



# PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* “KEROKET” BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MATERI KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR

Fitriya Marsifa<sup>1\*</sup>, Ganes Gunansyah<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

## Article Info

Dikirim 4 Juni 2025

Revisi 17 Juni 2025

Diterima 25 Juni 2025

## Abstract

The unavailability of learning resources and media that review the local wisdom material of the area where students live, namely Magetan thus causing the low cultural literacy skills of students in understanding the variety of local wisdom of Magetan. This study aims to determine the development process, validity, practicality, and effectiveness of Flashcard media “KEROKET” based on Augmented Reality in enhancing students’ cultural literacy skills. The research through Research and Development method with the ADDIE model. The subjects of the study were 9 fourth-grade students at SDN Bendo 1 Magetan. The result showed the validity of the media by material and media experts, reached 90% and 84,2%, including in the “very valid” category. The practicality of the media, based on student response questionnaires amounted to 95%, showing “very practical” category. Furthermore, the effectiveness, based on pre-test and post-test result, showed the acquisition of an average N-Gain score of 0.70, in the “high” category. These findings suggest that the “KEROKET” media is feasible to use and can support the improvement of students cultural literacy skills.

## Kata kunci:

Media Pembelajaran,  
Flashcard, Augmented  
Reality, Literasi Budaya

## Abstrak

Belum tersedianya sumber dan media belajar yang mengulas materi kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa yakni Magetan, sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan literasi budaya siswa dalam memahami ragam kearifan lokal Magetan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Penelitian ini melalui metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 9 siswa kelas IV SDN Bendo 1 Magetan. Hasil penelitian menunjukkan validitas media oleh ahli materi dan media mencapai 90% dan 84,2%, termasuk kategori “sangat valid”. Kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa sebesar 95%, mengindikasikan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya keefektifan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan perolehan rata-rata N-Gain sebesar 0,70 dengan kategori “tinggi”. Temuan ini menunjukkan bahwa media “KEROKET” layak digunakan dan dapat menunjang peningkatan kemampuan literasi budaya siswa.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



---

***Penulis Korespondensi:******\*Fitriya Marsifa******\*[fitriya.21223@mhs.unesa.ac.id](mailto:fitriya.21223@mhs.unesa.ac.id)***

---

**PENDAHULUAN**

Di abad ke-21 ini, seharusnya keterampilan literasi siswa tidak hanya sebatas literasi dasar saja, namun siswa dapat dikenalkan dengan keterampilan multiliterasi. Ragam literasi yang esensial dalam menunjang keterampilan multiliterasi siswa salah satunya adalah literasi budaya. Literasi budaya memegang peranan penting dalam konteks pendidikan jenjang dasar, karena pada tahap ini anak-anak mulai membentuk pemahaman awal terhadap jati diri serta lingkungan sekitarnya (Iskandar dkk., 2024). Literasi budaya penting ditanamkan agar siswa memiliki wawasan luas terkait ragam budaya dan kearifan lokal, baik dari lingkungan sekitarnya hingga global. Hal ini sesuai dengan indikator kemampuan literasi budaya berupa pemahaman terhadap ragam budaya, budayanya sendiri, dan kepedulian terhadap budaya (Usman, 2022). Literasi budaya menjadi salah satu kompetensi krusial yang harus ditekuni siswa dalam studi IPS (Rahman, E.Y dkk., 2024).

Berkaitan dengan perkembangan kurikulum merdeka saat ini, IPS mengaktualisasikan pembelajaran berdasarkan isu-isu nyata di lingkungan. Salah satu transformasi kurikulum ini, dengan mengintegrasikan kearifan lokal melalui pengenalan dan pelestarian budaya daerah dalam pembelajaran (Wati & Dewi, 2025). Melalui pengintegrasian nilai kearifan lokal ke dalam Kurikulum Merdeka, bukan semata hanya untuk melestarikan kebudayaan dan tradisi lokal saja, namun untuk memperkuat dasar pendidikan bagi siswa dalam berbagai aspek kehidupan (Meilana & Aslam, 2022). Hal ini selaras dengan salah satu materi dalam pembelajaran IPS berupa “Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku”. Tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum mengenai topik tersebut, siswa dapat menceritakan dan menjelaskan kearifan lokal di lingkup daerahnya.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, perlunya daya dukung untuk menopang kelancaran proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran (Yesy Lisnawati, 2023). Selanjutnya, Haliz & Nanggala (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran menjadi satu di antara sumber belajar yang dapat memfasilitasi dan memperkaya proses belajar, khususnya dalam mengajarkan keterampilan literasi kepada anak-anak. Media pembelajaran yang diintegrasikan harus

sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, guna mendukung kemampuan literasinya, terlebih dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.

