



Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Literasi Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar

Atha Radhitya Yulan^{1*}, Ari Metalin Ika Puspita²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
*atha.22061@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 10-01-2026 Accepted: 18-04-2026 Published: 29-04-2026

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran statis dalam menyampaikan materi keberagaman budaya berimplikasi pada minimnya literasi kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar. Melalui studi ini, peneliti mengevaluasi pengaruh penggunaan inovasi media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi kewarganegaraan siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa kelas V SDN Sulung Surabaya yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui teknik *simple random sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa tes kemampuan literasi kewarganegaraan. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,003 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *flashcard* berbasis AR. Analisis *Effect Size* menggunakan rumus Cohen's *d* menghasilkan nilai 0,894, yang dikategorikan sebagai pengaruh kuat dan substansial. Selain itu, peningkatan kemampuan pada kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5652 (kategori sedang), mengungguli kelas kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa teknologi AR mampu mentransformasi konsep abstrak keberagaman budaya menjadi visualisasi 3D yang konkret, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif dan retensi memori siswa sesuai dengan tahap operasional konkret.

Kata kunci: *Augmented Reality, Flashcard, Literasi Kewarganegaraan, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

*The limitations of static learning media in delivering cultural diversity material have contributed to the low level of citizenship literacy in elementary schools. Through this study, the researchers examined the effect of using Augmented Reality (AR)-based flashcard media innovation as an effort to improve the citizenship literacy skills of fifth-grade students. This study employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 50 fifth-grade students of SDN Sulung Surabaya who were divided into an experimental class and a control class through a simple random sampling technique. The data collection instrument was a citizenship literacy skills test. The results of the Independent Sample T-Test showed a significance value of 0.003 ($p < 0.05$), indicating that the use of AR-based flashcard media had a significant effect. The Effect Size analysis using Cohen's *d* formula produced a value of 0.894, which was categorized as a strong and substantial effect. In addition, the improvement in the experimental class reached an average *N-Gain* score of 0.5652 (moderate category), outperforming the control class. These findings demonstrate that AR technology is capable of transforming abstract concepts of cultural diversity into concrete 3D visualizations, thereby increasing students' active engagement and memory retention in accordance with the concrete operational stage.*

Keywords: *Augmented Reality, Civic Literacy, Elementary School, Flashcards*

Pengutipan APA:

Yulan, A. R., & Puspita, A. M. I. (2026). Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Literasi Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



PENDAHULUAN

Literasi kewarganegaraan merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa sekolah dasar dalam menghadapi dinamika kehidupan sosial yang semakin kompleks. Literasi ini tidak hanya mencakup pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, sikap toleransi, serta partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Nawir et al., 2025; Kurniawan et al., 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, literasi kewarganegaraan berperan penting dalam membentuk karakter siswa agar mampu menghargai keberagaman serta berkontribusi secara positif dalam kehidupan sosial (Safitri & Ramadan, 2022; Husni et al., 2024).

Namun demikian, kondisi empiris menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Data *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2025 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-70 dari 80 negara dengan skor literasi yang masih rendah. Hal ini diperkuat oleh laporan UNESCO yang menyatakan bahwa indeks minat baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, yaitu sekitar 0,001%. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai keberagaman budaya serta menginternalisasi sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya literasi ini berimplikasi pada lemahnya kemampuan berpikir kritis, rendahnya partisipasi sosial, serta kurangnya kesadaran dalam menghargai keberagaman (Nawir et al., 2025; Purnomo et al., 2024).

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari praktik pembelajaran di sekolah yang masih didominasi oleh metode konvensional. Pembelajaran yang berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Bahja et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran tradisional cenderung hanya mengembangkan keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) dan kurang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif. Selain itu, penggunaan evaluasi berbasis tes tertulis juga belum mampu mengukur literasi kewarganegaraan secara komprehensif.

