilya, “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Booklet Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas V SDN 5 BENDOREJO”, Educuro, Vol. 1 No. 3, 2023

²² Susetya dan Harjono, “Pengembangan Media Filter Instagram Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Jurnal Basicedu, Vol. 6 No. 6, 2022.

²³ Iskandar dan Mayarni, “Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”, Jurnal Basicedu, Vol.6 No. 5, 2022

²⁴ Elvina dan Miranda, “Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Augmented Reality Anak Usia 5-6 Tahun”, Jurnal Edukasi, Vol. 2 No. 1, 2024.

peserta didik. Sehingga memiliki kelebihan belajar bermakna yaitu peserta didik lebih mudah mempelajari materi dan akan bertahan lebih panjang sebagai pengetahuan yang memudahkan proses belajar berikutnya²⁵. Selain itu, yang menjadi pembeda media ini dengan media sebelumnya yaitu pada media ini disertai dengan audio dan pemahaman materi sehingga dengan menggunakan media ini peserta didik dapat melihat gambar lambang burung garuda pancasila dan maknanya secara nyata, sangat praktis, interaktif dan dapat menambah wawasan mengenai makna dari lambang garuda pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan tema “Pengembangan Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang sudah di paparkan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas dan uji coba pengembangan Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang yang telah terbukti valid dan layak untuk diuji?

²⁵ Jailani dan Almukarramah, “Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Biologi Melalui Pembelajaran Bermakna Dengan Menggunakan Peta Konsep.” Jurnal Biology Education, Volume 8 No. 2, 2020

2. Bagaimana kemenarikan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar Pada Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian mengenai pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan motivasi belajar materi Lambang Burung Garuda Pancasila pada siswa kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas dan uji coba pengembangan *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi Lambang Burung Garuda Pancasila di kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
2. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi Lambang Burung Garuda Pancasila di kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *augmented reality*.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi Lambang Burung Garuda Pancasila di kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang yaitu:

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan, khususnya media *flashcard* berbasis *augmented reality*, diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran baru yang dapat dimanfaatkan di sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif.

2. Bagi Guru

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media *flashcard* dengan teknologi *augmented reality*, diharapkan dapat memberikan cara-cara inovatif bagi para pendidik untuk menciptakan media digital dan mengimplementasikannya dalam pengajaran, sehingga memudahkan penyampaian materi pada peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Output dari penelitian dan pengembangan ini yaitu media *flashcard* dengan teknologi *augmented reality* dapat mendukung peserta didik dalam pemahaman materi tentang lambang garuda pancasila selama proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menjadi pengalaman baru yang sangat berharga. Selain itu dapat menambah wawasan dan pembelajaran dalam menulis sebuah karya ilmiah.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media flashcard berbasis *augmented reality* yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *flashcard*.
2. Media *flashcard* ini dikembangkan berintegrasi dengan teknologi *augmented reality*.
3. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* ini dapat berbentuk kartu bergambar beserta keterangan di bawahnya yang dapat diakses menggunakan gadget pendidik di kelas yang sudah tersambung dengan internet melalui kode QR.
4. Materi yang terdapat pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* yaitu mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 2 semester 1 materi lambang burung garuda pancasila.
5. Materi lambang burung garuda pancasila ini berisikan tentang makna dari bagian lambang burung garuda, lambang sila pancasila dan maknanya.
6. Media *flashcard* dikembangkan melalui aplikasi canva kemudian, diintegrasikan menggunakan *augmented reality* menggunakan aplikasi *essembler edu*.
7. Produk pengembangan ini ditujukan untuk kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang

F. Orisinalitas Pengembangan

Keaslian penelitian dan pengembangan ini dapat berdasarkan pada penelitian sebelumnya menunjukkan ciri-ciri yang mirip dengan pengembangan media, meskipun ada perbedaan dalam sasaran, jumlah, tema, lokasi, dan metode analisis yang digunakan. Agar dapat dipahami dengan mudah disajikan dalam tabel 1.1 sebagai berikut ini

Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Insyirah Shafa dkk (Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar), 2022.	1) Mengembangkan media <i>flashcard</i> 2) Menggunakan metode R&D	1) Tidak diintegrasikan dengan media teknologi <i>augmented reality</i> (AR) 2) tidak menggunakan materi lambang burung garuda pancasila	Beberapa aspek yang membuat penelitian ini berbeda dengan penelitian – penelitian sebelumnya ada di : 1. Media yang dikembangkan peneliti disertai dengan audio di dalamnya 2. media yang dikembangkan menggunakan aplikasi assemblr edu 3. materi yang digunakan berbeda dengan penelitian terdahulu 4. serta subjek yang digunakan pada penelitian juga berbeda
2	Crisna Wijaya Sukma dkk (Pengembangan Media Pembelajaran <i>Digital Augmented Reality</i> Berbasis Android Pada Materi Sistem TataSurya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar), 2023.	1) Mengembangkan media teknologi <i>augmented reality</i> (AR) 2) Menggunakan metode R&D dan model ADDIE 3) Pada jenjang sekolah dasar	1) Tidak diintegrasikan dengan media <i>flashcard</i> 2) Megembangkan pada mata pelajaran IPA, sedangkan materi pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan materi lambang burung garuda pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila 3) Mengembangkan media pada kelas	

			IV pada, sedangkan peneliti mengembangkan media pada kelas II.	
3	Febriyanti Utami dkk (Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Menenal Binatang Laut), 2021.	1) Mengembangkan media <i>flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) 2) Menggunakan metode R&D	1) Media dikembangkan untuk jenjang PAUD, sedangkan jenjang yang dilakukan peneliti pada jenjang sekolah dasar. 2) Materi yang digunakan yaitu materi mengenal binatang laut tetapi peneliti menggunakan materi lambang burung garuda pancasila didalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar 3) Menggunakan model Borg and Gall sedangkan yang dilakukan peneliti menggunakan model ADDIE	
4	Qurota A'yun Nina dkk (Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan	1) Mengembangkan media <i>flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) 2) Pada jenjang sekolah dasar 3) Menggunakan metode R&D dan model ADDIE	1) Megembangkan pada materi gaya mata pelajaran IPA, sedangkan materi pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan materi lambang burung garuda	

	Berpikir Kritis Siswa Kelas IV), 2023		pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila 2) Mengembangkan media pada kelas IV pada, sedangkan peneliti mengembangkan media pada kelas II. 3) Pada penelitian tersebut lebih memfokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan yang dilakukan peneliti memfokuskan pada pengembangan media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> (AR).	
5	Gading Inge Paninggil Arif dan Hendrik Pandu Paksi (Pengembangan Media Pop Up Book Pancasila Pada Materi Mengenal Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar), 2023	1) Menggunakan materi lambang Negara burung garuda Pancasila 2) Pada jenjang sekolah dasar	1) Media yang dikembangkan berbentuk media puzzle, sedangkan yang dilakukan peneliti menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) 2) Model yang digunakan menggunakan model penelitian borg and gall sedangkan peneliti	

			menggunakan model ADDIE.	
--	--	--	--------------------------	--

G. Definisi Istilah

Definisi istilah mengacu pada penjelasan makna setiap istilah kata kunci yang disebutkan dalam judul penelitian dan rumusan masalah, berdasarkan tujuan penelitian dan pemahaman peneliti. Istilah kata kunci yang didefinisikan dalam penelitian ini meliputi:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dijelaskan sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang dimanfaatkan dalam membantu pendidik menyampaikan setiap materi pada proses pembelajaran.

2. Media *flashcard*

Media *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam rupa bentuk kartu yang terdiri atas gambar atau foto yang terdapat keterangannya baik itu di depan maupun di belakang kartu.

3. Teknologi *Augmented Reality* (AR)

Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu kemajuan teknologi sekarang yang dapat menampilkan gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi secara nyata.

4. Materi Lambang Negara Burung Garuda Pancasila

Materi ini merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas 2 semester 1. Materi ini membahas tentang bagian-bagian dari lambang Negara burung garuda beserta

maknanya yang bertujuan peserta didik dapat memahami makna dari bagian-bagian lambang burung garuda.

5. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang memengaruhi perubahan sikap dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang proposal skripsi ini, penyusunnya secara sistematis pada proposal skripsi ini sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab pertama ini menjelaskan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, pentingnya penelitian dan pengembangan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab yang kedua Menguraikan landasan teori yang terkait dengan topik penelitian dan membahas temuan penelitian sebelumnya sebagai referensi untuk penyusunan proposal skripsi ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab yang ketiga menjelaskan jenis dan model pengembangan, cara mengidentifikasi sampel, jenis dan sumber data, serta teknik pengumpulan dan analisis yang dipilih untuk selanjutnya dipergunakan pada penelitian ini.

BAB IV: PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Bab keempat memaparkan proses dari perkembangan produk, penyiapan produk, dan analisis dari data uji coba penggunaan produk serta revisi produk.

BAB V: PEMBAHASAN

Bab yang keempat Menjabarkan isi pembahasan dari kajian produk yang akan dikembangkan, pembahasan hasil validasi produk, dan pembahasan hasil atas efektifitas produk.

BAB VI: PENUTUP

Bab yang kelima Menjelaskan kesimpulan dan saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa media majemuk latin “*medium*” yakni perantara sedangkan berdasarkan bahasa Arab berawal dari kata “*wasaila*” yang memiliki arti juga perantara²⁶. Media pembelajaran yaitu media pembelajaran ialah alat perantara yang dipergunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik pada suatu proses pembelajaran. Sedangkan menurut Heinich dkk mengemukakan bahwasanya istilah medium sebagai alat perantara yang berfungsi untuk mengirimkan data antara sumber dan penerima, Sehingga yang termasuk media yaitu radio, televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan cetakan, dan sebagainya. Media disebut sebagai media pembelajaran jika memiliki informasi atau pesan yang dimaksudkan untuk mengajar atau mengandung tujuan pembelajaran²⁷. Dengan demikian, Media pembelajaran termasuk segala jenis perangkat yang berfungsi sebagai alat bantu pada kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi kepada peserta didik.

²⁶Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Pustaka Abadi: 2017), hal 9.

²⁷ Robert Heinich et al, *Instructional Media and Technologies For Learning*, (Macmillan Publishing Company: 1982)

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberi banyak manfaat dalam proses pembelajaran, terutama kepada pendidik dan peserta didik. Manfaat media pembelajaran untuk pendidik yaitu: membantu pendidik agar tercapainya tujuan pembelajaran sehingga dapat memaparkan materi sesuai dengan alur tujuan pembelajaran serta dapat memberikan penjelasan materi yang menarik agar meningkatnya kualitas pembelajaran. Sedangkan fungsi dari media pembelajaran untuk peserta didik yakni: memperbaiki motivasi serta semangat saat peserta didik mengikuti pembelajaran serta dapat memahami materi dengan mudah dengan terciptanya situasi pembelajaran yang menyenangkan²⁸. Implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan banyak dampak baik itu terhadap pendidik maupun terhadap peserta didik sehingga implementasi media pembelajaran ini sangat berpengaruh dalam proses belajar. Manfaat pengaplikasian media pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar dapat mendukung pembelajaran abad 21²⁹. Pada abad 21 dimana teknologi semakin maju sehingga penggunaan media pembelajaran difungsikan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, utamanya penggunaan teknologi sebagai media bahan ajar.

²⁸ Septi Nurfadhilla, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV jejak: 2021), hal 47

²⁹ Maryana dkk, *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery: 2023), hal 9.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Variasi media pembelajaran dikenal cukup beragam yang terdiri dari jenis yang berbeda. Adapun jenis-jenis media pembelajaran terdapat 5 macam, diantaranya yaitu: media visual, media audio, media audio visual, multimedia, dan media realia³⁰.

1) Media Visual

Media visual secara sederhana dikenal sebagai media yang menggunakan panca indera mata yang digunakan menerima informasi materi pembelajaran. Sejenis media pembelajaran yang memanfaatkan indra penglihatan untuk memungkinkan seseorang untuk mengidentifikasi suatu objek³¹. Media pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung atau nyata termasuk dengan media visual. Beberapa contoh media visual seperti: buku gambar, gambar, poster.

2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media audio merupakan jenis media yang menyertakan file suara dalam rencana pembelajaran³². Media pembelajaran ini menggunakan audio yang dapat diakses dengan teknologi dalam penggunaannya. Beberapa contoh media audio yaitu podcast, musik pembelajaran dan radio.

³⁰ Ina Magdalena, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Sukabumi: CV. Jejak: 2023), hal 31-33

³¹ Ina Magdalena, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Sukabumi: CV. Jejak: 2023), hal 31

³² "Magdalena, Ina"

3) Media Audio Visual

Gabungan dari beberapa media audio dan beberapa media visual membentuk pengertian yang dijelaskan sebagai media audio visual. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat melihat gambar secara nyata beserta terdapat audio pada media tersebut. Media audio visual adalah media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran yang didalamnya memadukan antra unsur suara dan unsur gambar³³. Media pembelajaran ini dapat memunculkan suara beserta gambar secara bersamaan sehingga media ini lebih menarik dibandingkan dengan media audio maupun media visual karena mereka hanya dapat memunculkan gambar saja maupun audio saja. Beberapa contoh media audio visual yaitu video pembelajaran, film edukasi, dan animasi.

4) Multimedia

Multimedia merupakan gabungan beberapa media seperti data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang dapat ditampilkan melalui komputer³⁴. Media pembelajaran ini tidak hanya menggabungkan audio visual saja melainkan dapat menggabungkan lebih dari itu dalam satu media pembelajaran. Pada tahun 2010 perkembangan media teknologi digital sudah sampai pada gadget dan kebanyakan

³³ Rahman, "Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi", Jurnal Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol. 21 No. 1, 2021

³⁴ Marjuni dan Harun, "Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran", Jurnal Idaarah, Vol. 3 No. 2, 2019.

peserta didik memiliki gadget sendiri-sendiri, media gadget ini efektif digunakan dalam menyampaikan satu informasi³⁵. Semakin berkembangnya teknologi multimedia tidak hanya bisa diakses menggunakan komputer saja melainkan pada era sekarang multimedia dapat diakses menggunakan gadget. Contoh dari multimedia yaitu *E-learning* dan *power point* (PPT) interaktif.

5) Media Realia

Media realia merupakan media yang tidak membutuhkan perangkat keras tambahan karena sudah ada di dunia nyata³⁶. Media pembelajaran ini merupakan media yang bentuknya nyata, dalam kata lain media yang sudah ada di depan peserta didik. Contoh dari media realia yaitu alat peraga, model.

Banyak cara dalam memahami dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran ini, pendidik dapat membangun lingkungan belajar yang bervariasi dan penuh keberagaman, yang dapat memenuhi kebutuhan belajar berbagai jenis siswa.

d. Langkah-langkah Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang dipilih dan selanjutnya digunakan dalam proses belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga perlunya pemilihan media pembelajaran yang benar sesuai. Adapun langkah-langkah pemilihan media pembelajaran yaitu:

³⁵ Wanda Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif: 2017) hal 9.

³⁶ Ina Magdalena, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Sukabumi: CV. Jejak: 2023), hal 33.

- 1) Tujuan Penggunaan media pembelajaran
- 2) Sasaran pengguna media
- 3) Karakteristik media
- 4) Waktu
- 5) Biaya
- 6) Ketersediaan³⁷.

Mempertimbangkan langkah-langkah ini secara keseluruhan akan membantu dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif, serta memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Flashcard

a. Pengertian Media *flashcard*

Flashcard merupakan kartu bermain edukatif bergambar yang terdapat keterangan dibawahnya yang memiliki ukuran 21 × 29.7 cm (kertas A4)³⁸. *Flashcard* sering digunakan dalam dunia pendidikan untuk mengajarkan berbagai topik, mulai dari kosakata bahasa hingga konsep matematika dasar, dan membantu dalam memvisualisasikan konsep, memperkuat ingatan, dan memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Flashcard* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak asal Philadelphia, Pennsylvania beliau berkata *Flashcard* digunakan

³⁷ Rahma, “kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar”, Pancawahana: Jurnal Studi Islam, Vol.14 No.2, 2019.

³⁸ Arman, “*Media Flashcard*”, (Kuningan: Goresan Pena, 2016), hal. 12.

dengan cara ditunjukkan kepada anak dan dibacakan dengan cepat, sehingga dapat membantu anak mengenali dan memahami penggunaan angka dengan lebih cepat. Meningkatkan minat mereka agar lebih mahir memahami konsep bilangan sekaligus mengasah kecerdasan dan daya ingat³⁹. Cara penggunaannya media tersebut dengan diperlihatkan secara cepat kepada peserta didik serta dapat merangsang kecerdasan dan ingatan anak.

b. Manfaat Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran dengan cara penggunaannya dapat diperlihatkan secara cepat kepada peserta didik. Dalam penerapan media pembelajaran tersebut terdapat beberapa manfaat yang didapatkan dalam penggunaannya. Adapun manfaat dari media *flashcard* yaitu:

1) Menarik Perhatian Peserta Didik

Media *flashcard* berbentuk kartu yang berisikan gambar beserta keterangan membuat media tersebut menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, selain itu disertai warna yang beragam sehingga menambah kemenarikan media tersebut.

2) Meningkatkan Antusias Pembaca peserta Didik

Pada media tersebut berbentuk kartu disertai dengan gambar dan keterangan yang tidak panjang sehingga membuat peserta didik lebih semangat untuk membaca menggunakan media

³⁹ Febiola, "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini.", Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5 Nomor 2, 2020.

dibandingkan membaca melalui buku teks saja. Hal ini sangat sesuai digunakan untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual yang tinggi.

3) Membantu Daya Ingat Peserta Didik

Penggunaan media flashcard yang mendorong siswa untuk memerhatikan dan mengulang kembali gambar beserta keterangan yang terdapat pada kartu tersebut, sehingga peserta didik akan lebih mengingat gambar beserta keterangan yang ada pada kartu tersebut⁴⁰. Dengan demikian, media *flashcard* adalah media yang bagus untuk menarik minat peserta didik untuk belajar, meningkatkan antusiasme mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat saat pembelajaran.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Flashcard

Penggunaan media flashcard ini dalam proses pembelajaran terdapat Langkah-langkah yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu:

- 1) Kartu media flashcard telah disusun dan ditata oleh pendidik kemudian diangkat hingga peserta didik dapat melihat secara jelas media tersebut yang dibawah oleh pendidik
- 2) Pendidik menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan media tersebut, kemudian peserta didik disuruh mengambil kartu tersebut.

⁴⁰ Munthe dan Sitinjak, "Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan", Jurnal Dinamika Pendidikan, Vol. 11 No. 3, 2019

- 3) Peserta didik yang lebih dekat dengan pendidik mengambil terlebih dahulu, peserta didik disuruh mengamati materi yang ada pada media tersebut kemudian diteruskan kepada peserta didik yang lain hingga semua mendapat kartu tersebut.
- 4) Jika pendidik ingin membentuk dalam sebuah permainan, kartu tersebut tidak perlu disusun melainkan ditrauh pada kotak secara acak kemudian peserta didik dapat mengambil kartu acak tersebut secara bergantian, lalu mengamati kartu media tersebut⁴¹.

d. Kelebihan Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

1) Mudah Dibawah Kemana-mana

Media *flashcard* memiliki ukuran yang kecil dan ringan sehingga media ini sangat mudah dibawa kemana-mana selain itu media ini juga dapat disimpan di tas karena tidak memakan ruang yang banyak

2) Praktis

Proses pembuatan media ini sangat mudah untuk dibuat, pendidik bisa mendesain pada aplikasi canva sesuai dengan keinginannya kemudian tinggal dicetak dan dapat digunakan.

⁴¹ Dina indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 138-139.

3) Mudah Diingat

Media *flashcard* memiliki karakteristik menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan sehingga memudahkan peserta didik mengingat kombinasi teks dan tulisan yang ada pada kartu

4) Menyenangkan

Penggunaan media *flashcard* ini dapat dibentuk dalam permainan edukatif, selain bergambar peserta didik juga diajak bermain sehingga memberi kesan yang menyenangkan⁴².

