

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinamika perilaku manusia yang terus bertransformasi seiring disrupsi zaman berimplikasi langsung terhadap konfigurasi sistem pendidikan, baik pada skala nasional maupun global. Dalam konteks ini, sistem pendidikan diartikan sebagai metodologi terstruktur dalam aktivitas instruksional untuk merealisasikan capaian pembelajaran sekaligus mengoptimalkan kompetensi peserta didik (Risdianto dkk., 2020). Manifestasi pergeseran ini mencakup rekonstruksi menyeluruh pada komponen kurikulum, orientasi perkembangan murid, strategi pedagogis, hingga sarana prasarana penunjang. Sebagai instrumen esensial dalam penguatan karakter, pendidikan sejatinya merupakan rekonstruksi lingkungan instruksional yang didesain untuk memicu keterlibatan aktif murid dalam mematangkan kapabilitas internal mereka. Melalui skema ini, peserta didik dipersiapkan untuk menguasai keterampilan relevan bagi masa depan bangsa. Terkhusus dalam sistem tata negara Indonesia, Pendidikan Pancasila memegang posisi fundamental sebagai internalisasi ideologi, cara pandang filosofis, dan fondasi yuridis negara..

Eksistensi Pancasila memegang peranan krusial sebagai fondasi internalisasi kepribadian serta karakter generasi muda. Urgensi tersebut menginstruksikan bahwa penanaman nilai-nilai ideologi ini wajib diinisiasi sejak dini, dengan menempatkan institusi sekolah dasar (SD) sebagai pilar strategisnya. Tahapan pendidikan formal awal ini menjadi basis krusial bagi konstruksi moral, perilaku, dan afektif anak yang tengah berada pada fase keemasan perkembangan psikologis

mereka (Wibowo, 2020). Melalui implementasi metodologi instruksional yang relevan dan atraktif, pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat dasar diorientasikan untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip luhur, termasuk sikap toleransi. Skema pembelajaran yang kontekstual ini diproyeksikan mampu menstimulasi pemahaman mendalam pada diri murid, sehingga menumbuhkan kesadaran intrinsik untuk mengaktualisasikan nilai-nilai moral Pancasila dalam realitas kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang relevansi tertinggi dalam mengaktualisasikan target pembentukan karakter tersebut. Melalui internalisasi nilai-nilai kebangsaan yang berorientasi pada penumbuhan sikap toleransi, muatan lokal ini ditargetkan mampu mengintervensi dan merelevansi mata pelajaran lainnya secara positif. Secara etimologis, Peter Salim mengonstruksikan istilah “toleransi” dari akar bahasa Latin *tolerare*, yang merepresentasikan manifestasi kesabaran dalam membiarkan serta memberikan keleluasaan bertindak bagi individu lain. Selaras dengan itu, konsep tersebut beririsan dengan terminologi Arab *tasamuh*—yang mengejawantahkan kelapangan dada atau keluhuran budi dalam interaksi sosial—serta *tasahul*, yang mencerminkan fleksibilitas dan kemudahan berkomunikasi. Sintesis dari ragam perspektif ini menegaskan bahwa toleransi merupakan perwujudan sikap tenggang rasa yang memberikan independensi bagi orang lain untuk mengekspresikan perilakunya secara harmonis dengan ekosistem sekitar (Suharyanto, 2020).

Meskipun demikian, masih ada beberapa hambatan untuk menerapkan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Beberapa di antaranya adalah kurangnya teknik penyampaian yang kreatif dan menarik, serta kurangnya pemahaman guru

tentang bagaimana nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam kehidupan nyata. Kedua faktor ini dapat menyebabkan guru gagal menanamkan nilai-nilai Pancasila secara mendalam kepada murid mereka (Julfian et al., 2023)

Indikator keberhasilan aktivitas instruksional di sekolah terefleksikan melalui capaian hasil belajar murid, yang konfigurasinya dipengaruhi oleh sinergi determinan eksternal dan internal. Faktor eksternal mencakup kompetensi pedagogis guru, ketepatan metodologi dan pendekatan pembelajaran, serta kelayakan fasilitas penunjang akademis. Sementara itu, dimensi internal bersumber dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek minat, bakat, dan orientasi berprestasi. Pada prinsipnya, hasil belajar merupakan representasi akumulatif dari konvergensi proses edukasi dalam merealisasikan tujuan pendidikan. Terkhusus pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memegang posisi fundamental dalam struktur kurikulum guna menginternalisasikan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang selaras dengan nilai luhur dasar negara. Lebih dari sekadar muatan kognitif, mata pelajaran ini mengintegrasikan substansi edukasi moral yang adaptif dengan kehidupan sosiokultural murid, sehingga berperan krusial dalam mengonstruksi fondasi moralitas mereka sejak dini.

