

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED
REALITY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR**



**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

**Disusun Oleh :
YUWANA DHIAN MARTA
NIM. 501332877**

**SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS TERBUKA
JAKARTA
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Yuwana Dhian Marta
yuwanadhianm@gmail.com
Program Pasca Sarjana
Universitas Terbuka

Kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan yang memiliki peran sangat penting bagi murid sekolah dasar sebagai landasan utama dalam proses belajar selanjutnya bagi keberhasilan belajar di jenjang berikutnya. Namun, hasil observasi di SD Negeri 1 Genjeng menampilkan bahwa sebagian besar siswa kelas I masih masih menghadapi hambatan dalam mengenal huruf dan menyusun suku kata, hingga memahami makna bacaan. Permasalahan ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan individu, gaya belajar, serta ketidakcukupan media pembelajaran yang masih bersifat tradisional serta kurang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented reality* (AR) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ialah peserta didik kelas I SD Negeri 1 Genjeng. Data dihimpun melalui observasi, wawancara, validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta uji coba lapangan yang melibatkan siswa. Teknik analisis meliputi analisis kelayakan media, analisis respon siswa, dan uji keefektifan menggunakan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *N-Gain Score*. Hasil penelitian membuktikan media *flashcard* berbasis AR yang diciptakan memiliki kelayakan sangat tinggi dengan skor validasi ahli media sebesar 96,15%, ahli bahasa 92,5%, dan ahli materi 86,25%. Respon siswa terhadap media ini mencapai 98,95% dengan kategori “sangat praktis.” Keefektifan media ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata murid dari 58 pada *pretest* menjadi 80,5 pada *posttest* dengan *N-Gain* sebesar 0,50 yang termasuk kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan motivasi, minat, dan kemampuan membaca permulaan siswa. Kesimpulannya, *flashcard* berbasis AR layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif, tetapi juga mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan siswa generasi digital.

Kata Kunci: *Augmented reality*, *flashcard*, membaca permulaan, media pembelajaran, kelas 1 SD

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Tugas Akhir Program Magister yang berjudul
PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

adalah hasil karya sendiri, dan seluruh sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiasi), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Nganjuk, 19 November 2025



(Yuwana Dhian Marta)

NIM. 501332877

**UNIVERSITAS TERBUKA
SEKOLAH PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG

Nama : YUWANA DHIAN MARTA
NIM : 501332877
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul TAPM : Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*
Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Di
Kelas 1 Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka pada:

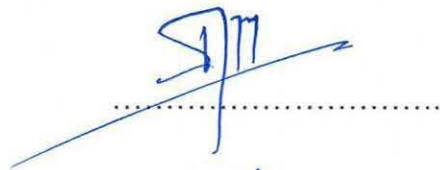
Hari/Tanggal : Selasa, 19 November 2025
Waktu : 09.00-10.30

dan telah dinyatakan **LULUS**

PANITIA PENGUJI TAPM

Tanda Tangan

Ketua Komisi Penguji
Nama : Dr. Puryati, M.Pd.



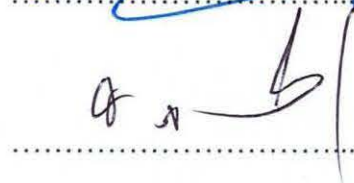
Penguji Ahli
Nama : Prof. Dr. Aan Komariah, M.Pd.



Pembimbing I
Nama : Sugiyono Ardjaka, M.Sc., Ph.D.



