



Flash Card Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Minat Belajar Materi Teks Deskripsi

Syerilla Intan Narisa Ratih^{1*}, Nur Samsiyah¹, Apri Kartikasari HS

¹ Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2375>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 13 Juli 2026
Published : 24 Juli 2026

Correspondence:

Syerilla Intan Narisa Ratih

Phone: +62 858 5197 7706

Abstract: Learning Indonesian, particularly descriptive text material, requires instructional media that can present objects concretely so that students can more easily understand and describe the objects being studied. However, the instructional media used in schools are still predominantly conventional, making them less effective in attracting students' interest in learning. This study aimed to develop an Augmented Reality (AR)-based Flash Card learning media for descriptive text material and to determine its feasibility as a learning medium for fifth-grade elementary school Indonesian language instruction. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research was conducted at SDN Teguhan 3, involving 12 fifth-grade students and one classroom teacher as the research subjects. Data were collected through observations, interviews, documentation, expert validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires. The results indicated that the AR-based Flash Card learning media was feasible for use in the learning process. This was evidenced by the media expert validation score of 87.5%, the material expert validation score of 97.5%, and the language expert validation score of 97.5%, all categorized as highly valid. The teacher response score of 98% and the student response score of 97% were also categorized as excellent. Therefore, the AR-based Flash Card learning media is considered feasible and practical for enhancing students' learning interest in descriptive text material for fifth-grade elementary school students.

Keywords: Learning Media; Augmented Reality Based Flash Card; Indonesian Language; ADDIE.

Citation: Ratih, S. I. N., Samsiyah, N., & Kartikasari HS, A. (2026). Flash Card Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Minat Belajar Materi Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4319-4327. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2375>

Pendahuluan

Situasi global saat ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan karena memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, sosial, seni, hingga pendidikan. Teknologi memegang peranan penting dalam mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Teknologi memungkinkan informasi diakses dan dimanfaatkan dengan lebih mudah dalam

kehidupan sehari-hari (Lestari, 2018). Seiring dengan pesatnya perkembangan tersebut, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Kemajuan teknologi saat ini juga didukung oleh kemudahan akses internet yang berdampak luas pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kegiatan pembelajaran memanfaatkan internet sebagai media pendukung, terutama dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa sehingga mereka dapat lebih fokus saat belajar. Penyajian materi

juga harus menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan. Cara ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mereka lebih mudah menguasai materi yang disampaikan (Nurbayanni et al., 2023).

Kemajuan teknologi kini mulai diintegrasikan dalam dunia pendidikan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik sebagai sumber informasi maupun media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan efektif kepada peserta didik. Selain itu, teknologi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperluas pengetahuan melalui akses terhadap berbagai informasi, misalnya melalui perangkat seperti telepon pintar dan komputer yang terhubung dengan internet. Firdaus & Robandi (2023) menyatakan bahwa perkembangan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendidik dan peserta didik memperoleh beragam informasi dengan cepat melalui internet. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berperan dalam membentuk generasi yang terampil, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung kegiatan pendidikan.

Kemajuan teknologi mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik secara cepat dan efisien tanpa banyak hambatan. Perkembangan ini juga memberikan kemudahan bagi semua orang dalam mengakses serta memperoleh informasi dengan lebih hemat waktu. Meskipun teknologi menawarkan berbagai manfaat, penggunaannya tetap perlu dilakukan secara bijak karena berpotensi menimbulkan dampak negatif (Arridho et al., 2022). Husain & Basri (2021) menjelaskan beberapa dampak positif teknologi dalam bidang pendidikan, antara lain: a) hadirnya media massa, khususnya media elektronik, sebagai sumber informasi sekaligus sarana pendidikan, seperti laboratorium komputer, akses internet, dan jaringan Wi-Fi di sekolah; b) berkembangnya strategi pembelajaran inovatif yang mendukung guru dan peserta didik; c) tersedianya sistem pembelajaran tanpa tatap muka; serta d) penggunaan sistem digital dalam pengolahan data penilaian.

