

**PENGEMBANGAN FLASH CARD DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
*AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
INOVATIF UNTUK MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DI SDN 3  
MERTAPADA KULON**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Disusun Oleh:

**BADRINA ALFI**  
NIM. 2281070036

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2025 M/ 1446 H**

**PENGEMBANGAN FLASH CARD DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
*AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
INOVATIF UNTUK MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DI SDN 3  
MERTAPADA KULON**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**BADRINA ALFI**

**NIM: 2281070036**

**UINSSC**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER**

**SYEKH NURJATI CIREBON**

**2025 M / 1446 H**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN FLASH CARD DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA  
*AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
INOVATIF UNTUK MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DI SDN 3  
MERTAPADA KULON**

**Disusun Oleh:**

**BADRINA ALFI**

NIM. 2281070036



Pembimbing I

**Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd**  
NIP. 196302071992031002

Pembimbing II

**Drs. H. Moh. Masthun, M.Pd**  
NIP. 196107101986031024

**UINSSC**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIDENRENG RAPPANG  
SYEKH NURJATI CIREBON

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd**  
NIP. 198807302015031005

## NOTA DINAS

Kepada  
Yth. Ketua Jurusan PGMI  
UIN Siber Syekh Nurjati  
di Cirebon

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi ini dari saudari:

Nama : Badrina Alfi

NIM : 2281070036

Judul : Pengembangan Flash Card dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Memahami Nilai-Nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon

Kami bersepakat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan pada Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon untuk diMunaqosyahkan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

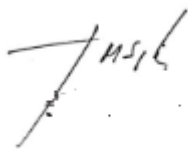
**UINSSC**

Cirebon, 07 Desember 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

Pembimbing I

Pembimbing II



**Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd**  
NIP. 196302071992031002



**Drs. H. Moh. Masnun, M.Pd**  
NIP. 196107101986031024

## PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI

*Bismillahirrahmaanirahim....*

Saya yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Badrina Alfi

NIM : 2281070036

Judul : Pengembangan Flash Card dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Memahami Nilai-Nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah penulis cantumkan sesuai dengan ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah; dan
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

**UINSSC**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

Cirebon, 07 Desember 2025  
Yang membuat pernyataan





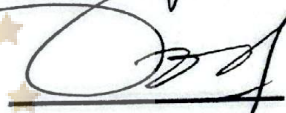

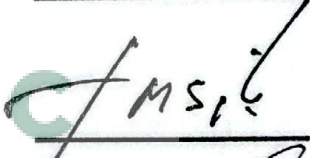
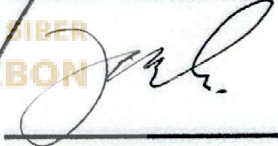
**Badrina Alfi**  
NIM. 2281070036

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Flash Card dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Memahami Nilai-Nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon” oleh Badrina Alfi NIM. 2281070036, telah dimunaqosah-kan pada hari Jum’at, 13 Maret 2026 di hadapan Dewan Penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

### Tim Munaqosyah

	Tanggal	Tanda Tangan
<b>Ketua Jurusan</b> Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd NIP. 198807302015031005	29 Maret 2026	
<b>Sekretaris Jurusan</b> Idah Faridah Laily, M.Pd NIP. 198210212011012015	30 Maret 2026	
<b>Penguji I</b> Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd NIP. 198807302015031005	29 Maret 2026	
<b>Penguji II</b> Wulan Andini, M.Pd NIP. 199111302019032013	30 Maret 2026	
<b>Pembimbing I</b> Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd NIP. 196302071992031002	29 Maret 2026	
<b>Pembimbing II</b> Drs. H. Moh. Masnun, M.Pd NIP. 196107101986031024	30 Maret 2026	

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Dr. H. Saifuddin, M.Ag.**  
NIP. 19720107 200312 1 001

## ABSTRAK

**BADRINA ALFI (2281070036)** Pengembangan Flash Card dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Memahami Nilai-Nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengembangkan media pembelajaran flash card berbantuan *augmented reality* (AR) pada materi nilai-nilai pancasila; (2) untuk mengetahui tingkat kelayakan media flash card berbantuan *augmented reality* (AR) pada mata pelajaran pancasila; (3) untuk mengetahui efektifitas penggunaan media flash card berbantuan *augmented reality* (AR) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pancasila.