Melalui media *flashcard* pendidik dapat membangun proses pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mudah untuk diimplementasikan.

e. Kekurangan Media *flashcard*

Media *flashcard* diketahui memiliki kelemahan yang terdiri sebagai berikut:

1) hanya cocok digunakan pada anak dikelas rendah,

Bentuk media *flashcard* di dominasi dengan bergambar sehingga sangat cocok digunakan pada kelas rendah, tetapi jika digunakan pada kelas tinggi peserta didik akan merasa bosan dan kurang tertarik.

2) Menuntut penataan ruang yang baik

Penggunaan media tersebut memiliki kesan yang menyenangkan sehingga perlu penataan ruang yang

⁴² Arman, *Media Flashcard*, (Kuningan: Goresan Pena, 2016)

menarik⁴³. Meskipun media *flashcard* memiliki beberapa kekurangan, tetapi jika digunakan dengan benar dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, media tersebut tetap menjadi media pembelajaran yang bagus, terutama untuk peserta didik pada kelas rendah.

3. Teknologi Augmented Reality (AR)

a. Pengertian Media *Augmented Reality* (AR)

Media *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan atupun tiga diemensi didalam lingkungan tiga dimensi secara real lalu memoroyeksikan benda benda maya tersebut dalam waktu nyata⁴⁴. Media pembelajaran *augmented reality* (AR) yaitu media yang terintegrasi dengan teknologi terbaru pada abad 21 yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media ini sering disingkat menjadi media (AR). Media pembelajaran ini mengajak peserta didik seolah-olah melihat gambar di depan mereka muncul secara nyata. Gambar ini bisa berbentuk gambar 2 dimensi atau gambar 3 dimensi.

Media *augmented reality* (AR) pertama kali dikenalkan oleh seorang *cinematographer* yang bernama Marton Heilig pada tahun antara 1957 dan 1962, ketika itu marton mengembangkan dan mematenkan sebuah simulator pada akhirnya disebut dengan

⁴³ Bulkia Rahim, *Media Pendidikan*, (Depok: PT Rajagrafindo persada, 2020)

⁴⁴ Susetya dan Harjono, "Pengembangan Media Filter Instagram Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.", *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol 6 Nomor 2, 2020.

sensorama yang menggunakan gambar getaran dan bau. Kemudian dari tahun ketahun banyak ilmuwan yang membantu mengembangkan media tersebut hingga pada awal tahun 2009, Wikitude drive merilis sistem navigasi berteknologi AR di platform android. Kemudian pada tahun 2010 Acrossair, yang pertama kali menggunakan teknologi AR di iPhone 3GS⁴⁵. Perkembangan teknologi *augmented reality* berkembang secara pesat dari tahun ketahun sehingga sekarang dapat digunakan dengan mudah terutama dalam pembelajaran.

b. Manfaat Teknologi *Augmented Reality* (AR)

Penggunaan media teknologi *Augmented Reality* (AR) terutama dalam pembelajaran terdapat beberapa manfaat yang didapatkan, diantaranya yaitu:

1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik

Integrasi teknologi *augmented reality* (AR) dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif melibatkan peserta didik dalam pendekatan yang berpusat pada peserta didik, menumbuhkan semangat serta motivasi sepanjang proses pembelajaran.

2) Memfasilitasi Pembelajaran yang Adaptif

Media *augmented reality* juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi

⁴⁵ Fatni Mufit, dan Yeka Handriyani, *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif Sebagai Media Pembelajaran Abad ke-21* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2023)

abad 21, sehingga peserta didik menyesuaikan dengan kemajuan teknologi.

3) Meningkatkan pemahaman konsep

Dalam pembelajaran terdapat beberapa materi yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi kepada peserta didik, media augmented reality sendiri dapat memberikan gambar secara nyata sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

4) memperkaya pengalaman belajar

Penggunaan teknologi terbaru dalam media pembelajaran memberikan pengalaman baru juga terhadap peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran digital⁴⁶.

Secara keseluruhan, penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat yang signifikan. Bermulai dari meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik hingga meningkatkan pengalaman belajar, dan meningkatkan pemahaman konsep.

c. Kelebihan teknologi *Augmented Reality* (AR)

Beberapa keunggulan dari media *Augmented Reality* (AR), diantaranya yaitu:

1) Pengalaman yang Ditingkatkan

⁴⁶ Indahsari dan Sumirat, "Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif", *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, Vol. 1 No. 1, 2023.

Teknologi *augmented reality* (AR) menciptakan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Dengan mengintegrasikan elemen digital dengan lingkungan riil, media AR dapat menciptakan konteks pembelajaran yang lebih hidup dan realistis. Hal ini tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik saja, melainkan dapat juga membantu peserta didik lebih terlibat dan fokus pada apa yang mereka pelajari

2) Kemudahan Dalam Penggunaan

Media ini juga sangat mudah untuk digunakan peserta didik hanya memindai kode QR atau market saja melalui gadget kemudian gambar tersebut bisa muncul secara nyata.

3) Interaksi Sosial

Penggunaan media AR ini dapat juga meambah interaksi sosial peserta didik dalam berkolaborasi baik anantara peserta didik secara kelompok maupun individu, maupun kolaborasi anantara peserta didik dan pendidik.

4) Belajar berlatih

Media AR dapat memberi kesempatan peserta didik untuk belajar melalui praktik langsung dan simulasi interaktif. Dengan media AR, peserta didik dapat melakukan latihan yang berkaitan dengan pelajaran dalam lingkungan virtual, sehingga membantu mereka memahami materi yang bersifat abstrak secara konkrit.

5) Teknologi yang lebih baik

Hanya menggunakan smartphone pendidik dan peserta didik dapat mengakses media AR. Dengan melalui kamera smartphone peserta didik sudah dapat mengakses *mediaugmented reality*⁴⁷.

Secara keseluruhan, media *augmented reality* (AR) memiliki banyak keunggulan, termasuk kemampuan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, membuatnya lebih mudah digunakan, mendorong interaksi sosial, mendukung praktik langsung, dan menyediakan teknologi modern. Semua keunggulan ini menjadikan media AR sebagai alat yang sangat berguna untuk pendidikan dan pembelajaran.

d. Kekurangan teknologi Augmented Reality (AR)

Sementara itu, terdapat beberapa kekurangan dari media *augmented reality*. Adapun kekurangan media *augmented reality* diantaranya sebagai berikut:

1) Mahal

Salah satu kekurangan utama media AR yaitu memerlukan biaya yang tinggi. Teknologi AR membutuhkan perangkat lunak dan perangkat keras khusus, seperti tablet atau smartphone yang mendukung. Ini berarti bahwa sekolah harus menyediakan perangkat yang cukup untuk setiap siswa atau memungkinkan siswa membawa perangkat pribadi, yang dapat

⁴⁷ Maryana dkk, *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*(Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery, 2023)

menimbulkan beban keuangan. Biaya tambahan ini dapat menjadi kendala, terutama di institusi pendidikan yang kekurangan dana.

2) Kecanduan

Penggunaan media ini dengan intensitas yang tinggi dapat membuat peserta didik kecanduan dan efek psikologis. Kesehatan mental dan psikologis peserta didik dapat terpengaruh oleh ketergantungan pada teknologi ini. Jika media AR terlalu banyak digunakan, dapat mengganggu keseimbangan antara aktivitas digital dan non-digital dan berdampak negatif pada aspek sosial dan emosional peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengontrol penggunaan AR dan menjaga waktu yang dihabiskan di depan layar tidak terlalu lama⁴⁸.

Secara keseluruhan, saat merencanakan dan menerapkan teknologi ini dalam pembelajaran, kekurangan media *augmented reality* tersebut dapat dipertimbangkan. Penanganan yang cermat dan perencanaan yang matang dapat membantu mengatasi kekurangan ini dan memaksimalkan manfaat media AR.

⁴⁸ Maryana dkk, *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar* (Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery, 2023)

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

a. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Pendidikan pancasila merupakan pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat nilai-nilai kehidupan berdasarkan pancasila. Tujuan mata pelajaran pendidikan Pancasila adalah untuk mengembangkan karakter moral peserta didik sebagai warga negara yang dapat dipercaya, berkata jujur, cerdas, dan bertanggung jawab⁴⁹. Tujuan dari mata pelajaran ini yaitu membentuk karakter peserta didik yang cerdas, amanah, jujur dan bertanggung jawab serta sebagai bekal untuk menjadi warga negara yang berperan aktif dan positif dalam kehidupan bermasyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Hakikat pendidikan Pancasila di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah membekali generasi muda dalam memenuhi peran, hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya sebagai warga negara melalui pendidikan, meliputi sekolah, pengajaran, dan pembelajaran dalam proses pembentukan warga negara masa depan.⁵⁰ Pendidikan pancasila ini diajarkan mulai pada jenjang SD/MI untuk menanamkan sikap, pengetahuan serta keterampilan sebagai upaya membangun kesadaran sebagai warga negara yang sesuai Pancasila sejak jenjang SD/MI.

⁴⁹ Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, 2024

⁵⁰ Galih Puji Mulyoto dkk, *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk MI/SD* (Depok: Publica Institute Jakarta, 2020), hal.2.

Berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya tujuan mata pelajaran pendidikan pancasila pada jenjang SD/MI yaitu untuk membentuk serta menanamkan karakter peserta didik yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila, sekaligus membekali mereka agar menjadi warga negara yang aktif dan memiliki pemahaman yang baik tentang kehidupan berbangsa dan negara.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila di SD/MI

Tujuan dari mata pelajaran pendidikan pancasila pada jenjang SD/MI yaitu untuk mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik, yaitu mereka yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, memiliki jiwa yang merdeka, memahami serta melaksanakan hak dan kewajiban dengan benar, memiliki rasa nasionalisme dan cinta tanah air, bersikap demokratis, menghargai perbedaan etnis, budaya, dan agama, serta mampu berpikir kritis, sistematis, kreatif dan inovatif⁵¹. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar mencakup berbagai aspek penting kehidupan berbangsa serta bernegara. Tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk membangun warga negara yang berkarakter kuat, memiliki nilai-nilai moral yang tinggi, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara.

Tujuan mata pelajaran pendidikan pancasila pada jenjang SD/MI adalah sebagai berikut:

⁵¹ Galih Puji Mulyoto dkk, *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk MI/SD* (Depok: Publica Institute Jakarta, 2020), hal.3

- 1) Menanamkan nilai-nilai luhur yang berakar pada keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menumbuhkan semangat cinta kasih terhadap sesama, lingkungan hidup, dan bangsa, bertujuan untuk mencapai persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial melalui kesadaran dan pembiasaan mengamalkan.
- 2) Memahami arti serta sila Pancasila sebagai dasar negara, pedoman hidup, dan ideologi nasional, serta mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam urusan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara.
- 3) Menaati konstitusi dan norma-norma yang berlaku dengan tetap menjaga keseimbangan antara pelaksanaan hak dan pemenuhan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam masyarakat.
- 4) Mengakui jati diri sebagai anggota bangsa Indonesia yang majemuk dan berupaya mewujudkan persatuan dan kerukunan dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika, dengan tetap bersikap adil dan menghormati perbedaan suku, agama, ras, status sosial, gender, dan antar individu penyandang disabilitas.

- 5) Menjunjung tinggi keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan berperan aktif dalam pemajuan perdamaian global⁵².

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan bahwasanya dapat ditarik Kesimpulan jika tujuan diatas dapat disimpulkan bahwasanya tujuan pendidikan Pancasila pada tingkat SD/MI adalah mengembangkan watak dan perilaku peserta didik selaras dengan nilai-nilai Pancasila, yang selanjutnya harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI

Terdapat banyak sekali materi pendidikan pancasila yang diajarkan pada kelas II SD/MI, salah satunya yaitu materi lambang burung garuda pancasila. Materi ini terdapat pada kelas II semester 1. Materi ini diajarkan sesuai dengan buku paket yang menjadi acuan pendidik dalam proses pembelajaran. Alasan pemilihan materi ini karena materi ini membahas tentang makna dari lambang burung garuda pancasila, tidak hanya makna lambang saja melainkan makna dari bagian-bagian lambang burung garuda pancasila. Setiap bagian dari lambang burung garuda memiliki makna tersendiri yang berkaitan dengan sejarah bangsa Indonesia. Mengetahui dan memahami setiap sila dan simbol Pancasila adalah langkah pertama

⁵² Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, 2024.

dalam mengenal Pancasila. Akan tetapi, Banyak ditemukan peserta didik yang tidak memahami makna dari lambang Pancasila. Salah satu faktor penyebab banyaknya peserta didik yang lupa dan sulit memahami materi lambang burung garuda pancasila yaitu media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi sehingga menciptakan pembelajaran yang kurang berkesan dan materi tidak benar-benar difahami⁵³. Materi lambang burung garuda ini sangat penting untuk dipelajari, terutama pada jenjang sekolah dasar dikarenakan pancasila sendiri merupakan dasar negara yang harus difahami sejak dini, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai mengakibatkan banyak peserta didik yang sulit memahami dan mengingat materi tersebut. sehingga penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi dalam pembelajaran.

Materi lambang burung garuda pancasila termasuk pada Fase A (untuk kelas 2) elemen pancasila. Pada fase tersebut terdapat capaian pembelajaran (CP) yang harus dicapai peserta didik dan juga tujuan pembelajaran (TP). Berikut merupakan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajara (TP) yang harus di capai peserta didik pada fase A (untuk kelas 2)⁵⁴.

⁵³ Zulfa dan Paksi, "Pengembangan Media Pembelajaran 'Harta Karun Sisil' Dalam Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Lambang Negara Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar", JPGSD, Vol. 9 No. 9, 2021.

⁵⁴ Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, 2024.

Tabel 2. 1 (CP) dan (TP)

Capaian Pembelajaran
Pada fase A, peserta didik mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila; mematuhi aturan di lingkungan keluarga dan menceritakannya;
Tujuan Pembelajaran
1. Memahami lambang pancasila dan maknanya 2. Memahami setiap bagian lambang burung garuda pancasila beserta maknanya 3. Mengidentifikasi hubungan sila dengan lambing pancasila

Berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang sudah di jelaskan di atas, pada fase A (untuk kelas 2) sudah tidak mengenal lambang burung garuda pancasila lagi melainkan sudah pada tahap menceritakan dan memahami lambang burung garuda pancasila. Agar tercapainya tujuan pembelajaran (TP) tersebut dapat menggunakan tahapan prosedural dalam proses pembelajaran dikelas. Adapun tahapan tersebut sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Pendidik dapat memulai dengan menjelaskan terlebih dahulu mengenai lambang negara Indonesia yaitu lambang burung garuda pancasila. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif pada tahap ini. Pada tahap ini dapat dengan menjelaskan terlebih dahulu apa lambang negara bangsa Indonesia kemudian dilanjutkan dengan proses perumusan lambang negara tersebut.

Dalam hidup berbangsa dan bernegara pastinya kita harus mengetahui apa dasar negara kita. Dasar negara bangsa

Indonesia yaitu pancasila. Pancasila sebagai dasar negara memiliki lambang yaitu burung garuda pancasila. Lambang burung garuda pancasila lahir pada tanggal 10 Januari 1950 yang di bentuk oleh panitia lencana negara, dalam panitia tersebut terpilih oleh DPR rancangan Sultan Hamid II. Akan tetapi, rancangan tersebut masih memerlukan penyempurnaan secara terus-menerus hingga pada tanggal 11 Februari 1950. Dan kemudian diperkalkasikan kepada khalayak umum oleh presiden Soekarno di Hotel Des Indes Jakarta pada tanggal 15 Februari 1950⁵⁵. Proses pembentukan lambang Negara tidak hanya dibentuk secara suka-suka melainkan melalui proses panjang agar terbentuknya lambang Negara yang mencerminkan dari negara tersebut.

2) Burung Garuda Pancasila

Setelah mengenalkan lambang negara bangsa Indonesia yaitu burung garuda pancasila, kemudian pendidik dapat melakukan tahap selanjutnya yaitu menjelaskan mengenai makna burung garuda pancasila sebagai lambang negara. Lambang negara bangsa Indonesia adalah burung garuda pancasila, burung garuda tersebut memiliki makna negara yang besar dan tangguh⁵⁶. Burung garuda dipilih menjadi lambang

⁵⁵ Santoso dkk, "Memahami Asal Usul Lambang Negara Indonesia dan Burung Garuda", Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra), Vol. 02 No. 03, 2023.

⁵⁶ Santoso dkk, "Kajian Lambang Negara Indonesia Burung Garuda untuk Membumikan Rasa Nasionalisme, Perjuangan, dan Patriotisme Abad 2", Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra), Vol. 2 No. 1, 2023

negara karena melambangkan bahwasanya negara Indonesia merupakan negara yang besar serta negara yang memiliki kekuatan yang tangguh.

Burung garuda telah dikenal warga sejak sebelum ditetapkan menjadi lambang negara bangsa Indonesia. mereka mengenal melalui cerita perwayangan hindu-buddha. Berdasarkan kepercayaan mereka burung garuda merupakan salah satu dewa yang menjadi hewan tunggangan dewa wisnu. Dalam mitologi Hindu, Garuda dipuja sebagai raja burung serta digambarkan sebagai keturunan Kasyapa dan Winata, putri Daksha. Garuda dikenal luas sebagai musuh abadi ular⁵⁷. Pemilihan lambang negara ini sesuai dengan kehidupan bangsa Indonesia sendiri, burung garuda sangat erat dengan kehidupan bangsa Indonesia pada zaman dahulu sehinggah burung garuda dipilih menjadi lambang negara Indonesia.

3) Bagian-bagian Lambang Burung Garuda

Tahap ini membahas mengenai lambang bagian-bagian pada burung garuda. Pendidik dapat menjelaskan lambang yang terdapat pada bagian-bagian burung garuda. Terdapat banyak sekali lambang pada setiap bagian burung garuda pancasila. Adapun lambang tersebut diantaranya yaitu:

- a) Setiap helai bulu pada lambang negara Indonesia.
- b) Lambang perisai pada bagian tengah burung garuda.

⁵⁷ Santoso dkk.

- c) Warna emas pada burung garuda
- d) Pita pada kaki burung garuda yang terdapat Semboyan bhineka tunggal ika⁵⁸. Tidak hanya burung garuda saja yang melambangkan bangsa Indonesia, melainkan setiap bagian-bagian pada burung garuda memiliki lambang sendiri-sendiri yang melambangkan bagian-bagian tersebut.

4) Makna lambang pada bagian-bagian burung garuda.

Setelah peserta didik diperkenalkan lambang pada bagian-bagian burung garuda Pancasila. Kemudian pendidik dapat menjelaskan makna dari setiap lambang tersebut. Setiap lambang bagian pada burung garuda Pancasila ini memiliki makna-makna sendiri-sendiri. Adapun bagian-bagian dari lambang negara Burung Garuda Pancasila sebagai berikut:

a) Bulu Pada Sayap Garuda

Setiap helai bulu pada lambang burung garuda memiliki makna tersendiri-sendiri. Pada setiap sayap burung garuda memiliki 17 helai bulu, sedangkan pada bagian ekor memiliki 8 helai bulu, pada bagian pangkal ekor memiliki 19 helai bulu, dan pada bagian leher memiliki 45 helai bulu. Setiap jumlah bulu pada bagian burung garuda mengingatkan pada sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia

⁵⁸ Shofia Nurun Alanur dkk, *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI* (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023).

yaitu pada tanggal 17 bulan 8 agustus tahun 1945, dimana Indonesia menyatakan kemerdekaanya dari bangsa penjajah.

b) Lambai Perisai

Lambang perisai pada burung garuda memiliki arti perjuangan. Perisai yang berada di tengah melambangkan pertahanan dan kekuatan bangsa Indonesia. Seluruh simbol pada perisai melambangkan setiap sila Pancasila. Lambang perisai pada burung garuda pancasila bermakna bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa dengan pertahanan yang kuat. Pada lambing berisai juga terdapat berbagai simbol yang mempunyai makna sila Pancasila diantaranya adalah:

- a. Simbol bintang melambangkan sila yang pertama yaitu “ketuhanan yang maha esa”
- b. Simbol Rantai melambangkan sila yang kedua yaitu “kemanusiaan yang adil dab beradab”
- c. Simbol pohon beringin melambangkan sila yang ketiga yaitu “persatuan Indonesia”
- d. Simbol kepala banteng melambangkan sila yang keempat yaitu “kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”

- e. Simbol padi dan kapas melambangkan sila Pancasila yang ke-lima yaitu “keadilan social bagi seluruh rakyat Indonesia”.

c) Warna emas pada burung garuda

Warna emas pada burung garuda juga memiliki makna tersendiri. Warna emas ini mencerminkan keagungan dan kejayaan bangsa Indonesia.

d) Pita menghiasi kaki burung garuda bersemboyan Bhineka Tunggal Ika

Pita semboyan bhineka tunggal ika yang terletak pada kaki burung garuda juga terdapat maknanya. Makna dari semboyan itu yaitu walaupun berbeda tetapi kita tetap satu⁵⁹. Pita yang menghiasi kaki burung Garuda melambangkan apresiasi dan rasa hormat yang mendalam masyarakat Indonesia terhadap keberagaman yang ada di dalam bangsa sesuai dengan semboyan yang ada pada pita tersebut yang berbunyi “Bhineka Tunggal ika” yang bermakna berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Sedangkan kepala dari burung garuda yang menghadap ke kanan memiliki makna sebuah penghormatan bahwa bangsa Indonesia merupakan orang timur.