Kendati demikian, implementasi instruksional yang mampu menyajikan materi secara interaktif sekaligus atraktif bagi peserta didik masih dihadapkan pada hambatan praktis. Akselerasi pemecahan masalah tersebut mengisyaratkan urgensi adopsi pendekatan serta strategi pembelajaran yang lebih presisi dan efisien dalam mentransfer muatan Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar (Umbu Nono dkk., 2021). Strategi ini direalisasikan melalui integrasi nilai-nilai kebangsaan secara sistematis ke dalam ragam aktivitas kurikuler maupun ekstrakurikuler.

Melalui skema kontekstualisasi tersebut, pemahaman murid tidak sekadar berorientasi pada penguasaan kognitif-teoretis semata, melainkan bertransformasi menjadi internalisasi perilaku yang mampu diaktualisasikan dalam dinamika kehidupan sehari-hari.

Determinan yang memengaruhi sikap toleransi dan responsibilitas murid di lingkungan sekolah dasar diklasifikasikan ke dalam dimensi internal dan eksternal yang saling berinteraksi secara resiprokal selama aktivitas instruksional berlangsung (Maolia dkk., 2020). Kendati regulasi ideal mengamanatkan penumbuhan iklim inklusif, realitas di lapangan masih menunjukkan adanya anomali berupa tindakan intoleransi dan perundungan sistemik. Salah satu preseden buruk terjadi di SD Negeri Jomin Barat II, Cikampek, Karawang, di mana seorang peserta didik berinisial B mengalami marginalisasi serta kekerasan fisik yang diinisiasi oleh sesama murid, oknum pendidik, hingga pihak birokrasi sekolah. Diskriminasi berlapis ini dipicu oleh latar belakang teologis keluarga murid yang menganut aliran kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang bermuara pada pemaksaan atribut keagamaan tertentu. Meskipun eskalasi pelanggaran hak ini telah diadvokasi oleh orang tua korban kepada Dinas Pendidikan serta Kemendikbudristek, penanganan di tingkat lokal dinilai tidak efektif karena intimidasi justru kian intensif. Dampak multiplikasi dari insiden ini memaksa keluarga korban melakukan eksodus ke daerah asal demi keselamatan psikologis anak, yang berimplikasi langsung pada disrupsi stabilitas ekonomi akibat hilangnya mata pencaharian orang tua.

Eskalasi kekerasan dan diskriminasi di lingkungan institusi dasar tidak jarang bermuara pada konsekuensi fatal, termasuk kematian peserta didik. Fenomena

tragis ini terpotret dalam insiden di Kelurahan Pangkalan Kasai, Kecamatan Seberida, Kabupaten Indragiri Hulu, Riau, yang melibatkan korban seorang murid sekolah dasar berusia delapan tahun berinisial KB. Korban dilaporkan wafat pasca-mengalami tindakan penganiayaan fisik serta perundungan sistematis yang diinisiasi oleh sejumlah oknum murid berjenjang kelas di atasnya. Berdasarkan identifikasi awal, agresi fisik tersebut disinyalir kuat dipicu oleh adanya segregasi berbasis perbedaan keyakinan keagamaan antara korban dan para pelaku. Merespons urgensi pelanggaran hak asasi ini, SETARA Institute secara resmi merilis pernyataan sikap terkait anomali penegakan toleransi di ekosistem pendidikan tersebut.

Pertama-tama, lembaga SETARA mengecam kejadian tragis ini. Pasal 28B ayat (2) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang, serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”. Selain itu, Pasal 29 ayat (2) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa anak-anak berhak atas kebebasan beragama dan berkeyakinan.

Destruksi moral tersebut mengindikasikan bahwa infiltrasi sikap intoleransi telah merambah sosiologis generasi muda nasional, tidak terkecuali pada segmen peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan data empiris hasil survei SETARA Institute pada Februari 2023, akselerasi tindakan preventif terhadap perluasan intoleransi dan ekstremisme berbasis kekerasan di ekosistem edukasi kini berada pada taraf krusial. Meskipun mayoritas responden (70,2%) berada pada kategori toleran, penetrasi radikalisme tetap menunjukkan angka deviasi yang signifikan. Temuan makro mengklasifikasikan 24,2% murid SMA ke

dalam kelompok intoleran pasif, 5% tergolong intoleran aktif, serta 0,6% telah terafiliasi dengan ideologi ekstremisme kekerasan. Realitas statistik ini menegaskan urgensi reposisi kebijakan proteksi dan penguatan ideologi kebangsaan di lingkungan sekolah.