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan analisis kebutuhan lapangan yang dilakukan melalui wawancara di sekolah SDN 3 Mertapada Kulon Kabupaten Cirebon bahwa perlu adanya media yang dapat membantu anak mengenal nilai-nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon karena kurangnya media pembelajaran tersebut yang kurang optimal. Oleh karena itu media ini dapat memberikan pengetahuan nilai-nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon. Media yang dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan nilai-nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon Kabupaten Cirebon.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yaitu: 1) analysis 2) design 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Mertapada Kulon Kabupaten Cirebon. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang akan digunakan dalam proses validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan tanggapan pengguna. Implementasi pada penelitian ini melibatkan 22 anak. Adapun jenis data yang dihasilkan yakni deskriptif kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kelayakan media flash card dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR). Hasil penelitian produk flash card dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR) ini, peneliti melakukan analisis pengetahuan nilai-nilai Pancasila, pengembangan produk, dan uji kelayakan produk pada media flash card dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR).

Penelitian ini didasarkan pada teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media dapat membantu memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman siswa. Flash card sebagai media visual mampu merangsang daya ingat dan perhatian siswa, namun masih memiliki keterbatasan karena bersifat statis. Oleh karena itu, integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi inovasi yang dapat menghadirkan objek virtual secara interaktif sehingga membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media yang bersifat visual dan nyata untuk memahami konsep, termasuk nilai-nilai Pancasila.

Uji kelayakan produk dapat diuji cobakan berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 97%, validasi ahli materi 89%, ahli Bahasa 92%, hasil presentase uji coba pasca pengembangan media sebesar 52%. Kelayakan media flash card berbantuan *augmented reality* (AR) dapat

dilihat dari hasil penilaian tanggapan pengguna yaitu wakil kepala sekolah sebesar 87,5% dan wali kelas 3 sebesar 80%. Keduanya mendapatkan kategori “layak”. Lalu melakukan implementasi dengan hasil presentase kemampuan pengetahuan nilai-nilai pancasila siswa ketika pra pengembangan dengan presentase 48,97% lalu pada pasca pengembangan media adanya peningkatan media 84,1%, hal ini menunjukkan bahwa media flash card berbantuan *augmented reality* (AR) layak digunakan kepada siswa sebagai media yang layak dan efektif digunakan di SD Negeri 3 Mertapada Kulon.

**Kata Kunci:** Flash card, augmented reality, nilai-nilai Pancasila



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

## **ABSTRACT**

**Badrina Alfi (2281070036)** *The Development of Flash Cards Using Augmented Reality (AR) as an Innovative Learning Medium to Understand Pancasila Values at SDN 3 Mertapada Kulon.*

*This study aims to: (1) develop flash card learning media assisted by Augmented Reality (AR) on the material of Pancasila values; (2) determine the feasibility level of AR-assisted flash card media in Pancasila subjects; and (3) determine the effectiveness of AR-assisted flash card media in improving students' understanding of Pancasila values.*

*This research was motivated by a field needs analysis conducted through interviews at SDN 3 Mertapada Kulon, Cirebon Regency, which revealed the need for learning media to help students understand Pancasila values due to the limited and less optimal use of instructional media. Therefore, this media was developed to enhance students' knowledge of Pancasila values at SDN 3 Mertapada Kulon, Cirebon Regency.*

*This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SDN 3 Mertapada Kulon, Cirebon Regency. Data were collected using questionnaires for media expert validation, material expert validation, language expert validation, and user responses. The implementation involved 22 students. The data obtained were descriptive quantitative data analyzed using assessment criteria guidelines to determine the feasibility of the AR-assisted flash card media.*

*This study is based on learning media theory, which states that instructional media can clarify material delivery and enhance students' understanding. Flash cards as visual media can stimulate memory and attention; however, they are limited because they are static. Therefore, integrating Augmented Reality (AR) technology provides an innovation that presents interactive virtual objects to help concretize abstract concepts. This is aligned with Piaget's cognitive development theory, which states that elementary school students are at the concrete operational stage and require visual and concrete media to understand concepts, including Pancasila values.*

