

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

I Putu Angga Pratama Sapta Widya Putra¹, I Ketut Gading², I Gede Margunayasa³
^{1,2,3}PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
¹anggawidya38@gmail.com, ²iketut.gading@undiksha.ac.id,
³igede.margunayasa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low levels of students' tolerance attitudes and learning outcomes in the Pancasila Education subject, particularly in the Aku Anak Indonesia material, as well as the suboptimal use of technology in the learning process. The purpose of this study was to develop an Augmented Reality (AR)-assisted flashcard learning medium and to examine its acceptability, practicality, and effectiveness in improving the tolerance attitudes and learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 2 Sinabun. This research employed a development research method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The acceptability test involved two experts, the practicality test involved two teachers and students, while the effectiveness test employed a pretest-posttest control group design analyzed using MANOVA. The results showed that the developed media had a very high level of acceptability, with an average score of 3.91 (very valid). The practicality test results indicated percentages of 97.5% and 95% from teachers and 89% from students, which were categorized as very practical. The effectiveness test revealed that the AR-assisted flashcard media had a significant effect on students' tolerance attitudes ($F = 719.206$; $p < 0.05$) and learning outcomes ($F = 69.041$; $p < 0.05$). Simultaneously, the media was also proven effective in improving tolerance attitudes and learning outcomes, with a significance value of 0.000 and a Partial Eta Squared value of 0.957. Therefore, the Augmented Reality-assisted flashcard media was declared valid, practical, and effective for use in teaching the Aku Anak Indonesia topic in Pancasila Education for third-grade elementary school students.

Keywords: *Flashcards, Augmented Reality, Pancasila Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya sikap toleransi dan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila materi *Aku Anak Indonesia*, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) serta menguji keberterimaan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan toleransi dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Sinabun. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Uji keberterimaan melibatkan dua ahli, uji kepraktisan melibatkan dua guru dan siswa, sedangkan uji efektivitas menggunakan desain *pretest-posttest control group design* yang dianalisis dengan MANOVA. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat keberterimaan sangat tinggi dengan skor rata-rata 3,91 (sangat valid). Uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 97,5% dan 95% dari guru serta 89% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan bahwa media flashcard berbantuan AR berpengaruh signifikan terhadap toleransi siswa ($F = 719,206$; $p < 0,05$) dan hasil belajar siswa ($F = 69,041$; $p < 0,05$). Secara simultan, media juga terbukti efektif meningkatkan toleransi dan hasil belajar dengan nilai signifikansi 0,000 dan *Partial Eta Squared* sebesar 0,957. Dengan demikian, media flashcard berbantuan *Augmented Reality* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi *Aku Anak Indonesia* pada siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flashcard, Augmented Reality*, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan dan perubahan jaman saat ini, terjadi juga perubahan tingkah serta perilaku manusia yang mengikuti jaman. Hal tersebut juga berpengaruh dalam perkembangan sistem pendidikan yang ada di Indonesia maupun di dunia. Sistem pendidikan merupakan strategi atau cara yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran serta bertujuan dalam mengembangkan potensi peserta didik (Risdianto & Cs, 2020).

Pendidikan merupakan upaya diri dalam menghadirkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang bertujuan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pengembangan potensi dirinya untuk memiliki penguasaan dalam spiritual agama, pengendalian diri serta keterampilan

diri yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara kedepannya (Rahman et al., 2022).

Pendidikan Pancasila memegang peranan penting dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. Sekolah Dasar merupakan tahap awal pendidikan formal yang sangat berperan dalam pembentukan sikap, moral, dan perilaku anak, pada masa ini, siswa berada dalam fase penting perkembangan karakter (Wibowo, 2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD bertujuan menanamkan nilai-nilai seperti toleransi dan lain sebagainya dengan pendekatan yang relevan dan menyenangkan. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat menyadari pentingnya serta memiliki keinginan untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral yang terkandung dalam

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Peter Salim, kata “toleransi” berasal dari bahasa latin *tolerare*, yang berarti bersabar dalam membiarkan orang lain serta memberi kebebasan dalam bertindak. Dalam bahasa Arab, istilah “*tasamuh*” yang juga berarti toleransi dapat diartikan sebagai kebaikan hati atau kelapangan dada dalam menjalin hubungan sosial. Sementara itu, istilah “*tasamu*” atau “*tasahul*” bermakna sikap yang tidak mempersulit atau mudah dalam berinteraksi.