Hasil analisis permasalahan yang dilakukan di kelas IV SDN Bendo 1 Magetan, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS khususnya materi “Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku”, guru hanya mengacu pada buku yang membahas kearifan lokal Nusantara secara umum. Sementara sumber belajar yang menunjang kemampuan literasi budaya siswa, hanya terdapat poster pakaian adat Provinsi di Indonesia, dan perpustakaan sekolah belum menyediakan buku tentang kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa yakni Magetan. Hasil wawancara untuk mengetahui pengetahuan yang siswa miliki seputar ragam kearifan lokal Magetan, menunjukkan bahwa siswa hanya mengenal satu tradisi saja yaitu bersih desa kawasan punden. Kemudian ketika peneliti menunjukkan gambar contoh kearifan lokal Magetan “Kirab Thek Thur”, para siswa menjawab belum pernah mendengar atau mengetahuinya. Kenyataannya masih banyak kearifan lokal Magetan lainnya yang belum diketahui siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi budaya siswa dalam memahami ragam kearifan lokal Magetan masih rendah.

Guru belum menyediakan media pembelajaran inovatif, sehingga masih mengandalkan papan tulis dan menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran. Akibatnya, keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi kurang optimal, karena keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru menilai perlu adanya media pembelajaran yang inovatif, konkret, dapat melibatkan siswa secara langsung, serta dapat mendukung keterampilan literasi budaya siswa. Salah satu alternatif solusi yang bisa dilakukan dengan mengaplikasikan media berupa *Flashcard*.

Terdapat kesesuaian dengan penelitian terdahulu mengenai pengembangan media berbasis *Flashcard*. Penelitian pertama dilakukan oleh (Zahrani, M. A dkk., 2024) membahas media *Flashcard* berbasis kearifan lokal untuk mengatasi permasalahan kurangnya pengetahuan siswa mengenai jenis pakaian dan rumah adat Sumatra Utara dan sebagai solusi dalam menyediakan fasilitas media pembelajaran. Selanjutnya penelitian oleh (Supriyaddin dkk., 2024), membahas terkait media *Flashcard* yang mampu menciptakan keaktifan, mental dan emosional siswa dalam pembelajaran, sehingga tercipta antusiasme dan peningkatan hasil belajar. Selanjutnya penelitian oleh (Sugiarti dkk., 2023) membahas *Flashcard*, sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dari tinjauan

penelitian sebelumnya terkait kelayakan media *Flashcard*, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Flashcard*, sebagai alternatif solusi yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya berkaitan dengan materi kearifan lokal Kabupaten Magetan.

Kesenjangan dalam penelitian terdahulu terkait konten, dimana hanya berfokus pada gambar visual dan teks yang cukup konstan. Kemudian belum terdapat uraian materi kearifan lokal yang merepresentasikan ragam kearifan lokal di daerah sekitar siswa. Kemudian perbedaan rencana pengembangan, berkaitan dengan muatan materi dalam media serta terfokus dalam peningkatan literasi budaya siswa. Keterbaruan dalam media berupa penambahan unsur teknologi yaitu *Augmented Reality (AR)*. Penambahan konten *AR*, dikembangkan berdasarkan pendapat salah satu peneliti terdahulu, (Supriyaddin dkk., 2024) yang menyarankan agar adanya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplor pengembangan media serupa dengan memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu yang relevan, dikembangkan media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality*. Media “KEROKET” merupakan perpaduan antara media grafis berupa *Flashcard* serta *Augmented Reality* yang menampilkan konten dua dan tiga dimensi. Makna media “KEROKET”, berasal dari singkatan “KER” berarti Kearifan, “O” yang berarti Lokal, “K”, berarti Kabupaten, dan “ET”, yang berarti Magetan. Materi kearifan lokal Magetan dalam AR ditampilkan secara interaktif. Hal ini diharapkan dapat menunjang peningkatan kemampuan literasi budaya siswa berkaitan dengan ragam kearifan lokal yang ada di Kabupaten Magetan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality*.

