

## Pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* pada materi tata surya untuk meningkatkan *self-efficacy*

Nabila Putri Lestari<sup>1\*</sup>, Mohamad Fatih<sup>2</sup>, Cindya Alfi<sup>3</sup>, Siti Rofiah<sup>4</sup>

<sup>12</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jl. Masjid No. 22, Kota Blitar, Jawa Timur, Indonesia

\*[nabilalestari543@gmail.com](mailto:nabilalestari543@gmail.com)



### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima : 8 Januari 2024

Direvisi : 9 Februari 2024

Disetujui : 15 Maret 2024

Dipublis : 20 Maret 2024

#### Kata kunci:

Keterampilan membaca;

Pengembangan media;

Siswa Sekolah Dasar

#### Keyword:

Reading skills;

Media development;

Primary School Students

### ABSTRAK

**Abstrak:** Media pembelajaran flash card berbasis augmented reality dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA khususnya materi Tata Surya. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* pada kelas VI UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar. Proses pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan hasil validasi media pembelajaran flash card berbasis augmented reality dari ahli materi IPA sebesar 90%, dari ahli media pembelajaran sebesar 94%, dan dari respon guru mendapatkan hasil 98%. Hasil uji coba produk dari soal pretest dan posttest mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,76. kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan *self-efficacy*.

**Abstract:** *Flash card learning media based on augmented reality was developed as an alternative to solving problems in learning science, especially the Solar System. The purpose of this research and development is to test the feasibility level of augmented reality-based flash card learning media in class VI UPT SD Negeri Modangan 05 Blitar Regency. The ADDIE model development process has 5 stages, namely analyze, design, develop, implement, and evaluate. The results of research and development show the results of validation of learning media flash cards based on augmented reality from science material experts by 90%, from learning media experts by 94%, and from teacher responses getting results 98%. The results of product trials from pretest and posttest questions get an N-Gain value of 0.76. The conclusion of this development research is that it is feasible to use as a learning media that can help increase self-efficacy.*

### PENDAHULUAN

Mata IPA adalah singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang diterjemahkan dari Bahasa Inggris “*Natural Science*”. IPA juga sering disebut sebagai ilmu pengetahuan. Sains adalah pengetahuan yang mempelajari fenomena alam (Samatowa, 2013). Sains adalah pengetahuan yang telah dibuktikan kebenarannya secara empiris dengan menggunakan metode ilmiah (Sugiyono, 2015). IPA adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dan keadaan sistem yang teratur dan diterima secara umum dalam bentuk kumpulan hasil percobaan.

IPA mengacu pada bagaimana seseorang belajar tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan informasi, yaitu fakta, konsep dan prinsip, tetapi juga proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan

alam sekitar, serta program pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan kedalaman kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2022 di UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar, saat ini di UPT SD Negeri Modangan 05 masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Sehingga guru-guru disana masih berusaha mencari media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan baik berupa informasi dan pengetahuan kepada siswa (Fatih & Alfi, 2021). Memahami materi Tata Surya merupakan materi yang harus dikuasai oleh siswa kelas VI. Pada materi ini siswa diharapkan dapat mengenal, mengetahui, dan hafal nama-nama planet dan benda langit lainnya. Sehingga banyak siswa yang jenuh, merasa bosan dan kurang tertarik yang kemudian akan mengurangi *Self-efficacy* siswa terhadap materi yang disampaikan.

*Self-efficacy* di kelas tidak dapat dipisahkan dari pengaruh media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Semakin menarik media yang digunakan maka siswa akan semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah. Siswa akan merasa nyaman dan menikmati proses belajar jika suasana belajar nyaman dan ramah (Rofi'ah & Mubarok, 2019). Banyak keuntungan yang didapatkan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru yang mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan memperkuat rasa percaya diri. Pemakaian media pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yang ada.

Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini seperti *smartphone* atau telepon pintar. *Smartphone* menjadi sangat berguna karena adanya jaringan internet yang digunakan untuk saling bertukar ataupun mencari informasi. Sehingga jumlah pengguna *smartphone* setiap tahunnya selalu meningkat. Keberadaan *smartphone* kini semakin berkembang sehingga butuh kebijakan yang benar untuk penggunaannya. Manfaat yang bisa diambil dari keberadaan teknologi ini adalah dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif dan edukatif. Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perkembangan di era modern saat ini memasuki segala sendi kehidupan tidak terkecuali Pendidikan. Salah satunya yakni teknologi diintegrasikan dalam aktivitas pengajaran. Penggunaan teknologi dalam pengajaran memungkinkan siswa mudah menyerap informasi dalam proses belajar dan tanpa dibatasi oleh ruang maupun serta cepat (Alfi dkk., 2022). Sehingga media pembelajaran edukatif dapat terus dikembangkan seperti teknologi *Augmented Reality (AR)*.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi yaitu *Augmented Reality (AR)* pada platform android. Pengembangan media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan meningkatkan *Self-efficacy* siswa kelas VI. Media ini 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 content* yang dibuat oleh komputer dan dunia nyata (Maldanop & dkk, 2017). Selain dengan komputer, teknologi AR sudah bisa dikembangkan melalui *smartphone* android. Media *Augmented Reality* juga dapat digunakan pada materi Tata Surya.

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang mengelilingi matahari terikat oleh gaya gravitasi. Objek-objek yang mengelilingi matahari antara lain, delapan buah planet yang sudah diketahui memiliki orbit berbentuk elips, lima planet kerdil atau katai, 173 satelit alami yang telah diidentifikasi dan jutaan benda langit seperti, meteor, asteroid, dan komet (Retnoningsih, 2016). Tata surya adalah sistem yang terdiri dari matahari, delapan planet, planet kerdil, komet, asteroid dan benda langit kecil lainnya. Matahari adalah planet pusat dari tata surya. Benda langit ini mengorbit matahari secara konsentris pada orbitnya masing-masing. Tata surya memuat materi yang sulit diingat sehingga mengurangi *Self Efficacy* pada siswa.

*Self-efficacy* adalah suatu keyakinan seseorang terhadap dirinya bahwa ia memiliki kemampuan dalam melakukan tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu keberhasilan tertentu (Ghufron & Risnawati, 2018). *Self-efficacy* sangat diperlukan untuk siswa kelas VI, dimana siswa harus percaya pada kemampuannya bahwa ia dapat menyelesaikan tugas atau dapat mencapai sesuatu yang diharapkan. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan *self-efficacy* pada peserta didik, seperti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*. *Augmented reality* merupakan media pembelajaran yang berbentuk 2D atau 3D yang memudahkan siswa dalam

memahami materi. Oleh karena itu, media pembelajaran *augmented reality* sangat dibutuhkan dalam meningkatkan *self-efficacy* peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* dengan permasalahan *Self-efficacy*. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Pada Siswa Kelas VI di UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar”.

## METODE

### Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* yang mengembangkan produk berupa Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* pada materi Tata Surya. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi/ penilaian).

### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data akan dianalisa secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari hasil isian angket oleh validator dan respon guru mengisi angket Data kualitatif berupa saran dari validator yang digunakan sebagai bahan melakukan perbaikan agar produk menjadi layak. Data yang diterima selanjutnya diolah dan dikonversi menjadi data interval. Berikut disajikan rumus untuk menghitung presentase hasil uji.

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\rho$  = Angka presentase atau skor penilaian

$f$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Setelah pengolahan data, selanjutnya dilakukan kesimpulan yang didasarkan pada presentase skor yang diasumsikan sebagai presentase kelayakan media dengan kriteria kelayakan yang telah ditentukan. Berikut disajikan kriteria kelayakan produk pada table 1.

