Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page: 25571-25577

Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Ragam Budaya Indonesia Untuk Menanamkan Nilai Kewargaan Siswa Gen Alpha

Itsnani Nur Hamidah[1], Dilla Nurfadillah[2], Renaldo Caniago[3], Dede Yadi[4], Zulfitria[5]
Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Corresponding Author: naniitsna@gmail.com

Published: May, 2026

ABSTRACT

Augmented Reality (AR) is a technology used to bring the virtual world into the real world simultaneously. Augmented Reality (AR)-based flashcard learning media is used as an alternative solution to problems in learning about the diversity of Indonesian culture, particularly traditional houses. The purpose of this study is to provide an in-depth description of Generation Alpha students' experiences in using AR-based flashcards. This media can transform images of traditional houses on flashcards into 3D objects, making the learning method less monotonous and encouraging students to explore the topic more deeply. Through this deeper understanding, students can internalize civic values such as patriotism, which is reflected in their appreciation of cultural diversity, as well as a sense of pride and respect for culture.

Keywords: Flashcard, Augmented Reality , Indonesian Culture, Traditional House, Civic Values

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licence, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Generasi Alpha adalah istilah untuk anak-anak yang lahir setelah tahun 2010. Generasi yang unik, lahir di tengah pesatnya perkembangan teknologi internet dan perangkat digital yang menjadi bagian penting dari hidup mereka. Lingkungan mereka tumbuh sangat terpapar teknologi digital sejak dini.

Gen alpha memiliki karakteristik cepat belajar, beradaptasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kreatif dan imajinatif, serta terbiasa dengan kemandirian dan rasa percaya diri. Hal ini berdampak pada cara anak-anak ini belajar, berpikir, dan berinteraksi (Rezania & dkk, 2024). Sebagai pendidik, harus siap menghadapi realitas baru dalam pendidikan yang dibutuhkan oleh mereka.

Karakteristik gen alpha menjadi tantangan jika masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif dan monoton. Tantangan lain dalam pembelajaran diantaranya kesulitan dalam mempertahankan fokus dan minat mereka pada materi yang abstrak atau materi yang mengandalkan visual realistis seperti materi ragam budaya khususnya rumah adat di Indonesia.

Ragam budaya Indonesia, dengan kekayaan tradisi, bahasa, adat istiadat memiliki korelasi yang kuat dengan nilai-nilai kewargaan. Mempelajari keberagaman membuka pemahaman siswa tentang identitas bangsa yang majemuk, menumbuhkan toleransi, menanamkan cinta tanah air, dan persatuan melalui pengenalan tradisi, mengajarkan nilai moral, dan sosial melalui tradisi serta menumbuhkan sikap inklusif melalui pemahaman keberagaman.

Nilai kewargaan merupakan individu yang memiliki rasa cinta tanah air, menaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait keberlanjutan manusia dan lingkungan. Fokus kewargaan yaitu kesadaran peserta didik untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia (Suyanto, 2025). Salah satu nilai kewargaan yang ingin di tanamkan dalam materi ini adalah rasa cinta tanah air. Rasa cinta tanah air sangat penting untuk ditanamkan sejak dini. Sedari dini siswa dikenalkan dengan kemajemukan sebagaimana keberagaman yang terjadi di masyarakat.

Tingginya pengaruh globalisasi dengan teknologi informasi yang pesat tidak dapat dipungkir. Hal ini sedikit banyak mengurangi ketertarikan anak-anak dengan hal-hal yang bersifat adat dan tradisi. Berkurangnya interaksi sosial yang mendalam akibat dominasi dunia digital dapat berpotensi mengikis nilai tradisional. Untuk itu, dibutuhkan metode yang menarik namun tetap menjaga esensi penyampaian materi pembelajaran dengan tepat dan menyenangkan untuk anak-anak (Nabila & dkk, 2021).

Materi ragam budaya Indonesia memiliki banyak sub pembahasan diantaranya keragaman bahasa, adat istiadat, kesenian, kepercayaan, dan lain sebagainya memiliki potensi besar sebagai media menanamkan nilai-nilai kewargaan. Mempelajari materi ragam budaya Indonesia dalam hal ini tentang rumah adat istiadat dapat menanamkan cinta tanah air melalui visualisasi keanekaragaman rumah adat yang ada di Indonesia.

Penyampaian materi ragam rumah adat yang sangat mengandalkan visualisasi yang disampaikan dengan metode konvensional sudah tidak relevan bagi siswa gen alpha. Penyampaian materi ini akan lebih menarik jika disampaikan dengan media yang realistis dan menyenangkan bagi siswa.