Hasil belajar merupakan sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kompetensi guru, pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan, serta tersedianya sarana dan prasarana yang memadai di sekolah. Selain itu, faktor dari dalam diri siswa seperti minat, bakat, dan motivasi untuk meraih prestasi juga berperan penting. Secara keseluruhan, hasil belajar merupakan pencapaian terakhir dari proses belajar siswa dalam upaya mencapai

tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan sumber yang telah dibaca, terdapat salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Maolia et al., 2020) dengan judul “Sikap Toleransi dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 1 Patikraja” menjelaskan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi kurangnya sikap toleransi di SD Negeri 1 Patikraja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dan faktor eksternal keduanya saling berpengaruh terhadap sikap toleransi dan tanggung jawab siswa pada saat melakukan proses pembelajaran.

Media flashcard berbantuan AR harus mudah digunakan oleh guru dan siswa, baik dari sisi teknis (instalasi aplikasi, scanning gambar) maupun navigasi konten. Media yang terlalu rumit atau membutuhkan banyak prosedur teknis berisiko menurunkan minat dan efektivitas belajar (Wiluyana et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Sinabun, wali kelas yang bernama Ibu Luh Desy Sariani, S.Pd menyampaikan bahwa hasil belajar siswa kelas 3 masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari pencapaian siswa

pada materi Aku Anak Indonesia, di mana hanya 8 siswa dari 20 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan siswa lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian lebih lanjut dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Sinabun dengan subjek penelitian berupa dua ahli untuk uji keberterimaan, dua guru dan siswa kelas III untuk uji kepraktisan, serta siswa kelas III

sebagai subjek uji efektivitas. Desain uji efektivitas menggunakan *pretest-posttest control group design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data keberterimaan dan kepraktisan media, sedangkan tes digunakan untuk mengukur toleransi dan hasil belajar siswa pada materi *Aku Anak Indonesia*. Data keberterimaan dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data efektivitas dianalisis menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) setelah memenuhi uji prasyarat berupa normalitas, homogenitas, multikolinearitas, dan homogenitas matriks varians-kovarians.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran flashcard berbantuan *Augmented Reality* (AR) pada materi *Aku Anak Indonesia* dalam muatan Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan terdiri atas kartu

flashcard yang dilengkapi kode pemindaian untuk menampilkan objek tiga dimensi berbasis AR melalui perangkat digital.



Gambar 1. *Flashcard* Berbantuan *Augmented Reality*

Hasil uji keberterimaan menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 3,91 dengan kualifikasi sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

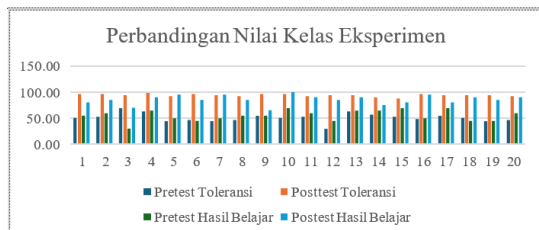
Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase respons guru sebesar 97,5% dan 95%, sedangkan respons siswa mencapai 89%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, seluruh hasil tersebut termasuk kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Uji efektivitas diperoleh nilai sebesar 0,957 dengan nilai F sebesar 407,825 dan angka signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$, maka perlakuan dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan secara simultan. Pada kolom *Roy's Largest Root* diperoleh nilai sebesar 22,045 dengan nilai F sebesar 407,825 dan angka signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka keputusan statistiknya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima.

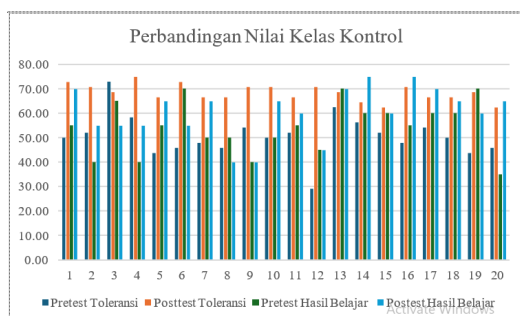
Pada Kelas Eksperimen, terjadi peningkatan kualitas sikap yang sangat signifikan. Nilai rata-rata (*Mean*) melonjak dari 50,52 menjadi 93,65. Menariknya, nilai terendah (*Minimum*) pada saat *posttest* adalah 87,50, yang mana nilai ini bahkan jauh lebih tinggi daripada nilai tertinggi (*Maximum*) saat *pretest* yang hanya 68,75. Hal ini diperkuat dengan nilai standar deviasi yang mengecil dari 8,44 menjadi 2,48, menandakan bahwa setelah pemberian *treatment* media *flashcard* AR, sikap toleransi siswa menjadi lebih seragam pada kategori sangat tinggi.