⁵⁹ Shofia Nurun Alanur dkk, *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI* (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023).

Dari berbagai makna bagian lambang burung garuda diatas, dapat disimpulkan bahwasanya burung garuda memiliki makna yang besar baik terhadap karakter bangsa Indonesia maupun mengenai sejarah perjuangan bangsa Indonesia.

5) Kesimpulan

Tahap yang terakhir yaitu kesimpulan. Setelah mengenalkan dan menjelaskan lambang dan makna lambang garuda pancasila beserta semua elemen yang ada pada lambang tersebut, pendidik dapat memberi kesimpulan mengenai lambang burung garuda tersebut kepada peserta didik.

Lambang negara Indonesia merupakan burung garuda yang berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat Indonesia pada masa lampau sehingga burung ini dipilih untuk dijadikan identitas atau lambang dari bangsa Indonesia. burung garuda sendiri memiliki arti kekuatan dan kebesaran. Setiap bagian dari burung garuda memiliki makna tersendiri yaitu menggambarkan perjuangan dan karakter bangsa Indonesia yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "motif", yang artinya sebagai power atau kekuatan dalam diri seseorang yang mendorong mereka melakukan sesuatu. Sedangkan kata motivasi memiliki arti dorongan pada diri seseorang untuk mengubah tingkah lakunya

untuk memnuhi kebutuhannya⁶⁰. Motivasi berperan sebagai kekuatan untuk mendorong seseorang merubah tingkah laku mereka sesuai dengan kebutuhannya. Kata “belajar” memiliki arti yaitu proses mengubah tingkah laku seseorang setelah mempelajari sesuatu objek baik itu pengetahuan, sikap maupun keterampilan⁶¹. Belajar bukan hanya sekedar menambah informasi yang dimiliki kita, melainkan juga sebagai proses perubahan yang melibatkan perubahan sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Merujuk pada kedua pengertian diatas, motivasi belajar adalah suatu dorongan yang datang dari dalam maupun luar kepada peserta didik untuk berperilaku dengan memperhatikan beberapa parameter atau faktor-faktor yang mendukung⁶². Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkat dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut, sehingga mereka lebih bersemangat dalam proses pembelajaran serta konsisten dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan keinginan mereka.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam merancang proses pembelajaran menarik yang dinikmati peserta didik, pendidik harus mempertimbangkan beberapa faktor, salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar tersebut sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran terutama

⁶⁰ Hamzah B. uno, *Teori Motivasi dan Pengukuranya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).

⁶¹ Hamzah B. uno, *Teori Motivasi dan Pengukuranya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).

⁶² “B.uno, Hamzah”

dalam mencapai hasil belajar. Sehingga terdapat 4 macam fungsi dari motivasi belajar, diantaranya yaitu:

1) Fungsi Membangkitkan (*Arousal Function*)

Fungsi ini membutuhkan tanggung jawab pendidik secara terus menerus untuk menumbuhkan semangat peserta didik ketika pembelajaran agar tidak tertidur saat proses pembelajaran.

2) Fungsi Harapan (*expectancy Function*)

Fungsi ini membutuhkan peran pendidik atau guru untuk mengubah harapan keberhasilan maupun kegagalan siswa setelah jam pelajaran berakhir. Fungsi ini juga membutuhkan peran guru untuk memberikan informasi kepada siswa terkait apa yang harus mereka lakukan setelah pelajaran berakhir.

3) Fungsi Intensif (*Intensive Function*)

Fungsi yang mengharuskan pendidik untuk memberikan sebuah *reward* kepada peserta didik guna membangkitkan semangat belajar mereka dalam proses pembelajaran.

4) Fungsi Disiplin (*Disciplinari Fungtion*)

Fungsi ini mengharuskan pendidik mengontrol tingkah laku peserta didik yang menyimpang dalam proses pembelajaran dengan memberikan sebuah hukuman atau hadiah kepada peserta didik⁶³. Keempat fungsi tersebut di atas saling

⁶³ Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020)

berhubungan, bekerja sama untuk menambahkan motivasi belajar peserta didik sepanjang kegiatan belajar mengajar.

c. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki dua macam, diantaranya yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan yang muncul dari dalam diri seorang individu, berfungsi tanpa memerlukan rangsangan eksternal, karena keinginan untuk bertindak secara alami yang ada pada setiap orang⁶⁴. Motivasi tersebut merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri individu sendiri tanpa bantuan dorongan dari orang lain.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik sendiri merupakan kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik yaitu motif yang dipengaruhi dan beraksi sebagai akibat dari rangsangan eksternal⁶⁵. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang dipengaruhi oleh dorongan dari luar seseorang atau individu.

d. Langkah-langkah Meningkatkan Motivasi Belajar

Pendidik harus memiliki berbagai cara untuk menambahkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, Adapun upaya yang dapat dilakukan antara lain:

⁶⁴ Sri Nurhayati dkk, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia:2024), hlm. 167-168.

⁶⁵ Sri Nurhayati dkk, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia:2024), hlm. 167-168.

1) Memberi nilai

Pendidik dapat memberikan nilai berdasarkan tes atau penilaian sebagai sarana peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan diberikan nilai hasil ulangan atau asesmen peserta didik akan lebih semangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

2) Hadiah

Memberikan hadiah kepada peserta didik juga salah satu cara dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Memberi reward atau hadiah kepada peserta didik dapat berupa hal-hal kecil maupun hal besar untuk memotivasi peserta didik agar tetap mempertahankan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

3) Kompetisi

Kompetisi berfungsi sebagai bentuk persaingan yang memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, sehingga meningkatkan proses belajar mengajar secara keseluruhan. Pendidik dapat membuat kompetisi kecil-kecilan antar kelompok sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

4) Pujian

Memberikan pujian kepada peserta didik sangat penting. Karena dengan diberikannya pujian peserta didik akan merasa dihargai dan disanjung, sehingga mereka akan merasa lebih

bersemangat dalam proses pembelajaran jika hasil kerjanya dipuji dan diperhatikan.

3) Hukuman

Peserta didik akan diberikan hukuman sesuai dengan pelanggaran yang mereka lakukan untuk membantu mereka memperbaiki sikap dan perbuatan mereka atau mencegah mereka melakukan hal yang sama lagi⁶⁶.

Dari beberapa Langkah-langkah diatas jika dilakukan dengan baik, dapat mempengaruhi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik selama pembelajaran di kelas.

e. Indikator Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat melalui beberapa indikator. Indikator ini menjadi acuan untuk melihat motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Gairah serta keinginan untuk berhasil dalam proses belajar
- 2) Desakan serta kebutuhan dalam proses belajar
- 3) Ambisi serta cita-cita masa depan
- 4) Reward dalam proses belajar
- 5) Kegiatan menarik dalam proses belajar
- 6) Waktu yang dihabiskan untuk belajar
- 7) Keuletan dalam menyelesaikan tugas

⁶⁶ Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020)

8) Lingkungan belajar yang mendukung⁶⁷.

Berdasarkan indikator diatas sudah terpenuhi dalam proses pembelajaran maka dapat diukur motivasi belajar peserta didik saat kegiatan belajar mengajar.

B. Prespektif Teori dalam Islam

Pancasila merupakan Ideologi dasar negara yang diterjemahkan sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, berfungsi sebagai simbol persatuan dan kesatuan serta pertahanan bangsa⁶⁸. Pancasila sebagai landasan dasar negara, di mana setiap warga negara Indonesia harus menjadikannya panduan hidup dalam berbangsa dan bernegara, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai umat Islam, Al-Qur'an berfungsi sebagai panduan dalam menjalani kehidupan. Disamping itu juga menjadikan pancasila sebagai ideologi dasar Negara bangsa Indonesia. akan tetapi, tidak ada pertentangan antara Al-Quran dan Pancasila. Sebaliknya, nilai-nilai Al-Quran yang mendasari Pancasila sehingga membuat bangsa Indonesia lebih rukun dan menciptakan toleransi dalam prinsip saling mengenal (*Ta'aruf*), Menghargai (*Tasamuh*), Moderat (*Tawasuth*), dan Adil / Seimbang (*Tawazun*)⁶⁹. Sebagai umat muslim al-qur'an merupakan Pedoman hidup dalam agama Islam dengan menerapkan ajaran yang ditemukan dalam Al-Quran dalam kehidupan sehari-hari. Baik Al-Qur'an maupun Pancasila keduanya

⁶⁷ Hamzah B. uno, *Teori Motivasi dan Pengukuranya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006)

⁶⁸ Irwan Gesmi dan Yun Hendri, *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), Hal. 1.

⁶⁹ Firmansyah, "Konsep Berbangsa dan Bernegara Menurut Al- Qur'an dan Pancasila", *Al Aqidah: Jurnal Studi Islam*, Vol. 4 No. 1, 2024.

Berfungsi sebagai panduan dan landasan hidup dalam berbangsa, bernegara, serta beragama Islam. Dari keduanya tersebut tidak ada hal-hal yang bertentangan, melainkan saling berkesinambungan.

Pancasila terdiri dari kata 'panca' yang memiliki makna lima dan 'sila' yang memiliki arti asas atau prinsip. Sesuai dengan namanya pancasila yang berarti 5 asas yang harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Lima asas tersebut dalam pandangan al-Quran adalah sebagai berikut:

a. Ketuhanan yang Maha Esa

Sila yang pertama yaitu ketuhanan yang maha esa, sila ini memiliki arti bahwasanya masyarakat Indonesia beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa. Meskipun terdapat enam agama yang dapat dianut di Indonesia tetapi setiap warga Negara Indonesia harus menanamkan bahwasanya tuhan itu hanya satu atau esa. Hal ini selaras dengan ayat al-Quran yaitu pada surat Al-Ikhlâs ayat 1.

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ

Artinya: “Katakanlah (Muhammad), "Dialah Allah, Yang Maha Esa.

Berdasarkan ayat al-Qur'an tersebut telah disebutkan bahwasanya menurut agama Islam tuhan itu hanya satu yaitu Allah. Ayat ini menjadi acuan utama dalam berbangsadan beribadah”.

b. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Sila yang kedua berbunyi kemanusiaan yang adil dan beradab, sila ini memiliki makna bahwasanya masyarakat Indonesia harus menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan keadilan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini menekankan betapa pentingnya

menghormati hak asasi manusia dan memperlakukan setiap orang dengan rasa hormat dan martabat terlepas dari latar belakang sosial, agama, atau ras mereka. Agama islam sangat memperhatikan rasa kemanusiaan dan keadilan, hal ini sesuai dengan ayat al-qur'an surat Al-Maidah ayat 8.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ ٓأَلَّا تَعْدِلُوا ۖ غَدِلُوا ۖ هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Jadilah kamu sebagai penegak keadilan karena Allah, (ketika) menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah kebencianmu terhadap suatu kaum mendorong kamu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah. Karena (adil) itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.

Berdasarkan ayat tersebut Masyarakat Indonesia bertanggung jawab untuk membangun masyarakat yang harmonis di mana setiap orang diperlakukan dengan adil dan manusiawi. Oleh karena itu, sila kedua Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai standar etika dan moral, tetapi juga sesuai dengan ajaran agama yang menekankan keadilan dan kemanusiaan.

c. Persatuan Indonesia

Sila yang ketiga berbunyi persatuan Indonesia, sila tersebut memiliki makna bahwasanya meskipun memiliki perbedaan baik dalam budaya, ras, suku dan bahasa tetapi tetap bersatu menjadi satu kesatuan. Hal ini sesuai dengan ayat al-qur'an surat al Imran ayat 103.

وَاعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا ۚ وَادْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ كُنْتُمْ أَعْدَاءً
فَأَلَّفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَكُنْتُمْ عَلَى شَفَا حُفْرَةٍ مِنَ النَّارِ فَأَنْقَذَكُمْ مِنْهَا
كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ

Artinya: “Berpegang teguhlah kamu semuanya pada tali (agama) Allah, janganlah bercerai berai, dan ingatlah nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu bermusuhan, lalu Allah mempersatukan hatimu sehingga dengan karunia-Nya kamu menjadi bersaudara. (Ingatlah pula ketika itu) kamu berada di tepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari sana. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu mendapat petunjuk”.

Berdasarkan ayat tersebut bahwasanya sesama warga Indonesia maupun sesama umat muslim, harus saling membantu anatar satu sama lain dan tidak diperbolehkan bercerai berai bahkan hingga bermusuhan.

- d. Kerakyatan yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan.

Sila yang keempat yang berbunyi kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, sila tersebut memiliki arti bahwasanya masyarakat Indonesia harus bermusyawarah dalam mengambil keputusan. Bermusyawarah telah diterangkan dalam ayat al-quran surat as-syura ayat 38.

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَى بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنفِقُونَ

Artinya: “Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhan dan melaksanakan salat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menginfakkan sebagian dari rezeki yang kami berikan kepada mereka”.

Berdasarkan ayat diatas dalam islam juga sudah diperintahkan untuk bermusyawarah dalam mengambil keputusan hal ini juga selaras dengan sila pancasila ke 4.

e. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila yang kelima berbunyi keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, sila tersebut memiliki arti bahwasanya dalam seluruh masyarakat Indonesia harus bersikap adil. Hal ini juga sesuai dengan ayat al qur’ an surat al – hadid ayat 25.

لَقَدْ أَرْسَلْنَا رُسُلَنَا بِالْبَيِّنَاتِ وَأَنْزَلْنَا مَعَهُمُ الْكِتَابَ وَالْمِيزَانَ لِيَقُومَ النَّاسُ بِالْقِسْطِ وَأَنْزَلْنَا
الْحَدِيدَ فِيهِ بَأْسٌ شَدِيدٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَلِيَعْلَمَ اللَّهُ مَنْ يَنْصُرُهُ وَرُسُلَهُ بِالْغَيْبِ إِنَّ اللَّهَ قَوِيٌّ
عَزِيزٌ

Artinya: “Sesungguhnya Kami telah mengutus rasul-rasul Kami dengan membawa bukti-bukti yang nyata dan telah Kami turunkan bersama mereka Al Kitab dan neraca (keadilan) supaya manusia dapat melaksanakan keadilan. Dan Kami ciptakan besi yang padanya terdapat kekuatan yang hebat dan berbagai manfaat bagi manusia, (supaya mereka mempergunakan besi itu) dan supaya Allah mengetahui siapa yang menolong (agama) Nya dan rasul-rasul-Nya padahal Allah tidak dilihatnya. Sesungguhnya Allah Maha Kuat lagi Maha Perkasa”.

Berdasarkan ayat tersebut pada agama islam sudah diperintahkan untuk bersikap adil dengan mengutus para nabi untuk mengajarkannya. Bagi kehidupan berbangsa dan beribadah, keduanya bisa saling di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari⁷⁰.

Oleh karena itu, kelima sila Pancasila bukan hanya memberikan pedoman moral bagi warga negara Indonesia, tetapi juga sejalan dengan ajaran agama Islam, yang menekankan nilai-nilai seperti keadilan sosial, ketuhanan, kemanusiaan, dan persatuan hal ini membuktikan bahwasanya pancasila dan al-qur'an saling berkesinambungan.

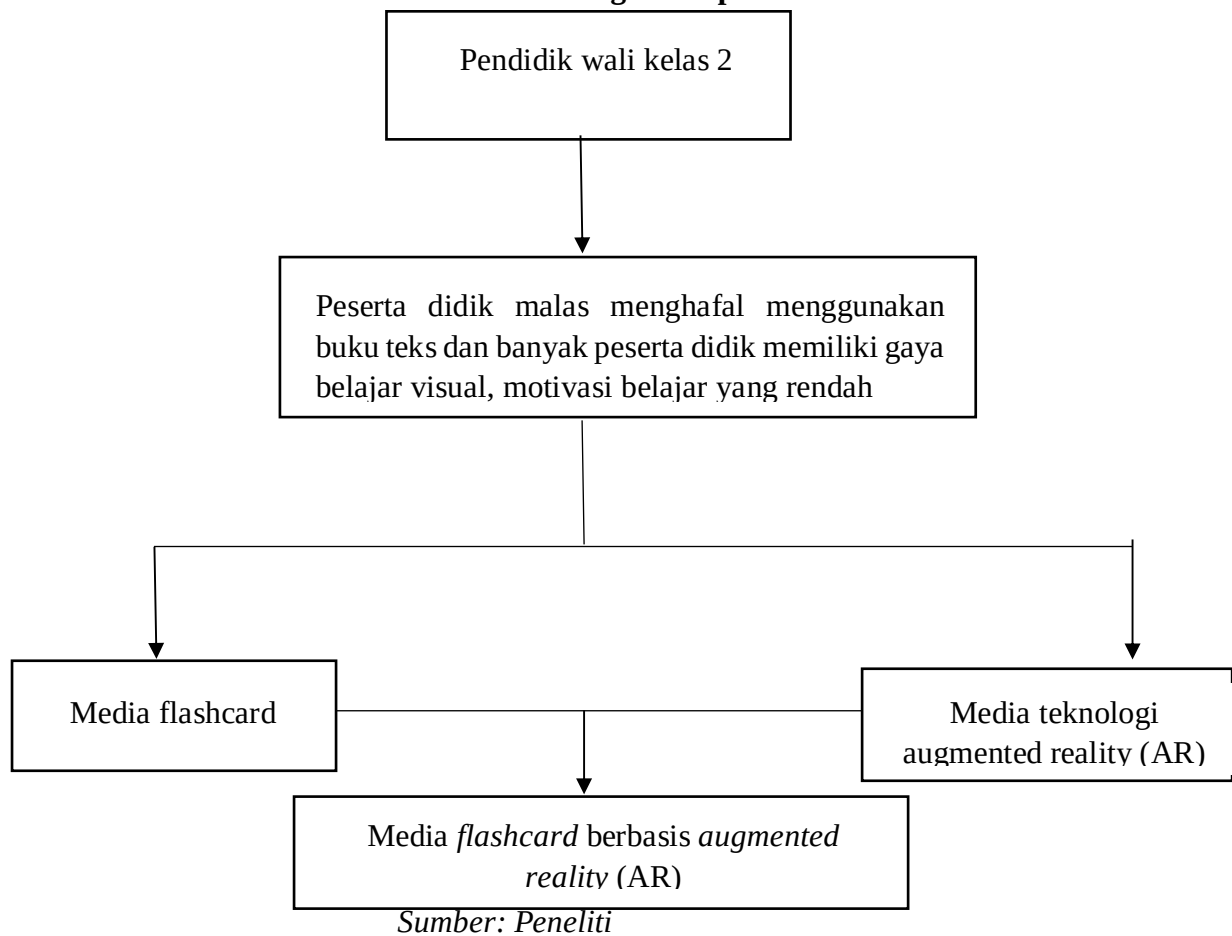
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran pendidikan pancasila pada kelas dua sudah menggunakan banyak media pembelajaran interaktif seperti game edukasi, video pembelajaran dan power poin (PPT). Akan tetapi, pada materi lambang burung garuda pancasila pendidik hanya menggunakan buku teks dalam pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan malas untuk menghafal dan memahami materi tersebut dalam pembelajaran, sedangkan kebanyakan peserta didik memiliki gaya belajar visual sehingga jika hanya menggunakan buku teks saja membuat peserta didik tidak bersemangat.

