

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SISWA TERHADAP KEBERAGAMAN SUKU DI SUMATERA UTARA PADA  
KELAS VII DI UPT SMP NEGERI 24 MEDAN**

Jihan Aisyah Ramadhania<sup>1</sup>, Surya Dharma<sup>2</sup>, Arief Wahyudi<sup>3</sup>, Liber Siagian<sup>4</sup>,  
Abdinur Batubara<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Medan

[Jihaaann075@gmail.com](mailto:Jihaaann075@gmail.com)<sup>1</sup>, [suryappkn@unimed.ac.id](mailto:suryappkn@unimed.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ariefwahyudi@unimed.ac.id](mailto:ariefwahyudi@unimed.ac.id)<sup>3</sup>, [libersiagian@yahoo.com](mailto:libersiagian@yahoo.com)<sup>4</sup>,  
[abdinurbatubara@unimed.ac.id](mailto:abdinurbatubara@unimed.ac.id)<sup>5</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to develop, determine the feasibility, and analyze the practicality of Augmented Reality-based learning media in the form of flashcards on the topic "Diversity in the Frame of Bhinneka Tunggal Ika," particularly the sub-topic "Unity in Ethnic Diversity," to improve students' understanding of ethnic diversity in North Sumatra. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were students of class VII-A at UPT SMP Negeri 24 Medan. Data were collected through interviews, documentation, and questionnaires, while data analysis used feasibility and practicality tests. The feasibility test involved material experts and media experts to evaluate the suitability of the media in terms of content, appearance, and relevance to students' needs. The results showed that the developed Augmented Reality-based flashcard media met the criteria of highly valid and highly practical. The validation results from material experts obtained an average score of 4.9 and media experts obtained 4.86, both categorized as highly valid. The practicality test by the teacher obtained a percentage of 93%, categorized as highly practical. Student responses also showed positive results, indicating that the developed media is feasible and practical to support the learning process.*

**Keywords:** *Learning Media, Flashcard, Augmented Reality*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam bentuk *flashcard* pada materi Keberagaman dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika, khususnya sub-bab Persatuan dalam Keberagaman Suku untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman suku di Sumatera Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-A UPT SMP Negeri 24 Medan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, dan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji kelayakan dan uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

*flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,9 dan ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,86 dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat praktis. Respon siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan untuk membantu siswa memahami materi keberagaman suku di Sumatera Utara.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Flashcard*, *Augmented Reality*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu investasi penting bagi suatu bangsa karena berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dibentuk agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang mampu menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman (Suriaman *et al.*, 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas pembelajaran di kelas (Iskandar *et al.*, 2023).

Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan teknologi digital telah memberikan berbagai peluang

untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Teknologi memungkinkan penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai bentuk media seperti teks, gambar, audio, video, maupun animasi sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret (Rachman *et al.*, 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif.

Namun, pada praktiknya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih sering menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran Olyssia (2024). Kondisi ini menyebabkan siswa hanya menghafal materi tanpa benar-benar

memahami nilai yang terkandung di dalamnya. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika masih tergolong rendah.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di UPT SMP Negeri 24 Medan. Berdasarkan hasil pra-observasi di kelas VII diketahui bahwa proses pembelajaran pada materi keberagaman suku masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan mencatat. Media pembelajaran yang digunakan umumnya berupa buku ajar, lembar kerja siswa, serta video pembelajaran. Namun penggunaan media tersebut masih bersifat satu arah sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka sering merasa bosan karena pembelajaran lebih banyak berfokus pada kegiatan mencatat dan menghafal.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, salah satunya melalui teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi AR mampu menampilkan

objek virtual dalam bentuk tiga dimensi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi siswa. Dalam pembelajaran, teknologi AR dapat diintegrasikan dengan media *flashcard* sehingga siswa dapat memindai kartu menggunakan perangkat gawai untuk menampilkan objek 3D yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Campos-Pajuelo *et al.*, 2022). Dalam teori Mayer (2009) dalam buku (H. Dwi Surjono, 2017) Media *flashcard* berbasis AR juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa dapat melihat visualisasi objek secara langsung dalam bentuk tiga dimensi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap informasi yang dipelajari (Mayer, 2009).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi Keberagaman dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika khususnya pada sub-bab Persatuan dalam Keberagaman Suku di Sumatera Utara untuk siswa kelas VII UPT SMP Negeri 24 Medan. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mampu membantu siswa memahami keberagaman suku secara lebih konkret.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR). Metode ini dipilih karena penelitian tidak hanya menguji teori, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flashcard*

berbasis *Augmented Reality* yang dibuat dengan bantuan aplikasi *Assemblr* EDU untuk membantu siswa memahami materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Tahap *analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang konsep media, tampilan *flashcard*, serta instrumen penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data.