**Tabel 1.** Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Skor	Kriteria
0% ≤ x ≤ 20%	Tidak Layak
20% < x ≤ 40%	Kurang Layak
40% < x ≤ 60%	Cukup Layak
60% < x ≤ 80%	Layak
80% < x ≤ 100%	Sangat Layak

Data kuantitatif juga diperoleh dari hasil uji N-Gain, dimana skor ini diperoleh dari hasil nilai pada *pretest dan posttes*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan *Self-efficacy* siswa. Berikut disajikan rumus uji N-Gain.

$$N - gain = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Smaks - Sp_{pre}}$$

Keterangan:

$Sp_{post}$  : Skor *Post test*

$Sp_{pre}$  : Skor *Pretest*

$Smaks$  : Skor Maksimum

Setelah pengolahan data, selanjutnya dilakukan kesimpulan yang didasarkan pada presentase skor yang diasumsikan sebagai presentase adanya peningkatan *self-efficacy* dengan kriteria yang telah ditentukan. Berikut disajikan kriteria peningkatan *self-efficacy* pada table 2.

Tabel 2. Kategori Skor N-gain

Nilai	Keterangan
$X > 0,70$	Tinggi
$0,30 < x < 0,70$	Sedang
$X < 0,30$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

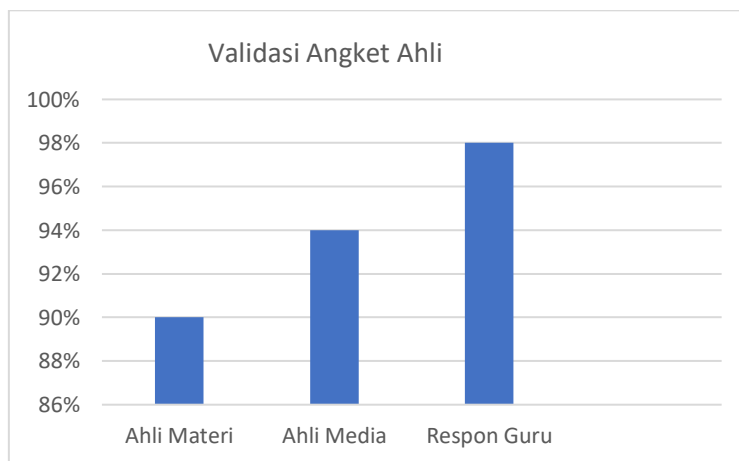
### Hasil

Proses pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* menggunakan ADDIE, yaitu 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *develop* (pengembangan), 4) *implement* (penerapan), dan 5) *evaluate* (evaluasi/ penilaian).

**Tahap pertama *analyze***, peneliti menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran yang digunakan dengan melakukan wawancara analisis kebutuhan melibatkan 1 orang guru kelas VI di UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar. Hasil nalisis kebutuhan dapat dilihat bahwa guru menggunakan media pembelajaran berupa ppt dan alat peraga. Hasil wawancara analisis kebutuhan diatas, guru setuju jika media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented realty* ini menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa. Selanjutnya, analisis kurikulum yang didapat berdasarkan RPP.

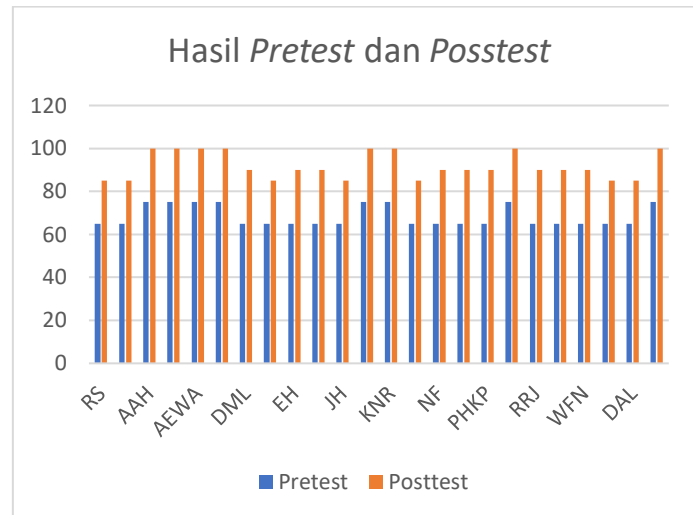
**Tahap kedua *design***, desain media pembelajaran menggunakan assemblr untuk membuat gambar 3D yang nantinya akan digunakan. Kemudian jika sudah selesai akan mendapatkan *code qr* yang akan discan. Kemudian membuat kartu materi, kartu *marker*, dan kotak kartu menggunakan canva. Pada tahap desain menggunakan dua website yaitu, assemblr dan canva. Kartu *marker* dan kartu materi memiliki ukuran 10x14 cm.

