

# PANDUAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY



Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam penyampaian materi pembelajaran yang kini diharapkan untuk lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Salah satu solusi inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik adalah Pengembangan media berbasis Augmented Reality (AR), yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan objek visual dalam bentuk 3D.

Panduan ini disusun sebagai pedoman praktis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran Flashcard berbasis Augmented Reality, khususnya untuk guru sekolah dasar atau mahasiswa kependidikan.

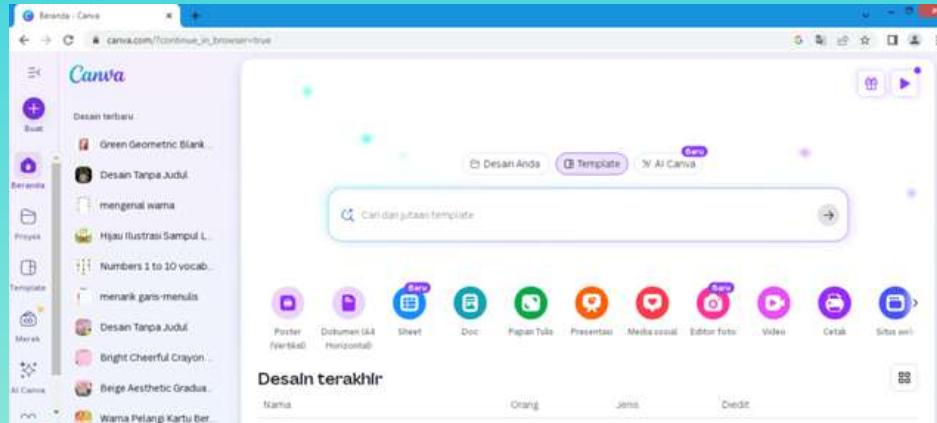
Media ini tidak hanya menampilkan informasi secara visual, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan teknologi AR untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, menyenangkan, dan bermakna.

Melalui panduan ini, pembaca akan diarahkan langkah demi langkah mulai dari perancangan konten, desain flashcard hingga integrasi dengan platform AR seperti Assemblr Edu.

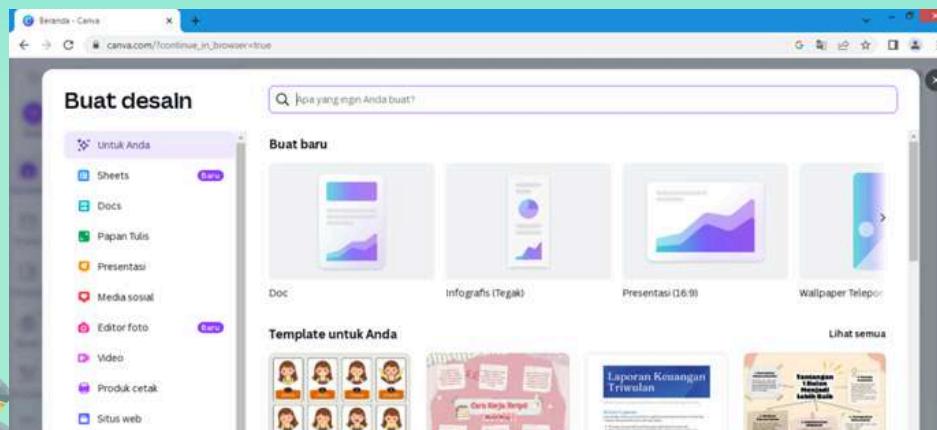
Diharapkan panduan ini dapat menjadi sumber referensi praktis dan aplikatif bagi para pendidik dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual di kelas.

# CARA PEMBUATAN DESAIN FLASHCARD MELALUI APLIKASI CANVA

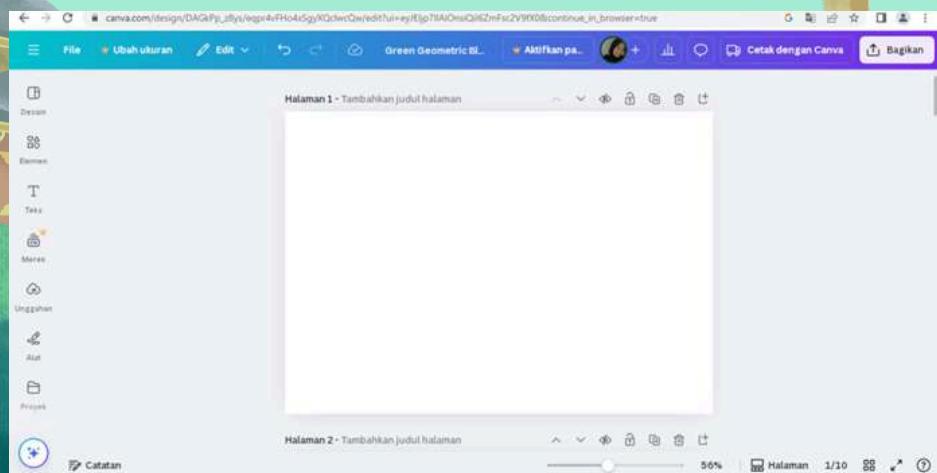
1. Kita dapat membuka Aplikasi Canva pada Windows atau bisa juga melalui web, setelah membuka aplikasi tersebut. Kita dapat mengklik icon “buat” yang berada di ujung kiri.



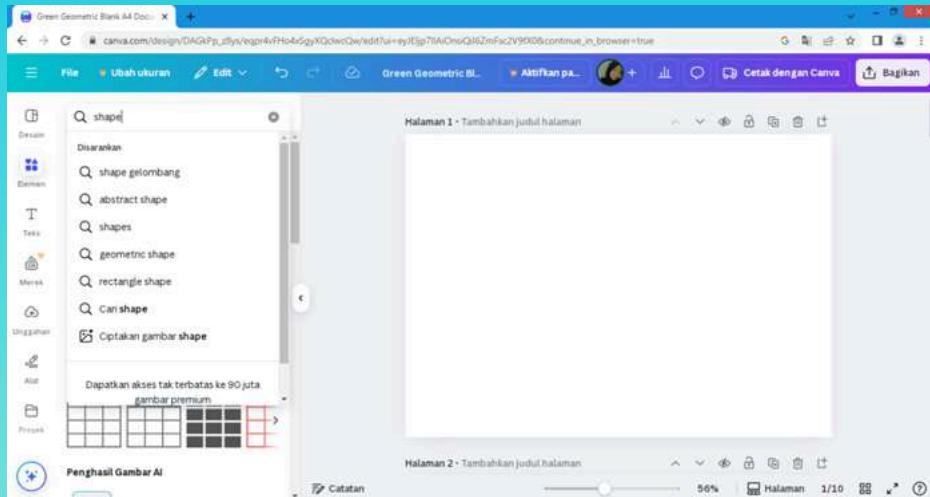
2. Akan muncul banyak bentuk desain yang ingin kita buat. Kita dapat memilih bentuk desain yang kita butuhkan. Desain yang akan digunakan adalah bentuk “Poster A4”.