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mengoptimalkan pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru dituntut untuk cermat dan bijak dalam memilih serta menggunakan teknologi, dengan memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti kemudahan pemahaman, ketersediaan sarana dan prasarana, daya tarik, efisiensi biaya, serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran (Marpanaji

et al., 2019). Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan materi pembelajaran perlu terus ditingkatkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan aplikasi Assemblr Edu untuk mengembangkan media *Flash Card* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan materi "Teks Deskripsi". Media *Augmented Reality* (AR) dinilai menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Flash Card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang menyajikan informasi melalui perpaduan gambar, teks, atau simbol secara ringkas sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengingat informasi. Pada penelitian ini, setiap *Flash Card* dilengkapi dengan kode QR yang dapat dipindai menggunakan telepon pintar untuk menampilkan objek tiga dimensi (3D) berbasis *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara waktu nyata (*real-time*), sehingga pengguna dapat melihat visualisasi objek seolah-olah berada di hadapan mereka. Melalui teknologi ini, objek 3D tidak hanya ditampilkan secara statis, tetapi juga dapat bergerak sehingga karakteristik objek dapat diamati dengan lebih jelas. Media *Augmented Reality* (AR) dinilai menarik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta membantu siswa memahami materi teks deskripsi secara lebih konkret melalui visualisasi yang menyerupai objek nyata.

Perkembangan teknologi *Augmented Reality* (AR) memberikan peluang bagi peneliti untuk merancang dan mengevaluasi pengalaman belajar berbasis AR (Hariyono, 2023). Teknologi ini menawarkan solusi alternatif terhadap keterbatasan fasilitas pembelajaran, seperti mahalnya modul atau alat praktik yang tidak dapat dijangkau oleh sekolah. Peserta didik tetap dapat melakukan aktivitas praktik dengan cara mengeksplorasi objek secara visual melalui *Augmented Reality* (Hamidah et al., 2025). Berdasarkan berbagai kajian jurnal dan penelitian terdahulu, banyak pendidik dan pengembang yang bekerja sama dalam menciptakan media pembelajaran berbasis aplikasi pada gawai maupun komputer. Salah satu implementasinya adalah penggunaan AR sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan hewan di sekolah dasar yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Fathoni et al., 2020).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Minat belajar mencerminkan ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Tingginya minat

belajar akan mendorong peserta didik untuk lebih fokus, antusias, serta memiliki motivasi internal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Muliani, 2022). Rendahnya minat belajar seringkali menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti berbasis *Augmented Reality*, dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Rachim et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, khususnya dalam memahami dan menyampaikan informasi. Pendidik masih menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh salah satu peneliti di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Ngawi menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan optimal karena minimnya penggunaan media inovatif. Mukti (2019) menyatakan bahwa media *Augmented Reality* (AR) digunakan untuk menilai respons guru dan peserta didik sebagai dasar kelayakan media pembelajaran. Kafilahudin & Akbar (2024) juga mengembangkan media AR berbasis visual 3D yang menggabungkan objek nyata dan virtual melalui perangkat android. Beberapa ahli menilai bahwa pemanfaatan media AR masih terbatas dan perlu dikembangkan, serta penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang dilakukan.

Penelitian yang mengintegrasikan teknologi AR dengan media *Flash Card* sebagai media pembelajaran yang sederhana, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga belum banyak ditemukan. Penelitian terdahulu umumnya hanya menampilkan visualisasi objek tiga dimensi yang bersifat statis sehingga siswa masih terbatas dalam mengamati karakteristik objek secara mendalam. Media *Flash Card* berbasis AR yang dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan objek tiga dimensi (3D) yang dapat bergerak atau menampilkan animasi sederhana, sehingga siswa dapat mengamati objek dari berbagai sudut pandang, memperbesar atau memperkecil tampilan objek, serta mengenali karakteristiknya secara lebih jelas. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, media ini juga tetap praktis digunakan melalui pemindaian QR Code pada *Flash Card* menggunakan gawai. Keunggulan tersebut diharapkan dapat membantu siswa memperoleh gambaran objek yang lebih nyata sehingga

memudahkan mereka dalam mendeskripsikan objek secara rinci serta meningkatkan minat belajar pada materi teks deskripsi. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *Flash Card* berbasis AR yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi menunjukkan bahwa masih banyak guru mengalami kesulitan dalam menentukan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat serta belum memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan umumnya masih bersifat konvensional dalam bentuk buku teks cetak. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya inovasi dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Nurmalasari et al., 2025). Media pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung membuat siswa hanya berfokus pada kegiatan membaca atau mendengarkan penjelasan dari buku teks sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan terasa membosankan. Kebutuhan tersebut mendorong pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi *Augmented Reality* berupa *Flash Card* yang dapat diakses melalui perangkat Android milik siswa. Beragam aplikasi *Augmented Reality* (AR) menawarkan fitur menarik yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Aplikasi tersebut dapat diunduh melalui Google Play Store maupun App Store. Pengembangan AR pada media *Flash Card* dilakukan dengan memindai atau scan sehingga menampilkan objek tiga dimensi melalui pemanfaatan teknologi gawai. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan topik Teks Deskripsi.