## METODE

Penelitian pengembangan ini mengaplikasikan metode penelitian *Research and Development*, dengan proses pengembangan berdasarkan model ADDIE. Teori pengembangan ADDIE berfokus pada detail dasar dalam pengembangan produk pendidikan, dengan menyesuaikan terhadap teknologi, kebutuhan siswa, dan konten yang relevan (Safitri dan Aziz, 2022). Model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi ada di setiap tahap yang lain.

Tahap pertama model ADDIE berupa analisis, dimana dilakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, untuk mengetahui permasalahan berkaitan dengan kondisi pembelajaran serta untuk menentukan solusi dari permasalahan yang ditemukan. Selanjutnya pada tahap desain dilakukan langkah tindak lanjut dengan melakukan perancangan materi, media, dan perangkat pembelajaran. Pada tahap pengembangan, dilakukan desain final media serta muatan materi, melakukan validasi dan evaluasi berdasarkan ahli materi dan media. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba media pada subjek penelitian. Tahapan terakhir berupa evaluasi guna mengukur hasil dari setiap tahapan sebagai langkah perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bendo 1 Magetan, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian berupa 9 siswa kelas IV. Teknik analisis data menggunakan *one group pre-test and post-test design*. Jenis data berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari pernyataan saran dan masukan dari lembar angket validasi, serta tanggapan guru melalui angket respon guru. Sementara data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi ahli materi dan media, angket respon, serta hasil *pre-test* dan *post-test*.

Kevalidan media dinilai berdasarkan lembar validasi materi dan media menggunakan skala *likert* dan dianalisis berdasarkan rumus persentase kevalidan. Kepraktisan media dinilai berdasarkan angket respon siswa dan guru, menggunakan skala *likert*, dan dihitung berdasarkan rumus, selanjutnya ditentukan persentase penilaiannya untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Selanjutnya dalam menentukan keefektifan media berdasarkan perolehan skor *pre-test* dan *post-test* diolah melalui platform SPSS *Statistic 27*. Rangkaian uji keefektifan guna mengetahui peningkatan kemampuan literasi budaya siswa, dilakukan berdasarkan Uji Normalitas, Uji Paired Samples Test, Uji N-Gain, dan melakukan Uji *Effect Size*.

## HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality* Materi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SDN Bendo 1 Magetan. Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Kelayakan media “KEROKET” dapat dilihat dalam tiga aspek penilaian yakni kevalidan media oleh ahli

media dan materi, kepraktisan diketahui berdasarkan angket respon guru dan siswa, serta keefektifan dari hasil *pre-test dan post-test* siswa.

*Pertama*, proses pengembangan media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality*, berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap analisis (*analyze*) menjadi tahap pertama, dimana peneliti melakukan identifikasi permasalahan terkait kondisi belajar, penentuan solusi alternatif, serta mencari referensi materi. Identifikasi masalah dilakukan melalui wawancara dan observasi dengan guru dan siswa pada tanggal 15-18 November 2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa sumber belajar yang memuat materi “Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku” hanya mengulas ragam kearifan Nusantara. Ketidaktersediaan sumber belajar menjadi permasalahan yang mendasari rendahnya pengetahuan literasi budaya siswa terkait kearifan lokal di lingkup daerahnya, yaitu Magetan.

Selanjutnya hasil wawancara dengan siswa, seputar ragam kearifan lokal Magetan, mengindikasikan bahwa kemampuan literasi budaya siswa masih rendah. Guru belum menyediakan media pembelajaran inovatif, hanya mengandalkan papan tulis dan menerapkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media yang menunjang kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya, guru menilai diperlukannya media belajar yang inovatif, konkret, dapat melibatkan siswa secara langsung, serta dapat mendukung keterampilan literasi budaya siswa, salah satunya melalui media “KEROKET”. Evaluasi yang dilakukan berupa konsultasi untuk mengkaji permasalahan dan penyampaian alternatif solusi yang ditawarkan.