Hasil observasi di SDN Sulung Surabaya menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa kelas V memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada materi keberagaman budaya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran dengan indikator literasi kewarganegaraan yang seharusnya mencakup pemahaman keberagaman, sikap toleransi, dan kemampuan berperilaku sebagai warga negara yang baik (Lestari et al., 2024; Rukmana, 2024). Rendahnya capaian tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret.

Secara teoretis, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat nyata dan kontekstual (Piaget). Selain itu, teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan

visual interaktif memiliki tingkat retensi yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah (Fadilah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret, interaktif, dan bermakna.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR). Teknologi AR memungkinkan integrasi objek virtual ke dalam dunia nyata secara real-time, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif (Selang et al., 2025). Penggunaan AR terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, serta pemahaman konsep yang kompleks (Putra et al., 2025; Nizar et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran, integrasi AR dengan media *flashcard* dapat mengubah media visual statis menjadi dinamis dan interaktif, sehingga siswa dapat mengamati objek dalam bentuk 3D secara langsung (Erviani et al., 2022; Logayah et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis AR memiliki potensi yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Isya'i dan Bektiningsih (2025) menunjukkan bahwa media *flashcard* AR efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penelitian lain oleh Selang et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada aspek pengembangan media dan hasil belajar secara umum.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang belum banyak dikaji, yaitu belum adanya penelitian yang secara spesifik menguji pengaruh media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan yang bersifat multidimensional. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menekankan pada hasil belajar kognitif atau kelayakan media, bukan pada aspek literasi kewarganegaraan yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial. Dengan demikian, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokusnya yang menguji secara empiris pengaruh media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan siswa sekolah dasar pada materi keberagaman budaya. Penelitian ini tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi sikap dan karakter sebagai bagian dari literasi kewarganegaraan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan siswa kelas V sekolah dasar, serta mengidentifikasi perbedaan dan peningkatan kemampuan siswa setelah penerapan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi lapangan yang tidak memungkinkan peneliti melakukan randomisasi subjek secara penuh, namun tetap memungkinkan untuk menguji

pengaruh perlakuan secara empiris. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest*.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sulung Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, sedangkan sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, serta melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis AR, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan literasi kewarganegaraan siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi kewarganegaraan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk yang masing-masing terdiri dari 25 soal dengan 15 pilihan ganda, 5 esai, dan 5 uraian yang disusun berdasarkan indikator literasi kewarganegaraan. Instrumen tes terlebih dahulu melalui uji validasi teoritis oleh ahli yang dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya. Hasil Penilaian ahli menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86% yang mengindikasikan bahwa instrumen soal sangat layak dan dapat digunakan saat penelitian.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen. Hasil uji menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dilakukan secara bertahap, meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan literasi kewarganegaraan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, analisis peningkatan kemampuan siswa dilakukan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, serta uji *effect size* menggunakan rumus Cohen's *d* untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media pembelajaran

flashcard berbasis *Augmented Reality* (AR). Kriteria interpretasi *N-Gain* dan *effect size* digunakan untuk menentukan kategori peningkatan dan kekuatan pengaruh perlakuan dalam penelitian ini.

HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tanggal 26 Januari sampai 13 Februari 2026 terhadap siswa kelas V SDN Sulung Surabaya, selanjutnya dilakukan analisis sebagai berikut:

Validitas Soal

Instrumen yang diuji total mencakup 50 butir soal, yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda, 5 soal esai, dan 5 soal uraian untuk masing-masing instrumen *pretest* dan *posttest*. Analisis dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* melalui uji satu arah (*one-tailed*) pada taraf signifikansi 0,05. Adapun ringkasan hasil interpretasi validitas untuk perangkat *pretest* dan *posttest* dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