Pemilihan materi teks deskripsi bertujuan untuk membantu peserta didik memahami serta menghayati objek yang dideskripsikan secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan karakteristik teks deskripsi yang menuntut peserta didik mampu mengamati objek secara rinci agar dapat menggambarkan bentuk, warna, ukuran, bagian, maupun ciri khas objek secara jelas dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi relevan karena mampu menghadirkan visualisasi objek secara nyata melalui tampilan tiga dimensi (3D), sehingga peserta didik tidak hanya membayangkan objek berdasarkan gambar atau teks, tetapi juga dapat mengamatinya secara lebih mendalam. Peserta didik dapat mengamati representasi visual berupa objek tiga dimensi melalui aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang dapat diakses menggunakan gawai Android. Media *Flash Card* berbasis AR ini dirancang untuk memuat berbagai objek yang berkaitan dengan materi teks deskripsi, seperti hewan, tumbuhan, benda, maupun lingkungan sekitar.

Setiap kartu merepresentasikan satu objek yang dilengkapi dengan informasi deskriptif sesuai dengan karakteristiknya. Ketika *Flash Card* dipindai menggunakan aplikasi pada gawai, akan muncul tampilan visual 3D dari objek tersebut disertai animasi serta penjelasan yang mendukung pemahaman peserta didik. Visualisasi 3D yang dapat bergerak memungkinkan peserta didik mengamati objek dari berbagai sudut pandang sehingga karakteristik objek dapat dikenali dengan lebih jelas. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pengalaman mengamati yang lebih konkret, yang selanjutnya memudahkan mereka mengidentifikasi karakteristik objek dan menuangkannya ke dalam teks deskripsi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan temuan permasalahan di bidang pendidikan, kita dapat melihat bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran karena mendorong siswa untuk memberikan perhatian, menunjukkan rasa ingin tahu, berpartisipasi secara aktif, dan memiliki motivasi untuk mempelajari materi yang disampaikan. Rendahnya minat belajar menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang antusias selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pengembangan media pembelajaran ini berfokus pada *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*, atau yang biasa disingkat AR, yang sangat praktis dan mudah diakses melalui gawai. Selain itu, media pembelajaran ini juga efisien dari segi biaya. Pertimbangan inilah yang melatarbelakangi pemilihan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD". Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sekaligus mengkaji potensinya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan kehadiran teknologi *Augmented Reality*, guru memiliki alternatif untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Sementara itu, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui visualisasi objek 3D yang dapat bergerak, sehingga mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif mengamati objek, serta lebih mudah memahami materi teks deskripsi.

Metode

Riset ini ialah riset pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE, yang terdiri

atas tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement*, serta *Evaluate*. Model ADDIE ini bertujuan buat tingkatan keahlian pendidikan bawah lewat proses pengembangan desain produk pendidikan yang sistematis serta terstruktur sehingga menciptakan produk yang lebih efisien digunakan dalam proses pendidikan (Mesra et al. 2023)

Pada riset ini, tata cara pengumpulan informasi yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Berbagai tata cara tersebut digunakan buat mendapatkan data yang mendalam menimpa keadaan pendidikan, kasus yang terjal di kelas, dan kebutuhan siswa di sekolah lewat aktivitas observasi langsung serta wawancara dengan guru ataupun siswa. Tidak hanya itu, metode pengumpulan informasi ini pula diterapkan pada sesi validasi produk, ialah dengan membagikan angket evaluasi kepada 3 validator yang terdiri atas ahli materi, bahasa, dan media. Berikutnya, uji coba lapangan pula dicoba dengan mengaitkan 1 guru serta 12 siswa kelas V selaku responden lewat pengisian angket respons terhadap pemakaian media pendidikan yang dibesarkan.