*The product feasibility test was conducted through validation by media experts (97%), material experts (89%), and language experts (92%). The post-development trial result showed a percentage of 52%. The feasibility of the AR-assisted flash card media was also supported by user responses, with 87.5% from the vice principal and 80% from the third-grade teacher, both categorized as "feasible." Furthermore, the implementation results showed that students' prior knowledge of Pancasila values was 48,97%, which increased to 84,1% after using the developed media. These findings indicate that the AR-assisted flash card media is feasible and effective for use in learning at SDN 3 Mertapada Kulon.*

**Keyword:** Flash Cards, Augmented Reality, Pancasila Values

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT beserta dukungan dan do'a kedua orang tua, dosen pembimbing, dan juga sahabat akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bahagia saya persembahkan rasa terimakasih saya kepada:

1. Allah SWT karena hanya atas izin dan karunia Nya lah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai tepat pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Kepada dosen pembimbing saya yaitu Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd dan Drs. H. Moh Masnun, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, yang selama ini telah tulus meluangkan waktunya agar penulisan skripsi saya menjadi lebih baik lagi.
3. Untuk dua sosok yang paling berharga dalam hidupku. cinta pertama dan sumber semangatku, bapa saya Abdul Baqi dan pintu surgaku ibu saya Siti Qoriyah, S.Pd yang tiada henti memberikan do'a serta dukungan untuk kesuksesan saya. Terimakasih atas cinta, motivasi, serta pengorbanan yang tidak pernah berhenti hingga titik ini. Terimakasih telah memberikan Pendidikan sampai kejenjang sekarang ini. Setiap usaha yang dilakukan, setiap lelah yang kalian sembunyikan, dan setiap do'a yang kalian panjatkan menjadi alasan aku untuk terus belajar dan kuat untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya.
4. Untuk guru saya yang menjadi panutan dan teladan dalam ilmu maupun akhlak. Ibu nyai Hj. Nadziroh Zulfa dan Agus H. Ahmad Fida Ghifar Hasyim. Terimakasih atas setiap arahan, nasihat, dan contoh kehidupan yang telah membentuk saya hingga menajdi diri saya hari ini.
5. Kepada saudara perempuanku kakak Riri Khoirunnisa yang telah memberikan dukungan, arahan, dan semangat selama proses Pendidikan dan penyusunan karya ini. Terimakasih atas peran dan motivasi yang berarti.

6. Kepada teman-teman perkuliahan saya PGMI B Angkatan 22, serta teman-teman KKN dan PLP. Terimakasih atas kebersamaan, dukungan, dan kenangan berharga yang mewarnai perjalanan Pendidikan saya.
7. Kepada sahabatku yang dipertemukan dipondok, yaitu Indriyani. Terimakasih telah hadir sebagai teman, saudara, dan menjadi rumah dalam setiap lelahku. Terimakasih sudah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, bahkan air mata. Kebersamaan kita adalah kenangan berharga yang tak akan pernah kulupakan. Semoga persahabatan ini tetap terjaga hingga kapanpun.
8. Untuk mba Meli, terimakasih atas *support* yang diberikan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Kepada kakak yang memiliki tempat khusus di hati saya ka Aulia Rahman. Terimakasih atas dukungan dan perhatian yang telah diberikan selama ini.
10. Terakhir terimakasih untuk diri saya sendiri, anak bungsu yang belajar kuat dari setiap proses. Terimakasih telah bertahan dipondok, kuliah dengan kesabaran, dan tidak menyerah pada perjalanan yang Panjang. Semoga setiap usaha yang telah ditempuh dipondok dan dibangku kuliah menjadi jejak kebaikan yang menguatkan langkah kedepannya. Terimakasih Badrina Alfi, berbahagialah dimanapun kamu berada, semoga dikelilingi orang-orang baik dan segala halnya selalu dirayakan.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

**MOTTO**

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya”

(Al-Baqoroh: 286)