Inovasi baru sangat dibutuhkan dalam media pembelajaran terutama mata pelajaran pendidikan pancasila yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut yaitu menggunakan media yang

⁷⁰ Firmansyah, "Konsep Berbangsa dan Bernegara Menurut Al- Qur'an dan Pancasila", Al Aqidah: Jurnal Studi Islam, Vol. 4 No. 1, 2024.

dikembangkan oleh peneliti yaitu media *flashcard* berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila terutama materi lambang burung garuda pancasila. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif selain itu media *flashcard* sendiri dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami lambang burung garuda pancasila tanpa menghafal berdasarkan buku teks karena dalam implementasinya peserta didik diajak sambil bermain sehingga mereka tidak merasa monoton dalam pembelajaran. disamping itu, media *flashcard* ini menjadi lebih menarik dikarenakan menggunakan teknologi *augmented reality* yang dapat memunculkan gambar baik berupa dua dimensi maupun tiga dimensi, sedangkan peserta didik belum pernah menggunakan teknologi tersebut. Berdasarkan penjelasan yang ada, kerangka berpikir yang terkonsep dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan diatas, Kerangka konseptual yang dikembangkan oleh peneliti didasarkan pada temuan wawancara dengan guru kelas dan observasi pra-penelitian. di dapatkan bahwasanya peserta didik merasa malas dalam menghafal materi lambang burung garuda pancasila dan maknanya, Karena sebagian besar peserta didik lebih mengandalkan gaya belajar visual, maka peneliti menciptakan media pembelajaran flashcard dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* (AR), yang diharapkan dapat membantu baik pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah *flashcard* dengan teknologi *augmented reality*, yang dikembangkan melalui pendekatan Research and Development (R&D). Menurut sugiyono metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris dikenal dengan nama *Research and Development* (R&D). Metode ini dijelaskan sebagai salah satu metode penelitian yang dipergunakan saat rangka kebaruan yakni terciptanya produ mutakhir, selanjutnya memeriksa kefektifan produk yang didapatkan dalam penelitian tersebut⁷¹. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan salah satu metode penelietian yang menciptakan produksi dalam penelitiannya, disamping itu dalam metode penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk saja melainkan dalam metode tersebut juga menguji produk yang dihasilkan apakah sudah layak untuk digunakan. Media *flashcard* dengan teknologi *augmented reality* yang telah dikembangkan peneliti kemudian akan diuji terlebih dahulu kelayakan media pembelajaran tersebut berdasarkan jenis penelitian *Research and Development* (R&D).

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013, hal. 297.

B. Model Pengembangan

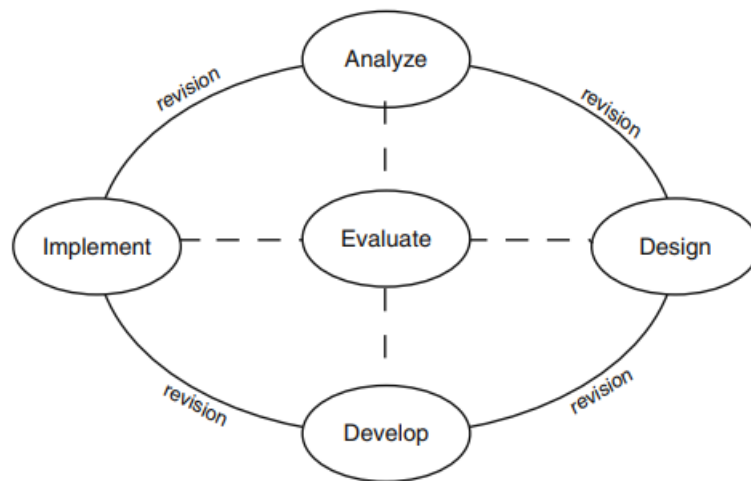
Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan sigkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*) pertama kali muncul pada tahun 1975 yang dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas florida untuk dinas militer Amerika Serikat⁷². Model ADDIE telah digunakan secara luas untuk membuat program pembelajaran yang efektif tidak hanya pada bidang militer saja melainkan di bidang seperti pendidikan, bisnis, dan industri.

Menurut Branch tahapan pada model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan, diantaranya yaitu analisis, desain pengembangan, penerapan dan evaluasi. Dari kelima tahapan tersebut saling berkesinambungan sehingga model pengembangan ini menjadi tahapan yang sistematis⁷³. Model pengembangan ADDIE menjadi sebuah kerangka kerja yang sistematis karena kelima tahapan ini saling bergantung satu sama lain. Setiap tahap mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tahap lainnya, yang menghasilkan proses yang berkesinambungan dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan.

⁷² Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute, 2020), hal. 28.

⁷³ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer, 2009)

Gambar 3. 1 Alur Pengembangan ADDIE



Sumber: Branch 2009

Pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada penelitian ini juga harus melalui ke-lima tahap sistematis pada model tersebut dalam proses pengembangannya. Dengan demikian, menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut sangat efisien untuk digunakan. Adapun kelima tahapan tersebut dalam proses pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tujuan dari tahap Analisis adalah untuk mengidentifikasi masalah yang kemungkinan penyebab kesenjangan dalam proses pembelajaran⁷⁴. Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran, baik itu dalam media pembelajaran,

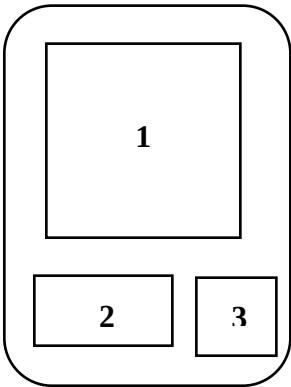
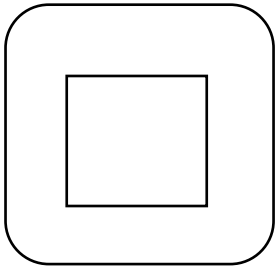
⁷⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer, 2009), hal 24.

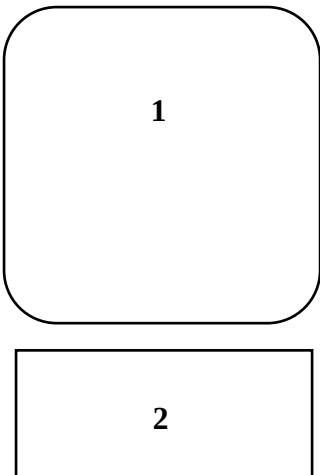
bahan ajar, kebutuhan peserta didik yang mana nantinya akan dicari solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.

2. Desain (*Design*)

Tujuan dari tahapan desain ini untuk mulai merencanakan produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis masalah pada tahap pertama sesuai dengan kinerja yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Pada tahap desain diawali dengan merumuskan materi yang akan digunakan pada media *flashcard* yang sesuai dengan analisis permasalahan pada tahap yang pertama. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* atau sketsa awal media. Adapun *storyboard* media *flashcard* berbasis *augmented reality* sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Storyboard

No.	Desain sketsa	Isi
1.	Depan 	1. Gambar lambang Pancasila yakni burung garuda 2. Nama bagian lambang burung garuda pancasila 3. Kode QR
2	Belakang 	Logo media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i>

No.	Desain sketsa	Isi
3	Layer pada AR 	1. Gambar bagian lambang burung garuda pancasila 2. Makna dari gambar bagian lambang burung garuda Pancasila

Sumber: Peneliti

Berdasarkan *storyboard* yang sudah digambarkan diatas merupakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya *storyboard* tersebut dapat memberikan gambaran media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu, *storyboard* juga sebagai rancangan desain media yang dikembangkan pada penelitian ini

3. Pengembangan (*Design*)

fase pengembangan merupakan salah satu fase yang bertujuan untuk menghasilkan serta memvalidasi pada

pengembangan sumber belajar yang telah dipilih⁷⁵. Tahap pengembangan ini merupakan tindak lanjut dari rancangan desain yang telah dikembangkan oleh peneliti pada tahap yang sebelumnya, rancangan desain tersebut kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi bentuk fisik yaitu *flashcard* yang akan divalidasi kelayakan dari media pembelajaran tersebut terlebih dahulu. Pada tahap ini untuk desain *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi canva sedangkan integrasi dengan teknologi *augmented reality* (AR) peneliti menggunakan aplikasi *essembler edu*. Media yang sudah terbentuk akan ditinjau terlebih dahulu oleh dosen pembimbing yang kemudian akan divalidasi oleh validator sebelum di uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media yang dikembangkan pada tahap sebelumnya akan terlebih dahulu menjalani validasi oleh para ahli. sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validatornya meliputi paham materi, paham media serta paham pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah media memenuhi kriteria yang diperlukan dan layak untuk diuji. Hasil dari kedua validator tersebut hingga media dinyatakan memasuki kriteria layak untuk digunakan, kemudian media tersebut akan di uji cobakan oleh

⁷⁵ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer, 2009), hal 84.

peneliti kepada peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang.

5. Evaluasi (Evaluasi)

Tahap evaluasi dipergunakan untuk mengevaluasi seberapa efektif media yang dipilih dan digunakan pada proses pembelajaran. Jika masih terdapat sesuatu yang perlu diperbaiki pada setiap langkah, peneliti akan melakukan Perubahan dan dilakukan uji coba kembali sampai produk yang dihasilkan menjadi layak untuk difungsikan sebagai alat penunjang pembelajaran. Hasil evaluasi dibuat berdasarkan hasil temuan dari proses observasi, angket serta wawancara yang diberikan ke pada validator tentang kelayakan dan fungsi media terhadap peserta didik

C. Uji Coba Produk

Pada tahap pengujian produk, hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu media *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR) akan di uji cobakan untuk memperoleh umpan balik dari para ahli (validator) serta umpan balik peserta didik. Tahapan pengujian produk diantaranya yaitu: 1) Desain uji coba dan 2) Subjek uji coba

1. Desain Uji Coba

Terdapat dua kriteria untuk melakukan desain uji coba, diantaranya yaitu:

a. Uji Coba Ahli

Kriteria yang pertama yaitu uji coba ahli. Kriteria tersebut merupakan uji coba produk yang dihasilkan oleh peneliti. Pada penelitian ini media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* yang telah

dikembangkan akan diujikan kepada validator, Proses ini bertujuan untuk menilai kualitas dan kesesuaian media. pembelajaran yang dikembangkan, baik dalam segi media maupun dalam segi materi. Sebelum validasi media dilakukan terdapat tahapan penting yang harus dipersiapkan oleh peneliti seperti Pembuatan instrumen validasi dan penyusunan kisi-kisi angket, kemudian digunakan untuk mengvalidasi media oleh validator media, validator materi dan validator pembelajaran.

b. Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik

Setelah melakukan validasi media kepada validator serta telah melakukan revisi yang telah diberikan, selanjutnya media pembelajaran ini akan di uji cobakan oleh peneliti kepada peserta didik. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada materi lambang burung garuda Pancasila ini akan di uij cobakan peneliti kepada peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang yang berjumlah 30 peserta didik untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. kegiatan uji coba produk ini dilakukan peneliti secara langsung dengan mencobakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Setelah menguji cobakan media tersebut peneliti memberikan peserta didik angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan oleh peneliti, serta untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peniliti.

2. Subjek Uji Coba

Terdapat empat sasaran dalam menguji cobakan produk hasil penelitian, diantaranya yaitu:

a. Ahli Media

Ahli media yang dirujuk dalam penelitian ini merupakan dosen ahli yang sesuai dengan bidang keahlian pengembangan media, kevalidan produk selanjutnya dinilai dan divalidasi apabila telah sesuai dengan penilaian ahli tersebut. karakteristik penilaiannya seperti menilai desain media, kemenarikan media, keselarasan dengan tujuan pembelajaran, kepatuhan terhadap prinsip pengembangan media, serta menyampaikan pendapatnya tentang hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini juga merupakan dosen yang ahli dalam bidang pengembangan materi pendidikan pancasila. Para validator materi ini nantinya memberi evaluasi dan memberi masukan terhadap isi materi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

c. Ahli pembelajaran (pendidik)

Ahli pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah seorang pendidik mata Pelajaran pendidikan Pancasila MI KH Hasyim Asyari Kota Malang untuk menilai media yang dikembangkan peneliti mengenai kelayakan materi dan media dalam proses pembelajaran.

d. Peserta didik

Sasaran yang terakhir yaitu peserta didik. Peserta didik yang akan menjadi subjek sasaran untuk percobaan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti dan telah memperoleh validasi akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Hal ini dikarenakan pemahaman materi lambang burung garuda pancasila terdapat pada kelas II pada semester 1.

D. Jenis Data

Adapun penggunaan data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi dalam dua macam, yang terdiri dari:

1. Data Kualitatif

Penggunaan data kualitatif yang dipergunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara pada guru kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui media *flashcard* berbasis *augmented reality* dapat mendukung dan membantu dalam proses pembelajaran di kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang, serta respon yang diberikan setelah menggunakan media tersebut. Wawancara dilakukan untuk memperoleh analisis kebutuhan data dalam mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality*. Adapun sasaran dari wawancara tersebut merupakan guru kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang.

Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan wawancara dan observasi kepada guru kelas II MI KH Hasyim

Asyari Kota Malang serta masukan dari para validator, hal ini memiliki tujuan dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* pada materi lambang burung garuda pancasila.

2. Data kuantitatif

Penggunaan data kuantitatif ketika penelitian diperoleh melalui validasi paham materi, media, pembelajaran serta angket yang memuat tanggapan dari peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pemakaian angket tersebut digunakan untuk mengevaluasi tanggapan paham materi, paham media, paham pembelajaran dan peserta didik terhadap keselarasan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* dalam mendukung proses pembelajaran serta untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Angket yang dipergunakan pada penelitian ini berbentuk skala likert yang terdiri atas skala 1 sampai 5. Skala likert digunakan sebagai alat ukur tentang sikap, persepsi serta pendapat baik secara perorangan maupun secara berkelompok yang terkait dengan fenomena sosial ini merupakan variabel penelitian⁷⁶. Dengan menggunakan skala tersebut dapat mengetahui tanggapan para ahli media, ahli materi dan hasil dari tanggapan peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013, hal 93

Tabel 3. 2 Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

Sumber: Sugiyono (2013)

Pada skala diatas skor 1 menunjukkan kriteria “Sangat Tidak Sesuai”, skor 2 menunjukkan kriteria “kurang sesuai”, skor 3 menunjukkan kriteria “Cukup”, sedangkan skor 4 menunjukkan kriteria “sesuai”, dan yang terakhir skor 5 menunjukkan kriteria “Sangat Sesuai”. Berdasarkan kriteria pada skala likert jika media yang dikembangkan oleh peneliti mendapat skor 1 maka media tersebut dinyatakan “sangat tidak sesuai”, jika mendapat skor 2 media tersebut dinyatakan “kurang sesuai”, jika mendapat skor 3 media tersebut dinyatakan “cukup”, jika mendapat skor 4 media tersebut sudah dinyatakan “sesuai” dan jika media tersebut mendapatkan skor 5 maka dinyatakan “sangat sesuai”. Pada penelitian ini akan menggunakan 5 macam angket, diantaranya yaitu: angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, serta ahli pembelajaran, angket penilaian respon peserta didik, dan angket peningkatan motivasi peserta didik.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun penelitian ini memiliki beberapa macam instrument pengumpulan data, diantaranya yaitu: angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Instrumen ini berfungsi untuk mengukur variabel penelitian dan menemukan solusi untuk masalah yang telah dirumuskan.

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dipergunakan sebagai alat untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality*. Sebelum mengembangkan media, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi media yang sesuai untuk peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Wawancara pada penelitian ini menggunakan instrumen pedoman wawancara. Dalam menggunakan instrumen penelitian tersebut, dapat mengumpulkan data yang komprehensif untuk penunjang analisis dan peningkatan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Adapun yang menjadi narasumber pada wawancara penelitian ini yaitu wali kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang.

Tabel 3. 3 Tabel Kisi-kisi Wawancara

Variabel	Indikator	No Item Rubrik
Peserta didik	Karakteristik peserta didik	1
	Motivasi belajar peserta didik	2
Materi lambang burung garuda	Materi	3
	Tujuan	4
Media <i>flashcard</i>	Manfaat	5
	Langkah-langkah	6

Variabel	Indikator	No Item Rubrik
Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR)	Kelebihan	7
	Kekurangan	8
	Manfaat	9
	Kelebihan	10
	Kekurangan	11

b. Observasi

Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui serta mengamati bagaimana pemanfaatan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang dipergunakan untuk membantu sebagai alat penunjang proses pembelajaran dan untuk mengamati motivasi belajar pelajar tersebut. Pada observasi tersebut menggunakan instrument pedoman observasi dalam mengumpulkan data, pedoman tersebut digunakan dalam proses pengamatan penggunaan media *flashcard* berbasis *augmented reality* di kelas, untuk mengukur apakah media tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran serta respon peserta didik setelah menggunakan media tersebut untuk mengamati motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Adapun yang menjadi sasaran penggunaan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yaitu peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang pada pembelajaran pendidikan pancasila materi lambang negara garuda pancasila.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Observasi

No	Variabel	Deskripsi	Indikator	No Item Rubrik
1.	Media pembelajaran	Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran	Tujuan Penggunaan media pembelajaran	1
			Sasaran Pengguna Media	2
			Waktu	3
			Biaya	4
			Ketersediaan	5
2.	Media <i>flashcard</i>	Langkah-langkah penggunaan media <i>flashcard</i>	Penggunaan media dibentuk dalam sebuah permainan	6
			Kartu media ditaruh secara acak pada kotak	7
			Peserta didik mengambil kartu secara acak	8
			Peserta didik mengamati kartu media tersebut	9,10
3.	Motivasi belajar	Langkah-langkah meningkatkan motivasi belajar	Memberi nilai	11
			Hadiah	12
			kompetensi	13
			Pujian	14
			Hukuman	15

c. Angket (kuisoner)

Angket yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur data kevalidan media maupun materi tersebut menurut kedua validator serta mengukur respon pelajar mencoba media tersebut. Pada penelitian ini menggunakan lima macam angket, diantaranya

yaitu: instrument validasi ahli materi, instrument validasi ahli media, validasi ahli pembelajaran, angket kemenarikan media dan peningkatan motivasi belajar. Angket tersebut akan diberikan peneliti kepada ketiga validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran, serta kepada peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang untuk mengukur tanggapan penggunaan media tersebut menurut mereka serta peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media. Adapun dalam kisi-kisi angket ahli materi dan media menggunakan teori milik walker dan hess, kemudian kisi-kisi angket respon peserta didik menggunakan teori milik Sudjana dan Rivai, serta kisi-kisi angket peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan teori milik hamzah B.uno, 2016.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket ahli materi

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No
1	Desain Pembelajaran	Relevansi CP,TP, materi dan penggunaan media pembelajaran	Capaian pembelajaran dipaparkan secara jelas	1
			Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	2
			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
			Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran pendidikan pancasila SD/MI	4
		Keruntutan materi	Materi dalam media disajikan secara lengkap	5
			Materi dalam media disajikan secara lengkap	6
			Kesesuaian gambar dengan materi lambang negara pancasila yang disajikan	7

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No
2	Isi (materi)	Kedalaman materi	Materi yang disajikan dapat menambah pemahaman peserta didik	8
			Materi yang disajikan dalam media <i>flashcard</i> mampu digunakan sebagai panduan belajar	9
			Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	10
			Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi	11
			Pemberian evaluasi sudah sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik	12
			Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	13
3	Bahasa dan komunikasi	Kesesuaian bahasa	bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	14
			Bahasa yang digunakan mudah difahami peserta didik	15

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
1	Kurikulum	Kesesuaian dan kejelasan materi dengan CP dan TP	Materi yang digunakan pada media sesuai dengan CP dan TP	1
			Materi yang di paparkan pada media sangat jelas	2
			Materi mudah difahami oleh peserta didik	3
2	Media Pembelajaran	Kefektifan penggunaan media	Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses pembelajaran	4
			Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran	5
			Media pembelajaran dapat membuat peserta didik semangat dan termotivasi	6
			Media pembelajaran dapat menjadikan kelas lebih hidup	7

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
		Kemenarikan media	Peserta didik aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media	8
			Media yang dikembangkan menarik perhatian	9
			Gambar yang disajikan dapat menarik perhatian	10
			Warna yang digunakan pada media menarik perhatian	11
3	Bahasa	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan mudah difahami	12
4	Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR)	Penggunaan teknologi <i>Augmented reality</i> (AR)	Teknologi <i>augmented reality</i> mudah digunakan dalam pembelajaran	13
			Teknologi <i>augmented reality</i> dapat membantu dalam pembelajaran	14
		Kemenarikan teknologi <i>Augmented reality</i> (AR)	Teknologi <i>augmented reality</i> dapat menarik perhatian peserta didik	15
			Peserta didik merasa senang menggunakan Teknologi AR dalam pembelajaran	16

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
1	Kurikulum	Kesesuaian dan kejelasan materi dengan CP dan TP	Materi yang digunakan pada media sesuai dengan CP dan TP	1
			Materi yang di paparkan pada media sangat jelas	2
			Materi mudah difahami oleh peserta didik	3
2	Media Pembelajaran	Kefektifan penggunaan media	Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses pembelajaran	4
			Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran	5
			Media pembelajaran dapat membuat peserta didik semangat dan termotivasi	6

NO	Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
			Media pembelajaran dapat menjadikan kelas lebih hidup	7
			Peserta didik aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media	8
		Kemenarikan media	Media yang dikembangkan menarik perhatian	9
			Gambar yang disajikan dapat menarik perhatian	10
			Warna yang digunakan pada media menarik perhatian	11
3	Bahasa	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan mudah difahami	12
4	Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR)	Penggunaan teknologi <i>Augmented reality</i> (AR)	Teknologi <i>augmented reality</i> mudah digunakan dalam pembelajaran	13
			Teknologi <i>augmented reality</i> dapat membantu dalam pembelajaran	14
		Kemenarikan teknologi <i>Augmented reality</i> (AR)	Teknologi <i>augmented reality</i> dapat menarik perhatian peserta didik	15
			Peserta didik merasa senang menggunakan Teknologi AR dalam pembelajaran	16

E. Teknik Analisis

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif serta kuantitatif.

