

Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality dalam Materi Akhlak Terpuji

Oleh:

Intan Maharani Annora Nityasya

Anita Puji Astutik

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026

Pendahuluan

Pembelajaran Akidah Akhlak di jenjang Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam penyampaian materi akhlak terpuji yang cenderung bersifat teoritis dan kurang interaktif. Siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu memvisualisasikan materi secara konkret. Media flashcard berbasis Augmented Reality (AR) dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menanamkan nilai karakter secara lebih efektif.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Penelitian ini dirumuskan untuk menjawab beberapa pertanyaan, yaitu: bagaimana proses pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis Augmented Reality pada materi akhlak terpuji, bagaimana tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta bagaimana potensi media tersebut dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak terpuji.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran. Tahap desain meliputi perancangan isi materi, desain visual flashcard, serta integrasi teknologi Augmented Reality menggunakan platform Assemblr Edu. Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk dan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan perhitungan persentase kelayakan.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard berbasis Augmented Reality yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kurikulum, konsep disajikan secara sistematis, serta mudah dipahami siswa. Sementara itu, penilaian ahli media menunjukkan bahwa tampilan visual, interaktivitas, dan integrasi teknologi AR telah berjalan dengan baik dan menarik. Hasil perhitungan persentase menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penggunaan flashcard berbasis Augmented Reality memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Visualisasi objek dan animasi tiga dimensi membantu siswa memahami contoh perilaku akhlak terpuji secara konkret. Selain itu, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat langsung dalam proses eksplorasi materi melalui perangkat digital. Dengan demikian, integrasi teknologi AR dalam pembelajaran Akidah Akhlak menjadi salah satu inovasi yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Temuan Penting Penelitian

Temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa media flashcard berbasis Augmented Reality tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga berpotensi membentuk sikap dan karakter melalui visualisasi contoh perilaku yang nyata. Media ini juga menunjukkan bahwa teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran pendidikan agama tanpa mengurangi nilai substansi materi. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan agama Islam. Secara praktis, media flashcard berbasis Augmented Reality dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Bagi siswa, media ini membantu memahami materi akhlak terpuji secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Referensi

- [1] I. A. Nariswari, T. Nur, And Y. Herdiana, "Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Mts Al-Fathimiyah Karawang," *Islamika*, Vol. 4, No. 4, Pp. 754–763, 2022, Doi: 10.36088/Islamika.V4i4.2125.
- [2] A. Syukur, "Akhlak Terpuji Dan Implementasinya Di Masyarakat," *Misykat Al-Anwar J. Kaji. Islam Dan Masy.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 144–164, 2020, Doi: 10.24853/Ma.3.
- [3] U. Islam, N. K. H. Abdurrahman, And W. Pekalongan, "Mulia Pada Siswa," Pp. 67–77.
- [4] M. Jannah, "Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa," Vol. 4, No. 2, 2020, Doi: 10.35931/Am.V4i2.326.
- [5] P. Didik, "Peran Pendidikan Akhlak Terhadap Prilaku Peserta Didik," Vol. 8, Pp. 1736–1743, 2025.
- [6] A. U. Dini, "Kata Kunci: Sosial Emosional; Anak Usia Dini," Vol. 13, Pp. 1–9, 2025.
- [7] S. Oktavia, "Dampak Buruk Media Sosial: Kisah Pelanggaran Etika Di Sekolah," *Kompasiana*. Accessed: Jun.25,2025. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/sindyoktavia5226/67ca79cd34777c293c68bdc2/Dampak-Buruk-Media-Sosial-Kisah-Pelanggaran-Etika-Di-Sekolah>
- [8] N. S. Daniati, A. Priyatno, And I. Muhdiyati, "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Moralitas Pada Era Digitalisasi Di Sdn Caringin 02," *Karimah Tauhid*, Vol. 3, No. 4, Pp. 4091–4106, 2024, Doi: 10.30997/Karimahtauhid.V3i4.12812.
- [9] S. Nurhayati, "Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak," *J. Pendidik. Karakter*, Vol. 14, No. 2, Pp. 125–137, 2022.
- [10] A. N. Aziz And W. N. 'Azizah, "Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mi Ya Bakii Kesugihan 01," *J. Tawadhu*, Vol. 7, No. 2, Pp. 181–191, 2023.
- [11] Nurul Jannah Ramadhanty, Iswantir Iswantir, Wedra Aprison, And Arifmiboy Arifmiboy, "Penerapan Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtss Miftahul Huda Desa Silikuan Hulu Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan," *J. Pendidikan, Bhs. Dan Budaya*, Vol. 2, No. 2, Pp. 21–35, 2023, Doi: 10.55606/Jpbb.V2i2.1386.
- [12] H. Firmansyah, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Berpikir Sejarah," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, Vol. 4, No. 3, Pp. 7704–7714, 2024.