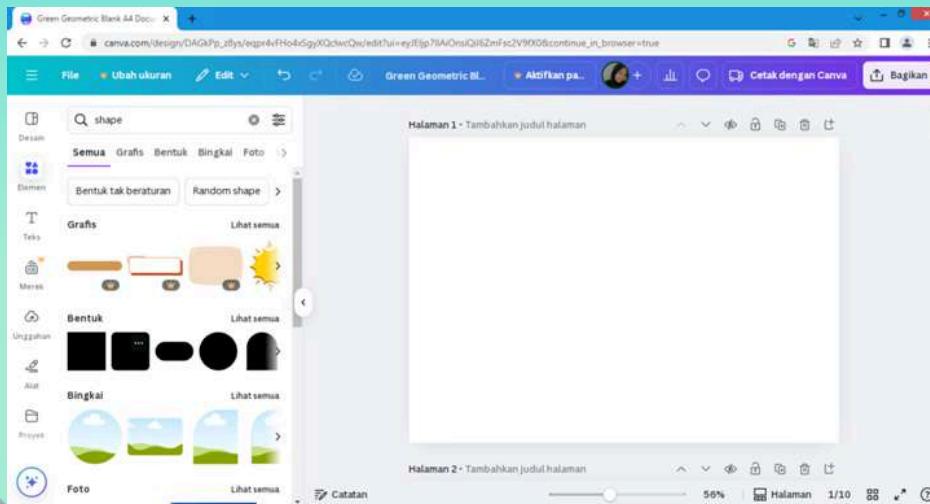
3. Setelah mengklik bentuk “poster A4”, maka akan muncul seperti kertas putih kosong yang siap untuk di desain.



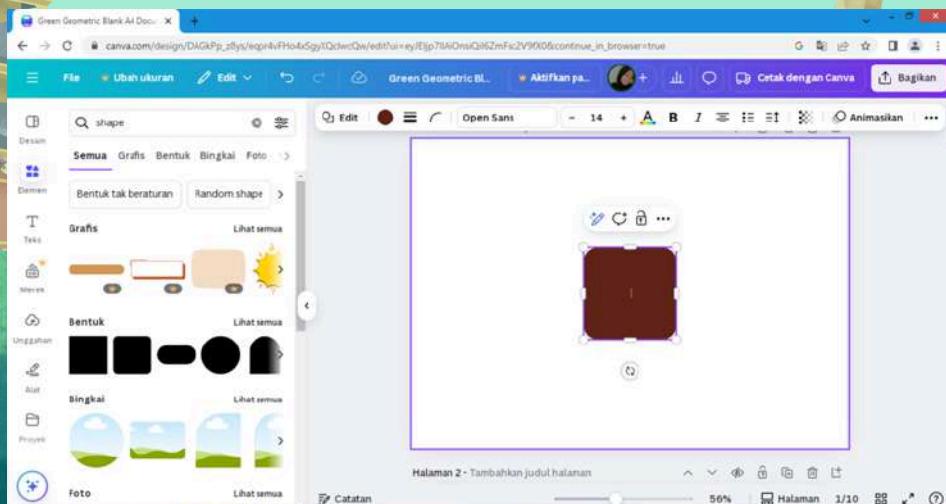
**4. Langsung saja, kita dapat menambahkan "shapes" untuk membuat bentuk flashcard yang kita inginkan. Klik "elemen" yang berada di bagian kiri, kemudian kita dapat mencari "shapes" pada kolom "search".**



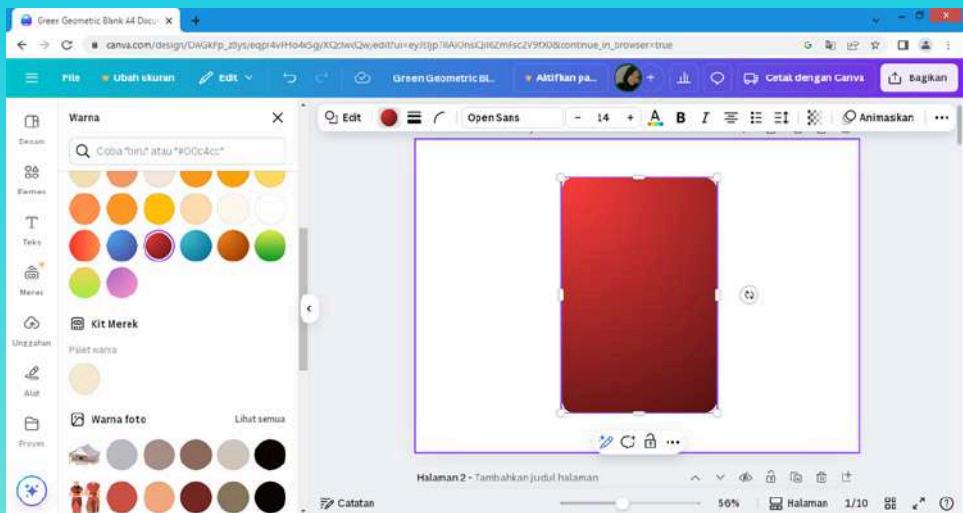
**5. Ketika "shapes" sudah muncul, maka kita dapat memilih bentuk untuk flashcard sesuai yang kita butuhkan.**



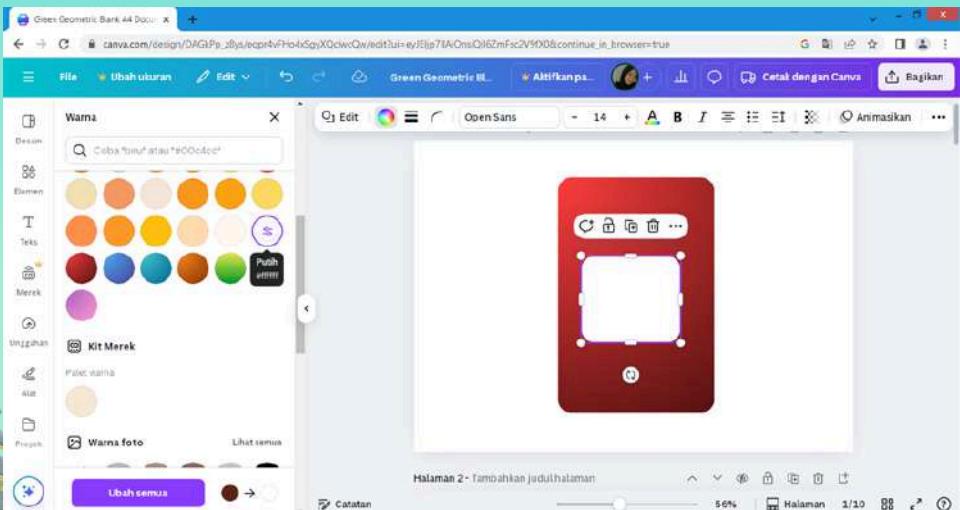
**6. Ketika sudah memilih bentuk yang dibutuhkan untuk Flashcard kemudian dapat memperbesar bentuk tersebut sesuai kebutuhan. Memperbesarnya dengan cara menarik sudut yang ada pada elemen bentuk tersebut.**