1. Analisis data kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari wawancara pada guru wali kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang dan observasi pada kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Berdasarkan instrumen pengumpulan data pedoman wawancara dan pedoman observasi yang dilakukan peneliti, menghasilkan data kualitatif

kemudian dikumpulkan dan digabungkan untuk diambil kesimpulan terhadap media yang akan dikembangkan.

2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan instrument pengumpulan data yaitu angket kepada ketiga validator (validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran) dan angket respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan peneliti kemudian dikumpulkan dan dianalisis untuk mengukur kelayakan dan validitas media tersebut sebelum diterapkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Analisis validasi produk

Dalam penelitian ini, untuk melihat kevalidan media *flashcard* dengan teknologi *augmented reality* yaitu mengukur melalui instrumen berupa penilaian angket yang didalamnya meliputi beberapa pertanyaan dan jawaban yang mengacu pada skala likert yang berkisaran 1 sampai 5 sebagai pedoman dalam penilaian. Hasil data yang berasal dari angket para ahli (validator) selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagaimana penjelasan berikut:

$$\text{Rumus tingkat kelayakan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil dari penghitungan menurut rumus tersebut, media *flashcard* berbasis *augmented reality* akan dikatakan layak dan valid menurut tabel kriteri kevalidan dan kelayakan produk.

Adapun tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk sebagai berikut⁷⁷..:

Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Kevalidan

Rasio Kriteria	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
85% < skor < 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
65% < skor < 84%	Valid	Layak
45% < skor < 64%	Cukup Valid	Cukup Layak
0% < skor < 44%	Kurang Valid	Kurang Layak

Sumber: (Arikunto, s. 2002)

b. Analisis kemenarikan

Untuk mengetahui kemenarikan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada penelitian ini, untuk mengukur kemenarikan produk tersebut menggunakan instrumen penilaian angket yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang mengacu pada skala likert yang berkisaran 1 sampai 5 sebagai pedoman dalam penelitian. Data yang diperoleh dari angket respon peserta didik, kemudian akan di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus presentase kemenarikan} : \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil dari penghitungan menurut rumus tersebut, produk yang dihasilkan akan dikatakan menarik menurut tabel kriteria kemenarikan. Adapun tabel kemenarikan produk sebagai berikut⁷⁸..:

Tabel 3. 9 Tabel kemenarikan

⁷⁷ Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara

⁷⁸ Mariyuko Olivia Pratiwi, 2019.

Presentase Kemenarikan	Kriteria Kemenarikan
81% - 100%	Sangat Menarik
63% - 80%	Menarik
44% - 62%	Cukup Menarik
$\leq 43\%$	Kurang Menarik

Sumber : (Mariyuko Olivia Pratiwi, 2019)

Berdasarkan tabel diatas merupakan kriteria kemenarikan pada media yang dikembangkan, untuk mengetahui penilaian terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti maka dapat dilakukan penilaian dari peserta didik melalui angket terkait menarik atau tidaknya media pembelajaran tersebut, kemudian data yang diperoleh dari angket tersebut akan diolah menggunakan rumus diatas dan menghasilkan sebuah nilai. Jika nilai yang di dapat kurang dari 43% maka media pembelajaran tersebut dinyatakan “kurang menarik”, sedangkan jika nilai yang diperoleh antara 44% - 62% maka media tersebut dinyatakan “cukup menarik”, jika nilai yang diperoleh antara 63% - 80% media tersebut dinyatakan “menarik”, dan jika nilai yang diperoleh antara 81% - 100% maka media tersebut sudah dinyatakan “sangat menarik”. Dari proses di atas, kriteria daya tarik media yang dikembangkan dapat ditentukan berdasarkan respon siswa.

c. Analisis motivasi belajar

Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada penelitian ini diukur menggunakan instrument penelitian angket yang

berisikan pertanyaan dan jawaban yang mengacu pada skala likert “setuju”, “ragu-ragu” dan “tidak setuju”. Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar peserta didik, kemudian akan di hitung menggunakan rumus sebagai berikut⁷⁹:

$$P = \frac{W}{Q.R.S} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Nilai Presentasi

Q = Jumlah Skor Maksimal

R = Jumlah Indikator

S = Jumlah Kelompok

W = Jumlah skor hasil pengumpulan data

Hasil dari penghitungan menurut rumus tersebut, kriteria motivasi belajar peserta didik menurut tabel kertiteria motivasi belajar. Adapun tabel kertiteria motivasi belajar. sebagi berikut⁸⁰:

Tabel 3. 10 Peningkatan Motivasi Belajar

Presentasi Skor yang diperoleh	Kategori
$\leq 40 \%$	Sangat rendah
40-55%	Rendah
55-65%	Sedang
65-80%	Tinggi
80-100%	Sangat tinggi

Sumber: (Arikunto, 2004)

⁷⁹ Slamet Mulyadi, “Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pembelajaran Problem Solving Pada Siswa Kelas VIII B Mts N Pundong Bantul,” 2015.

⁸⁰ Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004).

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Media *flashcard* berbasis *augmented reality* ini akan diujikan pada peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang dengan fokus pada materi terkait lambang burung Garuda Pancasila. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa kartu yang terintegrasi dengan teknologi (AR). Proses pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* mengikuti pendekatan terstruktur dari tahap awal hingga akhir. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Langkah-langkah dalam proses ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis yaitu tahap untuk menganalisis permasalahan yang ada di sekolah. Adapun peneliti melakukan penelitian pada MI KH Hasyim Asyari Kota Malang pada kelas 2A. Peneliti melakukan wawancara pra penelitian Bersama ibu arum selaku wali kelas 2A. Adapun hasil wawancara tersebut sebagai berikut:

- a. Pada pembelajaran pendidikan pancasila pada kelas dua terutama pada materi lambang burung garuda pancasila beserta maknanya, ditemukan banyak peserta didik yang malas dan bosan dalam menghafal pada materi tersebut.

- b. Peserta didik kebanyakan memiliki gaya belajar visual yang tinggi sehingga mereka dominan menyukai media pembelajaran bervisual seperti gambar, foto, dan media visual yang lainnya.
- c. Media pembelajaran yang digunakan sangat menarik dan interaktif seperti *power point* (PPT), video pembelajaran dan game edukasi. Akan tetapi pada materi lambang burung garuda pancasila pendidik hanya menggunakan buku teks saja sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan menggunakan instrument penelitian pedoman wawancara yang di dapatkan diatas, peneliti akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran flashcard, media ini berbentuk kartu permainan bergambar yang disertai dengan keteranganya. Salah satu manfaat dari media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, hal ini selaras dengan permasalahan banyaknya peserta didik yang malas untuk menghafal pada materi lambang burung garuda pancasila dan maknanya. Selain itu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang dominan memiliki gaya belajar visual media ini diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality* (AR), dimana teknologi ini dapat menampilkan gambar secara nyata baik berbentuk duadimensi maupun dalam bentuk tiga dimensi yang menarik dan menyenangkan.

2. Desain (*Design*)

Terdapat beberapa tahapan dalam tahap desain untuk mendesain produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, diantaranya yaitu:

a. Menentukan materi

Media yang dikembangkan peneliti menggunakan materi yaitu lambang burung garuda Pancasila pada kelas 2 sesuai dengan hasil wawancara pra-penelitian pada tahap sebelumnya. Adapun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. 1 CP TP

Capaian Pembelajaran
Pada fase A, peserta didik mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila; mematuhi aturan di lingkungan keluarga dan menceritakannya;
Tujuan Pembelajaran
1. Memahami lambang pancasila dan maknanya 2. Menceritakan setiap bagian lambang burung garuda pancasila beserta maknanya 3. Mengidentifikasi hubungan sila dengan lambing pancasila

Materi Lambang Garuda Pancasila diadaptasi dari buku guru serta buku peserta didik yang menjadi pedoman resmi peserta didik kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang.

b. Merancang desain produk

Merancang desain produk peneliti membuat *story board* terlebih dahulu sebagai rancangan awal untuk media yang akan dikembangkan. Adapun *story board* media *flashcard* berbasis *augmented reality* (dapat dilihat pada halaman 68).

c. Penyusunan instrument validasi dan instrumen respon peserta didik

Desain produk yang telah dirancang kemudian peneliti mulai Menyusun instrumen validasi dan instrumen respon peserta didik. Instrumen validasi meliputi instrument validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, serta angket respon peserta didik.

Instrumen para ahli yang disusun peneliti berisikan beberapa pernyataan serta menggunakan skala likert angka yaitu 1 sampai 5. Bagian bawah angket terdapat kolom saran yang digunakan untuk masukan dari para validator mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan angket respon peserta didik berisikan beberapa pernyataan serta menggunakan skala likert 4 yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Angket ini digunakan sebagai alat ukur kemenarikan media yang dikembangkan oleh peneliti terhadap peserta didik.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana peneliti mulai mengembangkan media yang telah di desain pada tahap sebelumnya, Adapun Langkah-langkah pada pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* sebagai berikut

a. Pembuatan Cover wadah kartu *flashcard*

Kartu *flashcard* disertai dengan wadah kotak dari plastik yang berukuran 7×12 cm, hal ini sesuai dengan teori bahwasanya kebanyakan kartu *flashcard* memiliki ukuran 8×10 cm⁸¹. mengacu pada ukuran *flashcard* tersebut maka pemilihan kotak agak lebih besar agar *flashcard* yang sudah di cetak bisa masuk dengan sempurna. Kemudian diberi gambar yang berisikan judul nama *flashcard* yang di desain menggunakan aplikasi canva kemudian di

⁸¹ Rukmini, "Bermain Kartu Flash Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya."

cetak berjenis stiker yang di tempel pada bagian depan kotak cover. Adanya cover ini sebagai identitas *flashcard*.



Gambar 4. 1 Cover wadah kartu flashcard

Pada gambar 4.1 diatas berisikan mengenai identitas media *flashcard* berbasis *augmented reality*, yaitu nama media beserta gambar cover.

b. Pembuatan Buku Panduan Penggunaan media *flashcard*

Buku ini digunakan sebagai acuan dalam proses penggunaan media flashcard berbasis *augmented reality* pada materi lambang burung garuda Pancasila. Buku ini di desain menggunakan canva yang berisikan cover sebagai identitas buku, latar belakang pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality*, capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas 2 semester 1, kemudian terdapat petunjuk penggunaan media dan juga disertai dengan petunjuk penggunaan belajar dan pada halaman terakhir terdapat profil pengembang.



Gambar 4. 2 Buku Panduan Penggunaan Media

c. Pembuatan Kartu *flashcard* Materi pembelajaran

Bagian kartu ini juga di desain menggunakan aplikasi canva yang berisikan materi pembelajaran yaitu lambang burung garuda Pancasila dan maknanya pada kelas 2 sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sudah di sertakan pada buku panduan penggunaan. Pembuatan kartu *flashcard* ini mengacu pada teori bahwasanya kartu *flashcard* berisikan gambar, teks, atau lambang yang mengingatkan peserta didik pada materi yang digunakan pada kartu tersebut⁸². Pada sisi depan terdapat gambar burung garuda Pancasila disertai keterangan dibawah sebelah kiri dan sebelah kanan terdapat kode QR untuk mengakses teknologi *augmented reality* yang didesain menggunakan aplikasi assembler, sedangkan pada sisi belakang terdapat gambar cover

⁸² Pradana dan Santosa, “Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perakayasaan Sistem Radio Dan Televisi.”

kartu belakang. Materi pembelajaran ini terdapat 2 macam yaitu: mengenai bagian-bagian lambang burung garuda Pancasila dan makananya dan juga tentang sila Pancasila dan maknanya.



Gambar 4. 3 Materi Pembelajaran Kartu Flashcard

d. Pembuatan Materi pembelajaran pada AR

Kartu *flashcard* disertai dengan maket yang dapat mendeteksi Ketika di pindai sehingga memunculkan gambar secara 2 dimensi yang di desain menggunakan aplikasi assemblr edu. Pada bagian ini memunculkan gambar sesuai dengan keterangan yang terdapat pada kartu disertai dengan makna dari kartu tersebut. Materi ini berdasarkan buku teks yang digunakan pada proses pembelajaran⁸³. Buku tersebut menjadi refrensi utama peneliti dalam mengembangkan materi pada kartu *flashcard*.

⁸³ Shofia Nurun Alanur dkk, *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI* (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023).



Gambar 4. 4 Materi Pembelajaran pada AR

e. Pembuatan Kartu *Flashcard* Latihan Soal

Media *flashcard* berbasis *augmented reality* juga disertai dengan latihan soal. Pembuatan latihan soal ini berdasarkan dari tujuan pembelajaran (pada halaman 90). Pada tujuan pembelajaran tersebut terdapat 3 kata kerja operasional (KKO) yaitu: memahami, menceritakan dan mengidentifikasi, yang menjadi acuan untuk pembuatan latihan soal pada kartu *flashcard*. Latihan soal ini sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah dipaparkan pada kartu sebelumnya. Sama halnya dengan kartu *flashcard* bagian materi, pada bagian soal juga di desain menggunakan aplikasi canva. Bagian depan kartu hampir sama pada materi pembelajaran hanya

saja yang membedakan yaitu pada keterangan berisi perintah pertanyaan soal sedangkan bagian belakang berisikan cover sama dengan kartu pada materi pembelajaran.



Gambar 4. 5 Latihan Soal

f. Pembuatan Latihan soal pada AR

Latihan soal pada AR di desain menggunakan aplikasi assembler edu, hampir sama dengan materi pembelajaran pada AR. Latihan soal yang muncul pada *augmented reality* juga berdasarkan kata kerja operasional (KKO) yang terletak pada tujuan pembelajaran (pada halaman 90). Akan tetapi yang menjadi pembeda yaitu pada latihan soal muncul gambar yang akan ditebak peserta didik sesuai dengan perintah pada kartu *flashcard*.



Gambar 4. 6 Latihan Soal pada AR

4. Implementasi (*implementation*)

Media yang telah mendapat validasi oleh beberapa para validator dan telah direvisi berdasarkan masukan yang diberikan, selanjutnya media tersebut akan di uji cobakan kepada peserta didik. Uji coba media ini dilakukan pada tanggal 5 desember 2024 pada kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang terutama pada kelas 2 yang berjumlahkan 28 peserta didik. Adapun implementasi media *flashcard* berbasis *augmented reality* adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Peneliti memulai dengan membuka pembelajaran dan juga berdo'a Bersama, kemudian setelah membuka pembelajaran peneliti memulai memberi tahu tentang materi yang akan diajarkan, sebelum memulai pembelajaran peneliti sudah membagi terlebih

dahulu peserta didik menjadi 8 kelompok, setelah berbagi menjadi 8 kelompok peneliti mulai memberikan pertanyaan pemantik mengenai materi “lambang burung garuda Pancasila”.

b. Kegiatan inti

Setelah memberikan beberapa pertanyaan pemantik peneliti mulai memasuki kegiatan inti yaitu mengulas materi lambang burung garuda Pancasila, setelah mengulas materi lambang burung garuda Pancasila peneliti mulai memberikan media *flashcard* berbasis augmented reality beserta panduan penggunaanya pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 1 kotak kartu flashcard beserta panduan penggunaanya, serta 1 device yang sudah terinstal aplikasi essemblr edu. Peneliti mulai menjelaskan terlebih dahulu isi dari panduan penggunaan media tersebut. Kemudian peserta didik mulai mencoba kartu dengan menscan kartu satu persatu secara bergantian dalam satu kelompoknya serta menjawab soal evaluasi yang sudah disediakan.



Gambar 4. 7 Peserta didik mulai memindai kartu yang sesuai dengan markernya dengan mengikuti buku panduan

c. Bagian penutup

Setelah menggunakan media pembelajaran pada kegiatan inti, peneliti mulai memasuki kegiatan penutup, peneliti mulai membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui kemenarikan media yang sudah di uji cobakan kepada peserta didik, selain itu peneliti membagikan angket motivasi belajar guna mendapati motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media. Kemudian peneliti mengulas Kembali dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi “lambang burung garuda Pancasila” dan terakhir peneliti menutup kegiatan pembelajaran.

Proses implementasi berjalan dengan lancar dan kondusif, Adapun paparan hasil observasi Ketika menggunakan media dapat dilihat (pada lampiran hal 131).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media *flashcard* berbasis *augmented reality*, memastikan kesesuaiannya untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Proses evaluasi meliputi analisis hasil validasi media dan materi, memasukkan masukan dari validator, serta memeriksa data respon peserta didik mengenai daya tarik media yang dikembangkan.

B. Hasil Data Pengembangan

Media yang dikembangkan tidak langsung di uji cobakan melainkan di validasi terlebih dahulu oleh validator. Terdapat tiga validator yaitu

validator ahli materi, validator ahli media serta validator ahli pembelajaran. Selanjutnya akan di jelaskan mengenai hasil validasi dari ketiga validator yang telah dilakukan.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Materi lambang burung garuda Pancasila pada media *flashcard* berbasis *augmented reality* telah divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi yaitu bapak Sigit Priatmoko, M.Pd. Beliau merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang Pendidikan Pancasila. Pada tahap validasi ini terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh validator diantaranya yaitu penulisan kata “Pancasila” menggunakan huruf kapital diawal, kemudian perbaikan pada soal evaluasi harus sesuai dengan indikator capaian pembelajaran, dan penambahan gambar sayap burung garuda yang awalnya 1 menjadi 2. Beberapa saran tersebut kemudian peneliti melakukan perbaikan sebelum di uji cobakan kepada peserta didik.