Saat sebelum media digunakan dalam pendidikan, instrumen riset wajib terlebih dulu lewat proses validasi oleh para pakar validator buat membenarkan kelayakan serta keabsahannya. Analisis kelayakan media pendidikan *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* dicoba memakai rentang nilai 10-100 yang setelah itu dikonversikan ke dalam jenis kelayakan tertentu. Berikutnya, skor evaluasi dari para validator dinyatakan dalam wujud persentase kevalidan produk dengan memakai rumus berikut supaya bisa dikenal tingkatan kelayakan media secara lebih jelas serta terukur.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi

Skor	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

Kedua, melakukan perhitungan pertanyaan yang diberikan menggunakan rumus berikut.

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_k adalah nilai kategori kelayakan produk

S adalah jumlah skor yang diperoleh

N adalah skor maksimum

Ketiga, melakukan kesimpulan dari hasil perhitungan untuk melihat kelayakan dari media sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Presentase Lembar Validasi

Skor Kelayakan	Kriteria Validitas
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan
61% - 80%	Valid, dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi
41% - 60%	Kurang valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi yang banyak
< 40%	Tidak valid, tidak dapat digunakan

Berdasarkan kriteria validitas media, persentase hasil penilaian validator diinterpretasikan ke dalam empat kategori. Persentase 81%-100% termasuk kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan secara optimal sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang berarti. Persentase 61%-80% termasuk kategori valid, yang berarti media layak digunakan, namun masih memerlukan sedikit revisi untuk menyempurnakan beberapa aspek. Persentase 41%-60% termasuk kategori kurang valid, yang menunjukkan bahwa media masih dapat digunakan, tetapi memerlukan banyak perbaikan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Sementara itu, persentase kurang dari 40% termasuk kategori tidak valid, yang berarti media belum memenuhi standar kelayakan sehingga tidak dapat digunakan sebelum dilakukan perbaikan secara menyeluruh.

Hasil dan Diskusi

Peneliti membuat media pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*, atau yang biasa disingkat AR, untuk membantu siswa memahami materi teks deskripsi. Media ini bisa diakses melalui smartphone dengan cara memindai kode QR yang ada di *Flash Card*. Di dalamnya, terdapat objek tiga dimensi, materi yang lengkap, presentasi power point yang interaktif, dan kuis evaluasi yang membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan juga meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Proses pembuatan media pembelajaran ini mengikuti prosedur penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu menganalisis kebutuhan siswa, merancang media pembelajaran, mengembangkan media tersebut, menerapkan media pembelajaran di kelas, dan mengevaluasi hasilnya. Setiap tahap dilakukan dengan sistematis agar media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan bisa membantu mereka belajar dengan lebih efektif.

Analyze

Analisis kebutuhan dilakukan sebelum membuat media pembelajaran. Tujuannya adalah memahami kondisi pembelajaran di kelas V SDN Teguhan 3, terutama pada materi teks deskripsi. Dengan begitu, kita bisa tahu apa yang dibutuhkan guru dan siswa. Kita juga bisa tahu masalah apa yang terjadi saat proses pembelajaran. Informasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk membuat media pembelajaran *Flash Card* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Design

Setelah menganalisis beberapa tahap sebelumnya, sekarang saatnya untuk memasuki tahap desain. Tahap desain ini adalah tahap perencanaan dalam membuat media pembelajaran *Flash Card* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Pada tahap ini, kita akan merencanakan produk apa yang akan kita buat dan kembangkan. Kita perlu menentukan aplikasi apa yang akan digunakan, materi pembelajaran apa yang akan disampaikan, sumber media apa yang akan kita gunakan, bagaimana rancangan media tersebut, serta instrumen penelitian apa yang akan kita gunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* ini.

Development

Tahap ketiga adalah pengembangan media pembelajaran *Flash Card* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Pada tahap ini, peneliti membuat desain *Flash Card* dengan Canva dan mengembangkan objek tiga dimensi (3D) menggunakan Assemblr EDU. Peneliti memilih gambar, desain, warna, dan objek 3D yang tepat agar media ini menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar.