Pembimbing II
Nama : Dr. Mukti Amini, M.Pd



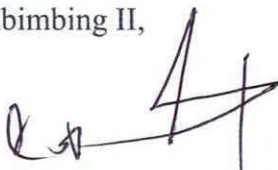
**PERSETUJUAN TAPM
PASCA UJIAN SIDANG**

Judul TAPM : Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar

Penyusun TAPM : YUWANA DHIAN MARTA
NIM : 501332877
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Hari/Tanggal : Rabu, 19 November 2025

Menyetujui

Pembimbing II,



Dr. Mukti Amini, M.Pd
NIP. 197202172005012

Pembimbing I,



Sugiyono Ardjaka, M.Sc., Ph.D.
NIDN. 74000531

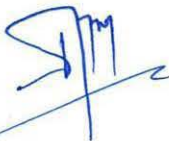
Penguji Ahli



Prof. Dr. Aan Komariah, M.Pd.

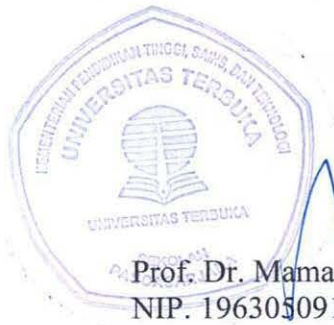
Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Dasar
Pada Sekolah Pascasarjana



Dr. Puryati, M.Pd.
NIP. 196606291991032002

Direktur Sekolah Pascasarjana



Prof. Dr. Maman Rumanta, M.Si.
NIP. 196305091989031002

DAFTAR PUSTAKA

- Adityas, H., Aldina, R., Ulfah, M., & Budairi, M. A. (2023). *Developing augmented reality-based flashcards for early readers of elementary school*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD), 9(2), 123–134. <https://doi.org/10.12928/jpsd.v9i2.30427>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). *Pengembangan flashcard berbasis augmented reality untuk anak usia dini*. Edukatif J. Ilmu Pendidik, 3(6), 5126-5135.
- Anggraeni, W., & Santana, F. D. T. (2023). *Media Pembelajaran Flashcard: Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 6(6), 594-601.
- Anisa, I. A., Fahmi, F. F., & Dewi, K. D. K. (2023). *Development of Universe-Themed Augmented reality-Based Flash Card Media for Children Aged 5-6 Years at Ananda Kindergarten Palembang*. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 11(2), 345-360.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Azuma, R.T. 2017. *Making Augmented reality aReality. Imaging and Applied Optics 2017 (3D,AIO, COSI, IS, MATH, pcAOP)*, OSA Technical Digest (online) (Optical Society of America,2017), paper JTu1F.1
- Borusilaban, L. J. A., & Harsiwi, N. E. (2023). *Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan Siswa Kelas I*. Jurnal Basicedu, 7(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.6014>
- Brodin, J., Karin R. (2020). *Improvement of Preschool Children's Speech and Language Skills*. Early Child Development and Care 190(14):2205–13. doi: 10.1080/03004430.2018.1564917
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chen, R. W., & Chan, K. K. (2019). *Using augmented reality flashcards to learn vocabulary in early childhood education*. Journal of Educational Computing Research, 57(7), 1812-1831.
- Danuri, S. M. (2019). *Metodologi penelitian* (A. C (ed.); I). Penerbit Samudra Biru.
- Erlinda, A. A., Rais, R., Sukamto, S., & Sundari, R. S. (2022). *Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Bulusari*

- Kecamatan Sayung Kabupaten Demak. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 12(1).
- Gusrianti, N., & Safrizal, S. (2023). *Analisis Kesulitan Membaca Siswa (Studi Kasus di SDN 10 Kota Solok)*. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 20-24.
- Haris, H., Hafiz, R., Hasian, M., & Afriyani, S. (2024). Pembuatan Aplikasi 3 Dimensi Berbasis *Augmented reality* pada Praktek Kerja Milling. *Jurnal Surya Teknik*, 11(2), 557-562.
- Haryati, S. (2012). *Research And Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam*. *Academia*, 37(1), 13.
- Jannah, E. R., Utama, F. S., Nurdianasari, N., & Suhartiningsih, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran KARPACA Berbasis Augmented reality untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SDN 2 Buduan Situbondo*. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1538-1548
- Jung, T., & Dieck, M. C. tom. (2018). *Augmented reality and Virtual Reality Empowering Human, Place and Business (T. Jung (ed.))*. Springer International Publishing AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-64027-3>
- Rouse, M. 2015. Use Case Diagram (UML Use Case Diagram). Rekayasa Perangkat Lunak.
- Juliana, L. N. (2024). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented reality Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sekolah Dasar/SD*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kadir, D. (2020). *Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN 05 Wanggarasi Tahun 2014/2015 melalui media gambar*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(2), 93-102.
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented reality Materi Tata Surya Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum*. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812-1825.
- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36-42.
- Listiani, K. K., & Paramartha, W. E. (2025). *Augmented reality Based Flashcard Media to Improve Student Learning Outcomes on the Topic Water Cycle V Grade Elementary School*. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 160-169.