Selanjutnya pada tahap perancangan (*design*), dengan melakukan langkah tindak lanjut. Materi yang disusun dalam media berkaitan dengan 14 ragam kearifan lokal Kabupaten Magetan, diperoleh dari berbagai sumber bacaan yang relevan. Selanjutnya desain sisi depan media “KEROKET” memuat deskripsi pendukung dan gambar kearifan lokal Magetan yang dimodifikasi melalui *ibis paint*. Sementara pada sisi belakang berisi tampilan *QR Code* yang dapat diakses untuk memuat tampilan AR yang dirancang melalui platform *Assemblr Edu*. Selanjutnya, tampilan dua dimensi dari materi untuk merealisasikan konten AR. Media ini dibuat dengan ukuran 7 x 10 cm dan dicetak dengan kertas *photo paper glossy*. Evaluasi yang dilakukan berupa merumuskan model dan

pendekatan pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik siswa, agar meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi budaya siswa.

Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan dengan merealisasikan rancangan media “KEROKET” menjadi lebih faktual. Dalam tahap ini dilakukan desain final tampilan depan dan belakang media, mendesain panduan penggunaan media, *editing* materi dan gambar, dilanjutkan merealisasikan konten secara interaktif dalam AR melalui *Assemblr Edu*. Langkah terakhir yang dilakukan berupa mendesain final media “KEROKET” melalui platform Canva, melakukan pemeriksaan ulang terhadap kesesuaian *QR Code* dengan tampilan konten, dan dilakukan pencetakan. Kemudian media “KEROKET” dilakukan uji validitas berdasarkan ahli materi dan media.

**Tabel 1.** Hasil Pengembangan Media

			
Tampilan salah satu kearifan lokal dalam media “KEROKET”	Tampilan gambar kearifan lokal dalam AR	Tampilan materi dalam AR	
			
Tampilan petunjuk penggunaan media	Tampilan desain <i>flashcard</i> box		

Evaluasi pada tahap pengembangan didasarkan pada saran dan masukan ahli materi dan media. Ahli materi memberi masukan terkait penambahan materi berkaitan dengan kebudayaan di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa, yakni bersih desa kawasan punden. Sedangkan ahli media memberi saran agar bisa mengatasi permasalahan *bug* atau berkaitan dengan sensitivitas terhadap sudut pandang atau sensitivitas yang ada dalam konten AR pada bagian tampilan materi. Berdasarkan saran tersebut, dilakukan perbaikan konten materi dalam AR. Tampilan materi sebelumnya hanya disajikan dalam satu halaman saja, namun untuk meminimalisir sensitivitas dalam AR, akhirnya peneliti membuat susunan materi yang terdiri dari 4 indikator pembahasan menjadi 4 halaman.

Selanjutnya pada tahap implementasi (*implementation*), dilakukan uji coba media pada Senin, 28 April 2025, dengan melibatkan 9 siswa kelas IV SDN Bendo 1 Magetan. Langkah awal berupa pemberian *pre-test* guna mengukur kemampuan awal literasi budaya siswa, dan melaksanakan langkah berikutnya berdasarkan modul ajar yang telah disusun dan divalidasi. Dalam implementasi media siswa dibentuk menjadi 3 kelompok dan setiap kelompok memegang 1 gawai (*handphone*), selanjutnya setiap kelompok mendapat kuantitas 4-5 media ‘KEROKET’. Untuk menjembatani peningkatan kemampuan literasi budaya berdasarkan indikator kemampuan literasi budaya, siswa diberikan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. Melalui LKPD, kegiatan siswa berupa membuat *mind mapping* berdasarkan rumusan masalah yang sudah disajikan, dimana siswa menentukan pengertian, latar belakang, nilai positif, upaya pelestarian, dan menentukan gambar faktual berdasarkan kearifan lokal yang siswa dapat. Dalam hal ini siswa mengaplikasikan media “KEROKET” sebagai solusi dalam menjawab rumusan masalah tersebut. Kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil *mind mapping* yang telah dibuat dan dilanjutkan mengerjakan aktivitas selanjutnya. Kemudian siswa diberikan lembar *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi budayanya. Dalam menilai kepraktisan media, siswa dan guru diberikan angket respon.