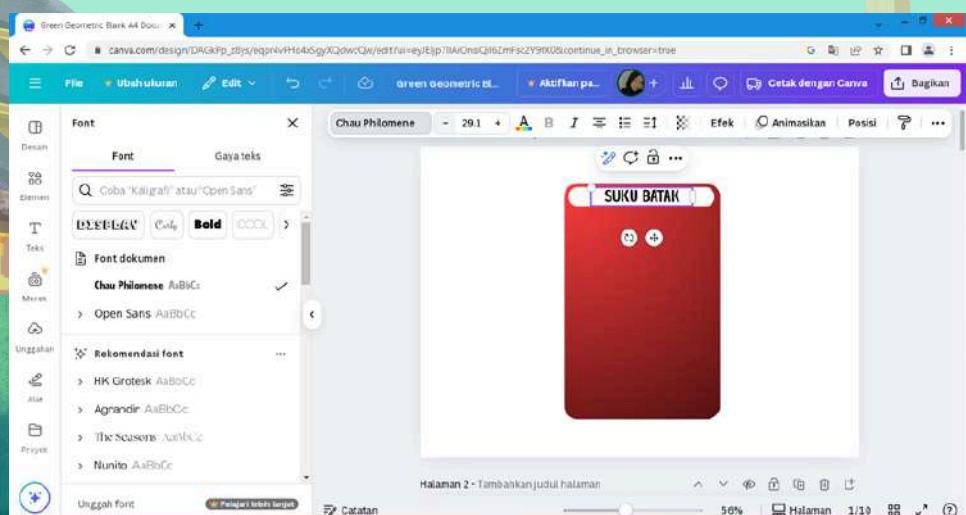
**7. Kemudian kita bisa memberikan warna Flashcard sesuai yang diinginkan. Klik elemen warna yang berada di bagian atas.**



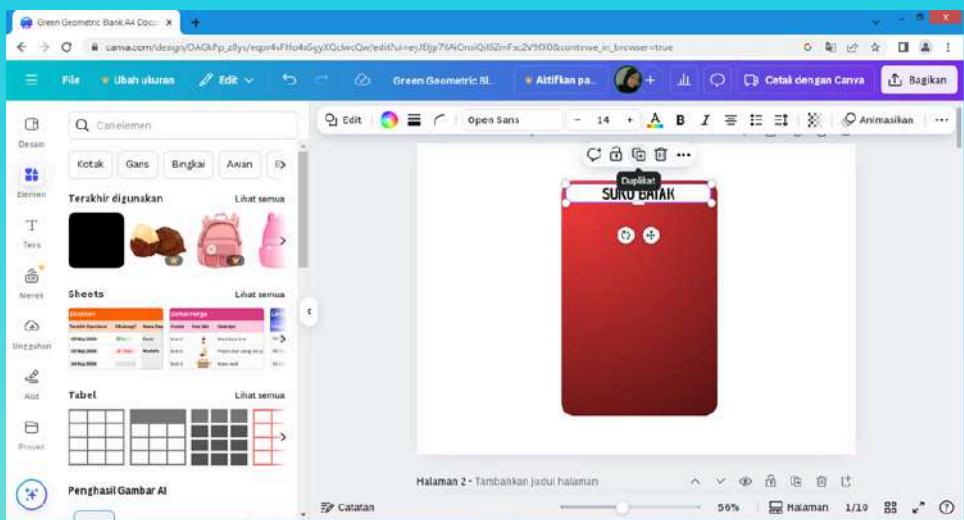
**8. Kemudian kita bisa mengambil "shape" yang kita gunakan sebelumnya, agar digunakan sebagai latar untuk membuat judul dan bagian bagian keragaman budaya. Buat elemen bentuk tersebut sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan.**



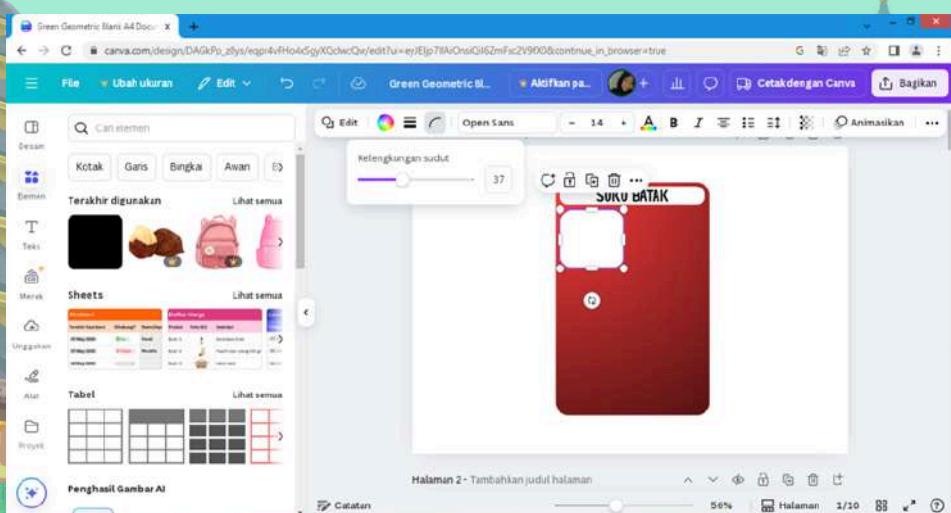
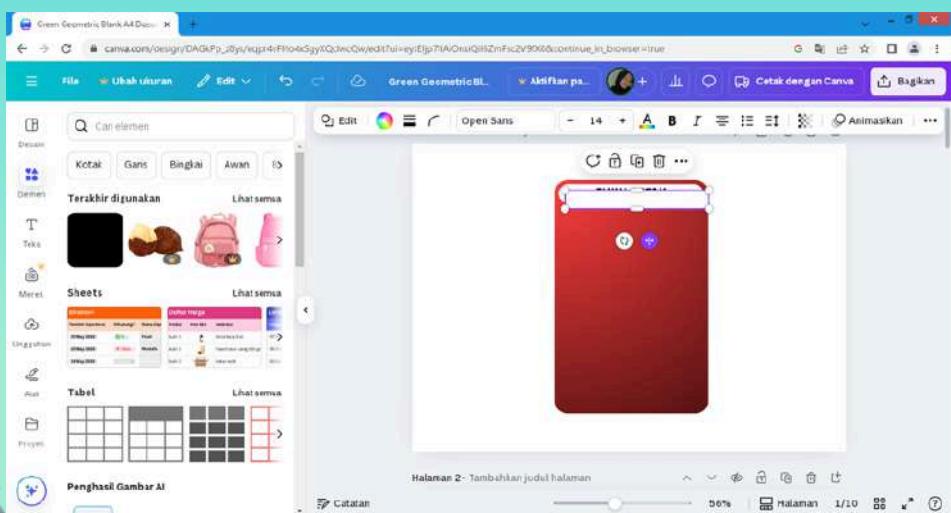
**9. Setelah mendapatkan bentuk yang diinginkan, kemudian kita bisa membuat judul materi. Pilih menu "Teks" pada bagian kiri. Pilih jenis font yang diinginkan.**



