



Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Isha Devita Ambarwati^{1*}, Nurul Istiq'faroh²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*isha.22296@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 13-01-2026 Accepted: 18-03-2026 Published: 30-03-2026

ABSTRAK

Pembelajaran membaca teks narasi di sekolah dasar masih menghadapi kendala, seperti rendahnya pemahaman siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu, guru memerlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam kegiatan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca teks narasi siswa kelas III sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi *flashcard* cetak dengan teknologi AR yang menampilkan objek 3D serta teks lanjutan cerita melalui pemindaian QR code, sehingga siswa tidak hanya membaca secara konvensional tetapi juga memperoleh pengalaman visual yang kontekstual dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa dan 1 guru. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki kevalidan sangat tinggi dengan skor validasi media 88,23% dan validasi materi 82,22%. Kepraktisan media juga sangat tinggi, ditunjukkan oleh respon siswa sebesar 98% dan 97,3%, serta respon guru sebesar 100%. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain 0,45 dan 0,41 dalam kategori sedang.

Kata kunci: *Augmented Reality, Flashcard, Membaca Narasi, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran.*

ABSTRACT

Learning to read narrative texts in elementary schools still faces obstacles, such as low student understanding and lack of interesting use of learning media, so that students are less active in learning. Therefore, teachers need technology-based learning media innovations that are able to increase students' interest and understanding in reading activities. This research aims to develop valid, practical, and effective Augmented Reality (AR)-based flashcard media to improve the reading skills of narrative texts for grade III elementary school students. The novelty of this research lies in the integration of printed flashcards with AR technology that displays 3D objects as well as advanced text of stories through QR code scanning, so that students not only read conventionally but also gain a contextual and interactive visual experience. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The research subjects consisted of 20 students and 1 teacher. Data was collected through expert validation questionnaires, student and teacher response questionnaires, and pretest and posttest tests. The results showed that the media had very high validity with a media validation score of 88.23% and material validation of 82.22%. The practicality of the media was also very high, as shown by the student response of 98% and 97.3%, and the teacher's response of 100%. The effectiveness of the media was shown through an increase in learning outcomes with N-Gain values of 0.45 and 0.41 in the medium category.

Keywords: *Augmented Reality, Flashcard, Narrative Reading, Elementary School, Learning Media.*

Pengutipan APA:

Ambarwati, Isha Devita & Istiq'faroh, Nurul (2026). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3),



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membentuk karakter dan kemampuan individu (Asih dkk., 2020). Melalui proses pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan berbagai komponen, seperti metode, bahan ajar, dan media pembelajaran, sehingga diperlukan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Pane & Dasopang, 2017).

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca. Membaca merupakan kemampuan dasar yang berperan dalam memahami informasi dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Mubin & Aryanto, 2024). Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala dalam pembelajaran membaca, terutama pada pemahaman teks narasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Lakarsantri III, siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita, seperti menentukan tokoh, alur, dan pesan yang terkandung dalam teks. Permasalahan ini tidak hanya berdampak pada rendahnya hasil belajar, tetapi juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa pada tahap operasional konkret. Siswa pada tahap ini membutuhkan media yang mampu menghubungkan antara teks dan pengalaman visual secara langsung agar proses pemahaman dapat berlangsung lebih optimal.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Haryadi dkk., 2021). Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara optimal. Media yang digunakan sering kali hanya berfungsi sebagai alat bantu visual sederhana tanpa memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang mampu mengemas materi pembelajaran secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR). Media ini menggabungkan kartu bergambar dengan teknologi visual tiga dimensi yang dapat ditampilkan melalui perangkat digital, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif (Selang dkk., 2025). Penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara visual dan kontekstual (Andriyani & Buliali, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis AR mampu meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Misalnya, penelitian oleh Aisyah (2025)