- Leonardho, R., Fadhilah, D., & Sumiyani, S. (2022). *Analisis Faktor Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SDN Keroncong Mas Permai Kota Tangerang. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 229-235
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). *Pengembangan augmented reality melalui metode flash card sebagai media pembelajaran IPS. Jurnal Basicedu*, 7 (1), 326-338.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). *Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (1), 1142-1161
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar*. 1st ed. Mataram: Sanabil.
- Mustika, C. N., Rakhman, P. A., & Rokhmanah, S. (2023). *Penggunaan Media Papan Susun Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Di SD Negeri Banjarsari 5. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3397-3404.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). *Pengembangan augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan komponen pneumatik di SMK. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2).
- Nafi'ah, S. A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. I. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nina, Q. A. Y., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558-8564.
- Nilantira, J., & Rukmi A.S. (2019). *Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jpgsd* 07(07):3828–38.
- Nurana, S. N., Rosnaningsih, A., & Magdalena, I. (2024). *Pengaruh media flash card terhadap keterampilan membaca di tingkat sekolah dasar. Kolektif: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 1 (2), 94-102. <https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i2.32>
- Nurjanah, N., & Wibowo, B. (2021). *Pemanfaatan media interaktif berbasis augmented reality dalam pembelajaran. Jurnal Morfologi*, 2 (1), 45-56.

- Nurlina, N., Sulaiman, U., & Basam, F. (2024). *Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Di Mi Al-Ikram Bulu Kasa Kabupaten Bone*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (1), 30-38.
- OECD (2023), *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Pamungkassari, W. D. (2018). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I. BASIC EDUCATION*, 7(7), 669-677.
- Prawiyogi, A. G., et.al. (2022). *Pengaruh Metode Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan*. *Jurnal Basicedu* 6 (5):9223–29.
- Pusat Penilaian Pendidikan. (2019). *Pendidikan di Indonesia: Belajar dari PISA 2018*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan, Balitbang Kemendikbud.
- Rahim, Farida. (2019). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Reilly, J. M., & Dede, C. (2018). *Augmented reality in education*. In A. Zhang & D. Cristol (Eds.), *Handbook of mobile teaching and learning* (pp. 1337–1351). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-6012-0_60
- Rofiatun, I., & Airlanda, G. S. (2024). *Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 503-510.
- Ruswanti, T., Jannah, M., Fitri, R., Kristanto, A., Dewi, U., & Lasarus, Y. M. (2025). *Effect of Augmented reality Flash Card Media on Reading Interest and Storytelling Ability in Children Aged 5-6 Years*. *International Journal of Emerging Research and Review*, 3(2), 000096-000096.
- Sastika, W. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyadi, and Sari R. P. (2021). *Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa*

Kelas 1 SDN 009 Tarakan. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik
5 Nomor 2:175–82.

Wulandari, R. A., Hafidah, R., & Pudyaningtyas, A. R. (2020). *The effect of augmented reality (AR) flashcard on early literacy of early childhood. In Proceedings of the 4th international conference on learning innovation and quality education* (pp. 1-5).