**UINSSC**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Flash Card dengan Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Memahami Nilai-Nilai Pancasila di SDN 3 Mertapada Kulon”**. Penelitian ini disusun sebagai salah satu upaya untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang bisa memotivasi dalam menulis skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kepada Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon yaitu Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag.
2. Bapak Dr. H. Saefuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Idah Faridah Laily, M.Pd. selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon dan ahli Bahasa yang telah memberikan saran, dan masukan atas produk yang penulis kembangkan dalam skripsi ini.
5. Bapak Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan validasi ahli materi yang sudah membimbing saya, memberikan semangat, saran dan masukan selama mengerjakan skripsi.
6. Bapak Drs. H. Moh Masnun, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang sudah membimbing saya selama mengerjakan skripsi.
7. Bapak Heru Mudiyanto, M.Pd. selaku ahli media yang selalu memberikan masukan dan arahan kepada mahasiswanya.
8. Seluruh dosen dan staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
9. Bapak Saripin, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 3 Mertpada Kulon yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.

10. Bapak Sapi'i, S.Pd selaku wali kelas 3 SD Negeri 3 Mertapada Kulon yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penelitian.
11. Seluruh anak-anak kelas 3 SD Negeri 3 Mertapada Kulon yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penelitian.
12. Bapak dan ibu, kepada kedua orang tua saya bapak Abdul Baqi dan ibu Siti Qoriyah, S.Pd. yang tiada henti memberikan do'a serta dukungan untuk kesuksesan saya yang sudah selalu mensupport dan membiayai selama saya kuliah. Orang tua saya merupakan motivasi bagi saya untuk saya dapat terus melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
13. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan semangat, motivasi dan doanya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Harapan saya semoga skripsi ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, sehingga kami dapat memperbaiki bentuk maupun isi skripsi ini sehingga kedepannya dapat lebih baik. Skripsi ini saya akui masih banyak kekurangan karena pengalaman yang kami miliki sangat kurang. Meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi saya selaku penulis umumnya bagi yang membaca skripsi yang peneliti buat, serta pengembangan untuk jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu kami harapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk proposal penelitian ini.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

Cirebon, 11 Desember 2025

Badrina Alfi

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>III</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>IV</b>
<b>PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI</b> .....	<b>V</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>VII</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>X</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>XII</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>XV</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XVII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XVIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>XIX</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Flash Card .....	15
C. Augmented Reality (AR) .....	18
D. Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan .....	20
E. Pemahaman Nilai Pancasila Pada Siswa SD.....	25
F. Integrasi AR Flash Card dalam Pembelajaran Pancasila.....	26
G. Penelitian Relevan.....	29
H. Kerangka Berpikir.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	37
D. Prosedur Pengembangan.....	37

E. Kisi-Kisi Instrumen.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	57
G. Teknik Analisis Data.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
<b>A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....</b>	<b>64</b>
1. Profil Lembaga SDN 3 Mertapada Kulon.....	64
<b>B. Hasil Penelitian.....</b>	<b>65</b>
1. Media Flash Card Yang Digunakan Oleh Guru Dalam Pembelajaran .....	66
2. Pengembangan Flash Card Menggunakan Media Augmented Reality (AR) Kelas 3 di SD Negeri 3 Mertapada Kulon .....	67
3. Efektifitas Media Pembelajaran Flash Card Berbantuan Augmented Reality Siswa Kelas 3 SD Negeri 3 Mertapada Kulon .....	83
<b>C. Hasil Pembahasan .....</b>	<b>101</b>
1. Media Flash Card Yang Digunakan Oleh Guru Dalam Pembelajaran .....	101
2. Pengembangan Flash Card Menggunakan Media Augmented Reality (AR) Kelas 3 di SD Negeri 3 Mertapada Kulon .....	102
3. Efektifitas Media Pembelajaran Flash Card Berbantuan Augmented Reality Siswa Kelas 3 SD Negeri 3 Mertapada Kulon .....	103
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>104</b>
A. Simpulan .....	104
B. Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>111</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>143</b>