Pada kelas eksperimen, capaian kognitif siswa menunjukkan hasil yang memuaskan. Nilai rata-rata meningkat

dari 55,5 menjadi 85,5. Pada uji *posttest*, terdapat siswa yang berhasil meraih nilai sempurna (100), dengan nilai tengah (Median) dan nilai yang sering muncul (Mode) yang konsisten di angka 85. Sebaran data pada *posttest* juga lebih rapat dibandingkan *pretest*, terlihat dari penurunan nilai varians dari 112,90 menjadi 76,05. Pada Kelas Kontrol, hasil belajar siswa menunjukkan pertumbuhan yang lambat. Nilai rata-rata *posttest* hanya sebesar 60,5, dengan nilai minimal yang masih berada di angka 40.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Variabel (Y1) dan (Y2) Kelas Eksperimen



Gambar 3. Grafik Perbandingan Nilai Variabel (Y1) dan (Y2) Kelas Kontrol

Uji normalitas merupakan bagian dari uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah

distribusi data pada setiap variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat mutlak dalam penggunaan statistik parametrik.

	Kelompok Data	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Nilai <i>Pretest</i> Toleransi	Eksperimen	.942	20	.264
	Kontrol	.924	20	.119
Nilai <i>Posttest</i> Toleransi	Eksperimen	.915	20	.079
	Kontrol	.951	20	.377
Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar	Eksperimen	.938	20	.218
	Kontrol	.945	20	.296
Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar	Eksperimen	.945	20	.294
	Kontrol	.921	20	.103

Gambar 3. Uji Normalitas Data

Berdasarkan uji normalitas data, didapatkan hasil pada variabel toleransi nilai signifikansi untuk *pretest* kelas eksperimen (0,264) dan kelas kontrol (0,119) menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05. Demikian pula pada hasil *posttest* kelas eksperimen (0,079) dan kelas kontrol (0,377) yang memiliki nilai Sig. > 0,05.

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varians dari beberapa populasi adalah sama atau tidak. Dalam konteks penelitian ini, uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari varians yang setara sehingga hasil perlakuan benar-benar objektif. Analisis dilakukan terhadap seluruh data hasil penelitian, mencakup skor *pretest* dan *posttest*

pada variabel sikap toleransi maupun hasil belajar.

	Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai <i>Pretest</i> Toleransi	.010	1	38	.922
Nilai <i>Posttest</i> Toleransi	2.693	1	38	.109
Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar	.006	1	38	.938
Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar	.614	1	38	.438

Gambar 4. Uji Homogenitas Data

Berdasarkan uji homogenitas, didapatkan hasil pada variabel sikap toleransi pengujian pada data *pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,922 dan pada data *posttest* sebesar 0,109. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa variabel sikap toleransi memiliki varians yang homogen. Variabel hasil belajar menunjukkan hasil uji pada data *pretest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,938 dan pada data *posttest* sebesar 0,438. Mengingat kedua nilai tersebut melampaui standar signifikansi 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa variabel hasil belajar juga memiliki varians yang homogen. Dari pengujian ini dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji multikolinieritas merupakan salah satu bagian dari uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear atau korelasi yang

terlalu kuat antar variabel terikat dalam model penelitian. Dalam statistik, hubungan antar variabel terikat memang diharapkan ada, namun tidak boleh terlalu kuat atau mendekati korelasi sempurna, karena hal tersebut dapat menyebabkan bias dalam pengujian hipotesis.

		Nilai Posttest Toleransi	Nilai Posttest Hasil Belajar
Nilai <i>Posttest</i> Toleransi	Pearson Correlation	1	.770**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	40	40
Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar	Pearson Correlation	.770**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	40	40

Gambar 5. Uji Multikolinieritas

didapatkan hasil analisis korelasi pearson antara variabel sikap toleransi dan hasil belajar menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,770. Sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, nilai tersebut lebih kecil dari 0,80 ($0,770 < 0,80$). Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan namun tidak sampai menimbulkan gejala multikolinieritas yang serius. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa antara variabel sikap toleransi (Y1) dan variabel hasil belajar (Y2) tidak terjadi gejala multikolinieritas.