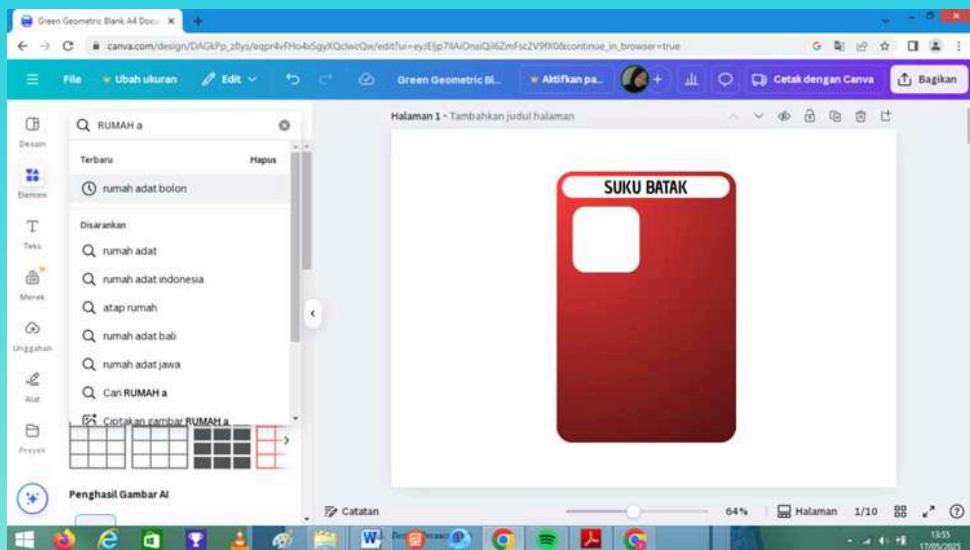
**10. Untuk membuat elemen "bentuk" baru kita dapat menyalin atau menduplikatkan elemen "bentuk" yang sudah ada sebelumnya. Klik bentuk yang ingin di salin, kemudian klik icon "salin".**



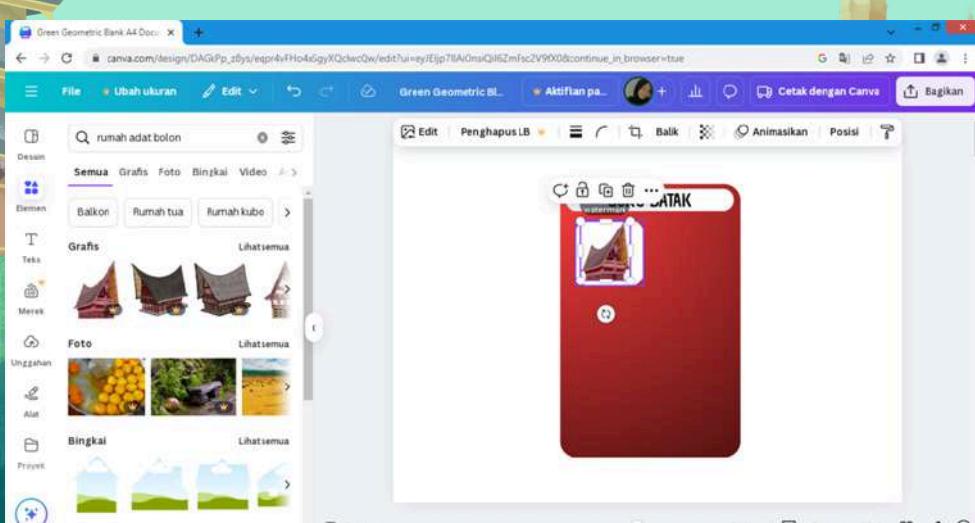
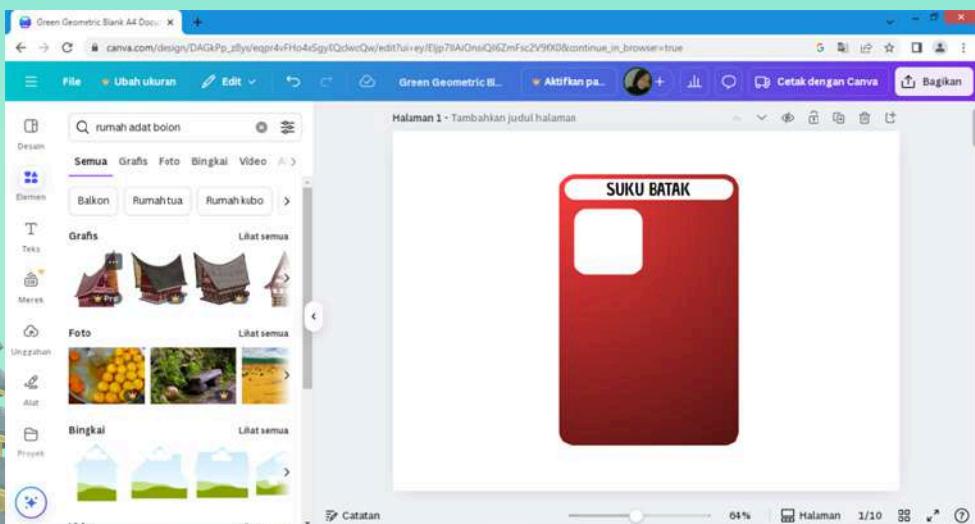
**11. Setelah berhasil di salin, kemudian bentuknya dapat diubah kembali sesuai yang dibutuhkan.**