Materi teks deskripsi dipilih karena teknologi *Augmented Reality* (AR) memungkinkan siswa melihat objek secara langsung, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan minat belajar. Peneliti kemudian membuat dan mengembangkan media ini. Setelah itu, dua validator memvalidasi media ini dengan memberikan lembar angket penilaian, yaitu: 1) Ahli media, 2) Ahli materi dan ahli bahasa. Hasil validasi dari ahli adalah sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas V SD divalidasi oleh dosen Universitas PGRI Madiun selaku ahli media, yaitu Ibu Tiara Intan Cahyaningtyas, S.Si., M.Pd.

$$P_k = \frac{s}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P_k = 87,5\%$$

Jadi, hasil dari penilaian kelayakan media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* menerima skor 35. Sedangkan skor maksimum 40. Dengan demikian presentase diperoleh angka 87,5% termasuk pada kategori "Sangat Valid" untuk diuji pada siswa.

Hasil Validasi Ahli Materi Dan Bahasa

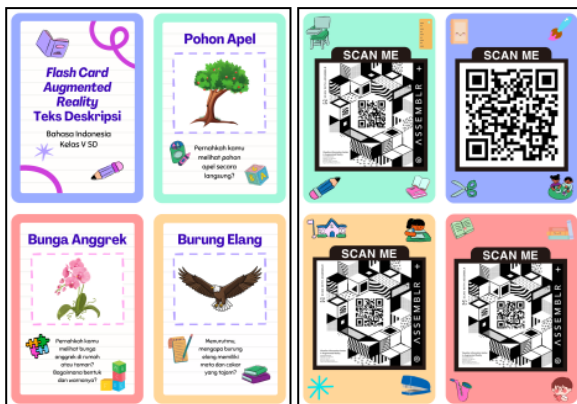
Media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas V SD divalidasi oleh dosen Universitas PGRI Madiun selaku ahli materi dan bahasa, yaitu Ibu Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.

$$P_k = \frac{s}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P_k = 97,5\%$$

Jadi, hasil dari penilaian kelayakan media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* menerima skor 39. Sedangkan skor maksimum 40. Dengan demikian presentase diperoleh angka 97,5% termasuk pada kategori "Sangat Valid" untuk diuji pada siswa.



Gambar 1. Tampilan Media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*

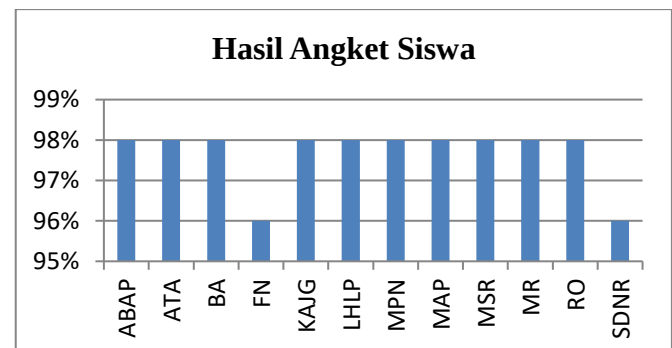
Implementation

Peneliti melakukan sebuah penelitian di SDN Teguhan 3. Mereka ingin tahu seberapa efektif penggunaan media pembelajaran *Flash Card* yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* atau AR dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi. Penelitian ini dilakukan pada 12 siswa kelas V. Cara kerjanya adalah dengan

memindai kode QR yang ada di *Flash Card* menggunakan smartphone, sehingga muncul objek tiga dimensi atau 3D. Setelah siswa menggunakan media ini, mereka dan guru diminta untuk memberikan pendapat tentang media tersebut serta mengisi sebuah angket untuk menilai seberapa layak, praktis, dan menarik media ini bagi mereka.

Angket Respon Siswa

Angket respons siswa diisi oleh 12 siswa kelas V SDN Teguhan 3. Angket ini berisi beberapa pertanyaan tentang penggunaan media pembelajaran *Flash Card* dengan *Augmented Reality*. Siswa diminta memberikan penilaian dengan mencentang salah satu pilihan skor, yaitu satu, dua, tiga, atau empat, berdasarkan pendapat mereka sendiri. Berikut adalah hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* pada materi teks deskripsi: 1) hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran ini disajikan sebagai berikut. 2) penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang penggunaan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*. 3) skor yang diberikan oleh siswa dapat membantu guru memahami efektivitas media pembelajaran ini..



Gambar 2. Diagram Hasil Angket Siswa

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tabel di atas, media pembelajaran Google Sites memperoleh total skor 450 dengan presentase 97% dengan kriteria "Sangat Layak" bagi siswa kelas VI.