Kevalidan materi lambang burung garuda Pancasila pada media yang telah dikembangkan akan diukur menggunakan angket yang diserahkan kepada validator. Hasil data validasi ahli materi kemudian dihitung menggunakan rumus tingkat kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{70}{75} \times 100 \% \\
 &= 93,3\% \text{ (“sangat valid” dan “sangat layak”)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya data hasil dari validasi ahli materi memperoleh 93,3%

dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak” Menurut tabel kriterianya kevalidan dan kelayakan produk. Berdasarkan tabel tersebut maka media *flashcard* berbasis *augmented reality* layak untuk menjelaskan materi lambang negara burung Pancasila dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran pada kelas 2 mata pelajaran pendidikan pancasila	5
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)	5
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
4	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran pendidikan pancasila SD/MI	4
5	Materi lambang negara burung garuda dijelaskan secara lengkap	5
6	Materi lambang negara burung garuda dijelaskan secara runtut	5
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda pancasila	5
8	Materi yang disajikan dapat menambah pemahaman peserta didik	4
9	Materi yang disajikan mampu digunakan sebagai panduan belajar peserta didik	4
10	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
11	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda	5
12	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik	5
13	Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran	4
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	5
15	Bahasa yang digunakan mudah difahami oleh peserta didik	5
Jumlah		70
Total		75

2. Hasil Validasi Ahli Media

Media media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang telah selesai dikembangkan akan divalidasi terlebih dahulu sebelum di uji cobakan kepada peserta didik. Media tersebut akan divalidasi oleh validator ahli media yaitu bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Beliau

merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis digital. Pada tahap validasi ini terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh validator diantaranya yaitu penambahan buku panduan penggunaan media, perubahan QR pada kartu, serta penambahan gambar pada petunjuk penggunaan media. Beberapa saran tersebut kemudian peneliti melakukan perbaikan sebelum di uji cobakan kepada peserta didik.

Kevalidan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan akan diukur menggunakan angket yang diserahkan kepada validator. Hasil data validasi ahli materi kemudian dihitung menggunakan rumus tingkat kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{88}{100} \times 100 \% \\
 &= 88\% \text{ (“sangat valid” dan “sangat layak”)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya data hasil dari validasi ahli media memperoleh 88% dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak” Menurut tabel kriterianya kevalidan dan kelayakan produk. Maka media *flashcard* berbasis *augmented reality* dapat di uji cobakan kepada peserta didik untuk membantu pendidik menerangkan materi dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 4.2 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran standar umum media (7,5 cm × 12,5 cm)	5
2	Media pembelajaran dapat digunakan dalam waktu jangka panjang	4
3	Media yang dikembangkan ringan, praktis dan mudah dibawa kemana-mana	4
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	4
5	Media <i>flashcard</i> disertai dengan buku panduan yang jelas	5
6	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	4
7	Petunjuk penggunaan media disertai dengan gambar	4
8	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda pancasila	5
9	Bahasa yang digunakan mudah difahami oleh peserta didik	4
10	Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
11	Gambar yang disajikan pada media jelas	5
12	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda pancasila	5
13	Warna yang digunakan pada media menarik	5
14	Kesesuaian kombinasi warna pada gambar, tulisan, dan background sesuai	5
15	Font yang digunakan menarik	4
16	Ukuran font yang digunakan mudah untuk dibaca	4
17	Ketepatan jarak antara gambar dan tulisan	4
18	Kerapian desain media	4
19	Kemenerikan desain media	4
20	Kemenerikan desain media menggunakan teknologi AR	5
Jumlah		88
Total		100

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Media *flashcard* berbasis *augmented reality* juga divalidasi oleh ahli pembelajaran. Ahli pembelajaran ini merupakan pendidik yang mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi lambang burung garuda Pancasila pada kelas 2 yaitu ibu arum. Pada tahap validasi ini terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh validator diantaranya yaitu untuk memberi pembatas antara kartu

materi1, soal1, materi2 dan soal2 agar peserta didik tidak bingung dan ketukar Ketika memindai kartu.

Adapun paparan data hasil validasi dari validator ahli pembelajaran dapat dilihat (pada lampiran hal 149). Hasil data validasi ahli pembelajaran kemudian dihitung menggunakan rumus tingkat kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{40}{44} \times 100 \% \\
 &= 91\% \text{ (“sangat layak” dan “sangat valid”)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data di atas maka dapat diperoleh hasil sebesar 91% berdasarkan tabel kelayakan media (pada halaman 91) maka dapat dikatakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* “sangat layak” dan “sangat valid” di uji cobakan kepada peserta didik kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang dalam proses pembelajaran. Maka media *flashcard* berbasis *augmented reality* dapat di uji cobakan kepada peserta didik untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Materi lambang burung garuda pancasila yang digunakan pada media sesuai dengan CP dan TP	4
2	Materi yang di paparkan pada media sudah jelas	3
3	materi lambang negara burung garuda Pancasila yang disajikan dalam media ini mudah difahami	3
4	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> ini mudah untuk digunakan digunakan dalam proses pembelajaran	3
5	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran	4
6	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dapat membuat peserta didik semangat dan termotivasi	4
7	Media Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dapat menjadikan kelas lebih hidup	4
8	Peserta didik aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i>	3
9	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> yang dikembangkan menarik perhatian	4
10	Gambar yang disajikan dapat menarik	4
11	Warna yang digunakan pada media menarik	4
Jumlah		40
Total		44

C. Penyajian dan Uji Produk

1. Angket kemenarikan respon peserta didik

Angket respon peserta didik diberikan untuk mengetahui kemenarikan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang telah di uji cobakan kepada kelas 2A MI KH Hasyim Asyari Kota Malang pada tanggal 5 desember 2024 yang berjumlah 28 anak (hal ini dapat dilihat di lampiran hal 153). Hasil dari angket tersebut akan di hitung sesuai dengan rumus kemenarikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rumus presentase kemenarikan} &: \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100 \% \\ &: \frac{998}{1.232} \times 100 \% \end{aligned}$$

: 81% (“sangat menarik”)

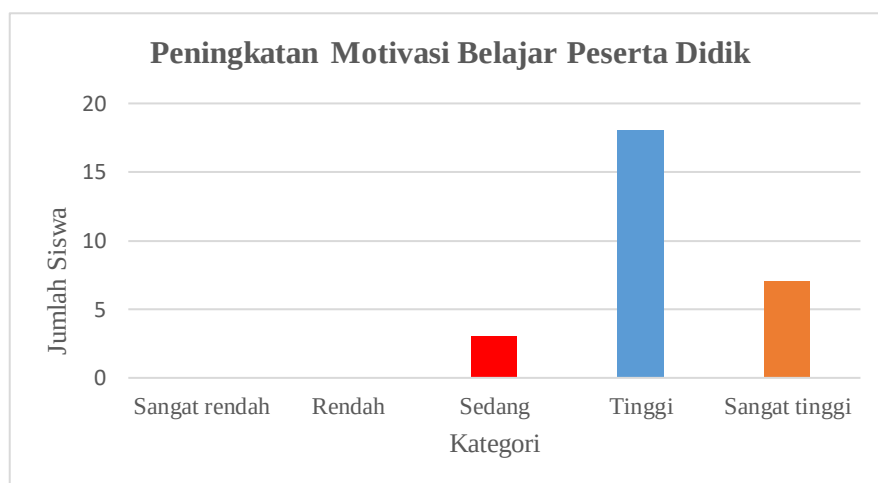
Data yang sudah dihitung menggunakan rumus diatas menghasilkan sebesar 81%, berdasarkan tabel kemenarikan (pada halaman 92), maka dapat dikatakan media *flashcard* berbasis *augmented reality* “sangat menarik” peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar peserta didik merasa tertarik dan antusias dalam menggunakan media *flashcard* berbasis *augmented reality*, akan tetapi terdapat beberapa peserta didik merasa kurang faham. Maka dari itu, hasil dari angket kemenarikan ini akan dievaluasi Kembali oleh peneliti. Data hasil dari angket respon peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan “sangat menarik”.

2. Angket peningkatan motivasi belajar peserta didik

Angket peningkatan motivasi belajar diberikan kepada peserta didik kelas 2 A MI KH Hasyim Asyari Kota Malang yang berjumlah 28 peserta didik, setelah uji coba media *flashcard* berbasis *augmented reality*. Hasil dari angket tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus analisis motivasi belajar 76% (pada halaman 93). Berdasarkan data angket peningkatan motivasi belajar pada tabel akan diolah menjadi sebuah diagram sebagai berikut:

Gambar 4. 8 Diagram Hasil Peningkatan Motivasi Belajar



Menurut kriteria keberhasilan motivasi belajar (pada halaman 77), maka peserta didik yang memiliki kriteria sangat tinggi terdapat 7 peserta didik dengan rentang presentase sebesar 80-100%, kemudian terdapat 18 peserta didik yang memiliki kriteria tinggi dengan rentang presentase sebesar 65-80%, dan terdapat 3 peserta didik yang mendapat kriteria sedang dengan presentase 55-65%. Berdasarkan data pada diagram diatas dapat di lihat bahwasanya motivasi belajar peserta didik dalam kategori tinggi setelah mencoba media yang telah dikembangkan oleh peneliti, sehingga adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sesudah menggunakan media tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwasanya motivasi belajar peserta didik mendapat kategori “tinggi” setelah mencoba media *flashcard* berbasis *augmented reality*. Data hasil dari angket motivasi belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media “tinggi”.

Tabel 4.4 Hasil peningkatan Motivasi Belajar

NO	Inisial Nama	Skor Angket	Presentase keberhasilan motivasi belajar	Kriteria
1	HA	64	80%	Tinggi
2	AA	61	76%	Tinggi
3	FA	58	73%	Tinggi
4	SA	69	86%	Sangat tinggi
5	NA	67	84%	Sangat tinggi
6	AN	64	80%	Tinggi
7	ZY	56	70%	Tinggi
8	WA	72	90%	Sangat tinggi
9	FO	64	80%	Tinggi
10	RY	67	84%	Sangat tinggi
11	AN	58	73%	Tinggi
12	AS	56	70%	Tinggi
13	SA	59	74%	Tinggi
14	ZH	65	81%	Sangat tinggi
15	KA	62	78%	Tinggi
16	HA	53	66%	Tinggi
17	NK	63	79%	Tinggi
18	FA	58	73%	Tinggi
19	GS	64	80%	Tinggi
20	RA	48	60%	Sedang
21	ZI	62	78%	Tinggi
22	AA	61	76%	Tinggi
23	AU	55	69%	Tinggi
24	AD	52	65%	Sedang
25	AR	65	81%	Sangat tinggi
26	RA	48	60%	Sedang
27	ZA	62	78%	Tinggi
28	RA	66	83%	Sangat tinggi

D. Revisi Produk

1. Resvisi produk ahli materi

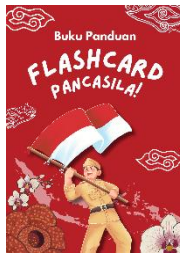
Tabel 4. 5 Revisi Produk Ahli Materi

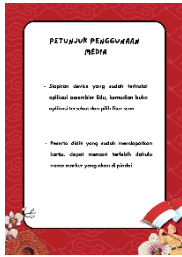
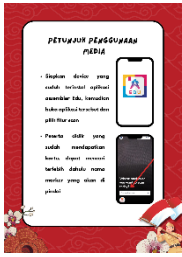
NO	Poin yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
1.	Penambahan Sayap burung garuda	 Peneliti hanya menggunakan 1 gambar sayap burung garuda pada bagian materi pada kartu <i>flashcard</i>.	 kemudian peneliti mendapatkan masukan untuk menambahkan menjadi sepasang sayap burung garuda pada kartu <i>flashcard</i>.
2.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator capaian pembelajaran	 Soal evaluasi pertama peneliti hanya mengembangkan salah satu dari indikator Kata Kerja Operasional (KKO) pada tujuan pembelajaran yaitu “Menceritakan”	   kemudian peneliti mendapat masukan untuk

NO	Poin yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
			mengembangkan soal evaluasi sesuai sesuai dengan semua indikator kata kerja operasional (KKO) yang ada pada tujuan pembelajaran yaitu: menjelaskan, menceritakan dan mengidentifikasi.

2. Revisi Produk Ahli Media

Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Media

NO	Poin yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
1.	Penambahan buku panduan penggunaan media		
2.	Perubahan QR pada flashcard		

3.	Penambahan gambar pada petunjuk penggunaan media	 PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA - Siapkan device yang sudah terinstal aplikasi asesmen BSA, kemudian buka aplikasi tersebut dan pilih fitur asun - Peserta didik yang sudah mendapatkan kartu, dapat memulai terlebih dahulu proses masuk pengisian di pribadi	 PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA - Siapkan device yang sudah terinstal aplikasi asesmen BSA, kemudian buka aplikasi tersebut dan pilih fitur asun - Peserta didik yang sudah mendapatkan kartu, dapat memulai terlebih dahulu proses masuk pengisian di pribadi
----	---	--	---

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Media disebut sebagai media pembelajaran jika memiliki informasi atau pesan yang dimaksudkan untuk mengajar atau mengandung tujuan pembelajaran⁸⁴. Media tersebut sebagai alat untuk berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* pada materi lambang burung garuda Pancasila yang telah terbukti valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu pendidik dalam memahami makna bagian-bagian lambang burung garuda Pancasila serta membuat peserta didik bersemangat dalam pembelajaran terutama ketika mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang burung garuda Pancasila.

Peserta didik masa kini rata-rata merupakan generasi alfa yang dimana mereka lebih senang menggunakan teknologi maupun lebih lihai dalam penggunaanya, karena mereka sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan pada penelitian Ria Novianti bahwa kebanyakan peserta didik anak SD dapat memakai gadget selama 10

⁸⁴ Robert Heinich et al, *Instructional Media and Technologies For Learning*, (Macmillan Publishing Company: 1982)

jam dalam sehari⁸⁵. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwasanya kebanyakan peserta didik masa kini atau generasi alfa sudah terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat menjadi inovasi baru untuk mengembangkan media digital yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan zamanya agar mereka termotivasi dan semangat dalam pembelajaran, terutama pada materi lambang burung garuda Pancasila.

Adapun analisis terkait desain pengembangan media, hasil validitas, kemenarikan, peningkatan motivasi belajar dan kelebihan serta kekurangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* sebagai berikut:

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Model pengembangan media yang digunakan peneliti pada proses pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Menurut Branch Dari kelima tahapan tersebut saling berkesinambungan sehingga model pengembangan ini menjadi tahapan yang sistematis⁸⁶. Kelima tahapan tersebut tersusun secara runtut sehingga mudah untuk digunakan dalam mengembangkan sebuah media. Selain itu menurut eden Ketika menggunakan model pengembangan ADDIE Setiap tahap dievaluasi dan direvisi berdasarkan hasil tahap sebelumnya untuk memastikan bahwa produk akhir valid⁸⁷. Hal ini menjadikan model ADDIE sebagai model

⁸⁵ Novianti dan Maria, "Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman." Jurnal Educhild, Vol. 8 No. 2, 2019.

⁸⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer, 2009)

⁸⁷ Harefa dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE."

yang terstruktur dan sistematis sehingga ideal untuk digunakan merancang sebuah media pembelajaran.

Pengembangan media ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang yang memiliki gaya belajar visual yang tinggi. Gaya belajar sendiri merupakan kemampuan unik yang dimiliki setiap orang yang didasarkan oleh kebutuhan dan tingkat ketertarikannya terhadap suatu hal⁸⁸. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda yang mempengaruhi dalam kegiatan proses pembelajaran. Gaya belajar sendiri sangat berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik, peserta didik dapat berkembang lebih baik jika pendidik menggunakan strategi yang sesuai dengan gaya belajar mereka⁸⁹. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara pada wali kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang (lihat lampiran hal 136), bahwasanya kebanyakan peserta didik memiliki gaya belajar visual yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pentingnya pendidik memiliki strategi yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik dengan mengetahui gaya belajar peserta didik dengan memilih media pembelajaran yang sesuai.

2. Analisis hasil validasi

Validasi media ini bertujuan untuk untuk memperoleh data tentang kualitas media yang dikembangkan⁹⁰. Proses validasi ini merupakan

⁸⁸Rafiska dan Susanti, "Analisis Profil Gaya Belajar Peserta Didik Sebagai Data Pembelajaran Berdifirensiasi, Research and Development Journal of Education, Vol. 9 No. 2,2023

⁸⁹ Putri dkk., "PENGARUH GAYA BELAJAR TERHADAP PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR."

⁹⁰ Suseno, Ismail, dan Ismail, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia."

proses dimana produk yang kita kembangkan akan mendapat pengakuan apakah sudah valid dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik atau belum. Kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat diketahui melalui hasil validasi produk yang telah dilakukan oleh validator. Adapun hasil validasi dari setiap validator akan di paparkan sebagai berikut:

a. Analisis validasi Ahli Materi

Materi yang digunakan peneliti pada mulanya hanya pengenalan bagian-bagian burung garuda dan maknanya yang sesuai dengan buku teks yang dimiliki oleh pendidik dan peserta didik. Kemudian berdasarkan konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing materi tersebut tidak ada bedanya dengan buku teks peserta didik sehingga materi tersebut dikembangkan lagi menceritakan makna bagian-bagian lambang burung garuda Pancasila serta pemahaman materi yang dikembangkan berbeda dengan buku teks yang dimiliki mereka. Adanya pengembangan materi tersebut sebagai salah satu upaya untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik, dan tidak hanya berpaku pada materi buku cetak saja. Hal ini sesuai dengan salah satu peran guru dalam kurikulum merdeka untuk mengerti substansi materi pembelajaran serta menambah wawasan peserta didik⁹¹. Pengembangan materi

⁹¹ Dorlan Naibaho dan Epa Gracelia Ferals Sitorus, "Pentingnya Guru dalam Menguasai Substansi Materi Pembelajaran."

merupakan salah satu peran pendidik dalam menambah wawasan peserta didik.

Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 93,3% (lihat pada lampiran hal 140). Berdasarkan tabel krtiteria kevalidan media maka media *flashcard* berbasis *augmented reality* dikatakan “sangat valid” dan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran⁹². Media tersebut sudah layak dan dapat di uji cobakan kepada peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Sisilia Gita Melliana dkk yang menggunakan materi yang sama yaitu lambang burung garuda Pancasila akan tetapi mengembangkan media yang berbeda⁹³. Hal ini menunjukkan bahwasanya materi lambang burung garuda membutuhkan media yang menarik dalam proses pembelajaran.

Adapun masukan dari validator ahli materi yaitu untuk menambahi tujuan pembelajaran dengan KKO “mengidentifikasi” hal ini sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas 2, kemudian untuk menambahi gambar sayap burung garuda menjadi sepasang, serta membenahi kesalahan penulisan huruf besar pada kata Pancasila. Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari ahli materi maka dapat disimpulkan bahwasanya media *flashcard* berbasis *augmented reality* telah memenuhi kriteria media dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak” untuk diuji cobakan.

⁹² Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara

⁹³ Melliana dan Wicaksono, “Pengembangan Media E-Puzzle Pada Materi Lambang Negara ‘Garuda Pancasila’ Kelas Iii Sekolah Dasar.”

b. Analisis Validasi Ahli Media

Media yang dikembangkan yaitu media kartu *flashcard* yang berawalkan media kartu yang terintegrasi dengan *augmented reality* menggunakan web studio AR. Kemudian berdasarkan konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing media kartu *flashcard* tersebut belum menarik, sehingga mendapat masukan untuk media kartu *flashcard* disertai dengan audio pada bagian *augmented reality* dan berganti menggunakan aplikasi assemblr edu. Media audio visual sendiri memiliki salah satu kelebihan yaitu pembelajaran lebih efektif karena mengakomodasi gaya belajar auditori dan visual siswa, memberikan pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan hanya dengan media audio atau visual, dan meningkatkan pemahaman dengan memungkinkan siswa mendengarkan sekaligus mengamati. Selain itu, penggunaan media audiovisual membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan⁹⁴. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh andi wicaksono bahwasanya peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran Ketika menggunakan media yang disertai audio⁹⁵. Sehingga dengan mendapat masukan penambahan audio pada media yang dikembangkan diharapkan akan akan lebih efektif dan membantu dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁹⁴ Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, dan Tin Rustini, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar."

⁹⁵ Wicaksono, "Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek."