Di samping disrupsi sosial berupa intoleransi, problematika krusial lain di lingkup sekolah dasar pascapandemi adalah degradasi capaian akademik murid. Kebijakan karantina wilayah (*lockdown*) dan penutupan institusi pendidikan sejak Maret 2020 telah memicu inefektivitas instruksional yang berujung pada fenomena *learning loss* (kehilangan hasil belajar). Merujuk pada data World Bank, krisis global ini bahkan mengakibatkan tingginya angka putus sekolah pada kelompok peserta didik yang rentan. Mengonstruksi dampak komprehensif dari anomali edukasi ini, tim peneliti gabungan dari Program Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia (INOVASI) dan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek menginisiasi studi diagnostik. Riset makro tersebut memetakan indikasi *learning loss*, kesenjangan belajar (*learning gap*), serta identifikasi klaster murid paling rentan dengan melibatkan sampel sebanyak 18.370 murid kelas awal (jenjang kelas 1-3) yang tersebar di 495 Sekolah Dasar (SD) dan 117 Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada 20 kabupaten/kota di Indonesia.

Data empiris hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas III di SD Negeri 2 Sinabun mengonfirmasi adanya stagnasi pada capaian kognitif peserta didik yang cenderung masih rendah. Fenomena ini teridentifikasi dari rendahnya ketuntasan murid pada materi “Aku Anak Indonesia”, di mana persentase kelulusan hanya mencapai 40% (8 dari 20 murid) yang mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebaliknya, mayoritas peserta didik lainnya belum

sanggup memenuhi standar kompetensi yang telah diamanatkan. Indikasi kuantitatif tersebut merefleksikan adanya hambatan krusial yang dihadapi sebagian besar murid dalam mengonstruksi serta memahami substansi materi pembelajaran yang disampaikan.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Murid Kelas III SD Negeri 2 Sinabun

No Urut	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	Total	Nilai
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80

Akselerasi mutu instruksional yang adaptif terhadap kebutuhan murid mengisyaratkan urgensi reposisi pada aspek strategi pembelajaran. Implementasi media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif menjadi alternatif solutif dalam mendongkrak retensi pemahaman serta capaian akademis peserta didik secara komprehensif. Berdasarkan investigasi melalui wawancara bersama wali kelas III, teridentifikasi bahwa internalisasi sikap toleransi di dalam kelas masih berada pada kategori rendah, yang ditandai dengan munculnya friksi intoleransi antar-murid. Kendala sosial tersebut diperparah oleh minimnya stimulasi media pembelajaran yang kreatif-interaktif, sehingga berimplikasi pada penurunan motivasi belajar murid. Dominasi metodologi konvensional yang monoton mengakibatkan reduksi pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Kondisi ini dipertegas oleh fakta bahwa pemanfaatan media instruksional berbasis digital, khususnya teknologi *Augmented Reality* (AR), belum pernah diintegrasikan sebagai instrumen bantu guru untuk memvisualisasikan konten pembelajaran secara konkret.

Dinamika hasil belajar dan penguatan karakter toleransi peserta didik dapat diakselerasi melalui implementasi aktivitas instruksional yang inovatif serta variatif. Pemanfaatan media kartu kilas (*flashcard*) berbantuan teknologi *Augmented Reality* (AR) memfasilitasi pendidik untuk menerapkan metodologi mutakhir yang efektif mengoptimalkan retensi pemahaman sekaligus empati murid pada unit materi "Aku Anak Indonesia". Integrasi perangkat ajar digital ini memproyeksikan atmosfer kelas yang stimulatif, menyenangkan, dan kreatif. Secara konseptual, *flashcard* merupakan instrumen visual berbentuk kartu ringkas yang memuat visualisasi, teks, serta simbol tematik yang didesain secara minimalis namun atraktif. Orientasi utama dari media ini adalah mempermudah penyerapan substansi materi materi kognitif, memperkuat memori visual, mengasah nalar kritis, serta memicu motivasi belajar intrinsik melalui fitur interaktifnya. Di sisi lain, fleksibilitas media ini memungkinkan guru melakukan adaptasi desain yang relevan dengan karakteristik murid serta tren disrupsi teknologi digital terkini, sehingga mampu menghadirkan visualisasi konten yang konkret dan kontekstual (Wahyuni, 2020).