r-Tabel	No. Soal	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Pearson Correlation	Ket.	Pearson Correlation	Ket.
0,2353	1	0,336	Valid	0,423	Valid
	2	0,368	Valid	0,438	Valid
	3	0,494	Valid	0,258	Valid
	4	0,420	Valid	0,459	Valid
	5	0,447	Valid	0,544	Valid
	6	0,424	Valid	0,544	Valid
	7	0,240	Valid	0,574	Valid
	8	0,447	Valid	0,321	Valid
	9	0,358	Valid	0,574	Valid
	10	0,550	Valid	0,492	Valid
	11	0,777	Valid	0,683	Valid
	12	0,513	Valid	0,799	Valid
	13	0,710	Valid	0,839	Valid
	14	0,786	Valid	0,804	Valid
	15	0,679	Valid	0,755	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap instrumen soal, dapat diketahui bahwa butir pertanyaan yang berjumlah 15 nomor dinyatakan valid secara statistik dengan spesifikasi atas 9 soal pilihan ganda, 3 soal esai, dan 3 soal uraian.

Reliabilitas Soal

Setelah butir instrumen tes dinyatakan valid secara statistik, tahap analisis dilanjutkan dengan pengujian reliabilitas. Peneliti menggunakan metode *Cronbach's Alpha* untuk mengukur tingkat konsistensi internal dari perangkat soal. Adapun ringkasan hasil perhitungan reliabilitas tersebut dapat dicermati pada uraian di bawah ini:

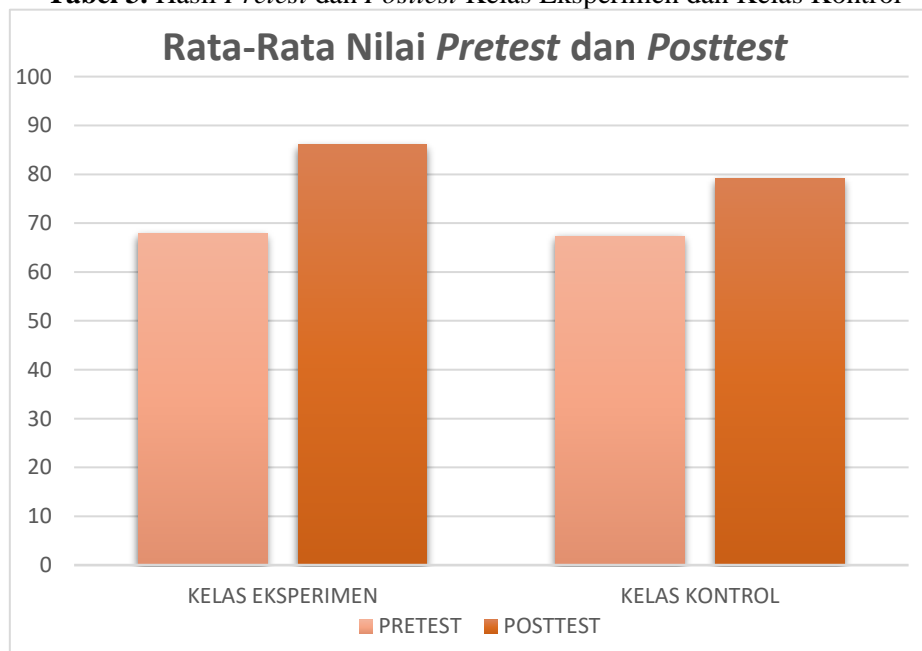
Tabel 2. Hasil Reliabilitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.725	30

Data yang tersaji dalam tabel di atas menunjukkan perolehan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,725. Mengacu pada standar reliabilitas *Cronbach's Alpha*, suatu instrumen penelitian ditetapkan sebagai perangkat yang reliabel apabila nilai koefisiennya melampaui ambang batas 0,6.

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Guna mengukur signifikansi pengaruh media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR), peneliti melakukan pengambilan data melalui uji *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang rincian hasilnya telah dirangkum secara sistematis dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan kognitif yang signifikan pada kelas eksperimen, dimana nilai rata-rata kelas melonjak dari 67,88 pada tahap awal menjadi 86,08 setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Kelas kontrol mengawali pembelajaran dengan rerata *pretest* sebesar 67,36. Hasil akhir menunjukkan peningkatan yang cenderung landai dengan capaian rerata *posttest* sebesar 79,12. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar cetak yang konvensional belum mampu memberikan dampak peningkatan hasil belajar yang merata bagi seluruh siswa. Sedangkan penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* memberikan dampak peningkatan yang signifikan.