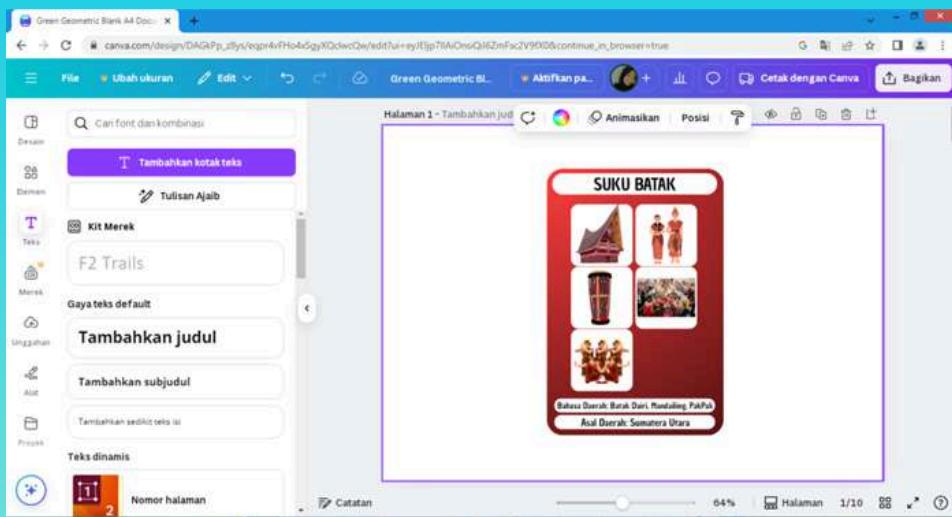
**12. Setelah selesai menyiapkan elemen "bentuk", langkah selanjutnya adalah menambahkan gambar-gambar keragaman budaya seperti rumah adat, tarian adat, pakaian adat, dan lainnya. dapat kita cari melalui "Elemen" yang berada di sebelah kiri, kemudian kolom "Cari Elemen". Ketikkan gambar yang ingin dicari.**



**13. Ketika gambar yang ingin dicari sudah muncul diberanda "Elemen", kamu dapat memilih gambar sesuai keinginan. Kemudian klik dan letakkan di atas elemen "Bentuk" yang sudah disiapkan sebelumnya.**



**14. Lakukan berulang dengan cara yang sama untuk menambahkan bagian keragaman budaya dari pakaian adat, alat musik tradisional, tarian adat, dan tradisi.**

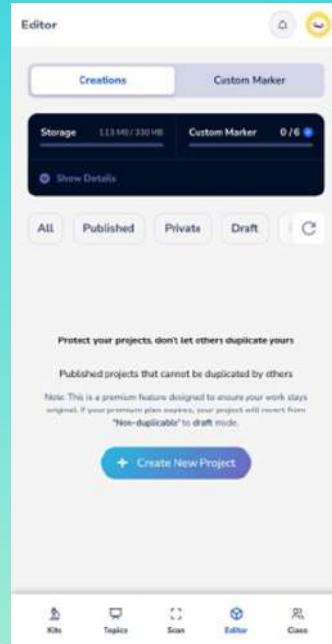


**15. Lakukan langkah yang sama dan berulang untuk membuat desain flashcard dalam jumlah yang lebih banyak seperti desain flashcard sebelumnya.**

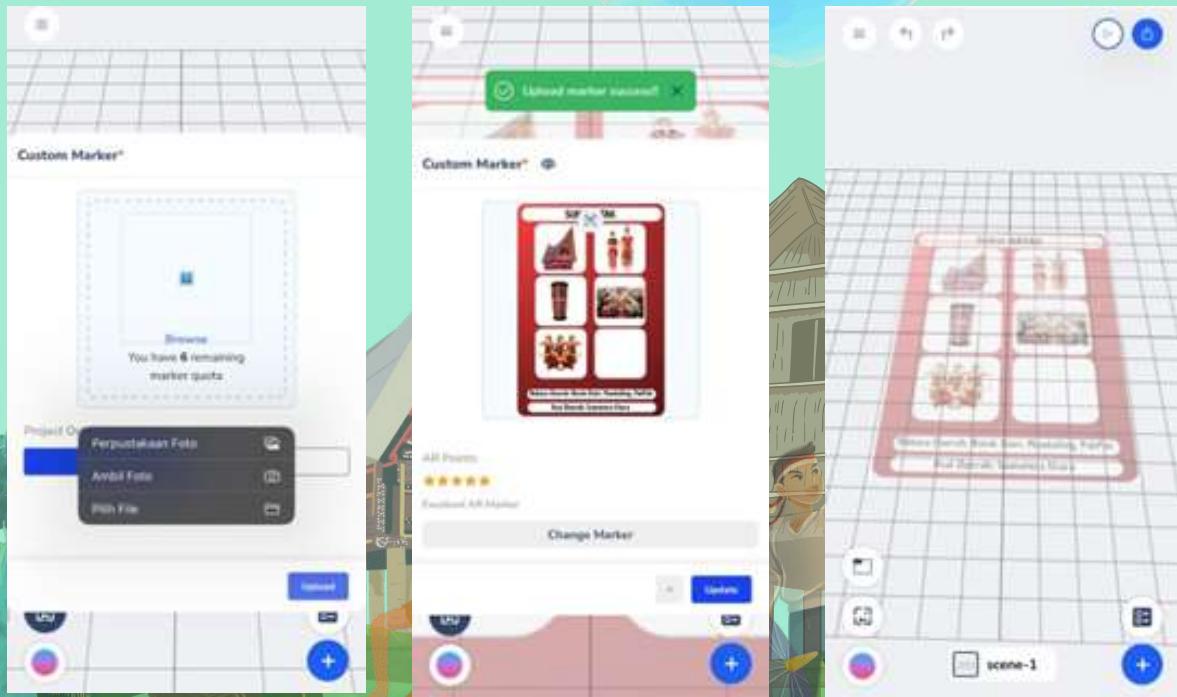
The image contains two screenshots of the Canva software interface, each showing a design for a different ethnic group. The top screenshot shows a design for 'SUKU ACEH' with three images and a caption. The bottom screenshot shows designs for 'SUKU BATAK', 'SUKU SUNDA', 'SUKU MINANGKABAU', 'KERAGAMAN BUDAYA', and 'SUKU JAWA', each with three images and a caption. The status bar at the bottom right of the bottom screenshot indicates 'Halaman 3/11'.