Sebagai sebuah inovasi teknologi, *Augmented Reality* (AR) mengintegrasikan objek visual dua dimensi ke dalam ruang fisik untuk disajikan secara konkret. Melalui sinkronisasi antara ekosistem riil dan virtual, teknologi ini mampu memproyeksikan data digital secara *real-time* guna menghasilkan interaksi instruksional yang dinamis sekaligus autentik (Mustaqim, 2020).

Keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas instruksional sangat bergantung pada ketepatan strategi yang diterapkan. Guna mengintervensi kebosanan akibat perangkat ajar yang monoton, transisi menuju pemanfaatan media kartu kilas

(*flashcard*) yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi alternatif solutif yang relevan. Reorientasi instrumen ini diproyeksikan mampu merevitalisasi motivasi intrinsik sekaligus menstimulasi gairah belajar murid yang sempat menurun..

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut latar belakang yang telah dibahas, masalah yang ditemukan adalah,

1. Toleransi murid dan hasil belajar mereka tentang materi pendidikan pancasila, terutama materi "Aku Anak Indonesia", masih rendah. Selain itu, pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran tergolong belum maksimal.
2. Murid tidak bersemangat untuk belajar karena minimnya pengaplikasian sarana edukasi interaktif serta kreatif.
3. Pembelajaran konvensional tidak menyajikan impresi edukasi kontekstual sekaligus bernilai kepada peserta didik.
4. Media edukasi berbantuan *Augmented Reality* belum pernah digunakan dalam pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Rasionalisasi masalah di atas mengindikasikan luasnya ruang lingkup kajian, sehingga penetapan batas fokus menjadi krusial guna menjaga konsistensi dan relevansi pembahasan. Proyek pengembangan ini secara spesifik menitikberatkan pada degradasi sikap toleransi serta rendahnya capaian kognitif murid akibat keterbatasan instrumen ajar yang representatif. Melalui integrasi teknologi AR, implementasi media *flashcard* diorientasikan untuk merevitalisasi empati sosiokultural serta hasil belajar peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila, khususnya materi "Aku Anak Indonesia" di kelas III SDN 2 Sinabun. Oleh karena itu, lokus investigasi ilmiah ini dibatasi pada pengujian aspek perancangan (*design*), akseptabilitas (*acceptability*), praktikalitas (*practicality*), serta efektivitas produk yang dihasilkan. Pembatasan struktural ini berfungsi mengoptimalkan fungsionalitas *flashcard* berbasis AR dalam mengintervensi problematika hasil belajar dan nilai-nilai toleransi kebangsaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, masalah penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut.:

1. Bagaimana rancang bangun media flash card berbantuan augmented reality digunakan untuk muatan pendidikan pancasila kelas III SD?
2. Bagaimana keberterimaan media flash card berbantuan augmented reality digunakan untuk muatan pendidikan pancasila kelas III SD?
3. Bagaimana menggunakan media flash card berbantuan augmented reality untuk mengajar murid kelas III SD tentang pancasila?

4. Bagaimana penggunaan media ini untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar murid kelas III di SD Negeri 2 Sinabun?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan,

1. Mengembangkan media *flash card* berbantuan *augmented reality* pada muatan pendidikan pancasila.
2. Menganalisis keberterimaan media *flash card* berbantuan *augmented reality* pada muatan pendidikan pancasila.
3. Menguji kepraktisan media *flash card* berbantuan *augmented reality* pada muatan pendidikan pancasila.
4. Menguji efektivitas media *flash card* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar pada muatan pendidikan pancasila kelas III di SD Negeri 2 Sinabun.

1.6 Manfaat Penelitian

Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis dan praktis, luaran dari studi ini diproyeksikan sebagai rujukan ilmiah serta akselerator inspirasi bagi peneliti rujukan dalam merekayasa riset sejenis di bidang teknologi pendidikan, khususnya pemanfaatan instrumen instruksional inovatif berbasis kartu kilas (*flashcard*) terintegrasi *Augmented Reality* (AR). Lebih dari sekadar menawarkan resolusi terhadap problematika