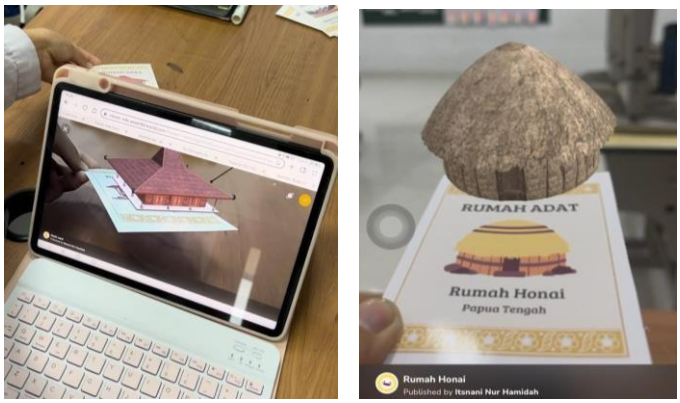
Flashcard merupakan bentuk kartu yang memiliki dua sisi; sisi pertama berisi kata-kata, sedangkan sisi kedua menampilkan gambar yang relevan (Elan et al., 2023). Kelebihan media ini ringkas, mudah digunakan, dan membantu dalam pengulangan informasi. Namun, media flashcard konvensional memiliki keterbatasan yakni hanya menampilkan gambar dan keterangan secara 2 dimensi. Sehingga kurang menarik perhatian siswa gen alpha yang terbiasa dengan visual dan interaktivitas tinggi. flashcard tradisional kurang mampu memvisualisasikan detail rumah adat secara spesifik dan menarik.

Teknologi dalam pendidikan yang terus berkembang memunculkan banyak sarana atau media yang bermanfaat guna terus meningkatkan keefektifitasan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah Augmented Reality (AR). Pengembangan media pembelajaran dengan teknologi AR dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk membantu memvisualkan gambar-gambar rumah adat.

Pradana menjelaskan bahwa secara sederhana sistem Augmented Reality memiliki cara kerja menggunakan kamera dari smartphone yang nantinya akan mendeteksi penanda atau objek marker yang telah tersedia, lalu kamera akan memindai pola marker tersebut lalu membandingkannya dengan database yang ada. Apabila database sesuai, maka informasi pada marker tersebut akan tampil dalam bentuk objek tiga dimensi sesuai animasi yang telah dibuat (Pradana, 2020).

Media Augmented Reality memungkinkan hal-hal abstrak yang tidak tampak, dapat disimulasikan secara 3 dimensi atau 2 dimensi secara real time dan terkesan nyata.

Augmented Reality bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara real-time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dan dunia nyata (Maldanop & dkk, 2017). Selain dengan komputer, teknologi AR bisa dikembangkan melalui smartphone android. Media Augmented Reality juga dapat digunakan pada materi ragam rumah adat di Indonesia.



Gambar 1. Flashcard Augmented Reality

Dari gambar 1 di atas, tampak bahwa Augmented Reality (AR) ini dapat membantu memvisualisasikan suatu konsep yang abstrak sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai struktur suatu objek. Di Indonesia sendiri teknologi AR ini sudah tidak terlalu asing. AR juga sudah banyak diterapkan dalam dunia hiburan, kesehatan, militer, juga pada bidang pendidikan. Namun, dalam jenjang pendidikan SD, tampaknya masih belum banyak ditemukan penggunaan AR. Media AR ini sangat cocok digunakan sebagai salah satu media untuk membantu proses belajar dan mengajar, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa secara detail dari suatu objek. Kebanyakan siswa hanya terbatas mempelajari hal tersebut melalui buku cetak yang hanya menampilkan gambar dalam bentuk dua dimensi, sehingga struktur dari objek tidak dapat dilihat secara lebih jelas dan rinci. Oleh karena itu, penulis ingin mengusulkan sebuah ide untuk menggunakan teknologi AR ini dalam pembelajaran ragam budaya khususnya rumah adat di Indonesia Secara khusus dalam pembelajaran mengenalkan bentuk rumah adat yang mana bila dalam pembelajarannya menggunakan AR dapat membantu siswa untuk memahaminya secara lebih realistis sehingga dapat menumbuhkan nilai kewargaan dalam diri siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian dengan menemukan dan menggambarkan suatu kegiatan melalui pengumpulan data untuk menafsirkan fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian menggunakan check-list. Kemudian, jenis data yang digunakan adalah jenis data primer berupa data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian melalui perorangan, yaitu siswa kelas 3 SD yang mana merupakan anak-anak gen alpha dan data sekunder yang diperoleh dari sumber literatur dan sumber pustaka dalam bentuk bahan cetakan, e-book, dan e-journal. Lalu instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner pertanyaan skala bertingkat, yakni jawaban responden dilengkapi dengan pernyataan bertingkat, biasanya menunjukkan skala sikap yang mencakup rentang dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju terhadap pernyataannya (Sugiyono, 2018). Pengumpulan data menggunakan kuesioner ini dilakukan melalui wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini diawali dengan menyusun pertanyaan yang membahas mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran dengan teknologi Augmented Reality (AR) yang digunakan dalam pembelajaran materi ragam budaya Indonesia khususnya rumah adat di Indonesia. Melalui media ini, siswa dapat menumbuhkan ketertarikan belajar sehingga tumbuh rasa cinta tanah air yang merupakan aspek dalam nilai kewargaan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan secara mendalam pengalaman siswa gen alpha dalam menggunakan flashcard berbasis Augmented Reality (AR).