Tahap terakhir berupa evaluasi (*evaluation*), dengan melakukan sejumlah tolak ukur keberhasilan pembelajaran menggunakan media “KEROKET”. Proses pembuatan media “KEROKET” memerlukan banyak waktu karena dalam menyusun isi konten media diperlukan analisis mendalam. Selanjutnya pada saat implementasi waktu pelaksanaan terpotong karena terdapat kegiatan tambahan dalam kelas, namun pihak sekolah memberikan keleluasaan waktu sehingga peneliti mampu menuntaskan penelitian dengan rentan waktu yang tersedia. Kemudian saran dari validator ahli media dan materi, sangat membantu dalam memperbaiki kualitas media yang dikembangkan.

*Kedua*, kevalidan media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality* berdasarkan hasil validitas dari ahli materi dan media, sebelum media diujicobakan pada siswa. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli rumpun IPS dari Program Studi PGSD UNESA. Sedangkan ahli media merupakan dosen ahli yang menekuni media pembelajaran berasal dari Program Studi PGSD UNESA, dengan hasil berikut :



**Tabel 2.** Hasil Validasi Materi dan Media

	<b>Skor Penilaian</b>	<b>Skor Penilaian Maksimal</b>	<b>Persentase Kevalidan</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>
Validasi Materi	45	50	90%	Sangat Valid
Validasi Media	59	70	84,2%	Sangat Valid

Hasil validasi media “KEROKET” menunjukkan kriteria sangat valid karena berada pada interval kevalidan 81-100%, serta dapat diujicobakan pada siswa. Meskipun demikian, terdapat saran dan masukan dari validator yang sudah diuraikan pada tahap implementasi media untuk dijadikan acuan dalam meningkatkan kualitas media sebelum pelaksanaan uji coba.

*Ketiga*, kepraktisan media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality*, berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru, dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.** Hasil Kepraktisan Media

	<b>Skor Penilaian</b>	<b>Skor Penilaian Maksimal</b>	<b>Persentase Kepraktisan</b>	<b>Kriteria Kepraktisan</b>
Siswa	423	450	94%	Sangat Praktis
Guru Kelas	56	60	93,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil kepraktisan media, dapat disimpulkan bahwa media “KEROKET” sangat praktis karena berada pada interval kepraktisan 81-100%, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam menunjang peningkatan kemampuan literasi budaya siswa seputar ragam kearifan lokal Magetan.

*Keempat*, keefektifan media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality*, ditinjau berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya dilakukan tahapan uji berdasarkan *one group pretest posttest design*.

**Tabel 4.** Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa

No.	Nama	<b><i>Pre-test</i></b>	<b><i>Post-test</i></b>
1.	CWM	60	100
2.	EDA	30	70
3.	FPAJ	40	90
4.	KKA	50	100
5.	MFA	40	60
6.	MRO	30	80
7.	MRY	50	80

8.	SA	40	90
9.	SNA	30	60
	<b>Rata-Rata</b>	<b>41,1</b>	<b>81,1</b>

Data hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut sajian hasil uji normalitas:

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test</i>	.209	9	.200*	<b>.888</b>	<b>9</b>	<b>.194</b>
<i>Post-test</i>	.163	9	.200*	<b>.909</b>	<b>9</b>	<b>.308</b>

Hasil uji Normalitas berdasarkan Shapiro Wilk, karena jumlah subjek penelitian  $< 50$ , berada pada nilai signifikansi 0,194 dan 0,308 menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Selanjutnya dilakukan uji *Paired Samples Test* untuk menentukan signifikansi perbedaan hasil belajar siswa, baik setelah dan sebelum implementasi media.

**Tabel 6.** Hasil Uji Paired Samples Test

	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Paired Differences</i>		<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
			<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>			
				<i>Lower</i> <i>Upper</i>			
<i>Pre test-Post test</i>	-40.000	11.180	3.727	-48.594 -31.406	-10.733	8	<b>&lt;.001</b>

Hasil Uji-T menunjukkan *Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$ . Maka dari itu, pengambilan keputusan menunjukkan hipotesis alternatif (H1) diterima. Sehingga, ditemukan perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, mengindikasikan bahwa media “KEROKET” efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SDN Bendo 1 Magetan. Selanjutnya dilakukan uji N-Gain, guna mengukur peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

**Tabel 7.** Hasil Uji N-Gain

<i>Descriptive Statistic</i>					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Ngain Score	9	.33	1.00	.7016	.23727

Ngain_Percen	9	33.33	100.00	70.1587	23.72724
Valid N (listwise)	9				

Uji N-Gain dengan hasil 0,70 menunjukkan bahwa hasil tes berada pada kategori tinggi. Selanjutnya dilakukan Uji *Effect Size*, untuk mengetahui pengaruh media “KEROKET” terhadap kemampuan literasi budaya siswa.