pembelajaran di kelas, penelitian ini menyajikan kontribusi substansial berupa orisinalitas data empiris, kerangka metodologis, hingga formulasi pendekatan teknis. Oleh karena itu, seluruh rangkaian temuan dalam artikel ini dapat dioptimalisasikan sebagai landasan fundamental (*baseline data*) sekaligus acuan komparatif bagi pengembangan agenda riset lanjutan di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Penyusunan sarana flashcard berbasis teknologi Augmented Reality (AR) meningkatkan keterlibatan murid dalam pendidikan. Media ini membuat belajar lebih hidup dan menarik sebab pelajar bukan sekadar dapat melihat tulisan maupun ilustrasi statis, melainkan turut mampu melihat objek tiga dimensi. Visualisasi ini memungkinkan murid untuk lebih mencerna bahan ajar lewat metode yang menyenangkan dan gampang diingat. Di samping itu, peranti ini mendorong peserta didik guna menjadi kian partisipatif saat menuntut ilmu..

Murid tidak hanya berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar, tetapi mereka juga menjadi pendengar pasif. Mereka dapat memindai kartu, melihat objek virtual, dan berbicara tentang apa yang mereka lihat dengan teman atau guru mereka. Interaksi seperti ini mendorong murid untuk terlibat secara keseluruhan dalam media ini dan membantu menanamkan nilai karakter, terutama toleransi. Ketika materi yang disampaikan mengandung unsur keberagaman budaya, suku, atau agama, Augmented Reality dapat menyajikan representasi yang nyata dan mudah diterima murid.

Murid lebih mampu memahami dan menghargai perbedaan dengan melihat karakter, simbol budaya, atau situasi sosial yang divisualisasikan secara langsung.

Akibatnya, sikap toleransi mereka dapat berkembang secara alami. Tidak hanya itu, penggunaan media ini meningkatkan minat murid dan keinginan mereka untuk belajar. Dengan elemen interaktif yang menarik, pembelajaran tidak lagi membosankan.

b. Untuk Guru

Alat bantu pembelajaran inovatif seperti flashcard berbantuan Augmented Reality (AR) menawarkan cara yang berbeda dari pendekatan konvensional untuk menyampaikan materi, seperti ceramah atau penjelasan melalui papan tulis. Dengan teknologi AR, guru dapat menawarkan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual.

Dengan bantuan flashcard AR, guru dapat menampilkan objek tiga dimensi, animasi, dan suara yang terkait dengan materi pembelajaran. Karena adanya bantuan visualisasi yang kuat, hal ini membantu guru menyampaikan konsep yang sulit dijelaskan secara verbal menjadi lebih mudah dipahami oleh murid. Misalnya, selama penjelasan tentang keberagaman dalam materi “Aku Anak Indonesia”, guru dapat menampilkan rumah adat, pakaian tradisional, atau tarian dari berbagai daerah dalam animasi 3D dengan bantuan flashcard AR yang dipantau.

Media ini juga membantu guru membuat suasana pembelajaran lebih menarik. Ketika murid merasa tertarik dengan media yang digunakan, mereka akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Antusiasme ini akan berdampak positif pada partisipasi murid. Guru akan lebih mudah mendorong murid untuk berpartisipasi aktif dalam kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan sarana edukasi seperti kartu kilas berbasis teknologi realitas berimbuah (AR) memiliki dampak besar bagi kepala sekolah karena dapat membantu memenuhi peraturan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Media ini bukan hanya kemajuan teknologi; itu juga merupakan bagian dari pendekatan pengembangan kualitas pendidikan nan selaras terhadap perkembangan era serta keperluan pelajar saat ini.

Kepala sekolah dapat melihat peluang untuk meningkatkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan media ini. Media AR interaktif dan berbasis visual membantu murid mencapai kompetensi mereka melalui metode yang kian menarik serta efektif. Langkah tersebut bisa dimasukkan ke dalam kebijakan sekolah, seperti membangun kurikulum operasional sekolah (KOS), melatih guru, dan mendapatkan teknologi untuk mengajar.

Selain itu, keberadaan media ini menunjukkan bahwa sekolah mampu mengikuti perkembangan teknologi pendidikan dan beradaptasi dengannya. Hal tersebut krusial sekali, terutama saat menjawab berbagai rintangan pembelajaran pada zaman digital. Dengan mendukung penggunaan media seperti flashcard Augmented Reality, kepala sekolah menunjukkan komitmen mereka terhadap penerapan proses edukasi abad ke-21 nan menitikberatkan pada daya cipta, kerja sama, literasi teknologi, serta berpikir kritis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Output nan diciptakan lewat riset perekayasaan tersebut merupakan alat flashcard berbantuan augmented reality untuk toleransi dan hasil belajar pada muatan pendidikan pancasila. Instrumen kartu kilas berbasis teknologi realitas

berimbuh ini merupakan media edukasi digital yang dikolaborasikan dengan media nyata kartu kecil. Dalam kartu tersebut ditampilkan gambar yang terkait muatan pendidikan pancasila khususnya pada materi Aku Anak Indonesia. Gambar dalam kartu tersebut akan muncul dengan tampilan 3D saat pelajar memindai kode nan telah tersedia di kartu tersebut, agar para peserta didik mampu mendalami materi terkait materi Aku Anak Indonesia.