Angket Respons Guru

Angket respons guru diisi oleh Bapak Fajar Rio Yusuf Setiawan S.Pd., guru kelas V SDN Teguhan 3. Angket ini bertujuan mengetahui apakah media *Flash Card Augmented Reality* (AR) untuk materi teks deskripsi sudah layak dan praktis digunakan. Hasil angket ini akan membantu kami memahami penilaian guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dari guru sangat penting karena menjadi salah satu acuan untuk menentukan apakah media ini bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di

sekolah dasar. Dengan demikian, masukan dari Bapak Fajar Rio Yusuf Setiawan S.Pd. dan guru lainnya sangat berarti bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

$$P_k = \frac{s}{N} \times 100\%$$

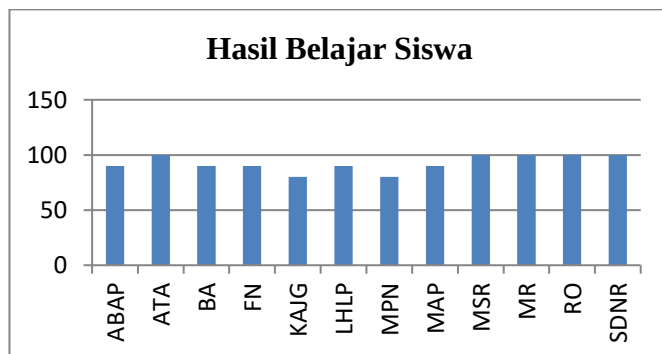
$$P_k = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$P_k = 98\%$$

Jadi, hasil dari angket respon gurupada media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* menerima skor 59. Sedangkan skor maksimum 60. Dengan demikian presentase diperoleh angka 98% termasuk pada kategori "Sangat Baik" untuk diuji pada siswa.

Evaluation

Tahap evaluasi ini untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*. Kita akan menilai hasil belajar siswa kelas V SDN Teguhan 3 yang sudah mengikuti pembelajaran dengan media ini. Media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* digunakan dalam proses pembelajaran. Lalu, kita akan menganalisis hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan media ini. Hasil belajar siswa kelas V SDN Teguhan 3 akan dinilai setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*. Dengan begitu, kita bisa tahu seberapa efektif media ini dalam membantu proses pembelajaran..



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh, nilai rata-rata siswa mencapai 92,5% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi teks deskripsi yang disajikan dalam media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*.

Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* dilakukan dengan menggunakan Canva untuk merancang tampilan media

dan Assemblr EDU untuk membuat objek tiga dimensi. Media ini dibuat agar siswa dapat mengakses dan mengamati objek *Augmented Reality* dengan lebih mudah menggunakan gawai dan LCD proyektor. Kami juga membuat integrasi objek tiga dimensi dan QR Code untuk membantu siswa memahami materi teks deskripsi lebih konkret dan meningkatkan minat belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Tahap analisis menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas V SDN Teguhan 3 pada materi teks deskripsi masih perlu ditingkatkan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks deskripsi. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dengan media yang terbatas. Kondisi ini menjadi dasar pengembangan media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* yang dapat menghadirkan visualisasi objek secara nyata dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian Selang et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap desain meliputi penyusunan materi, perancangan tampilan visual, pemilihan warna, dan penentuan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kami merancang media menggunakan Canva dan mengintegrasikannya dengan objek tiga dimensi dari Assemblr EDU melalui QR Code yang dapat menampilkan fitur *Augmented Reality* dan PPT interaktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Lestari et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pada tahap ini, kami juga membuat instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket respons guru dan siswa untuk menilai kualitas media yang dikembangkan.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi produk media pembelajaran yang utuh. Media kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi. Hasil ini didukung oleh penelitian Febriany & Bektiningsih (2025) yang menyatakan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami.

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media direvisi berdasarkan masukan para validator. Penerapan media dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Teguhan 3 dengan melibatkan 12 siswa dan satu guru kelas. Hasil angket respons menunjukkan bahwa media memperoleh tanggapan positif dari guru maupun siswa karena mudah

digunakan, menarik, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan berpotensi meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap evaluasi dilakukan melalui analisis hasil kuis yang dikerjakan siswa setelah menggunakan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang baik. Masukan dari validator, guru, dan siswa digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Secara keseluruhan, media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada materi teks deskripsi.