# CARA PEMBUATAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI ASSEMBLR EDU

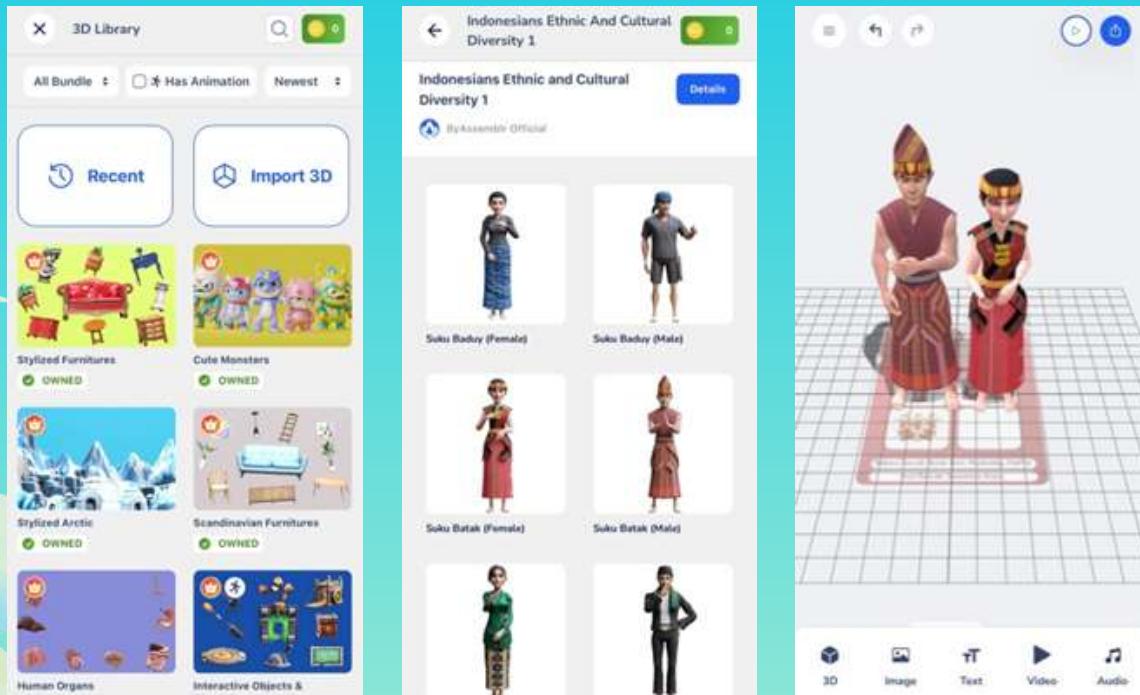
1. Tahap awal, dimulai dengan membuka aplikasi Assembler Edu, kemudian masuk pada menu “Editor” yang berada dibagian bawah kanan. Klik “Create New Project” untuk membuat projek baru.



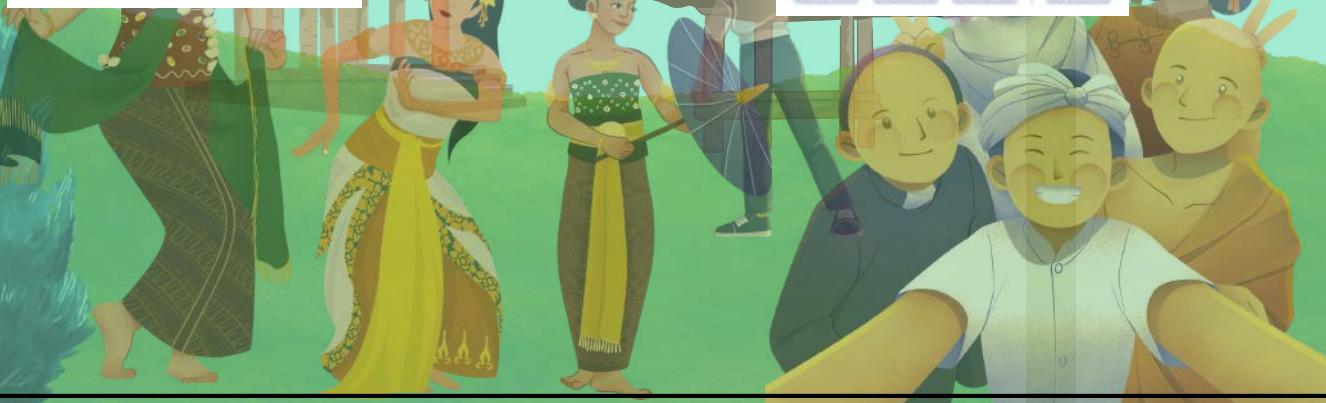
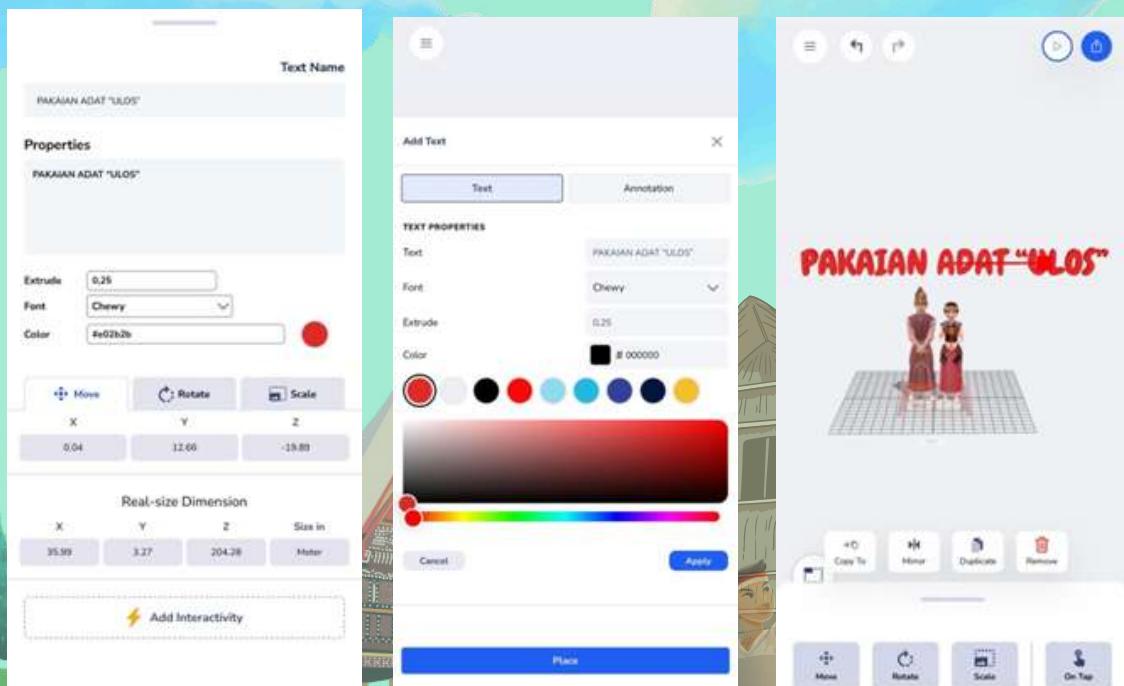
2. Kemudian mengunggah marker ke dalam platform Assembler Edu pada pengembangan Augmented Reality 3D. Marker yang digunakan merupakan flash card yang telah dirancang sebelumnya sebagai pemicu tampilan objek 3D. Klik “Upload” sampai marker berhasil diunggah.