Penelitian ini melibatkan 20 responden yang belajar materi ragam budaya khususnya rumah adat di Indonesia. Penelitian ini menggunakan tiga variabel independen yang terdiri dari dua pengetahuan, dan media umum. Serta variabel dependen yaitu opini penggunaan sebuah media dan opini internalisasi manfaat sebuah media.

Karakteristik Resonden

Karakteristik responden adalah macam-macam latar belakang responden dalam penelitian ini. Latar belakang responden difokuskan pada jenjang usia siswa gen alpha, media yang sering digunakan, pengetahuan terkait Augmented Reality (AR), ketertarikan media berbasis Augmented Reality (AR), ketertarikan mengenai materi ragam rumah adat menggunakan media berbasis Augmented Reality (AR), serta internalisasi mengenai nilai kewargaan. Hasil yang didapat adalah:

Karakeristik Jenjang Usia Siswa

Tabel 1. Karakteristik Jenjang Usia Siswa

Jenjang Usia	Frekuensi	Presentasi
kelahiran 2015	15	75%
kelahiran 2016	5	25%

Total	**20**	**100%**

Bersadarkan Tabel 1 diatas penelitian ini menggunakan responden sebanyak 20 sampel siswa. dari sampel, terlihat dari segi jenjang usia kelahiran 2015 sebanyak 75% dan kelahiran 2016 sebanyak 25%. Penelitian ini memang diperuntukkan untuk siswa gen Alpha yang memiliki rentang kelahiran tahun 2010-2024, namun tidak menutup kemungkinan siswa dengan jenjang usia lainnya menggunakan media ini sebagai pembelajaran.

Karakteristik Media yang sering digunakan

Tabel 2. Karakteristik Media yang Sering Digunakan

Media	**Frekuensi**	**Presentasi**
Slideshow / PPT	12	60%
Buku	8	40%
Total	20	100%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, sebanyak 12 anak menggunakan media slideshow atau power point. 8 orang menggunakan media buku. Dalam kuesioner pertanyaan variabel dependen mengenai opini mereka terkait keefektifan media yang mereka gunakan. Dari pertanyaan tersebut, sebagian besar mereka yang menggunakan slideshow/PPT kesulitan memahami pelajaran karena PPT hanya menampilkan gambar versi 2 dimensi dari materi rumah adat ini. Kemudian media buku, sebagian besar dari mereka mengatakan pembelajaran menjadi membosankan. Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sampai saat ini masih banyak media yang membutuhkan perkembangan agar dapat digunakan siswa secara efektif, nyaman, dan mudah. Siswa lebih menyukai media yang interaktif dan dapat mereka coba. Hal menyadarkan penulis akan efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang ringkas dan mudah diakses serta memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa.