**Tabel 8.** Hasil Uji *Effect Sizes*

95% *Confidence Interval*

	N	Minimum	Standardizer <sup>a</sup>	Poin Estimate	Lower	Upper
<i>Pair 1</i>	<i>Pre-test</i>	<b>Cohen's d</b>	11.180	<b>-3.578</b>	-5.405	-1.731
	<i>Post-test</i>	<i>Hedges' correction</i>	11.741	-3.407	-5.146	-1.648

Hasil uji *effect sizes* menunjukkan nilai *cohen's d* sebesar 3,578 berkategori tinggi, mengindikasikan bahwa implementasi media “KEROKET” memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya siswa.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil pengembangan media sudah melalui serangkaian uji kelayakan berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Subjek penelitian berupa 9 siswa kelas IV SDN Bendo 1 Magetan.

Media *flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality* menggabungkan elemen 2D dan 3D secara interaktif, mampu merangsang minat siswa serta menciptakan pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna. Siswa menyatakan bahwa penggunaan media “KEROKET” mempermudah mereka dalam mengingat dan memahami ragam kearifan lokal Kabupaten Magetan. Situasi tersebut sejalan dengan Mustakimah (2022), menyampaikan bahwa media *flashcard* dapat menstimulasi daya ingat, meningkatkan minat siswa dalam penguasaan suatu konsep, dan merangsang perkembangan kecerdasan. Selanjutnya integrasi *Augmented Reality* dalam media mampu menghadirkan hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin hadir menjadi ada di dalam kelas, dengan berbagai fitur dan keunggulan yang bisa mengilustrasikan serta menampilkan gambar dan suara dengan wujud nyata (Irsan Pueng dkk., 2020).

Media “KEROKET” yang dikembangkan berisi materi ragam kearifan lokal Kabupaten Magetan berupa pengertian, latar belakang, upaya pelestarian dan didukung dengan gambar konkret dari ragam kearifan lokal Magetan. Kearifan lokal Magetan yang dimuat dalam media berjumlah 14 ragam. Menurut Cahya dan Gunansyah (2024), dengan menyisipkan unsur kearifan lokal dalam media pembelajaran, diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dalam mengenal dan melestarikan budaya sekitarnya.

Selanjutnya dalam mencapai indikator literasi budaya, berupa pemahaman terhadap ragam budaya, budayanya sendiri, dan kepeduliannya terhadap budaya, siswa diberi tugas untuk menentukan pengertian, latar belakang, nilai positif, upaya pelestarian, dan menentukan gambar faktual berdasarkan kearifan lokal yang siswa dapat, dengan membuat *mind mapping*. Hal ini dapat menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dan menunjang ketercapaian indikator literasi budaya siswa karena mereka akan menentukan isi *mind mapping* berdasarkan rumusan masalah tersebut melalui penyajian materi dalam media dan melakukan presentasi. Sholahudin dkk., (2021) menyebutkan bahwa selain membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, *mind mapping* juga lebih efektif dalam kegiatan diskusi guna penyelesaian masalah, memahami materi, serta mendorong setiap siswa untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas dari guru.

Kelayakan media “KEROKET” ditinjau berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil validasi berdasarkan ahli materi dan ahli media menunjukkan media “KEROKET” termasuk dalam persentase kevalidan “sangat valid” dan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun terdapat saran dan masukan dari ahli materi dan media yang dapat dijadikan acuan peneliti dalam memperbaiki kualitas media. Hasil kepraktisan berdasarkan angket respon siswa dan guru menunjukkan persentase kepraktisan “sangat praktis”. Hasil angket respon mengindikasikan bahwa media sangat praktis membantu siswa dalam mengingat dan memahami ragam kearifan lokal kabupaten Magetan. Hasil keefektifan media menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil *post-test* siswa. Hasil perolehan rata-rata hasil N-Gain dalam kategori peningkatan tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media “KEROKET” sangat efektif sebagai media yang dapat menunjang peningkatan kemampuan literasi budaya pada pembelajaran di kelas IV SD.