menunjukkan bahwa *flashcard* AR dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, sedangkan Marsifa dan Gunansyah (2025) menemukan bahwa media AR efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Penelitian lain oleh Amaliah (2025) juga membuktikan bahwa media AR dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Penelitian terdahulu tersebut masih berfokus pada penggunaan media secara terpisah yang menekankan aspek visual tanpa mengintegrasikan alur membaca yang berkelanjutan. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media yang menggabungkan teks narasi dengan visualisasi 3D yang terstruktur untuk mendukung pemahaman isi cerita secara utuh pada siswa sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam mengembangkan media untuk membantu proses berpikir siswa dalam memahami alur dan makna teks narasi secara sistematis.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menyajikan gambar atau objek visual, tetapi juga dirancang dengan alur cerita bertahap yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality*. Setiap *flashcard* memuat pemantik cerita dan dilanjutkan dengan visualisasi 3D berbasis *QR code*, sehingga membantu siswa memahami isi teks secara lebih konkret, runtut, dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai upaya peningkatan keterampilan membaca teks narasi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan keterampilan membaca teks narasi siswa kelas III sekolah dasar. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan dan keefektifannya (Branch, 2009). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Tahap desain mencakup perancangan media dan instrumen penelitian, sedangkan tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk serta validasi oleh ahli media dan materi. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba di sekolah, dan tahap evaluasi bertujuan menilai serta menyempurnakan produk.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu skala kecil dengan 5 siswa dan skala besar dengan 15 siswa kelas III di SDN Lakarsantri III Surabaya. Subjek penelitian melibatkan guru dan siswa kelas III. Jenis data yang digunakan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator ahli serta respon guru dan siswa. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi, angket

respon, serta nilai *pretest* dan *posttest*.

Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan skala Likert untuk validasi ahli dan skala Guttman untuk angket respon. Sementara itu, keefektifan media dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media.

HASIL

Pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran membaca teks narasi untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kondisi awal pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Lakarsantri III. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks narasi, khususnya dalam menentukan isi cerita, tokoh, dan alur. Hal ini diperkuat oleh hasil asesmen diagnostik yang menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa belum memahami teks narasi dengan baik, sedangkan 20% siswa hanya memahami sebagian isi bacaan. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional tanpa didukung media yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Dari sisi kurikulum, sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan materi membaca teks narasi pada fase B. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami bacaan secara lebih konkret dan menarik.

Selanjutnya pada tahap desain, mulai merancang media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media dirancang dalam bentuk kartu berukuran 8 × 12 cm dengan tampilan visual yang menarik dan warna yang sesuai dengan usia siswa. Setiap kartu memuat penggalan cerita sebagai pemantik untuk membangun rasa ingin tahu siswa. Selain itu, pada kartu juga disertakan kode QR yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital untuk menampilkan lanjutan cerita dalam bentuk visual 3D melalui teknologi *Augmented Reality*. Desain ini dibuat dengan tujuan agar siswa tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa angket validasi, angket respon, serta soal *pretest* dan *posttest*.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata. Media dibuat menggunakan aplikasi Canva. Kemudian dicetak pada kertas *art paper* berukuran 8 x 12 cm model potrait sehingga berbentuk *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) seperti gambar berikut.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan (a) bagian depan dan (b) bagian belakang

Gambar 1 di atas menunjukkan hasil pengembangan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Bagian (a) menampilkan depan *flashcard* yang berisi judul atau nama produk sebagai identitas media, disertai desain visual yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Sementara itu, bagian (b) menampilkan bagian belakang *flashcard* yang berisi cuplikan teks narasi sebagai pemantik bacaan serta dilengkapi dengan barcode/QR *code* yang dapat dipindai untuk menampilkan *Augmented Reality* berupa visualisasi 3D dan lanjutan cerita. Kedua bagian ini dirancang saling terintegrasi untuk mendukung proses membaca dalam membantu siswa memahami isi cerita secara bertahap.

Setelah produk selesai, dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan di lapangan. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media dilakukan oleh validator dengan kompetensi dalam bidang teknologi pendidikan serta pengembangan media pembelajaran yaitu Styo Mahendra Wasita Aji. Adapun validator materi dilakukan oleh validator dengan keahlian dalam bidang pendidikan dasar dan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu Nanda Veruna Enun Kharisma, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 88,23% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi materi memperoleh skor sebesar 82,22% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran perbaikan dari validator, seperti memperjelas petunjuk penggunaan media, menjaga konsistensi gambar, menyesuaikan tata letak dengan alur cerita, serta memperbaiki penulisan sesuai kaidah bahasa. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi agar media menjadi lebih baik dan siap digunakan pada tahap berikutnya.