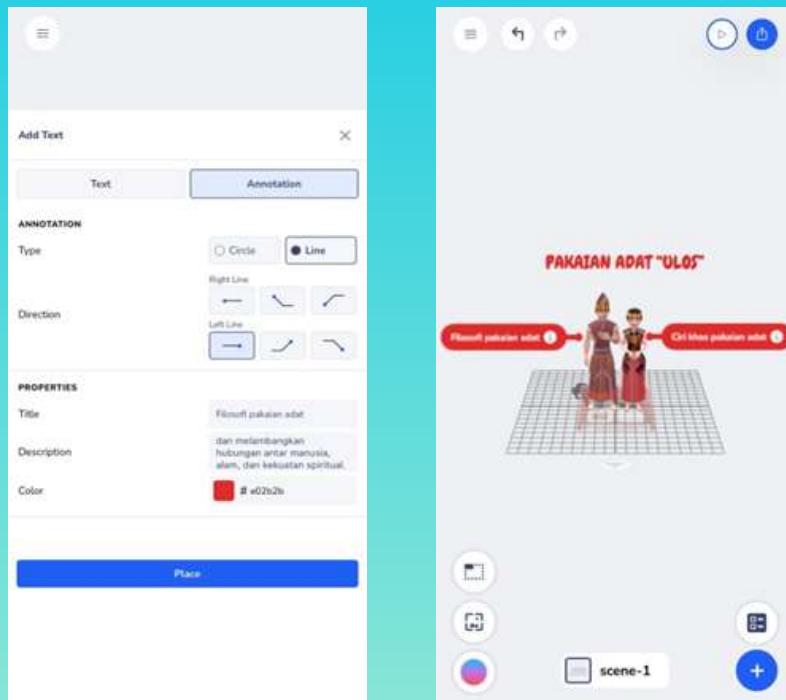
**3. Setelah marker berhasil diunggah, langkah berikutnya adalah mengunggah model 3D dari pakaian adat yang akan ditampilkan melalui media Augmented Reality. Klik menu “3D” yang berada dibagian bawah kiri. Kemudian kita bisa mencari model 3D yang ingin diekspor.**



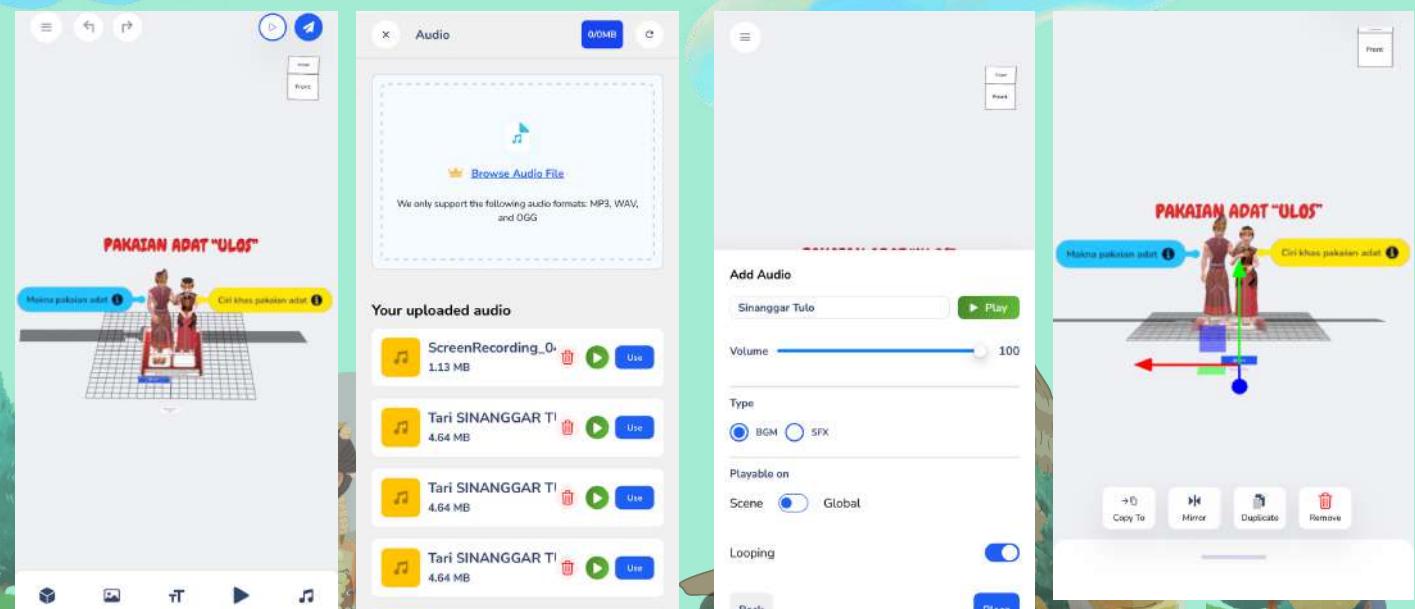
**4. Selanjutnya, beri judul berupa nama pakaian adat di atas model 3D tersebut. Pilih jenis huruf dan warna tulisan sesuai dengan preferensi agar tampilan lebih menarik dan informatif.**