**Tahap ketiga *development***, pengembangan produk dimana melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media dan respon guru. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Widyarnes Niwangtika, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar berdasarkan hasil penilaian terkait materi diperoleh skor 90% dengan kriteria sangat valid. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, berdasarkan hasil penilain terkait media diperoleh skor 94% dengan kriteria sangat valid. Selanjtnya adalah respon guru yang dilakukan oleh Ibu Golberina Qorik Nurera, S.Pd selaku guru kelas VI, berdasarkan hasil respon guru mendapatkan skor 98% dengan kriteria sangat valid. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi Validasi Angket Ahli

**Tahap keempat *implementation***, implementasi atau penerapan. Pada tahap ini melakuka uji coba *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VI untuk melihat peningkatan *self-efficacy* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality*. uji coba ini diberikan pada siswa kelas VI di UPT SD Negeri Modangan 05 dengan jumlah 24 siswa. Berdasarkan hasil uji coba mendapatkan hasil N-gain 0,76 yang artinya *self-efficacy* siswa kelas VI meningkat. Perbandingan siswa yang lulus KKM saat *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagam berikut :



Gambar 2. Hasil Pretest dan Posstets

Maka dapat disimpulkan media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa. Setelah dihitung menggunakan rumus N-Gain mendapatkan hasil 0,76 dengan kriteria tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan *self-efficacy* siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *augmented reality*.

**Tahap kelima *evaluation***, evaluasi pada tahap ini masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk merevisi produk supaya menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan oleh siswa kelas VI di UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar.

### Pembahasan

#### ***Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality***

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPA menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pengajaran memungkinkan siswa mudah menyerap informasi dalam proses belajar dan tanpa dibatasi oleh ruang maupun serta cepat (Alfi dkk., 2022). *Augmented reality* merupakan gambar berbentuk 2D atau 3D yang menarik. Pada media *augmented reality* terdapat gambar dan materi yang dijadikan satu sehingga menampilkan bentuk 3D yang menarik.

*Augmented Reality* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya baik 2D maupun 3D ke dalam lingkungan nyata kemudian memproyeksikan benda-benda maya menjadi nyata (Roedavan, 2014). Karakteristik yang terdapat pada *augmented realiy* adalah bentuknya yang 3D, menarik, dan obyek yang seperti nyata untuk itu media ini sangatlah efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* menyajikan materi yang dikemas dalam bentuk 3D sehingga bisa menampilkan contoh planet-planet dan benda angkasa kepada siswa, sehingga siswa mudah memahami materi karena terdapat contoh gambar dan bentuk seperti nyata. Planet-planet dan benda angkasa dalam media *augmented reality* dikemas dengan sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat memotivasi *self-efficacy* siswa. Siswa secara tidak langsung menerapkan *self-efficacy* saat mengaplikasikan media.

Peneliti merancang konsep yang akan dimuat dalam media pembelajaran *augmented reality*, kemudian mengumpulkan materi yang berkaitan dengan planet-planet dan benda angkasa yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Konsep media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* yang telah dibuat kemudian diuji kevalidan oleh ahli materi, dan ahli media dan diuji cobakan kepada siswa kelas VI UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar. Ahli materi dan ahli media yaitu dosen dari Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.

#### ***Kelayakan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Augmented Reality Pada Materi Tata Surya***

Kelayakan media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* dapat diketahui melalui pemberian lembar angket kepada guru kelas (pengguna) yaitu Ibu Golberina Qorik Nurera, S.Pd selaku wali kelas VI UPT SD Negeri Modangan 05 yang memberi tanggapan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat layak dan menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat ikut serta aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada matapelajaran tata surya. Berdasarkan perhitungan dari

kelayakan produk pada media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* yang telah dilakukan, maka produk dikatakan “Sangat Layak” dengan skor 98% yang artinya semua aspek kelayakan dalam produk media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* adalah sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan produk yang dinilai oleh pengguna guru juga dikuatkan dengan penelitian (Mukti, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim” yang mendapatkan hasil dan review bahwa media sangat layak dan digunakan dalam pembelajaran.