Tahap implementasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 5 siswa untuk mengetahui respon awal terhadap media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon sangat positif dengan tingkat kepraktisan sebesar 98% yang menunjukkan siswa merasa media menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami isi cerita yang dihitung seperti berikut ini.

$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Selain respon siswa, juga memperoleh data dari angket respon guru yang diisi oleh Ibu Ida Sulistyani, S.Pd. selaku guru kelas III SDN Lakarsantri III. Berdasarkan hasil perhitungan, angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis yang dihitung melalui rumus berikut ini.

$$P = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dinilai sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran, khususnya dalam menjelaskan materi membaca teks narasi. Guru juga menilai bahwa media ini sesuai dengan karakteristik siswa, mudah digunakan, serta memiliki tampilan yang menarik dan jelas. Selain itu, penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam memberikan instruksi selama pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan respon siswa dan guru, media yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta berpotensi untuk diterapkan pada skala yang lebih luas.

Selain itu, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan dengan nilai N-Gain sebesar 0,45 dengan rata-rata *pretest* sebesar 58 dan rata-rata *posttest* sebesar 77. Hal ini menunjukkan kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media sudah memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa, sehingga layak untuk dilanjutkan ke uji coba skala besar.

Pada uji coba skala besar, penelitian dilakukan pada 15 siswa kelas III. Sebelum pembelajaran, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, dan diakhiri dengan *posttest*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 66 meningkat menjadi 80 pada *posttest* sehingga dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$g = (Posttest - Pretest) / (SkorMaksimal - Pretest)$$

$$g = (80 - 66) / (100 - 66)$$

$$g = 14 / 34 = 0,41$$

Peningkatan ini menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,41 yang termasuk dalam kategori sedang. Meskipun berada pada kategori sedang, peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan pemahaman

siswa setelah menggunakan media. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 97,3% dengan kategori sangat praktis yang dihitung melalui rumus berikut ini.

$$P = \frac{146}{150} \times 100 = 97,3\%$$

Adapun respon guru mencapai 100% seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada tahap uji coba skala kecil. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa lebih aktif dan antusias dibandingkan sebelumnya. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga terlibat dalam kegiatan eksplorasi melalui pemindaian QR *code* untuk melihat visualisasi 3D. Kegiatan ini membuat siswa lebih fokus dan tertarik untuk memahami isi cerita. Diskusi kelompok yang dilakukan juga mendorong siswa untuk saling bertukar pendapat, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan demikian, media tidak hanya membantu dalam aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan dan penggunaan media. Pada tahap analisis, evaluasi menunjukkan bahwa masalah awal berupa rendahnya pemahaman membaca sudah teridentifikasi dengan baik. Pada tahap desain, media dinilai sudah sesuai dengan karakteristik siswa meskipun perlu penyempurnaan dari segi visual dan instruksi. Pada tahap pengembangan, revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator terbukti meningkatkan kualitas media. Pada tahap implementasi, media terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Secara keseluruhan, evaluasi menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi membaca teks narasi.

PEMBAHASAN

Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi pada siswa kelas III sekolah dasar. Kehadiran media ini dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Anggraeni dkk., 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar. Selain itu, media juga berperan dalam membantu siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan (Fadilah dkk., 2023). Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* menggabungkan teks, gambar, dan visual 3D sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret (Nina dkk., 2023).