Referensi

- [13] K. Aulia, Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Sistem Ekskresi. 2021. [Online]. Available: [https://Books.Google.Co.Id/Books?HI=Id&Lr=&Id=Mgcbeaaaqbj&Oi=Fnd&Pg=Pa1&Dq=Aulia,+Pengembangan+Media+Flashcard++pada+materi+sistem+ekskresi,++\(Irawan+Massie,+2021\),+Hal.+4&Ots=4390gc8psm&Sig=Apfvxawv6koujwmmzooilwowm8&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q&F=False](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Mgcbeaaaqbj&oi=fnd&pg=pa1&dq=Aulia,+Pengembangan+Media+Flashcard++pada+materi+sistem+ekskresi,++(Irawan+Massie,+2021),+Hal.+4&ots=4390gc8psm&sig=Apfvxawv6koujwmmzooilwowm8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- [14] Luluk Baikuna Et Al., "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran Ips," J. Pendidik. Dan Ilmu Sos., Vol. 2, No. 1, Pp. 102–115, 2023, Doi: 10.54066/Jupendis.V2i1.1182.
- [15] Christianingrum, Augmented And Virtual Reality. Cv.Rey Media Grafika, 2024. [Online]. Available: [https://Books.Google.Co.Id/Books?HI=Id&Lr=&Id=Deyseqaqaqbj&Oi=Fnd&Pg=Pr8&Dq=Related:6s_2wu3dg8qj:Scholar.Google.Com/&Ots=6bvisa7ely&Sig=U3wi0n5o_Pqxb9m4kfmn_C3o64g&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q&F=False](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Deyseqaqaqbj&oi=fnd&pg=pr8&dq=related:6s_2wu3dg8qj:scholar.google.com/&ots=6bvisa7ely&sig=U3wi0n5o_Pqxb9m4kfmn_C3o64g&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- [16] Nabila Putri Wahiddiyah, Ayudhia Nur Luthfia, Desy Safitri, And Sujarwo Sujarwo, "Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ips Menyajikan Informasi Sejarah Dengan Realitas Tambahan," Sinar Dunia J. Ris. Sos. Hum. Dan Ilmu Pendidik., Vol. 2, No. 4, Pp. 115–124, 2023, Doi: 10.58192/Sidu.V2i4.1535.
- [17] A. Terpuji, D. I. Kelas, And I. V Sdn, Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Pada Materi Akhlak Terpuji Di Kelas Iv Sdn 116 Sepakat. 2025.
- [18] M. F. Al Kausar, J. Karimah, S. D. Amelia, Z. Paolina, And A. N. Aeni, "Penggunaan Buku Digital Anak Islam (Badai) Sebagai Media Pembelajaran Akhlak Bagi Siswa Sd Muhammad Fajar Al Kausar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Jihan Karimah Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Siska Dwi Amelia Universi," Vol. 7, No. 3, Pp. 1327–1341, 2023, Doi: 10.35931/Am.V7i2.2505.
- [19] M. Prasrihamni, Zulela, And Edwita, "Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," J. Cakrawala Pendas, Vol. 8, No. 1, Pp. 128–134, 2022.
- [20] K. Widya Ayuningtyas And N. Zulfah, "Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring," Proc. Ser. Soc. Sci. Humanit., Vol. 1, Pp. 28–32, 2021, Doi: 10.30595/Pssh.V1i.70.
- [21] R. Rahmawati, R. Rusminda, And Redawati, "Penerapan Media Kartu Meningkatkan Pengenalan Dzikirurrahman Pintar Digital (Ar Flashcard) Untuk Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Ra," J. Stud. Tindakan Edukatif, Vol. 1, No. 2, Pp. 135–139, 2025.
- [22] A. Asmara, L. Judijanto, I. P. A. D. Hita, And K. Saddhono, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini?," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, Vol. 7, No. 6, Pp. 7253–7261, 2023, Doi: 10.31004/Obsesi.V7i6.5728.
- [23] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, And Usep Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," J. Student Res., Vol. 1, No. 1, Pp. 282–294, 2023, Doi: 10.55606/Jsr.V1i1.993.