### **Peningkatan Self-efficacy Siswa**

*Augmented Reality* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya baik 2D maupun 3D ke dalam lingkungan nyata kemudian memproyeksikan benda-benda maya menjadi nyata (Roedavan, 2014). *Augmented reality* media pembelajaran yang menarik, untuk itu media ini sangatlah efektif untuk menarik perhatian siswa saat belajar dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah. Semakin menarik media yang digunakan maka siswa akan semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah. Siswa akan merasa nyaman dan menikmati proses belajar jika suasana belajar nyaman dan ramah (Rofi’ah & Mubarok, 2019).

Keunggulan dari media ini adalah media ini tidak hanya menampilkan gambar tetapi menampilkan gambar 3D yang disertai dengan penjelasan sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam menyelesaikan masalah atau tugas-tugas yang diberikan guru. *Self-efficacy* adalah perasaan terhadap kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas (Myers, 2012).

Uji coba media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada 24 siswa kelas VI UPT SD Negeri Modangan 05 Kabupaten Blitar. Uji coba ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 03 Juni 2023, siswa terlihat sangat antusias dan senang terhadap media pembelajaran *augmented reality*.

Pengamatan lebih lanjut terhadap *self-efficacy* siswa selama pelajaran dapat dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Hasil *pretest* rata-rata mendapatkan nilai 65, sedangkan *posttest* rata-rata mendapatkan nilai 90 dan 100. Setelah melakukan perhitungan menggunakan rumus N-Gain mendapatkan nilai 0,76 dengan kriteria tinggi. Siswa lebih percaya diri pada kemampuannya menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian (Umyati dkk., 2021) berjudul “Pengembangan Media Buku Pintar Trilingual Sebagai Sarana Literasi Baca Tulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Tahap praktek ini dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa dilihat dari hasil *posttes* yang sudah dikerjakan oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Santrock, 2013) Siswa dengan *self-efficacy* tinggi akan menghadapi tugas belajar tersebut dengan keinginan besar. Siswa dengan *self-efficacy* lebih tinggi lebih tekun berusaha pada tugas belajar dibanding siswa dengan *self-efficacy* rendah.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu, pengembangan media *flash card* berbasis *augmented reality* pada proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada pengembangan model ADDIE, langkah pertama yaitu, 1) analisis, mencari data dilapangan untuk memperoleh informasi yang mendukung perlunya pengembangan media pembelajaran, 2) desain media pembelajaran yaitu membuat *augmented reality*, kartu materi, kartu *marker*, dan membuat kotak kartu, 3) pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan assembler, 4) implementasi yaitu penerapan media pembelajaran di dalam kelas yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, dan 5) evaluasi yaitu berupa kritik dan saran dari para ahli.

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* pada materi tata surya. Penilaian oleh ahli media menunjukkan rata-rata persentase 94% dengan kriteria sangat layak, penilaian oleh ahli materi menunjukkan persentase 90% dengan kriteria layak. Penilaian dari respon guru menunjukkan persentase 98% dengan kriteria sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* pada materi tata surya layak untuk digunakan.

*Self-efficacy* siswa menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis *augmented reality* menggunakan N-gin adalah 0,76 dengan kriteria tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media *augmented reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan *self-efficacy*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(2), 351. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i2.487](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487)
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 5(1), 51. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v5i1.315](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315)
- Ghufron, M., & Risnawati, N. R. (2018). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar. Ruzz Media.
- 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>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Myers. (2012). *Social Psychology Edisi 10 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Rofi'ah, S., & Mubarak, T. A. (2019). Uji Kompetensi Bahasa Inggris Sd Se-Kecamatan Srengat Bagi Kelas 1,2,3 Menggunakan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 1(1), 32–41. <http://journal.unublitar.ac.id/jppnu>
- Samatowa, U. (2013). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.