**UINSSC**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Media .....	17
Tabel 2.2 Penelitian Relevan .....	30
Tabel 3.1 Rencana Penelitian .....	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media .....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru .....	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik .....	45
Tabel 3.7 Presentase Pencapaian Kelayakan .....	60
Tabel 3.8 Presentase Perkembangan .....	60
Tabel 3.9 Ketentuan Kriteria Penilaian Lembar Validasi Media .....	61
Tabel 3.10 Presentase Pencapaian Kelayakan .....	62
Tabel 3.11 Ketentuan Dalam Pemberian Skor pada Tiap Kriteria .....	62
Tabel 4.1 Data Pendidik SD Negeri 3 Mertapada Kulon .....	65
Tabel 4.2 Tingkat Pencapaian Pengetahuan Nilai-Nilai Pancasila Pra Pengembangan .....	69
Tabel 4.3 Tingkat Pencapaian Pengetahuan Nilai-Nilai Pancasila Pasca Pengembangan Media.....	77
Tabel 4.4 Hasil Indikator Pra Dan Pasca Pengembangan .....	78
Tabel 4.5 Hasil Pra dan Pasca Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Augmented Reality (AR).....	80
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	84
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II .....	87
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I .....	89
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I .....	91
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II .....	94
Tabel 4.11 Hasil Respon Wali Kelas 3 Terhadap Media Flash Card Berbantuan Augmented Reality (AR).....	96
Tabel 4.12 Hasil Respon Siswa Kelas 3 Terhadap Media Flash Card Berbantuan Augmented Reality (AR).....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Vosviewer .....	31
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	33
Gambar 3.1 Proses Pengembangan ADDIE .....	38
Gambar 4.1 Pengumpulan Gambar Dari Canva Dan Assemblr Edu.....	71
Gambar 4.2 Pengumpulan Background Flash Card .....	71
Gambar 4.3 Pembuatan Konsep Awal Desain Di Assemblr Edu .....	72
Gambar 4.4 Gambar Pembuatan Marker AR .....	72
Gambar 4.5 Pembuatan Media Flash Card Berbantuan Augmented Reality .....	74
Gambar 4.6 Perubahan Satu Konten Untuk Satu Kartu .....	75
Gambar 4.7 Perubahan Gambar.....	76
Gambar 4.8 Uji Coba Produk 1 .....	83
Gambar 4.9 Uji Coba Produk 2 .....	87
Gambar 4.10 Hasil Produk Akhir .....	94
Gambar 4.11 Grafik Hasil Pengetahuan Nilai-Nilai Pancasila Pra Dan Pasca Pengembangan Media Flash card.....	99
Gambar 4.12 Grafik Pra Dan Pasca Pengembangan Indikator.....	100

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan .....	101
Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian .....	102
Lampiran 3 Surat Persetujuan Izin Penelitian .....	103
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	104
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Media .....	105
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I .....	106
Lampiran 7 Hasil Saran/Tanggapan Validasi Ahli Media Tahap I .....	107
Lampiran 8 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media Tahap I .....	108
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	109
Lampiran 10 Hasil Saran/Tanggapan Validasi Ahli Media Tahap II .....	110
Lampiran 11 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media Tahap II .....	111
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	112
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	113
Lampiran 14 Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi Tahap I .....	115
Lampiran 15 Surat Permohonan Ahli Bahasa .....	116
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I.....	117
Lampiran 17 Hasil Saran/Tanggapan Validasi Ahli Bahasa Tahap I.....	118
Lampiran 18 Surat Pernyataan Validasi Ahli Bahasa Tahap I .....	119
Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	120
Lampiran 20 Hasil Saran/Tanggapan Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	121
Lampiran 21 Surat Pernyataan Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	122
Lampiran 22 Penilaian Tanggapan Oleh Wakil Kepala Sekolah .....	123
Lampiran 23 Penilaian Tanggapan Oleh Wali Kelas .....	124
Lampiran 24 Surat Pernyataan Kepala Sekolah .....	126
Lampiran 25 Surat Pernyataan Wali Kelas.....	127
Lampiran 26 Data Siswa Kelas 3 SD Negeri 3 Mertapada Kulon .....	128
Lampiran 27 Transkrip Wawancara Wakil Kepala Sekolah.....	129
Lampiran 28 Dokumentasi .....	130
Lampiran 29 Kartu Bimbingan.....	131