

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN TOLERANSI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR

Oleh:

I Putu Angga Pratama Sapta Widya Putra, NIM 2211031585 Universitas
Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki sikap toleransi dan hasil belajar yang baik. Namun, rendahnya toleransi dan hasil belajar siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya media *flashcard* berbantuan *augmented reality*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media *flashcard* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Sinabun pada muatan Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbantuan *augmented reality* memiliki kualitas yang baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat peningkatan toleransi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Dengan demikian, media *flashcard* berbantuan *augmented reality* dinyatakan efektif untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *flashcard*, *augmented reality*, toleransi, hasil belajar, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

Pancasila Education learning in elementary schools aims to develop students with tolerance and good learning outcomes. However, low levels of tolerance and student learning outcomes, along with the lack of innovative learning media, are challenges in the learning process. Therefore, engaging and interactive learning media are needed, one of which is augmented reality-assisted flashcards. This study aims to develop and test the effectiveness of augmented reality-assisted flashcards in improving tolerance and learning outcomes in third-grade students at SD Negeri 2 Sinabun in Pancasila Education. This research is a research and development (R&D) using the ADDIE model. Data collection methods used included observation, interviews, questionnaires, and tests. The results indicate that augmented reality-assisted flashcards are of good quality and effective for use in learning. Furthermore, there was an increase in student tolerance and learning outcomes after using the developed media. Thus, augmented reality-assisted flashcards are effective in improving tolerance and student learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: flashcards, augmented reality, tolerance, learning outcomes, Pancasila Education.