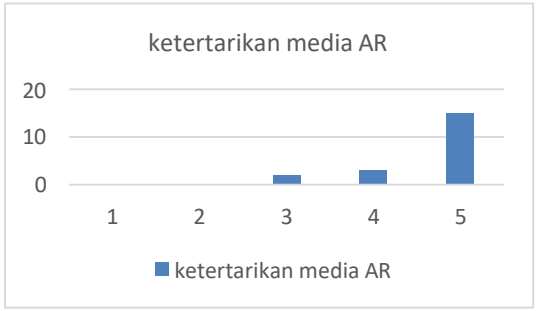
Karakteristik Pengetahuan terkait Augmented Reality (AR)

Tabel 3. Karakteristik Pengetahuan terkait Augmented Reality (AR)

Apakah sebelumnya mengetahui tentang Augmented Reality (AR)?	**Frekuensi**	**Presentasi**
Ya	0	0%
Tidak	20	100%
Total	**20**	**100%**

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 20 siswa gen alpha, belum ada yang mengetahui apa itu Augmented Reality (AR). Artinya, Augmented Reality (AR) merupakan teknologi baru yang belum pernah di coba dalam pembelajaran mereka. Hal ini dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk siswa gunakan sebagai media pembelajaran. Serta dapat dimanfaatkan oleh siswa apabila ingin mengaksesnya secara pribadi di rumah bersama orangtua.

Karakteristik Ketertarikan Media Flashcard berbasis Augmented Reality (AR)



Grafik 1. Ketertarikan Media Augmented Reality (AR)"

Dalam skala likert 1 – 5 ketertarikan media Augmented Reality (AR) pada materi bentuk rupa bumi, rincian dari 35 responden sebagai berikut :

1. Responden yang menjawab sangat suka (skor 5) berjumlah 15 orang
2. Responden yang menjawab suka (skor 4) berjumlah 3 orang
3. Responden yang menjawab netral (skor 3) berjumlah 2 orang
4. Responden yang menjawab tidak suka (skor 2) berjumlah 0 orang
5. Responden yang menjawab sangat tidak suka (skor 1) berjumlah 0 orang

Rumus: TxPn

T= Total jumlah responden yang memilih Pn = Pilihan angka skor Likert

1. Responden yang menjawab sangat suka (5) = 15 x 5 = 75
2. Responden yang menjawab suka (4) = 3 x 4 = 12
3. Responden yang menjawab netral (3) = 2 x 3 = 6\
4. Responden yang menjawab tidak suka (2) = 0 x 2 = 0
5. Responden yang menjawab sangat tidak suka (1) = 0 x 1 = 0
6. Semua hasil dijumlahkan, total skor = 93

Interpretasi Skor Perhitungan

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, sebelumnya harus diketahui skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk karakter penilaian dengan rumus sebagai berikut:

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden X = skor terendah likert x jumlah responden

Jumlah skor tertinggi untuk karakter "Sangat Suka" adalah 20 x 5 = 100, sedangkan karakter "Sangat Tidak Suka" adalah 1 x 20 = 20. Jadi, jika total skor penilaian responden diperoleh angka 93, maka penilaian interpretasi responden terhadap ketertarikan media tersebut pada materi rumah adat adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus Index %.

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100

Jadi, jika total skor penilaian diperoleh angka 93, maka penilaian terhadap ketertarikan media tersebut adalah : (93/100) x 100% = 93%. Lalu, menghitung interval untuk mengetahui kriteria interpretasi skor.

I = 100 / Jumlah Skor Maka = 100 / 5 = 20 Hasil (I) = 20

Maka kriteria penilaian 93% dikategorikan sangat kuat, yang artinya responden sangat tertarik dengan media berbasis Augmented Reality (AR) pada materi ragam budaya Indonesia khususnya rumah adat di Indonesia. Ketertarikan ini berasal dari keingintahuan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Augmented Reality , sebab media tersebut masih belum banyak digunakan. Selain itu, karena fungsi utama dari AR adalah dapat menvisualisasikan objek secara nyata sehingga memberikan pengalaman berbeda bagi para siswa.

Kategori skor sebagai berikut:

Angka 0% – 20% = Sangat lemah

Angka 21% – 40% = Lemah

Angka 41% – 60% = Cukup

Angka 61% – 80% = Kuat

Angka 81% – 100% = Sangat kuat

Hasil pengumpulan data tersebut, kemudian dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran baru yang unik, kreatif dan inovatif untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar baik bagi siswa maupun guru. Adapun media tersebut berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) berbasis mobile yang dapat digunakan menggunakan smartphone Android. Hal ini memudahkan siswa dan guru dalam mengaksesnya. Dipilihnya materi ragam budaya Indonesia khususnya rumah adat di Indonesia sebagai objek yang dikembangkan, karena dalam mempelajari materi tersebut dirasa masih membutuhkan media yang lebih nyata untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang lebih baik, sehingga membutuhkan media yang dapat menampilkan dan memvisualisasikan objek yang mendekati bentuk aslinya.