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan produk berupa pembuatan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* serta proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya tahap *implement* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap terakhir yaitu *evaluate* dilakukan untuk mengetahui

kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan serta melakukan perbaikan terhadap produk agar lebih optimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 24 Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan serta kepraktisan media yang dikembangkan.

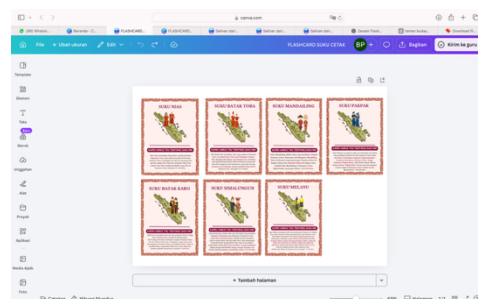
### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi *Keberagaman dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika*, khususnya pada sub-bab persatuan dalam keberagaman suku di Sumatera Utara. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

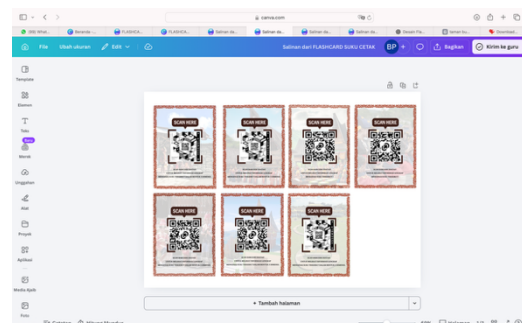
Pada tahap *analysis*, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mengetahui

kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran yang terbatas sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang konsep media pembelajaran berupa *flashcard* yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* menggunakan aplikasi Assemblr EDU. Desain media meliputi tampilan kartu, gambar, serta objek tiga dimensi yang akan ditampilkan saat *flashcard* dipindai menggunakan perangkat gawai.



**Gambar 1 Flashcard Bagian Depan**



**Gambar 2 Flashcard Bagian Belakang**

Tahap *development* merupakan proses pembuatan media

*flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli**

No	Validator	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Ahli Materi	4,9	Valid
2.	Ahli Media	4,86	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa kelas VII-A UPT SMP Negeri 24 Medan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 2 Hasil Uji Kepraktisan Media**

Resp	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persen	Kategori
Guru	93%	100%	93%	Sangat Praktis
Siswa (x)	2258	2800	91%	Sangat Praktis
Siswa (y)	1513	1680	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard*

berbasis *Augmented Reality* memperoleh kategori sangat praktis baik dari respon guru maupun siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi keberagaman suku di Sumatera Utara.

Pada tahap *evaluation*, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi objek tiga dimensi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat tinggi. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* memungkinkan

siswa untuk melihat objek pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman suku.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan visual interaktif. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman suku di Sumatera Utara.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis

*Augmented Reality* pada materi Keberagaman dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika khususnya pada sub-bab Persatuan dalam Keberagaman Suku di Sumatera Utara berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, dengan nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 4,9 dan dari ahli media sebesar 4,86. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase kepraktisan oleh guru sebesar 93%, serta respon siswa melalui Angket X memperoleh persentase 91% dan Angket Y sebesar 90%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman suku di

Sumatera Utara pada kelas VII UPT  
SMP Negeri 24 Medan.

Zapata-Paulini, J., & Cabanillas-Carbonell, M. (2022). *Learning the chemical elements through an augmented reality application for elementary school children. Advances in Mobile Learning Educational Research*, 2(2), 493–501. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2022.02.018>

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku:**

Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Uny Press.

### **Jurnal :**

Rachman, F., Suriaman, Nurgiansah, T. H., Hariyadi, S., & Hendri. (2024). *Media Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinesthetic) pada Mata Pelajaran PPKn. Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1773–1779.

Iskandar, A., Winata, W., Haluti. Farid, Sulaiman Kurdi, M., S. Sitompul, P. H., Sulaiman Kurdi, M., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Fitri Arisa, M. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia*.

Olyssia, O., Nasution, & Gunansyah, G. (2024). *Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Keberagaman Budaya pada Minat dan Hasil Belajar Siswa*. 10(4), 1315–1322. <https://doi.org/10.31949/educatio.v2i2.10199>

Campos-Pajuelo, E., Vargas-Hernandez, L., Sierra-Liñan, F.,