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

1. Sarana nan dirancang lewat riset tersebut ialah kolaborasi wujud peranti berwujud fisik dengan instrumen berbasis teknologi. Alat fisik tersebut berwujud kartu dengan ukuran kartu yaitu, tinggi 16,02 cm dan lebar 10,65 cm, dengan warna dasar coklat, warna elemen menyesuaikan gambar yang sudah ditentukan.
2. Kartu akan menampilkan beberapa elemen gambar yaitu ilustrasi hunian tradisional, busana khas daerah, serta tarian adat yang akan di tampilkan pada bagian depan kartu dan pada tampak belakang berisikan barcode yang dimana untuk scan elemen gambar dalam bentuk 3D atau yang disebut teknologi augmented reality.
3. Media ini dicetak dalam bentuk flashcard yang berisi barcode yang menampilkan elemen gambar terkait materi aku anak Indonesia. Dalam flashcard yang sudah berisikan barcode dapat di scan oleh murid dengan menggunakan kamera ponsel masing-masing yang nantinya akan diarahkan ke website assembler edu yang akan menampilkan elemen gambar sebelumnya dalam bentuk 3D dengan materi aku anak Indonesia.

4. Topik nan diulas di dalam *flashcard* berbantuan *augmented reality* tersebut menitikberatkan pada pembahasan aku anak Indonesia nan termuat dalam ruang lingkup pembelajaran pancasila tingkat III pendidikan dasar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk hasil belajar dan toleransi ini, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan flash card berbantuan augmented reality adalah sebagai berikut:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. Toleransi pelajar serta capaian akademik mereka mampu ditingkatkan melalui intervensi edukasi nan tepat, terutama lewat pemanfaatan peranti edukatif nan selaras terhadap sifat serta keperluan peserta didik.
- b. Penggunaan sarana pembelajaran yang memperjelas informasi, menampilkan materi secara grafis serta partisipatif, dan mendongkrak partisipasi pelajar meningkatkan kegiatan belajar mengajar.
- c. Data diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan karena para hakim, responden, dan subjek penelitian mengisi instrumen penelitian secara jujur dan sungguh-sungguh.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini, keterbatasan pengembangan adalah,

- a. Media ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan murid kelas III di SD Negeri 2 Sinabun. Dengan demikian, media ini disesuaikan dengan keadaan saat ini di sekolah dasar.
- b. Media augmented reality (AR) yang dikembangkan dengan menggunakan flash card yang berisikan barcode untuk. Dalam scan, elemen-elemen gambar

ditampilkan dalam bentuk 3D, dan hanya menggunakan materi aku anak Indonesia.

- c. Media yang dikembangkan ini harus menggunakan ponsel untuk membantu penerapan media ini, dan sinyal harus stabil

1.9 Definisi Istilah

Guna mencegah kesalahpahaman, nomenklatur nan diaplikasikan pada riset pengembangan tersebut dibatasi berupa rincian di bawah ini:

1. Riset perekayasaan merupakan ragam studi nan diorientasikan guna menciptakan sebuah output yang memenuhi kriteria kelayakan serta menyelaraskan keperluan dalam merampungkan persoalan nan ditemui.
2. Media digital berbasis flashcard yang berfungsi dengan augmented reality ini dapat menampilkan media visual dalam bentuk 3D, membuat proses edukasi kian memikat serta interaktif untuk pelajar.
3. Hasil belajar ini menggambarkan hasil yang dicapai murid setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai hasil dari interaksi antara proses belajar dan proses mengajar. Bagi guru, evaluasi adalah akhir dari kegiatan mengajar untuk mengetahui seberapa baik murid belajar. Bagi murid, hasil belajar merupakan titik akhir dan puncak dari proses pembelajaran.
4. Toleransi merupakan sikap yang menunjukkan penghargaan dan penerimaan terhadap perbedaan budaya, suku bangsa, bahasa, agama, serta kepercayaan yang terkait dengan materi aku anak Indonesia