Salah satu persoalan bangsa yang menjadi fokus penelitian ini adalah menanamkan nilai kewargaan pada siswa. Nilai kewargaan ini termasuk dalam dimensi pembelajaran mendalam (deep learning) yang sekarang ini sedang dikaji oleh pemerintah. Nilai kewargaan merupakan individu yang memiliki rasa cinta tanah air, menaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian,

tanggungjawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait keberlanjutan manusia dan lingkungan. Fokus kewargaan yaitu kesadaran peserta didik untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia (Suyanto, 2025).

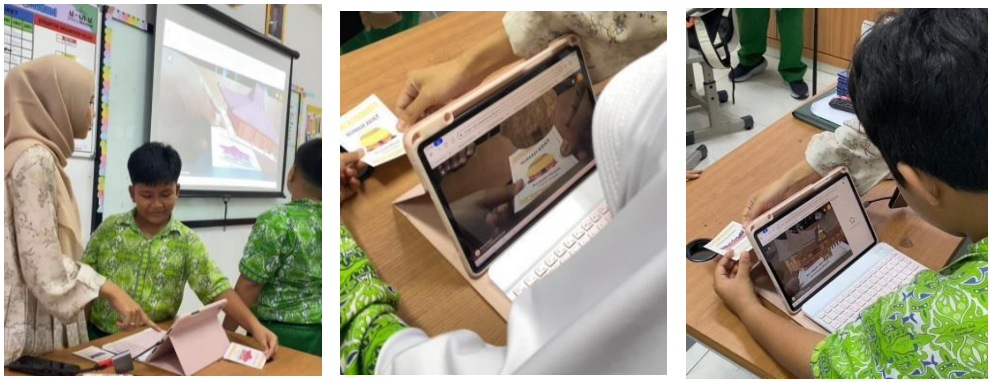
Cinta tanah air berarti mencintai warganya yang pluralis, yang berbeda-beda agama, suku, ras, asal, dan budayanya. Hal ini berarti setiap anak bangsa dengan senang hati menerima dan menghargai kekhasan masing-masing dan mau bekerja sama dengan mereka yang berbeda. Cinta tanah air terwujud dalam sikap menghargai dan mencintai tanah air dan bangsa; bangga pada tanah air; dan mengembangkan diri untuk dapat menyumbang masyarakat (Suparno, 2015).

Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik lebih tertarik belajar ragam budaya Indonesia setelah mempelajari dengan media yang menarik seperti media flashcard Augmented Reality ini. Peneliti sebagai pendidik mendorong siswa agar tumbuh nilai kewargaan ini dimulai dari ketertarikan dengan menghadirkan media yang mendukung sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada penggunaan flashcard berbasis Augmented Reality pada materi ragam budaya Indonesia untuk menanamkan nilai kewargaan siswa gen Alpha, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini sangat menarik perhatian siswa khususnya dalam pembelajaran materi rumah adat dengan realisasi bentuk dan struktur rumah adat. Sehingga mampu menumbuhkan nilai kewargaan bagi siswa diantaranya cinta tanah air dengan antusias siswa yang tinggi untuk belajar lagi ragam budaya Indonesia dengan media ini di kemudian hari. Dengan demikian, pembelajaran dengan flashcard berbasis Augmented Reality pada materi ragam budaya khususnya rumah adat Indonesia lebih mudah diakses oleh siswa maupun pendidik, serta akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pengembangan media ini sangat memungkinkan untuk diperdalam dan dikembangkan lebih lanjut, sehingga kedepannya diharapkan media berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran dapat lebih diterapkan khususnya pada jenjang pendidikan dasar, serta diharapkan penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi pendidik dalam berinovasi dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi Penggunaan flashcard Augmented Reality (AR)

DAFTAR PUSTAKA

Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 12(1), 63. https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9023

Maldanop, A. H., & dkk. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. Jurnal Sistem Informasi (JSI), 9(2), 1271–1276. http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index

Nabila, A., & dkk. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi (JPP), 38 (1), https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP

Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas. Teknologi Pendidikan, 5, 97–115

Rezania, P, & dkk. (2024). Memahami Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha: Kunci Efektif Pendidikan Karakter di Sekolah. Konferensi Ilmiah Dasar (KID), 5(3), 2621-8097. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Suparno, P. (2015). Pendidikan Karakter di Sekolah: Sebuah Pengantar Umum (P. Kanisius (ed.)).

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfaberta.

Suyanto. (2025). Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pendidikan Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah RI.