Hasil Uji Kemampuan Literasi Kewarganegaraan

Untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan literasi kewarganegaraan siswa terjadi, berikut disajikan rincian perbandingan hasil tes awal dan tes akhir yang dibedah berdasarkan masing-masing indikator literasi yang telah ditetapkan:

Tabel 4. Peningkatan Kemampuan Literasi Kewarganegaraan Tiap Indikator

Indikator Literasi Kewarganegaraan	Persentase			
	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Memahami keragaman masyarakat Indonesia yang mencakup berbagai suku bangsa, bahasa, budaya, agama, dan kelompok sosial	64,74%	88,9%	62%	85,4%
Berkembangnya sikap saling memahami, menghargai, dan membantu satu sama lain sebagai warga negara Indonesia yang baik.	71,7%	87,34%	67,88%	78,56%
Terbentuknya siswa Indonesia yang berprestasi dan profesional, namun tetap menghargai budaya bangsa.	67,2%	82%	72,2%	73,4%
Rata-Rata	67,88	86,08	67,36	79,12

Data yang tersaji dalam tabel tersebut memperlihatkan pencapaian rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 67,88 yang kemudian meningkat signifikan menjadi 86,08 pada sesi *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol mencatatkan nilai rata-rata awal sebesar 67,36 dengan capaian akhir di angka 79,12.

Uji Normalitas

Sebagai prasyarat analisis data, peneliti menggunakan metode *Shapiro-Wilk* mengingat ukuran sampel yang relevan untuk memastikan akurasi distribusi. Adapun rincian luaran dari hasil uji normalitas telah dirangkum dalam paparan berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	EKSPERIMEN	.126	50	.047	.958	50	.056
	KONTROL	.082	50	.200*	.963	50	.398

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,056 untuk kelas eksperimen dan 0,398 untuk kelas kontrol. Mengingat kedua perolehan nilai tersebut melampaui ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok penelitian tersebut memiliki sebaran yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas diterapkan untuk mengecek apakah sebaran nilai atau varians dalam kelompok data yang diteliti bersifat seragam dan setara satu sama lain.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	1.679	1	98	.198
	Based on Median	.932	1	98	.337
	Based on Median and with adjusted df	.932	1	93.278	.337
	Based on trimmed mean	1.565	1	98	.214

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) yang diperoleh berdasarkan rata-rata (*Based on Mean*) adalah sebesar 0,198. Karena angka tersebut jauh lebih besar dari standar minimal 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

Pengaruh Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR)

Penelitian ini menggunakan analisis *Effect Size* melalui perhitungan *Cohen's d* untuk mengukur seberapa kuat pengaruh dari perlakuan (*treatment*) yang telah diberikan. Adapun rincian hasil perhitungan besar efek (*effect size*) tersebut dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji *Effect Size*

Group Statistics						
		KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Cohen's d
NILAI	POSTTEST_EKPERIMEN		25	86.08	6.843	0.894
	POSTTEST_KONTROL		25	79.12	8.628	

Secara teoretis, nilai 0,894 telah melampaui ambang batas kategori besar ($d > 0.80$), yang mengindikasikan bahwa media ini memiliki daya pengaruh yang sangat substansial.

Perbedaan Kemampuan Literasi Kewarganegaraan Siswa

Analisis data pada penelitian ini memanfaatkan uji *independent sample t-test* yang bertujuan untuk memverifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan literasi kewarganegaraan antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini merujuk pada nilai signifikansi; jika angka yang diperoleh kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang nyata di antara kedua kelas tersebut. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun rincian luaran dari perhitungan sampel independen tersebut dapat dicermati melalui tabel di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Sample Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	

NILAI	Equal variances assumed	1.717	.196	3.160	48	.003	6.960	2.202	2.532	11.388
	Equal variances not assumed			3.160	45.633	.003	6.960	2.202	2.526	11.394

Analisis data melalui uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,003. Merujuk pada kriteria pengambilan keputusan dalam statistik, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan pada materi keberagaman budaya siswa kelas V SDN Sulung Surabaya” secara resmi diterima.