Implementasi media *flashcard* dengan penerapan teknologi berupa AR merupakan bentuk keterbaruan, karena pada penelitian sebelumnya, media *flashcard* yang memuat

kearifan lokal hanya berfokus pada gambar visual dan teks yang cukup konstan. Kemudian belum terdapat uraian materi kearifan lokal yang merepresentasikan ragam kearifan lokal di daerah sekitar siswa. Maka dari itu pengembangan media ini dilakukan guna menunjang pemahaman siswa terkait ragam kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa, dan berupaya memfasilitasi pemanfaatan media yang mengaplikasikan unsur teknologi berupa AR.

Hasil dari implementasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality* dapat menunjang keterlibatan siswa, sehingga dapat mengakomodasi peningkatan kemampuan literasi budaya siswa berkaitan dengan pengetahuan seputar ragam kearifan lokal daerahnya, yakni Magetan. Ketepatan pemilihan media dapat menciptakan pengalaman belajar yang signifikan serta memudahkan mereka dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari (Widari dkk., 2024).

## SIMPULAN

Media *Flashcard* “KEROKET” berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif, dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa dalam memahami ragam kearifan lokal Kabupaten Magetan.

1. Media yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE, yang berisi lima tahapan pengembangan, berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang ada disetiap tahap.
2. Kevalidan media ditinjau berdasarkan hasil persentase kevalidan dari validator ahli materi dan media, memperoleh kriteria sangat valid, namun terdapat beberapa catatan perbaikan dari validator sebagai acuan untuk melakukan revisi dan menyempurnakan media.
3. Kepraktisan media ditinjau berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru setelah pengimplementasian media, menunjukkan bahwa media “KEROKET” sangat praktis dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.
4. Keefektifan media ditinjau berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh siswa, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan *one group pre-test and post-test design*, menunjukkan bahwa implementasi media “KEROKET” memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya siswa.

Selanjutnya saran bagi guru, dapat mengimplementasikan media pembelajaran serupa dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, selain dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya, media dapat menunjang keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Terdapat rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya berkaitan dengan muatan materi hanya mengulas ragam kearifan lokal Kabupaten Magetan. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media serupa, namun dengan materi yang lebih bervariasi.

## REFERENSI

- Cahya, R. L. L. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Qr Code Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Nganjuk Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7).
- Haliz, V. N., & Nanggala, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pada Gerakan Literasi Pada Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Di SDN 258 Sukarela. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3, 3857–3868.
- Irsan Pueng, Virginia Tulenan, & Xaverius B. N. Najoan. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Rumah Adat Bolaang Mongondow. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 1–12. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/30413>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya Dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i1.723>
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605-5613.
- Mustakimah, S. (2022). Penerapan *Group Investigation* dengan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 252-257.
- Purbaniadatika, A., Khamdun, K., & Purbasari, I. (2024). Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3026-3033.

- Rahman, E. Y., & Abdulkarim, A. (2024). *Increasing Cultural Literacy in Social Studies Learning Through an Inquiry Reflective Thinking Approach*. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(1), 155-163.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sholahudin, M. S., Putra, D. A., & Setiawan, F. (2021). Meta Analisis Menggunakan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 47-58.
- Sugiarti, W., Fatih, M., & Ni'am, F. (2023). Pengembangan Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1465–1473. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i2.5007>
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/Jekas.V1i2.432>
- Usman, L. D. L. D. R. (2022). Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya dan Kewargaan. *Indonesian Journal of Educational Development Volume*, 3(3), 312–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Widari, R. R., Fladesya, R., & Sonya, S. (2024). Peran dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar: Meningkatkan Efektivitas dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 201–207.
- Yesy Lisnawati, A. S. R. (2023). Pengembangan Media Flashcard untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(7), 1470–1480.
- Zahrani, M. A. (2024). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD. 09.