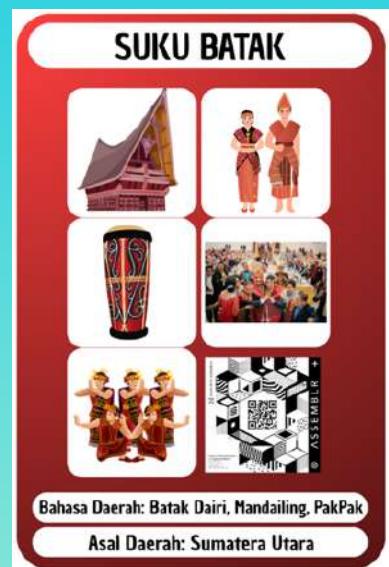
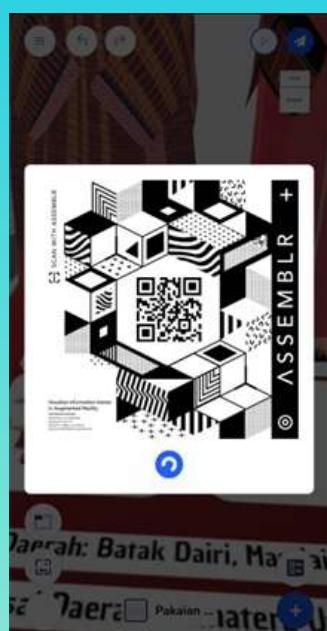
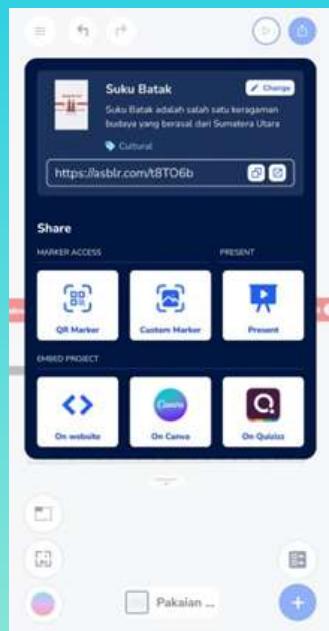
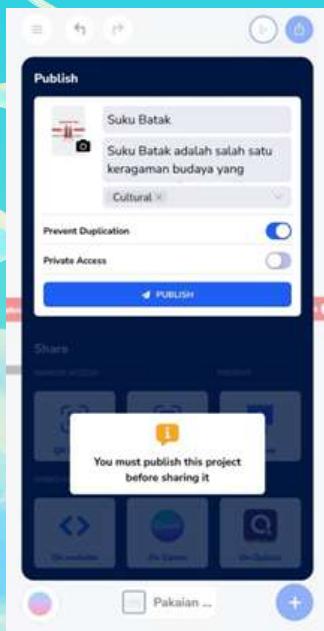
**5. Buatlah materi pendukung yang relevan, lalu tempatkan materi tersebut pada posisi yang sesuai di dalam tampilan media agar mudah diakses dan dipahami oleh pengguna.**



**6. Kemudian, tambahkan audio musik melalui menu audio yang berada disudut bawah kanan. Klik menu "audio". Lalu klik "Browse Audio File" kemudian nanti diarahkan pada penyimpanan file musik lalu pilih audio yang diinginkan. Aktifkan Type "BGM", Playable on "Scene" dan Looping. Kemudian klik "Place" untuk menempatkan audio didalam ruang 3D. Audio dapat diletakkan dimanapun.**



**7. Setelah seluruh elemen selesai di rancang, publikasikan proyek tersebut agar dapat digunakan oleh pihak lain. Klik “QR Marker” untuk mendapatkan barcode yang dapat mengakses projek Augmented Reality 3D pada materi Keragaman Budaya.**



# CARA PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI ASSEMBLR EDU

## Cara 1: Melalui Aplikasi Assemblr Edu

1. Buka Aplikasi Assemblr Edu, kemudian klik menu scan yang berada disudut bawah kanan.



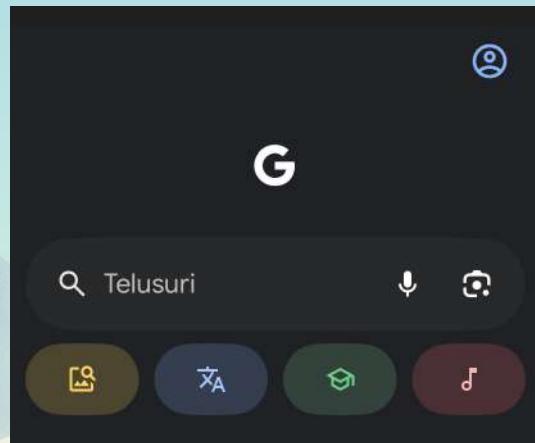
2. Arahkan kamera pada perangkat ke barcode Assemblr yang berada di Flashcard. tunggu sebentar, kemudian arahkan kamera ke Flashcard, tunggu sampai muncul icon "Play", lalu klik "Play", dan Augmented Reality Keragaman Budaya dapat digunakan.



# CARA PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI GOOGLE

## Cara 2: Melalui Aplikasi Google (Google Lens)

1. Buka aplikasi Google, kemudian klik "google lens" berbentuk kamera, yang berada di kolom pencarian tepatnya di sebelah kanan.



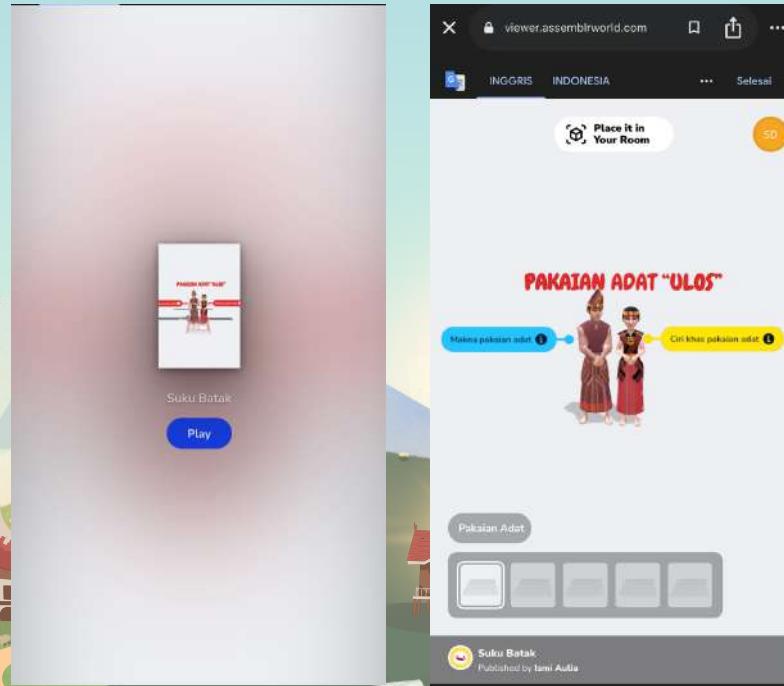
2. Arahkan kamera pada perangkat ke barcode Assemblr yang berada di flashcard, lalu klik kode yang terdeteksi. Kemudian akan muncul tampilan seperti dibawah ini, dapat memilih "View 3D" atau "Scan Marker".



# CARA PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI GOOGLE

## Cara 2: Melalui Aplikasi Google (Google Lens)

3. Jika memilih "View in 3D" maka akan muncul seperti dibawah ini, klik "Play" dan Augmented Reality pada Keragaman Budaya siap digunakan



4. Jika memilih "Scan Marker", arahkan kamera pada flashcard. Tunggu sebentar, sampai muncul icon "Play", lalu klik "Play", dan Augmented Reality pada Keragaman Budaya siap digunakan.