Peningkatan Kemampuan Literasi Kewarganegaraan

Analisis *N-Gain* diterapkan dalam penelitian ini untuk mengukur besarnya peningkatan nilai yang diperoleh setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Guna memahami distribusi peningkatan kemampuan siswa secara signifikan pada cakupan besar, data hasil uji *N-Gain* disajikan secara sistematis pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Nilai *N-Gain* Keseluruhan

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-GAIN_SCORE_KONTROL	25	-.28	.76	.3441	.23597
N-GAIN_PERSEN_KONTROL	25	-27.78	75.76	34.4118	23.59716
N-GAIN_SCORE_EKSPERIMEN	25	.13	.82	.5652	.18159
N-GAIN_PERSEN_EKSPERIMEN	25	12.50	81.82	56.5241	18.15858
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil analisis pada kelas kontrol, diperoleh koefisien *N-Gain* sebesar 0,3441 yang secara teknis masih berada dalam kategori "sedang", namun posisinya berada pada bawah klasifikasi tersebut. Apabila ditinjau dari kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score*, pemanfaatan media cetak konvensional hanya mencapai angka 34%. Merujuk pada kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score* menurut Arikunto (2020), nilai yang berada di bawah ambang 40% ini menempatkan media pembelajaran gambar cetak konvensional pada kategori "tidak efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar cetak pada kelas kontrol memberikan dampak yang kurang signifikan terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan siswa.

Sebaliknya, kelompok eksperimen menunjukkan koefisien *N-Gain* yang lebih unggul dengan perolehan koefisien sebesar 0,5652 yang secara interpretatif masuk ke dalam kategori "sedang". Dari sisi persentase pengaruh, penerapan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) berhasil meraih angka 56%, sehingga dikategorikan sebagai media yang "cukup efektif". Temuan ini mengarahkan pada kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR)

memberikan dampak yang signifikan dan berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Temuan ini tidak hanya dibuktikan secara statistik melalui uji *Independent Sample T-Test*, tetapi juga diperkuat oleh nilai *effect size* yang berada pada kategori kuat. Secara pedagogis, hal ini mengindikasikan bahwa media *flashcard* berbasis AR mampu memberikan dampak substantif terhadap kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan yang bersifat multidimensional.

Peningkatan kemampuan literasi kewarganegaraan pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui perspektif teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep akan lebih optimal apabila didukung oleh pengalaman nyata dan visualisasi konkret. Media *flashcard* berbasis AR memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek virtual dalam bentuk visual 3D, sehingga konsep keberagaman budaya yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih nyata dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa indikator pemahaman keberagaman mengalami peningkatan yang paling signifikan.

Selain itu, efektivitas media *flashcard* berbasis AR juga dapat dijelaskan melalui teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan visual interaktif memiliki tingkat retensi yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses eksplorasi melalui pemindaian *flashcard* yang memunculkan objek digital. Keterlibatan ini meningkatkan atensi, motivasi, serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran (Fadilah et al., 2023).

Dari sudut pandang teori media pembelajaran, penggunaan teknologi AR memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas interaksi belajar. Media pembelajaran yang efektif harus mampu menjembatani antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa (Erviani et al., 2022). Dalam konteks ini, integrasi *flashcard* dengan teknologi AR terbukti mampu mentransformasi media statis menjadi dinamis dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Logayah et al., 2023; Selang et al., 2025).

Temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan pada aspek sikap toleransi dan karakter berprestasi sebagai bagian dari literasi kewarganegaraan. Hal ini memperkuat pandangan bahwa literasi kewarganegaraan tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup

dimensi afektif dan sosial (Nawir et al., 2025; Kurniawan et al., 2025). Melalui visualisasi keberagaman budaya yang disajikan secara menarik, siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari (Safitri & Ramadan, 2022; Husni et al., 2024).