Media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* atau AR dinilai layak digunakan dalam proses belajar. Hasil penilaian dari para ahli media menunjukkan bahwa media ini memiliki persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Artinya, media ini sudah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Febriany & Bektiningsih (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas penyajian media sudah sesuai dengan kebutuhan. Ini membuat media ini sangat mendukung proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Selang et al. (2025) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan dapat membuat proses belajar lebih menarik serta interaktif.

Validasi dari ahli materi juga menunjukkan bahwa media ini memiliki persentase kelayakan sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Ini berarti bahwa materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Penelitian Febriany & Bektiningsih (2025) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan mengenalkan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar.

Validasi dari ahli bahasa juga memberikan persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Secara keseluruhan, media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality*

sangat layak digunakan dalam proses belajar Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi kelas V sekolah dasar. Media ini memiliki aspek tampilan, materi, dan kebahasaan yang sudah memenuhi kriteria yang diperlukan.

Respons dari guru dan siswa setelah menggunakan media dalam proses belajar juga sangat positif. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons siswa memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi teks deskripsi dengan lebih baik.

Rata-rata hasil respons guru dan siswa mencapai 97% dengan kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi teks deskripsi kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dan respons yang diberikan, penggunaan media ini memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam mengamati objek tiga dimensi (3D) yang ditampilkan melalui teknologi AR, serta meningkatnya rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi materi yang disajikan. Selain itu, siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya dan berdiskusi, serta lebih bersemangat ketika mendeskripsikan objek berdasarkan visualisasi 3D yang dapat bergerak. Visualisasi yang lebih nyata dan interaktif membantu siswa memahami karakteristik objek secara lebih jelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD"*, didapatkan beberapa kesimpulan:

Media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk materi teks deskripsi berhasil dibuat. Proses pembuatannya menggunakan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Canva digunakan untuk desain visual, sedangkan Assemblr EDU untuk membuat objek tiga dimensi (3D) yang bisa diakses lewat QR Code. Media ini dibuat karena siswa masih

perlu meningkatkan minat belajar dan pemahaman tentang materi teks deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan media ini menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan begitu, media ini berpotensi meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Minat belajar siswa sangat penting untuk ditingkatkan.

Media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR) sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 87,5%, ahli materi sebesar 97,5%, dan ahli bahasa sebesar 97,5%. Seluruhnya termasuk kategori sangat valid. Respons guru mencapai 98%, sedangkan respons siswa mencapai 97% dengan kategori sangat baik. Rata-rata hasil validasi dan respons pengguna menunjukkan media ini sangat layak dan praktis digunakan. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama proses penelitian ini berlangsung hingga selesai.

Referensi

- Arridho, M., Sari, N., Ilham, R. W., & Amini, W. (2022). Perkembangan Teknologi dibidang Pendidikan. 2(5), 468-475.
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & Muhammad, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Satwa untuk Anak Berbasis Mobile Augmented Reality. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 32-41.
- Febriany, N., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngaliyan 01. *Fondatia*, 9(3), 548-565.
- Firdaus, N. M., & Robandi, B. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Internet dalam Mencari Pengetahuan dan Keterampilan Bagi Warga Belajar PKBM. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 6(1), 6-10.
- Hamidah, L. M., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2025). Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran Teks Prosedur Melalui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 2832-2839.
- Hariyono. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040-9050.
- Husain, B., & Basri, M. (2021). *Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi*. Surabaya: Pustaka Aksara.
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31-40.
- Lestari, N. P., Fatih, M., Alfi, C., & Rofiah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Self-Efficacy. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 4(1), 16-22.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Meity, M. G., Daniel, Y., Santie, A., & Rai, N. M. (2023). Research & Development dalam Pendidikan.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299-322.
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183-189.
- Nurmalasari, W., Puspasari, Y., Julistiyana, M. U. Y., & Wardhani, I. S. K. (2025). Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva, E-Book, dan Big Book QR Code untuk Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Tamanan. *Giat Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 22-30.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Mangkurat, U. L. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594-605.
- Selang, Z., Tahir, M., & Zain, M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr Edu pada Materi "Keragaman Budaya Indonesia" Kelas V SDN 29 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 1540-1545.