

ABSTRAK

HALISYAH. FITRI. Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas V SDN 060923 Medan Amplas. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas V SDN 060923 Medan Amplas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan menggunakan essay keterampilan menulis. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket praktikalitas guru, serta tes *pretest* dan *posttest* dengan essay keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis AR memiliki tingkat validitas yang sangat layak dengan rata-rata persentase 83,5% dari ahli media dan ahli materi. Kepraktisan media memperoleh skor 98% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 59,66 pada *pretest* menjadi 90,48 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 atau 76,01% yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa.

Kata Kunci : Keterampilan Menulis, Pelajaran Bahasa Indonesia, *Flashcard*, *Augmented Reality*.

ABSTRACT

HALISYAH. FITRI. Development Of Augmented Reality (AR)-Based Flashcard Media In Improving The Procedure Text Writing Ability of Fifth Grade Students At SDN 060923 Medan Amplas. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan. 2026.

This study aims to develop Augmented Reality (AR)-based Flashcard learning media to improve the procedural text writing skills of fifth-grade students at SDN 060923 Medan Amplas. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The experimental design used is the One Group Pretest-Posttest Design by using an essay writing skills. The research subjects consisted of 22 fifth-grade students. Data collection techniques were conducted through expert validation questionnaires, teacher practicality questionnaires, as well as pretest and posttest essays on writing skills. The research results show that AR-based flashcard media have a very feasible level of validity with an average percentage of 83.5% from media experts and material experts. The practicality of the media obtained a score of 98% with a very practical category. The effectiveness of the media is shown by the increase in the students' average score from 59.66 in the pretest to 90.48 in the posttest, with an N-Gain value of 0.76 or 76.01%, which falls into the high category. Thus, the Augmented Reality-based flashcard media is effective for use in Indonesian language learning to improve students' procedural text writing skills.

Keywords: Writing skills, Bahasa, Flashcard, Augmented Reality