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan kontribusi yang lebih spesifik dan mendalam. Penelitian Isya'i dan Bektiningsih (2025) serta Selang et al. (2025) lebih menekankan pada aspek pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis AR. Sementara itu, penelitian ini secara eksplisit menguji pengaruh media terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan yang bersifat multidimensional. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas media AR dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperluas cakupan kajian pada aspek literasi kewarganegaraan yang melibatkan pemahaman, sikap, dan karakter.

Lebih lanjut, temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Putra et al. (2025) dan Nizar et al. (2025) yang menyatakan bahwa teknologi *Augmented Reality* mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep kompleks. Namun, penelitian ini memberikan nilai tambah dengan menunjukkan bahwa peningkatan tersebut juga berdampak pada kemampuan siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan, khususnya dalam konteks keberagaman budaya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa secara komprehensif. Integrasi teknologi imersif dalam pembelajaran terbukti mampu menjawab tantangan rendahnya literasi siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan siswa kelas V SDN Sulung Surabaya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi kewarganegaraan siswa melalui penyajian pembelajaran yang lebih konkret, visual, dan interaktif.
2. Terdapat perbedaan kemampuan literasi kewarganegaraan antara siswa yang belajar menggunakan media *flashcard* berbasis AR dan pembelajaran konvensional, di mana penggunaan AR menunjukkan hasil yang lebih baik.
3. Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa, baik pada aspek pemahaman keberagaman maupun pengembangan sikap toleransi dan kesadaran sosial.

REFERENSI

- Bahja, N., Puspita, A. M. I., & Setyowati, R. R. N. (2025). Media needs analysis of Simbola Genially to improve civic literacy and collaboration of grade II elementary school students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(1), 176–187. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i1.12071>
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Husni, K. T., Hasrul, Al Rafni, & Indrawadi, J. (2024). Upaya peningkatan literasi kewarganegaraan melalui komunitas Taman Baca Rimba. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 4(1).
- Isya'i, A. H., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik pada materi Pancasila dalam diriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri Podorejo 03. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 118–138. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5625>
- Kurniawan, M. W., Darmawan, C., Sapriya, S., & Syaifullah, S. (2025). Analisis model literasi kewarganegaraan dalam membentuk karakter kebangsaan peserta didik. *Jurnal Civic Hukum*, 10(1), 120–135. <https://doi.org/10.22219/jch.v10i1.40984>
- Lestari, P., Sumarno, & Kristina. (2024). Analisis pembelajaran berdiferensiasi dalam menguatkan kemampuan berfikir kreatif dan literasi kewarganegaraan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 500. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3886>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan augmented reality melalui metode *flash card* sebagai media pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Nawir, M., Faisal, S. F. R., Syam, A. K., & Syukur, S. A. (2025). Integrasi literasi budaya dan kewargaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 256. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24585>
- Nizar, Z. F., Saputra, E. R., & Nuryadin, A. (2025). Pengaruh media flashcard berbasis augmented reality terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Program Studi PGMI*, 12(1), 220–226. <https://doi.org/10.69896/modeling.v12i1.2764>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Purnomo, F. R. J., Sani, M. H., & Yunanda, R. A. (2024). Penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan berbasis sekolah dalam konteks *Bhinneka Tunggal Ika*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(3), 516. <https://journalversa.com/s/index.php/jpi/article/view/2768/3236>
- Putra, S. D., Andrijati, N., & Nurharini, A. (2025). Development of augmented reality-based flashcard media to enhance fraction problem-solving skills in fourth grade students. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 27–43. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/42543>
- Rukmana, K. (2024). Peranan guru penggerak dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Prodi SI PPKn FKIP UT* (Vol. 1, p. 19).
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Selang, Z., Sudirman, 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(2), 1540–1545. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3355>