Uji matriks varians-kovarians merupakan salah satu uji prasyarat penting yang dilakukan ketika penelitian melibatkan lebih dari satu

variabel terikat yang diuji secara simultan menggunakan MANOVA. Uji ini berfungsi untuk memastikan bahwa matriks varians-kovarians dari variabel terikat (sikap toleransi dan hasil belajar) adalah sama atau setara di seluruh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk memverifikasi bahwa asumsi homogenitas matriks varians-kovarians telah terpenuhi sehingga analisis multivariate dapat dianggap valid.

Box's Test of Equality of Covariance Matrices ^a	
Box's M	3.317
F	1.043
df1	3
df2	259920.000
Sig.	.372

Gambar 6. Uji Matriks Varians-Kovarians

Berdasarkan uji matriks varians-kovarians hasil perhitungan menunjukkan nilai Box's M sebesar 3,317 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,372. Berdasarkan kriteria pengujian, nilai signifikansi tersebut jauh lebih besar dari standar 0,05 ($0,372 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa matriks varians-kovarians variabel terikat (sikap toleransi dan hasil belajar) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama.

Flashcard merupakan alat bantu pembelajaran yang berbentuk kartu yang memuat gambar, tulisan, angka, atau gabungan dari ketiganya. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat konsep secara lebih cepat melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Pradana & Gerhni, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* merupakan media yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menghadirkan file dalam berbagai format menjadi lebih nyata dan dapat diakses secara interaktif (Margunayasa et al., 2024).

Rancang bangun pada media flashcard berbantuan *augmented reality* dibuat sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE ini yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap pertama yaitu analisis (*analyze*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kurikulum yang digunakan, dan karakteristik siswa. Tahap analisis dilakukan

melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 2 Sinabun. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Aku Anak Indonesia. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah membuat siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, visual, dan interaktif.

Pada tahap kedua yaitu perancangan (*design*) dilakukan penyusunan rancangan produk yang akan dikembangkan. Langkah pertama yaitu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam proses pembuatan media *flashcard* berbantuan *augmented reality*. Selanjutnya dilakukan penyusunan desain media, meliputi tampilan *flashcard*, pemilihan gambar, penentuan materi, serta pembuatan *barcode/QR code* yang akan diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality*.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) dilakukan proses merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Media *flashcard* berbantuan *augmented reality* dikembangkan sesuai dengan desain yang telah disusun dan disempurnakan melalui masukan dari dosen pembimbing. Pada tahap ini dilakukan uji keberterimaan instrumen melalui uji *judges* untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian.

Pada tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) dilakukan penerapan media *flashcard* berbantuan *augmented reality* dalam proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 2 Sinabun. Dalam pelaksanaannya digunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan desain penelitian *Pretest– Posttest Control Group Design*. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbantuan *augmented reality*, sedangkan kelompok kontrol

melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Ilustrasi pada flashcard berperan dalam memperjelas konsep, memenuhi kebutuhan belajar visual peserta didik, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, sifat interaktif dari flashcard turut mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga mereka dapat memahami konsep skala dengan lebih cepat melalui visualisasi yang nyata. Flashcard merupakan media yang efektif dalam mendukung peningkatan pembelajaran siswa di berbagai mata pelajaran. Penggunaan media flashcard terbukti dapat membantu mengembangkan keterampilan membaca siswa di tingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flashcard berbantuan *Augmented Reality* (AR) pada materi *Aku Anak Indonesia* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media yang dikembangkan memiliki tingkat keberterimaan yang sangat

tinggi dengan skor rata-rata 3,91 sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media flashcard berbantuan *Augmented Reality* efektif meningkatkan sikap toleransi dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Secara parsial, media memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap toleransi dan hasil belajar siswa. Secara simultan, media juga terbukti efektif meningkatkan kedua variabel tersebut secara bersamaan. Dengan demikian, media flashcard berbantuan *Augmented Reality* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam muatan Pendidikan Pancasila untuk mendukung peningkatan toleransi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Maolia, N., Bramasta, D., & Andriani, A. (2020). Sikap Toleransi dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 1 Patikraja. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 9(1), 22. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v9i1.3866>

- Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., & ... (2024). Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Di Sdn 4 Babahan. Seminar Nasional
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Rahman, Munandar, Fitriani, karlina, & Yumriani. (2022). *Pengertian-Pendidikan_Ilmu Pendidikan_DA*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. April, 0–16. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/332415017>
- Wiluyana, A. I., Juhadi, J., Sanjoto, T. B., & Nur Sidiq, W. A. B. (2024). Pembelajaran Mitigasi Bencana Tanah Longsor Dengan Simulasi 3D Pada Siswa Sekolah Dasar. *Geography : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 12(2), 817.