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88%, berdasarkan tabel kriteria kevalidan media maka media tersebut dapat dikatakan “sangat valid” dan “sangat layak” untuk diuji cobakan dalam pembelajaran dikelas⁹⁶. Media tersebut sudah layak dan dapat di uji cobakan kepada peserta didik. Berkenaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian Anna Desfrida dkk yang mengembangkan media pembelajaran *flashcard* akan tetapi menggunakan materi yang berbeda yang mendapat kategori “sangat valid” dan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran⁹⁷. Sehingga menunjukkan bahwasanya media *flashcard* layak dan valid untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

Adapun masukan dari validator ahli media yaitu perubahan kode QR yang tertera pada kartu, agar media lebih efektif untuk digunakan, kemudian penambahan buku petunjuk penggunaan media agar pengguna lebih memahami cara penggunaan media. Masukan dari validator tersebut dijadikan rujukan dalam proses pengembangan media agar menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Dengan itu, media *flashcard* layak dan valid untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang.

⁹⁶ Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara

⁹⁷ Desfrida, Fahrurrozi, dan Wardhani, “Pengembangan Media E-Flashcard sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar.”

c. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran

Media *flashcard* berbasis *augmented reality* sebelum diuji cobakan kepada peserta didik divalidasi terlebih dahulu oleh validator salah satunya yaitu Validator ahli pembelajaran, validator tersebut dilakukan kepada ibu arum, beliau merupakan pendidik yang mengajar mapel kelas 2 Pendidikan Pancasila di MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Media flashcard* berbasis *augmented reality* sudah sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang.

Data yang diperoleh berdasarkan validasi ahli pembelajaran memperoleh nilai sebesar 91%. Merujuk pada tabel kriteria kevalidan media maka dapat dikatakan bahwasanya *Media flashcard* berbasis *augmented reality* “sangat layak” dan “sangat valid” untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang.

3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Analisis tingkat kemenarikan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan peneliti Ketika melakukan uji coba kepada peserta didik, mereka merasa tertarik dengan media yang kita kembangkan atau tidak. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat memberikan dorongan Ketika proses pembelajaran di

kelas⁹⁸.media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat memberikan dampak yang besar Ketika proses pembelajaran di kelas. Untuk mengetahui kemenarikan media *flashcard* berbasis *augmented reality* peneliti menggunakan angket respon peserta didik dengan menggunakan skala likert 4.

Hasil dari angket respon peserta didik terhadap kemenarikan media memperoleh presentase sebesar 81%, berdasarkan tabel kriteria kemenarikan media maka media tersebut dikatakan “sangat menarik” bagi peserta didik dalam proses pembelajaran⁹⁹. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* menarik bagi peserta didik saat uji coba. Data tersebut sesuai juga dengan pengamatan Ketika proses uji coba media di kelas yaitu data hasil observasi (lihat lampiran hal 131). Peserta didik antusias dan tertarik Ketika uji coba media, bahkan mereka merasa ketagihan dan ingin mencoba Kembali media *flashcard* berbasis *augmented reality*. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya uji coba media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada analisis awal berdasarkan wawancara pra penelitian Bersama wali kelas 2, di dapatkan bahwasanya peserta didik merasa malas dan bosan dalam proses pembelajaran. Sedangkan motivasi belajar sendiri

⁹⁸ Nurrita, “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.”

⁹⁹ Mariyuko Olivia Pratiwi, 2019.

merupakan Upaya mendesak yang didorong oleh tekad pribadi memegang peranan penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Menetapkan tujuan yang jelas sangatlah penting, karena tujuan tersebut berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengukur kemajuan dan menentukan sejauh mana pencapaian¹⁰⁰. Selain itu Motivasi menjadi dasar bagi peserta didik untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan¹⁰¹. Motivasi belajar peserta didik ini sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Analisis peningkatan motivasi belajar ini menggunakan angket dengan skala likert 1 sampai 4. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Hasil dari angket motivasi belajar peserta didik memperoleh rata-rata presentase sebesar 76%, berdasarkan tabel kriteria peningkatan motivasi belajar peserta didik maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media “tinggi”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan motivasi belajar peserta didik kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* dalam kategori “tinggi”.

5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Berdasarkan data hasil observasi (lihat di lampiran hal 131) dan wawancara bersama pendidik wali kelas 2 (lihat lampiran hal 135), maka

¹⁰⁰ Lince, “Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan.”

¹⁰¹ Rahman, “pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar.”

terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan media *flashcard* berbasis *augmented reality* adalah sebagai berikut:

Kelebihan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yaitu:

- a. Peserta didik sangat tertarik menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotifasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya¹⁰². Hal ini berdasarkan pengembangan media tersebut sesuai dengan karakter gaya belajar yang dimiliki peserta didik sehingga mereka sangat tertarik untuk menggunakan media dalam pembelajaran di kelas.
- b. media *flashcard* berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi¹⁰³. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran.
- c. Penggunaan media *flashcard* berbasis *augmented reality* mudah selama digunakan karena disertai dengan prosedur yang tegas serta lengkap pada buku panduan penggunaan media.

¹⁰² Firmadani, "media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0."

¹⁰³ Firmadani.

- d. Media ini sangat praktis untuk digunakan dan bisa di bawah kemana-mana. Hal ini sesuai dengan teori kelebihan yang dimiliki media *flashcard* yaitu mudah dibawa kemana-mana karena tidak memakan ruang yang banyak dan praktis dalam proses pembuatannya¹⁰⁴. Sehingga media *flashcard* sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana dalam penggunaannya.
- e. Media ini dapat diakses dimana saja asalkan memiliki jaringan internet yang stabil dan sudah menginstal aplikasi *assemblr edu*.

Selain beberapa kelebihan yang telah di paparkan diatas terdapat juga beberapa kekurangan yang dimiliki media *flashcard* berbasis *augmented reality* ini. Adapun kekurangan media ini diantaranya lain sebagai berikut:

- a. Dalam penerapan di kelas memerlukan device yang mendukung. Penggunaan media ini membutuhkan gadget yang sudah terinstal aplikasi *assemblr edu*.
- b. Membutuhkan jaringan internet yang stabil.
- c. Media ini hanya bisa diakses menggunakan gadget yang sudah terinstal aplikasi *assemblr edu*, dan tidak bisa diakses menggunakan teknologi yang lain.

Walaupun terdapat beberapa kekurangan pada media ini, akan tetapi media tersebut dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* terbukti kredibel

¹⁰⁴ Arman, *Media Flashcard*, (Kuningan: Goresan Pena, 2016)

serta pantas untuk diujikan pada siswa kelas II MI KH Hasyim Asyari Kota Malang. Penggunaan media tersebut dapat membangkitakan motivasi belajar peserta didik terutama dalam materi lambang burung garuda Pancasila.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bersumber pada hasil penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang dilakukan pada peserta didik kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan oleh peneliti melalui proses validasi terlebih dahulu guna mengetahui kelayakan media tersebut sebelum di uji cobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, Adapun hasil validasi dari ketiga validator sebagai berikut: hasil validasi validator ahli materi memperoleh prosentase sebesar 93,3%, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh prosentase sebesar 88%, dan hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 91%. Bersumber pada ketiga data tersebut dan sesuai tabel kriteria kevalidan media maka media *flashcard* berbasis *augmented reality* dapat dikatakan “sangat valid” dan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media *flashcard* berbasis *augmented reality* setelah di uji cobakan kepada peserta didik kemudian mengukur kemenarikan media tersebut menggunakan angket respon peserta didik, Adapun hasil kemenarikan media yaitu sebesar 81%, mengacu pada tabel kemenarikan media maka media *flashcard* berbasis *augmented reality* sangat menarik bagi peserta didik Ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Peningkatan motivasi belajar peserta didik diukur menggunakan angket motivasi belajar, Adapun hasil dari angket motivasi belajar peserta didik yaitu 76% mengacu pada tabel motivasi belajar peserta didik maka motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media “tinggi”. Sehingga disimpulkan motivasi belajar peserta didik kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang setelah menggunakan media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality dalam kategori “tinggi”.

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dalam pengembangan media ini yaitu:

1. Saran untuk pendidik
 - 1) Media *flashcard* berbasis *augmented reality* dapat digunakan dengan baik, serta membantu dalam proses pembelajaran di kelas.
 - 2) Sebelum menggunakan media pendidik harus menyiapkan device yang sudah terinstal aplikasi esemblr edu serta jaringan internet yang kuat.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya
 - 1) Materi lambang burung garuda Pancasila pada media dapat dikembangkan lagi secara lebih luas, serta memperbanyak latihan soal bagi peneli selanjutnya.
 - 2) Teknologi *augmented reality* pada media dapat dikembangkan lagi secara 3D dan sesuai kebutuhan bagi yang akan meneliti selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Adillah, Rani, Nurul Arfika, Fince Putri Yeni Purba, dan Anita Yus. "Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka." *Jurnal Generasi Ceria Indonesia* 1, no. 2 (13 November 2023): 84–88. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3177>.
- Alboin Selly. "PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI GURU ABAD 21 DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT CNOWLEDGE (TPACK) MELALUI APLIKASI SITES GOOGLE DAN MENTIMTER BAGI GURU SMA KRISTEN 2 KALABAH." *Indonesian Journal of Engagement, Community Services, Empowerment and Development*, t.t.
- Alfiah, S, dan S Isitiyati. "Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ips pada peserta didik kelas V sekolah dasar," t.t.
- Aprilya, Hardiyanti. "PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS BOOKLET PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PER NAPASAN PADA SISWA KELAS V SDN 5 BENDOREJO" 1, no. 3 (2023).
- Desfrida, Anna, Fahrurrozi Fahrurrozi, dan Prayuningtyas Angger Wardhani. "Pengembangan Media E-Flashcard sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 2 (5 Desember 2023): 187. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i2.18160>.
- Dorlan Naibaho dan Epa Gracelia Ferals Sitorus. "Pentingnya Guru dalam Menguasai Substansi Materi Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 3, no. 3 (29 November 2023): 166–71. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3.2635>.
- Elvina, Tri, dan Dian Miranda. "PENGEMBANGAN FLASHCARD TEMATIK BERBASIS AUGMENTED REALITY ANAK USIA 5-6 TAHUN," t.t.
- Fajariyah, Nurul, dan Umi Hanik. "Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar" 8, no. 2 (2024).
- Febiola, Silvia. "Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini" 4 (2020).
- Firmadani, Fifit. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," t.t.
- Firmansyah, Budi. "KONSEP BERBANGSA DAN BERNEGARA MENURUT AL-" 4 (2024).
- Hafizah, Nurul. "Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (25 Oktober 2023): 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>.
- Hakim, Aulia Nur, dan Leni Yulia. "DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN SAAT INI" 3 (2024).
- Harefa, Eden Putri, Desni Popintaria Waruwu, Apandi H Hulu, dan Arozatulo Bawamenewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE," t.t.

- Hasugian, Paska Marto, Fristi Riandari, dan Yuda Perwira. "Peningkatan Kreativitas Siswa SMA Sekota Medan Dengan Pengenalan Teknologi Augmented Reality 3D Menggunakan Android" 3, no. 1 (2020).
- Hesty Wahyuningrum. "Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Asesmen Pembelajaran Terhadap Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)* 1, no. 1 (7 April 2023): 38–44. <https://doi.org/10.59435/jipnas.v1i1.50>.
- Indahsari, Leoni, dan Sumirat Sumirat. "Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan* 1, no. 1 (1 Juli 2023): 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>.
- Iskandar, Muhammad Fadhil, dan Mayarni Mayarni. "Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (25 Juni 2022): 8097–8105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3730>.
- Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, dan Tin Rustini. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 1 (19 Februari 2023): 125–35. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>.
- Jailani, Jailani, dan Almukarramah Almukarramah. "UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN BIOLOGI MELALUI PEMBELAJARAN BERMAKNA DENGAN MENGGUNAKAN PETA KONSEP." *Jurnal Biology Education* 8, no. 2 (11 November 2020). <https://doi.org/10.32672/jbe.v8i2.2371>.
- Lince, Leny. "Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* 1 (19 Mei 2022): 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>.
- Marjuni, A., dan Hamzah Harun. "PENGUNAAN MULTIMEDIA ONLINE DALAM PEMBELAJARAN." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (30 Desember 2019): 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>.
- Melliana, Sisilia Gita, dan Vicky Dwi Wicaksono. "PENGEMBANGAN MEDIA E-PUZZLE PADA MATERI LAMBANG NEGARA 'GARUDA PANCASILA' KELAS III SEKOLAH DASAR" 10 (2022).
- Munthe, Ashiong P., dan Jesica Vitasari Sitinjak. "MANFAAT SERTA KENDALA MENERAPKAN FLASHCARD PADA PELAJARAN MEMBACA PERMULAAN." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 11, no. 3 (25 Januari 2019): 210. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>.
- Novianti, Ria, dan Ilga Maria. "GENERASI ALPHA – TUMBUH DENGAN GADGET DALAM GENGAMAN" 8, no. 2 (t.t.).
- Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pradana, Rosananda Arnas, dan Agus Budi Santosa. "STUDI LITERATUR MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD DAPAT MENINGKATKAN

HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PEREKAYASAAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI” 09 (2020).

- Pratiwi, Avelina Sherin, dan Agustina Tyas Asri Hardini. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2 Desember 2022): 5682–89. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>.
- Prayitno, Hari, Menrisal, dan Astri Indah Juwita. “Efektivitas Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Geografi: (Studi Kasus Kelas X IPS SMA Negeri 2 Bungo).” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 2 (29 April 2023): 259–66. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1528>.
- Prayogi, Rayinda Dwi. “Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan.” *Manajemen Pendidikan* 14, no. 2 (23 Januari 2020). <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>.
- Putri, Rahma Azzahrah, Ina Magdalena, Ana Fauziah, dan Fitri Nur Azizah. “PENGARUH GAYA BELAJAR TERHADAP PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR,” t.t.
- Rafiska, Rafiska, dan Rahmi Susanti. “ANALISIS PROFIL GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK SEBAGAI DATA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI KELAS XII SMA NEGERI 1 PALEMBANG.” *Research and Development Journal of Education* 9, no. 1 (11 April 2023): 474. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.17043>.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. “(kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar),” 2019.
- Rahman, Rieza Hardyan. “Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi.” *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 21, no. 01 (25 Agustus 2021): 46–54. <https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.831>.
- Rahman, Sunarti. “PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR,” 2021.
- Rahmawati, Eni, Novika Balira Harahap, Liska Ratu Agara, dan Rora Rizky Wandini. “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen” 6 (2022).
- Rukmini, Rukmini. “Bermain Kartu Flash Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya.” *Adi Husada Nursing Journal* 6, no. 2 (24 Januari 2021): 122. <https://doi.org/10.37036/ahnj.v6i2.181>.
- Santoso, Gunawan, Aim Abdulkarim, Bunyamin Maftuh, dan Ma'mun Murod. “Kajian Lambang Negara Indonesia Burung Garuda untuk Membumikan Rasa Nasionalisme, Perjuangan, dan Patriotisme Abad 2” 02, no. 01 (2023).
- Santoso, Gunawan, Salismiaty Ghazali, Alia Zulfa Ramadanti, Lilis Handayani, Vera Dwi, Lutfia Gunarsih, dan Shella Meiliza. “Memahami Asal Usul Lambang Negara Indonesia dan Burung Garuda” 02, no. 03 (2023).
- Sofyan, Moh Alif Hidayat, dan Kartika Dewantari. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Kota Mojokerto),” t.t.

- Solikhah, Halimatus. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020," t.t.
- Suseno, Putri Utami, Yamin Ismail, dan Sumarno Ismail. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia." *Jambura Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (19 September 2020): 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- Susetya, Blasius Eka Febrian, dan Nyoto Harjono. "Pengembangan Media Filter Instagram Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (20 November 2022): 10056–72. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4228>.
- Wibowo, Valentina Rossi, Kharisma Eka Putri, dan Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar" 3, no. 1 (7 November 2022): 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>.
- Wicaksono, Andi. "Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek." *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary* 2, no. 1 (21 Juni 2017): 67–78. <https://doi.org/10.22515/shahih.v2i1.670>.
- Zulfa, Putri Indana, dan Hendrik Pandu Paksi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 'HARTA KARUN SISIL' DALAM MATERI MENGENAL SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA LAMBANG NEGARA UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR" 9, no. 9 (2021).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3503/Un.03.1/TL.00.1/10/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

29 Oktober 2024

Kepada

Yth. Kepala MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rahmatul Udhiyah
NIM : 210103110022
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025

Judul Proposal : **Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Lambang Burung Garuda Pancasila pada Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Mhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 4057/Un.03.1/TL.00.1/11/2024 20 November 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Rahmatul Udhiyah
NIM	: 210103110022
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Lambang Burung Garuda Pancasila pada Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
Lama Penelitian	: November 2024 sampai dengan Januari 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Atas Perintah, Kepala Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Keterangan dari Sekolah

	LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA MALANG	
	YAYASAN PENDIDIKAN KH. HASYIM ASY'ARI	
	MADRASAH IBTIDAIYAH KH. HASYIM ASY'ARI	
	NPM : 111233730028	NNN 60729751
	STATUS : Ter-AKREDITASI "A"	
Jl. Laksa Adi Sucipto 300 A Telp. (0341) 474691 Malang		
e-mail : mikhhasyim1234@gmail.com		
<u>SURAT KETERANGAN MADRASAH</u>		
Nomor: 01.09/MI.HA/I/2025		
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:		
Nama	:	Hilda Nur Azizah, S.PdI
Jabatan	:	Kepala Madrasah
Unit Kerja	:	MI KH. Hasyim Asy'ari
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:		
Nama	:	Rahmatul Udhiyah
NIM	:	210103110022
Jenjang	:	SI
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Universitas	:	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Angkatan Tahun	:	2021
Telah menyelesaikan penelitian di MI KH. HASYIM ASY'ARI KOTA MALANG selama tiga bulan, terhitung mulai November 2024 sampai dengan Januari 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI LAMBANG BURUNG GARUDA PANCASILA PADA KELAS 2 MI KH HASYIM ASYARI KOTA MALANG"		
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Malang, 13 Januari 2025		
Kepala MI KH. Hasyim Asy'ari		
		
		
HILDA NUR AZIZAH, S.PdI		

Lampiran 4 Surat Validator Ahli Materi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-165 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

15 Januari 2025

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rahmatul Udhiyah
 NIM : 210103110022
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Lambang Burung Garuda Pancasila di Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
 Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto MPd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-195/Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025
Lampiran :
Penihal : Permohonan Menjadi Validator

17 Januari 2025

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rahmatul udhiyah
NIM : 210103110022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Lambang Burung Garuda Pancasila di kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 6 Surat Validator Ahli Pembelajaran


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-170 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

15 Januari 2025

Kepada Yth.
 Nur Chasanah Wijyaningrum S.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rahmatul Udhiyah
 NIM : 210103110022
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Lambang Burung Garuda Pancasila di Kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
 Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Dr. Nurhikmah Walid, M.A. 1
 NIDN 09232000031002

Lampiran 7 **Pedoman Observasi**

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI LAMBANG NEGARA BURUNG GARUDA PANCASILA DI KELAS 2 MI K H HASYIM ASYARI KOTA MALANG

No	Variabel	Deskripsi	Indikator	No Item Rubrik
1.	Media pembelajaran	Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran	Tujuan Penggunaan media pembelajaran	1
			Sasaran Pengguna Media	2
			Waktu	3
			Biaya	4
			Ketersediaan	5
2.	Media <i>flashcard</i>	Langkah-langkah penggunaan media <i>flashcard</i>	Penggunaan media dibentuk dalam sebuah permainan	6
			Kartu media ditaruh secara acak pada kotak	7
			Peserta didik mengambil kartu secara acak	8
			Peserta didik mengamati kartu media tersebut	9,10
3.	Motivasi belajar	Langkah-langkah meningkatkan motivasi belajar	Memberi nilai	11
			Hadiah	12
			Kompetensi	13
			Pujian	14
			Hukuman	15

Lampiran 8 Lembar Instrumen Observasi

Hari, Tanggal : 5 desember 2024
 Sekolah : MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
 Kelas : II A
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Materi : Lambang Burung Garuda Pancasila
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI LAMBANG
 NEGARA BURUNG GARUDA PANCASILA DI KELAS 2 MI
 K H HASYIM ASYARI KOTA MALANG

No	Deskripsi hal yang diamati	Hasil observasi
1	Kesesuaian penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dalam proses pembelajaran dengan tujuan dan capaian pembelajaran	media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> yang telah dikembangkan peneliti sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.
2	Ketepatan penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dalam pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik	Media yang dikembangkan sesuai dengan gaya belajar peserta didik yaitu memiliki gaya belajar visual
3	Penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dalam proses pembelajaran tidak memakan waktu yang lama	Dalam proses penggunaanya media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> tidak memerlukan waktu yang lama hanya saja internet yang digunakan harus tersedia.
4	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> tidak membutuhkan biaya yang banyak	Dalam proses pengembanganya Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> tidak membutuhkan biaya yang banyak
5	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dikembangkan sesuai dengan fasilitas yang ada disekolah	Media Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> yaitu dengan adanya jaringan internet yang stabil, bahkan di kelas terdapat wifi sendiri, akan tetapi untuk penggunaan gadget dalam pembelajaran masih diusahakan.