Dari aspek kevalidan, media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validasi media memperoleh persentase sebesar 88,23%, sedangkan validasi materi sebesar 82,22%. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, isi, dan kesesuaian dengan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria (Riduwan, 2013) bahwa persentase 81%-100% termasuk kategori sangat valid. Saran dari validator, seperti

perbaikan instruksi, konsistensi gambar, dan penyesuaian bahasa, digunakan untuk menyempurnakan produk. Media yang valid akan membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan terarah (Siregar dkk., 2023), sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, media ini tergolong sangat praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru. Respon siswa pada uji coba menunjukkan persentase sebesar 98% pada skala kecil dan 97,3% pada skala besar, sedangkan respon guru mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Kepraktisan ini sejalan dengan pendapat (Milala dkk., 2024) bahwa media yang baik adalah media yang mudah digunakan dan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Kemudahan penggunaan serta tampilan yang menarik membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

Dari aspek keefektifan, media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Pada uji coba skala kecil diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.45, sedangkan pada skala besar sebesar 0.41, yang keduanya termasuk kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami teks narasi dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Citra & Rosy, 2020) bahwa media dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas ini terjadi karena media menggabungkan unsur visual, teks, dan interaksi melalui teknologi *Augmented Reality*, sehingga membantu siswa memahami isi cerita secara lebih konkret dan menarik.

Selain itu, efektivitas media juga didukung oleh beberapa faktor. Visualisasi dalam bentuk objek 3D membantu siswa membayangkan isi cerita, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Interaktivitas melalui pemindaian QR *code* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan (Andriyani & Buliali, 2021) yang menyatakan bahwa teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Meskipun demikian, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan media masih bergantung pada perangkat digital dan memerlukan waktu lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, terdapat kemungkinan siswa terdistraksi dengan membuka aplikasi lain jika tidak diawasi dengan baik. Penelitian ini juga terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif kecil, serta hanya berfokus pada materi teks narasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media yang dapat diakses lebih luas, memperluas materi pembelajaran, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam berbagai kondisi pembelajaran.

SIMPULAN

Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca teks narasi di kelas III sekolah dasar. Dari aspek kevalidan, media memperoleh skor validasi media sebesar 88,23% dan validasi materi sebesar 82,22% dengan kategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, media mendapatkan respon sangat positif, dengan hasil angket siswa sebesar 98% pada uji coba skala kecil dan 97,3% pada skala besar, serta respon guru sebesar 100% yang menunjukkan kategori sangat praktis. Dari aspek keefektifan, media juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai N-Gain sebesar 0,45 pada uji coba skala kecil dan 0,41 pada skala besar yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami teks narasi dengan lebih baik. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti penggunaan media yang bergantung pada perangkat dan teknologi, serta cakupan penelitian yang terbatas pada satu sekolah dan satu materi. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media yang lebih fleksibel, memperluas materi pembelajaran, serta menguji penggunaan media pada sampel yang lebih luas agar hasil penelitian menjadi lebih optimal dan dapat diterapkan secara lebih umum.

REFERENSI

- Aisyah, S. (2025). Pengembangan Media Flashcard augmented Reality Berbasis Assemblr Edu untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1A SDIT Ibnu Abbas Tarakan. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan.
- Amaliah, L. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Tesis*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
- Andriyani, , a., & buliali, j. l. (2021). development learning media of circle using android- based augmented reality for the deaf students. *math didactic: jurnal pendidikan matematika*, 7(2), 170-185.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran Fuzzy pada mata kuliah sistem cerdas untuk mahasiswa s1 pendidikan teknik elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO Jurnal Teknologi, Elektro, Dan Kejuruan*, 29(1), 26–40. *Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV*. 6(November)
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Citra C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2).
- Fadilah, S. (2024). Pengembangan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* Materi Pecahan melalui Team Games Tournament untuk meningkatkan *Self Regulated Learning* Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Kusumaning Asih, P., Hawanti, S., Wijayanti, O., & Muhammadiyah Purwokerto, U. (2020). Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Keterampilan Membaca. © 2020-*Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 87–100
- Marsifa, F., Gunansyah, G. (2025). Pengembangan Media *Flashcard* “KEROKET” Berbasis *Augmented Reality* Materi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya

- Siswa Sekolah Dasar. *JPPGSD*, 13(6), 1696-1710
- Milala, K. N. B., Harahap, F., & Hasruddin, H. (2024). Developing STEM-based LKPD to improve student's critical thinking abilities. *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 2243-2262.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (n.d.). *AUGMENTED REALITY*. 36–48. Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV*. 6(November)
- Pane , Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3(2):333.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- 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 S DN 29 Cakranegara*. 10, 1540–1545.
- Siregar, D. S., Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924-1935.