6	Dalam proses penerapannya media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dibentuk dalam sebuah permainan	Dalam penerapannya peserta didik dibentuk dalam sebuah permainan antar kelompok dan peserta didik sangat antusias dan tertarik.
7	Kartu media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> ditata secara acak	Kartu media media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> ditata secara acak dalam kotak sehingga peserta didik menebak secara acak gambar yang muncul dari kartu.
8	Dalam proses permainan Peserta didik mendapat kartu secara acak	Peserta didik setiap kelompoknya mendapat kartu yang acak, mereka hanya menggolongkan sesuai dengan markernya agar tidak tertukar Ketika memindai.
9	Peserta didik dapat mengamati gambar dan materi media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dengan mudah	Peserta didik dapat mengamati gambar dengan mudah dan jelas baik gambbar visual pada kartu maupun gambar visual yang muncul pada <i>augmented reality</i> .
10	Peserta didik dengan mudah dapat memahami gambar dan materi yang terletak pada kartu	Peserta didik kebanyakan dapat langsung memahami gambar yang terdapat pada kartu, sama juga kebanyakan peserta didik dapat menjawab latihan soal yang diberikan.
11	Setelah mengerjakan peserta didik diberi nilai	Setiap diberikan tugas pendidik selalu memberikan nilai kepada peserta didik.
12	Kelompok yang mendapatkan pemenang akan diberi hadiah	Pendidik memberikan reward atau hadiah terhadap kelompok yang telah memenangkan permainan yang telah disepakati.
13	Dalam penerapan dibentuk sebuah kompetisi	Pendidik sering membuat kompetisi dengan membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok.
14	Peserta didik yang selesai mengerjakan diberi pujian	Pendidik juga sering memberikan pujian terhadap peserta didik yang mendapat

		nilai bagus, yang berani maju ke depan, maupun dalam hal-hal kecil.
15	Peserta didik yang tidak disiplin diberi hukuman	Pendidik tidak segan—segan memberikan hukuman kepada peserta didik yang tidak taat pada aturan yang telah disepakati di kelas, misalnya Ketika terdapat peserta didik yang telat masuk ke kelas, peserta didik tersebut diberdirikan di depan kemudian di suruh melafalkan istighfar sebanyak yang di perintahkan oleh pendidi.

Lampiran 9 Pedoman Wawancara

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI LAMBANG NEGARA BURUNG GARUDA PANCASILA DI KELAS 2 MI K H HASYIM ASYARI KOTA MALANG

Tabel 3.3 kisi-kisi wawancara

Variabel	Indikator	No Item Rubrik
Peserta didik	Karakteristik peserta didik	1
	Motivasi belajar peserta didik	2
Materi lambang burung garuda	Materi	3
	Tujuan	4
Media <i>flashcard</i>	Manfaat	5
	Langkah-langkah	6
	Kelebihan	7
	Kekurangan	8
Teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR)	Manfaat	9
	Kelebihan	10
	Kekurangan	11

Lampiran 10 Lembar Wawancara Pra- Penelitian

Hari, Tanggal : 9 Desember 2024
 Sekolah : MI KH Hasyim Asyari Kota Malang
 Kelas : II A
 Narasumber : Ibu Arum
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Materi : Lambang Burung Garuda Pancasila
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI LAMBANG
 NEGARA BURUNG GARUDA PANCASILA DI KELAS 2 MI
 K H HASYIM ASYARI KOTA MALANG

1. Bagaimana gaya belajar yang dominan dimiliki peserta didik terutama pada kelas 2?

Jawaban: Peserta didik kelas 2 MI KH Hasyim Asyari Kota Malang dominan memiliki gaya belajar visual yang tinggi.

2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran?

Jawaban: motivasi belajar yang dimiliki peserta didik termasuk dalam kategori sedang, karena mereka masih terbawa masih suka bermain daripada belajar.

3. Apakah terdapat permasalahan pada proses pembelajaran materi lambang burung garuda pancasila?

Jawaban: tidak ada permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi lambang burung garuda Pancasila, akan tetapi media yang digunakan hanya menggunakan lambang burung garuda Pancasila dan gambar di buku teks.

4. Menurut pandangan ibu, seberapa penting materi lambang burung garuda pancasila diajarkan pada SD/MI kelas 2?

Jawaban: penting karena kebanyakan peserta didik hanya mengetahui sebatas burung garuda Pancasila merupakan lambang negara yang menjadi tempelan di kelas atau lagu burung garuda, padahal burung garuda memiliki filosofi pada setiap bagianya, serta memiliki arti pada setiap simbol yang terletak pada lambang burung garuda Pancasila.

5. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *flashcard*, menurut ibu bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam membantu proses pembelajaran?

Jawaban: media *flashcard* dapat membantu dalam proses pembelajaran, karena media tersebut merupakan salah satu media visual sehinggah cocok dengan gaya belajar peserta didik yang dominan memiliki gaya belajar visual yang tinggi, selain itu media *flashcard* juga memiliki warna yang mencolok dan bervariasi sehinggah membuat peserta didik tertarik.

6. Langkah-langkah penggunaan media ini apakah mudah difahami dan sesuai dengan proses pembelajaran?

Jawaban: Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* mudah untuk difahami, selain itu pada media tersebut terdapat buku panduan penggunaan sehingga memudahkan peserta didik dalam menggunakan media tersebut.

7. Apa saja kelebihan dari media *flashcard* yang sudah dikembangkan peneliti?

Jawaban: kelebihan dari media ini yaitu sangat menarik peserta didik karena terintegrasi dengan teknologi *augmented reality*, selain itu juga memiliki warna yang bervariasi sehingga peserta didik sangat tertarik dengan media tersebut.

8. Apa saja kekurangan dari media *flashcard* yang sudah dikembangkan peneliti?

Jawaban: kekurangan dari media tersebut memiliki warna yang kebanyakan sama sehingga peserta didik masih suka tertukar, jika tidak membaca keterangan secara cermat.

9. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *flashcard* berbasis teknologi *augmented reality* (AR), menurut ibu bagaimana media *flashcard* berbasis teknologi *augmented reality* (AR) dapat membantu dalam proses pembelajaran?

Jawaban: media *flashcard* berbasis teknologi *augmented reality* (AR) dapat membantu karena peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media tersebut, suasana kelas juga kondusif serta peserta didik lebih focus dalam proses pembelajaran.

10. Apa saja kelebihan dari media *flashcard* berbasis teknologi *augmented reality* (AR) yang sudah dikembangkan peneliti?

Jawaban: kelebihan teknologi *augmented reality* (AR) yaitu dapat memberikan gambar secara real sehingga peserta didik merasa tertarik karena belum pernah menggunakan sebelumnya, serta menggunakan gawai dalam proses penggunaanya yang dapat menambah kemenarikan peserta didik.

11. Apa saja kekurangan dari media *flashcard* berbasis teknologi *augmented reality* (AR) yang sudah dikembangkan peneliti?

Jawaban: kekurangan teknologi *augmented reality* (AR) yaitu harus memiliki fasilitas yang mendukung yaitu menyediakan gawai yang dapat diakses peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lampiran 11 **Angket Validasi Ahli Materi**

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI LAMBANG NEGARA BURUNG GARUDA

AHLI MATERI

Nama : Sigit Priatmoko, M.Pd
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 NIP : 199102112019031008

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian dengan mengisi angket ini, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengamati media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisikan kolom soal dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan salah centang pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

B. Pernyataan Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran pada kelas 2 mata pelajaran pendidikan pancasila					✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran pendidikan pancasila SD/MI				✓	
5	Materi lambang negara burung garuda dijelaskan secara lengkap					✓
6	Materi lambang negara burung garuda dijelaskan secara runtut					✓
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda pancasila					✓

8	Materi yang disajikan dapat menambah pemahaman peserta didik				✓
9	Materi yang disajikan mampu digunakan sebagai panduan belajar peserta didik				✓
10	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
11	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda				✓
12	Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓
13	Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran				✓
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓
15	Bahasa yang digunakan mudah difahami oleh peserta didik				✓

Saran:

- Beberapa typo harus diperbaiki
- QR code yg tertukar harus diperbaiki

Dengan ini media flashcard berbasis augmented reality dinyatakan ***(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran

Keterangan:

*(Coret yang tidak perlu)

Malang, 21-11-2024

Validator



Lampiran 12 **Angket Validasi Ahli Media****INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY*****AHLI MEDIA**

Nama : Wiku Aji Sugiri M.pd
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 NIP : 199404292019031007

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian dengan mengisi angket ini, dimohon untuk bapak/ibu untuk mengamati media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisikan kolom soal dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan salah centang pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

B. Pernyataan Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ukuran media <i>flashcard</i> sesuai dengan ukuran standar umum media (7,5 cm × 12,5 cm)					✓
2	Media pembelajaran dapat digunakan dalam waktu jangka panjang				✓	
3	Media yang dikembangkan ringan, praktis dan mudah dibawa kemana-mana				✓	
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah				✓	
5	Media <i>flashcard</i> disertai dengan buku panduan yang jelas					✓
6	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas				✓	
7	Petunjuk penggunaan media disertai dengan gambar				✓	
8	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda pancasila					✓

9	Bahasa yang digunakan mudah difahami oleh peserta didik				✓	
10	Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
11	Gambar yang disajikan pada media jelas					✓
12	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi lambang negara burung garuda pancasila					✓
13	Warna yang digunakan pada media menarik					✓
14	Kesesuaian kombinasi warna pada gambar, tulisan, dan background sesuai					✓
15	Font yang digunakan menarik				✓	
16	Ukuran font yang digunakan mudah untuk dibaca				✓	
17	Ketepatan jarak antara gambar dan tulisan				✓	
18	Kerapian desain media				✓	
19	Kemenerikan desain media				✓	
20	Kemenerikan desain media menggunakan teknologi AR					✓

Saran:

Media telah diperbaiki sesuai saran.
Cepat untuk di ujicobakan pada siswa.

Dengan ini media flashcard berbasis augmented reality dinyatakan ~~*(layak/tidak layak)~~ untuk diimplementasikan dalam pembelajaran

Keterangan:

*(Coret yang tidak perlu)

Malang, 2/2 2024
Validator

Wiku
WIKU AJI SUSUKA

Lampiran 13 **Angket Validasi Ahli Pembelajaran**

**ANGKET AHLI PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY**

Nama : Nur Chasanah Wijayaningrum, S.Pd.

Instansi : MI KH Hasyim Asy'ari

NIP : -

A. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 21 butir pertanyaan. Berilah centang pada jawaban yang benar dan cocok dengan pilihanmu.
2. jawablah dengan jujur sesuai dengan keinginanmu dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain
3. berilah jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada lembar yang tersedia.

Keterangan pilihan jawaban:

- Sangat tidak setuju
- Tidak setuju
- Setuju
- Sangat setuju

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	setuju	Sangat setuju
1	Materi lambang burung garuda pancasila yang digunakan pada media sesuai dengan CP dan TP				✓
2	Materi yang di paparkan pada media sudah jelas			✓	
3	materi lambang negara burung garuda Pancasila yang disajikan dalam media ini mudah difahami			✓	
4	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> ini mudah untuk digunakan digunakan dalam proses pembelajaran			✓	
5	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran				✓
6	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dapat membuat peserta didik semangat dan termotivasi				✓

7	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dapat menjadikan kelas lebih hidup				✓
8	Peserta didik aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i>			✓	
9	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> yang dikembangkan menarik perhatian				✓
10	Gambar yang disajikan dapat menarik				✓
11	Warna yang digunakan pada media menarik				✓

Lampiran 14 data hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Materi lambang burung garuda pancasila yang digunakan pada media sesuai dengan CP dan TP	4
2	Materi yang di paparkan pada media sudah jelas	3
3	materi lambang negara burung garuda Pancasila yang disajikan dalam media ini mudah difahami	3
4	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> ini mudah untuk digunakan digunakan dalam proses pembelajaran	3
5	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran	4
6	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dapat membuat peserta didik semangat dan termotivasi	4
7	Media Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> dapat menjadikan kelas lebih hidup	4
8	Peserta didik aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i>	3
9	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> yang dikembangkan menarik perhatian	4
10	Gambar yang disajikan dapat menarik	4
11	Warna yang digunakan pada media menarik	4
Jumlah		40
Total		44

Lampiran 15 **Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	No Item rubrik
1	Kebermanfaatan	Memperkuat bahan ajar	1
		Proses pembelajaran menjadi beragam	2
		Mempermudah mengingat materi	3
		Mudah untuk digunakan	4
		Nyaman untuk digunakan	5
2	Desain dan tampilan	Kesesesuaian warna	6
		Kesesuaian gambar	7
		Kesesuaian bahasa	8
		Kejelasan pada media	9
		Kemenarikan media menggunakan teknologi AR	10

Lampiran 16 **Angket Kemenarikan Media Respon Peserta didik**

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA FLASHCARD
BERBASIS AUGMENTED REALITY**

Riset, tanggal 1000.2.0000000.2020
 Nama 1000.2.0000000.2020
 No Absen 20
 Kelas 2A
 Asal Sekolah mi m.haj

B. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 21 butir pertanyaan. Berilah centang pada jawaban yang benar dan cocok dengan pilihanmu.
2. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keinginanmu dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain.
3. Berilah jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada lembar yang tersedia.

Keterangan pilihan jawaban

- Sangat tidak setuju
- Tidak setuju
- Setuju
- Sangat setuju

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
1	Media flashcard berbasis augmented reality ini memudahkan saya memahami materi lambang negara burung garuda Pancasila				✓
2	Media flashcard berbasis augmented reality ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi lambang negara burung garuda Pancasila				✓
3	materi lambang negara burung garuda Pancasila yang disajikan dalam media ini mudah difahami			✓	
4	Saya rasa pembelajaran ini lebih menarik setelah menggunakan media ini				✓

5	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> ini mudah untuk digunakan			✓	✓
6	Media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> ini nyaman untuk digunakan				✓
7	Saya menyukai warna yang dipilih pada media ini				✓
8	Saya tertarik dengan gambar yang dipilih pada media ini				✓
9	Saya mudah memahami Bahasa pada media ini				✓
10	Teks pada media ini jelas dan mudah dibaca			✓	
11	Saya suka menggunakan media ini karena terdapat teknologi AR				✓

Lampiran 17 **Data hasil angket respon peserta didik**

NO	Nama	Hasil angket
1	NA	35
2	NI	35
3	ID	35
4	UD	35
5	AF	43
6	VA	39
7	AR	40
8	ZA	32
9	HA	35
10	AL	40
11	ZW	36
12	KA	34
13	ZH	37
14	RN	37
15	IN	33
16	AN	29
17	AM	32
18	SA	39
19	CA	39
20	AN	32
21	HZ	33
22	AA	38
23	FA	35
24	RA	37
25	AI	31
26	AY	32
27	RL	39
28	AZ	36

Lampiran 18 **Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator
1	Motivasi belajar peserta didik	Adanya keinginan untuk berhasil dalam proses belajar
		Adanya desakan serta kebutuhan dalam proses belajar
		Adanya ambisi serta cita-cita masa depan
		Adanya reward dalam proses belajar
		Adanya kegiatan menarik dalam proses belajar
		Waktu yang dihabiskan untuk belajar
		Keuletan dalam menyelesaikan tugas
		Lingkungan belajar yang mendukung

Lampiran 19 **Angket Peningkatan Motivasi Belajar**

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY**

Hari, tanggal :
 Nama : ALFI
 No. Absen : 3
 Kelas : 2C
 Asal Sekolah : MI

A. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 21 butir pertanyaan. Berilah centang pada jawaban yang benar dan cocok dengan pilihanmu.
2. jawablah dengan jujur sesuai dengan keinginanmu dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain
3. berilah jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada lembar yang tersedia.

Keterangan pilihan jawaban:

- Sangat tidak setuju
- Tidak setuju
- Setuju
- Sangat setuju

NO.	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami		✓		
2.	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami	✓			
3.	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik		✓		
4.	Saya berbicara dengan teman Ketika guru menjelaskan		✓		
5.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	✓			
6.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		
7.	Ketika di rumah saya belajar materi yang dijelaskan di sekolah	✓			
8.	Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan		✓		
9.	Saya suka mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila	✓			

10.	Saya datang ke sekolah tepat waktu	✓			
11.	Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya	✓			
12.	Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu		✓		
13.	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓		
14.	Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran Pendidikan Pancasila			✓	
15.	Saya bosan jika guru menjelaskan materi Pendidikan Pancasila dengan berceramah saja	✓			
16.	Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif	✓			
17.	Saya suka belajar Pendidikan pancasila karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok		✓		
18.	Saya suka belajar Pendidikan pancasila karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	✓			
19.	Jika nilai Pendidikan pancasila saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓			
20.	Jika nilai Pendidikan Pancasila saya jelek, saya tidak mau belajar lagi				✓

Lampiran 20 **Hasil Data Peningkatan Motivasi Belajar**

NO	Inisial Nama	Skor Angket	Presentase keberhasilan motivasi belajar
1	HA	64	80%
2	AA	61	76%
3	FA	58	73%
4	SA	69	86%
5	NA	67	84%
6	AN	64	80%
7	ZY	56	70%
8	WA	72	90%
9	FO	64	80%
10	RY	67	84%
11	AN	58	73%
12	AS	56	70%
13	SA	59	74%
14	ZH	65	81%
15	KA	62	78%
16	HA	53	66%
17	NK	63	79%
18	FA	58	73%
19	GS	64	80%
20	RA	48	60%
21	ZI	62	78%
22	AA	61	76%
23	AU	55	69%
24	AD	52	65%
25	AR	65	81%
26	RA	48	60%
27	ZA	62	78%
28	RA	66	83%

$$\begin{aligned}\text{Rata-rata} &= \frac{2127}{28} \times 100\% \\ &= 76\%\end{aligned}$$

Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian



proses wawancara



Penjelasan Media



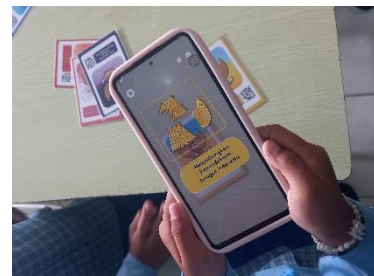
Pembagian kartu, buku panduan serta device



percobaan media AR



Percobaan media AR



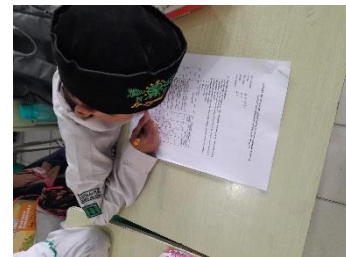
Percobaan Media AR



proses penggunaan media



pembagian angket



pengerjaan angket

Lampiran 22 **Daftar Riwayat Hidup**

BIODATA MAHASISWA



Nama	: Rahmatul Udhiyah
Tempat, Tanggal Lahir	: Gresik, 12 Februari 2003
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Nim	: 210103110022
Tahun Masuk	: 2021
Alamat Rumah	: Sono Ketanen Panceng Gresik
No. Handphone	: 081336747580
E-Mail	: Rahmatuludhiyah@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: TK ABA 35 Sono ketanen panceng Gresik MIM 01 Al- Islam Pantenan Panceng Gresik SMPM 12 sendang agung Paciran Lamongan MA Al-Ishlah Islamic Boarding School Sengdangagung Paciran Lamongan S1-PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang