

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
SEKOLAH DASAR KOTA MAKASSAR**

Rosdiah Salam¹, Erma Suryani Sahabuddin², Magfira³

¹PGSD FIP Universitas Negeri Makassar,

²PGSD FIP Universitas Negeri Makassar,

³PGSD FIP Universitas Negeri Makassar,

¹rosdiah.salam@unm.ac.id , ²ermasuryani@unm.ac.id,

³magfirafira193@gmail.com ,

ABSTRACT

This study discusses the effect of using augmented reality media on students' listening skills at UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Makassar City which aims to determine the description of the use of augmented reality media for students, to determine the description of listening skills of class students, to determine the effect of using augmented reality media on students' listening skills. The approach used in this research is a quantitative approach with the type of One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were class V UPT SPF SD Inpres Layng Tua II students, the sample was 19 students selected using saturated sampling technique. Data collection techniques using observation and tests. The data analysis techniques used were descriptive statistical analysis and inferential analysis. The results showed that the description of the use of augmented reality media was carried out in a good category, the description of the results of the student listening skills test showed a significant difference in students' listening skills with an increase from the average petest score in the incomplete category while the posttest score was in the complete category, and there was an effect of using augmented reality media on listening skills of class V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II students as evidenced by hypothesis testing using the t-Test formula assisted by IBM SPSS Statistic.

Keywords: augmented reality, listening skills.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap keterampilan menyimak siswa di UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Kota Makassar yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media *augmented reality* siswa, untuk mengetahui gambaran keterampilan menyimak siswa kelas, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap keterampilan menyimak siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layng Tua II, sampelnya 19 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran penggunaan media *augmented reality* terlaksana dengan kategori baik, gambaran hasil tes keterampilan menyimak siswa menunjukkan adanya perbedaan signifikan keterampilan menyimak siswa dengan peningkatan dari nilai rata-rata nilai *petest* berada pada kategori tidak tuntas sedangkan nilai *posttest* berada pada kategori tuntas, serta terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan rumus *t-Test* berbantuan *IBM SPSS Statistic*.

Kata Kunci: *augmented reality*, keterampilan menyimak.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa karena dengan kualitas pendidikan yang baik maka dapat membangun bangsa yang cerdas dan juga kokoh. Sejak tahun 1972 UNESCO (*United Nations Education, Scientific, and Cultural Organization*) atau organisasi pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan PBB menegaskan bahwa pendidikan memiliki fungsi sebagai kunci membuka jalan dalam membangun dan memperbaiki negaranya Nandika dalam (Kurniawati, 2022: 1).

Pendidikan yang berkualitas di seluruh wilayah Indonesia, telah diupayakan oleh pemerintah. Hal ini tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (3) dan (4), pasal tersebut memberikan penegasan bahwasanya pemerintah berkewajiban dalam

mengusahakan penyelegaraan pengajaran nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang dengan memprioritaskan anggaran untuk pendidikan sekurang-kurangnya 20% dari APBN (Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara Indonesia) dan APBD (Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah) (Kurniawati, 2022).

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah ternyata belum mampu mengatasi segala permasalahan yang ada dalam pendidikan Indonesia Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan PISA (*Programme for Internation Student Assesment*) pada tahun 2019, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam

survei tersebut (Kurniawati, 2022). Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Fakta ini sungguh memprihatinkan untuk Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ini dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satu aspek yang berperan penting bagi pendidikan maupun kehidupan sehari-hari adalah bahasa.

Bahasa adalah kemampuan setiap individu untuk berinteraksi atau berkomunikasi satu sama lain. Sejalan dengan pendapat Triyawan dkk (2018) yang mengatakan bahwa melalui bahasa manusia akan memperoleh banyak pengetahuan dan dengan penguasaan keterampilan berbahasa maka komunikasi dapat berjalan dengan baik. Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran. Satu dari mata pelajaran tersebut adalah pelajaran bahasa. Lebih khusus lagi bahasa yang harus diajarkan pada sekolah dasar adalah bahasa Indonesia yang merupakan bahasa pengantar dalam setiap kegiatan pembelajaran (Aghni, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia secara umum bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang terdiri dari empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis Muhammad & Fatimah dalam (Sakina, 2022). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling mendasar diantara yang lainnya (Yuliani dkk, 2020). Menurut Adler dalam (Prihatin, 2017) aktivitas komunikasi didominasi sebesar 53% oleh kegiatan menyimak, sedangkan menulis 14%, berbicara 16% dan membaca 17%.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang berkembang pada awal kehidupan manusia. Kemampuan menyimak sebagai salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikembangkan, memerlukan kemampuan bahasa reseptif dan pengalaman, dimana anak sebagai penyimak secara aktif memproses dan memahami apa yang didengar. Kemampuan menyimak melibatkan proses menginterpretasi dan menerjemahkan suara yang didengar

sehingga memiliki arti tertentu. Kemampuan ini melibatkan proses kognitif yang memerlukan perhatian dan konsentrasi dalam memahami arti informasi yang disampaikan (Yuliani dkk, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II diperoleh informasi bahwa keterampilan menyimak siswa yang baik berada diangka 50% dan sisanya belum bisa menyimak materi yang disampaikan dengan baik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh wali kelas yaitu kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan materi. Hal tersebut dipengaruhi oleh kurangnya minat siswa terhadap penyampaian materi oleh guru, meskipun guru telah merancang pembelajaran yang cukup bervariasi, seperti menggunakan layar proyektor untuk menampilkan materi atau menggunakan media konkret, namun penggunaan media konkret ini, masih dibatasi hanya pada mata pelajaran tertentu seperti matematika, sehingga beberapa mata pelajaran seperti IPA masih perlu peningkatan dalam hal penggunaan media yang dapat menarik minat siswa untuk terus belajar dan juga

media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan menyimak harus tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam keterampilan menyimak siswa adalah media *Augmented Reality*. Media *Augmented Reality* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas V dalam meningkatkan keterampilan menyimak karena media ini didukung dengan audio dan visual 3D yang dapat diproyeksikan ke dalam dunia nyata (Nasution dkk, 2022). Selain itu, media *Augmented Reality* juga mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi. Berdasarkan yang telah dilakukan oleh Halidi dkk dalam (Kamaruddin & Thahir,2021: 26) bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menjadi kesenangan tersendiri untuk siswa karena membantu siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sangat disarankan guru menggunakan media ini untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Media pembelajaran *Augmented Reality* telah menjadi bahan penelitian oleh Acesta & Nurmaylany (2018), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar lebih menarik dan lebih efektif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Danti dkk (2023), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *augmented reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa. Media *augmented reality* mampu memberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan siswa baik itu kemampuan berpikir kritis, berimajinasi, dan memberikan stimulus yang mampu merangsang peningkatan hasil belajar.

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan

media *Augmented Reality* siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II, Untuk mengetahui gambaran keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II.

Manfaat dari penelitian ini adalah Hasil dari pelaksanaan ini akan memberikan manfaat baik ditinjau secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi akademik, sebagai acuan teoritis dan memberi informasi tentang pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II.
- b. Bagi peneliti, sebagai sarana memenuhi tugas akhir sebagai salah satu persyaratan lulus strata 1 (S1), serta sebagai pengalaman dan bekal untuk menjalani profesi guru nantinya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai masukan dan pengalaman langsung

bagi guru dalam meningkatkan keterampilan menyimak dengan menggunakan media *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi siswa, sebagai upaya peningkatan keterampilan menyimak siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang berdampak positif terhadap kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah dan sebagai bahan referensi yang relevan bagi peneliti lainnya

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistic, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji

hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen dengan tipe penelitian *The Onegroup Pretest-Posttest Design*. Penelitian tipe *Onegroup Pretest-Posttest Design* merupakan tipe penelitian yang melakukan pretes dan postes, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai pretes dan postes. Jika nilai postes lebih tinggi dibandingkan nilai pretes maka perlakuan berpengaruh positif. Dengan demikian pengaruh perlakuan dapat diketahui dengan akurat (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) dengan satu kelompok subjek. Variable bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Augmented Reality*. *Augmented Reality* yang digunakan adalah *Augmented Reality* yang berbasis aplikasi untuk membantu siswa memvisualisasikan gambar sistem peredaran darah pada manusia. Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II.

Keterampilan menyimak siswa akan diamati melalui kegiatan mendengarkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II pada tahun ajaran 2023/2024.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II. Jumlah siswa kelas V yaitu 19 orang dengan jumlah laki-laki sebesar 8 orang dan 11 orang siswa perempuan. Kelas V dipilih menjadi sampel dalam penelitian ini karena media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* dianggap sesuai dengan kelas V, selain itu keterampilan menyimak juga tergolong rendah di kelas V.

Kegiatan observasi dilakukan pada saat pembelajaran menyimak menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berlangsung. Observasi dalam penelitian ini berupa lembar observasi siswa dan guru yang disediakan oleh peneliti.

Tabel 3.3 Pedoman pengkategorian penilaian proses

Aktivitas %	Kategori	Makna
80%-100%	B	Baik
59%-79%	C	Cukup

0%-58%	K	Kurang
--------	---	--------

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Penelitian ini siswa diberikan tes sebelum dilakukan perlakuan, siswa diberikan tes berupa soal-soal berbentuk isian yang digunakan untuk menilai keterampilan menyimak peserta didik.

Setelah mendapatkan hasil, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, setelah diberikan perlakuan peserta didik diberikan tes kembali untuk melihat hasil belajar siswa.

Tes hasil keterampilan menyimak siswa nantinya menggunakan rubrik analitik (deskriptif). Rubrik analitik adalah rubrik yang umum digunakan untuk melakukan penelitian soal yang dapat dibagi ke dalam kriteria yang mana masing-masing kriteria dapat dinilai secara individu. Kriteria dapat diberi bobot penilaian sesuai dengan pentingnya dalam mencapai *learning outcomes* (hasil pembelajaran) dari soal tersebut.

Teknik data dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan dan informasi dari data

yang terkumpul. Analisis data yang digunakan kuantitatif dengan menggunakan statistic berupa bantuan program statistical package for social science (SPSS) versi 23. Adapun teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistic deskriptif dan inferensial.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih empat minggu, di UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Kota Makassar. Subjek penelitian terdiri dari satu kelas, yaitu kelas V dengan jumlah siswa 19 orang. Pada awal penelitian dilaksanakan *pretest* (tes awal). Pemberian tes awal kemudian dilanjutkan dengan perlakuan berupa penggunaan media augmented reality dan diakhir kemudian diberikan tes akhir (*posttest*).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah (1) tes merupakan teknik yang berguna memperoleh data pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap keterampilan menyimak siswa. Tes disajikan dalam bentuk isian, responden menyimak materi simakan terlebih

dahulu kemudian melengkapi tes isian yang diberikan; (2) Lembar observasi merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data terkait penggunaan media *augmented reality* dalam proses pembelajaran. Lembar observasi diisi oleh observer setiap kali pertemuan; (3) Dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan informasi yang dapat mendukung penelitian.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap keterampilan menyimak siswa dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

1. Gambaran Penggunaan Media Augmented Reality Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Kota Makassar

Gambaran penggunaan media augmented reality pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Kota Makassar dapat diketahui dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi saat pertemuan di kelas, proses penggunaan media *augmented reality* dengan langkah-langkah: 1) Peneliti membantu siswa membuka aplikasi dengan cara

mengarahkan siswa untuk menyambungkan jaringan internet pada masing-masing HP siswa, mengarahkan siswa untuk mengunduh aplikasi pada *playstore*, mengarahkan siswa untuk menginstal aplikasi pada HP dan terakhir, guru memastikan aplikasi tampil pada layar desktop. 2) Peneliti membantu siswa melakukan *scan barcode* dengan cara memastikan aplikasi dapat ditekan, membantu siswa mendaftar menggunakan akun E-mail, mengarahkan siswa untuk mengikuti petunjuk penggunaan, dan memastikan siswa untuk menekan tombol *scan*.3) Peneliti mengarahkan siswa untuk meletakkan gambar dalam bentuk AR (*Augmented Reality*), hal ini dilakukan dengan membantu siswa untuk memilih tempat yang tepat, lalu memastikan siswa menekan tulisan *tap* pada layar HP, selanjutnya memeriksa tempat yang dipilih tidak mengganggu kejelasan gambar dan terakhir yaitu memastikan gambar ditampilkan dengan sempurna. 4) Menunjukkan kepada siswa tampilan gambar dalam bentuk AR. Peneliti memberikan arahan kepada siswa dan memastikan bahwa arahan yang diberikan diikuti dengan baik oleh

siswa, mengarahkan siswa untuk menekan tombol tampilan dalam bentuk AR dan gambar dalam bentuk AR dapat ditampilkan.

2. Gambaran Keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II

Gambaran keterampilan menyimak dengan menggunakan media *augmented reality* pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Kota Makassar dapat diketahui dengan melakukan uji analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan signifikan keterampilan menyimak pada siswa kelas V mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* 54,21 dengan kategori tidak tuntas dan nilai rata-rata *posttest* 82,36 dengan kategori tuntas. Sejalan dengan pendapat Setiowati (2019) bahwa keuntungan dari pemanfaatan teknologi *augmented reality* yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, dapat memotivasi siswa dalam belajar, serta dapat merubah perilaku siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Siswa pada kelas V mampu memahami dengan cepat konsep dari

materi yang diajarkan dengan menggunakan media *augmented reality* yang menampilkan materi dengan penyajian tampilan objek 2D dan 3D yang ditampilkan secara nyata sehingga terlihat antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat vitalicca dan mardiana (2017) mengatakan bahwa penggunaan media *augmented reality* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menggali konsep-konsep IPA dengan lebih jelas dan nyata, membuat pembelajaran jauh lebih menarik sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran.

3. Gambaran pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II

Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Kota Makassar dapat diketahui dengan analisis statistik inferensial menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan metode *Saphiro-Wilk*

sedangkan uji hipotesis menggunakan teknik pengujian *paired sample t-Test*.

Berdasarkan nilai nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 dan jika dibandingkan dengan taraf signifikansi α ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa untuk rumusan hipotesis pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap keterampilan menyimak siswa adalah H_0 ditolak, H_a diterima. Jadi, terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap keterampilan menyimak siswa.

Pengaruh penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran IPA di kelas V ini tidak terlepas dari keunggulan dari media augmented reality itu sendiri. Aryani, Aryani, Akhlis, dan Subali (2019) berpendapat bahwa dengan menggunakan pendekatan Visualisasi objek yang menyerupai realitas sehari-hari, penggunaan media augmented reality memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman seperti eksplorasi langsung ke lapangan, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang banyak menggunakan visual untuk memahami pembelajaran

menggunakan media augmented reality ialah pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk dapat meningkatkan motivasi belajarnya serta menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, imajinasi, dan kolaborasi yang mana hal tersebut akan memberikan dampak pada peningkatan hasil belajarnya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan media *augmented reality*. Hasil observasi yang diperoleh menunjukkan bahwa setiap tahapan indikator keberhasilan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *augmented reality* dapat dilaksanakan dengan kategori baik.
2. Keterampilan menyimak siswa pada kelas V meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa melalui *posttest* semua siswa berada pada kategori tuntas.

3. Media *augmented reality* berpengaruh dan signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Layang Tua II Kota Makassar. Hal tersebut dibuktikan setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus t-Test berbantuan *IBM SPSS Statistic* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap keterampilan menyimak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Triyawan, D., Khalidjah, S., & Kresnadi, H. (n.d.). (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio terhadap Keywords : Audio Media , Listening Skills pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan*. 1–9.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal*

- Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Sakina, N. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Inpres Barombong 2 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Yuliani, M. S., Mappapoleonro, A. M., & Mansoer, Z. (2020). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Serial Diva terhadap Kemampuan Menyimak Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 37–46.
- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *SASTRANESIA: Jurnal STKIP PGRI Jombang*, 5(3). 45-52.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). *Augmented Reality dan Pembelajaran di Era Digital*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Kamaruddin, R. & Thahir, R., (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 24–35.
- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media SAugmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 346-362.
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Trayanasari, D. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864-871.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R & D, dan penelitian pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Setiowati, T. (2019). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mata

Pelajaran Matematika Kelas VIII
di Mts Nu Ungaran Tahun Ajaran
2018/2019. *Skripsi*. Semarang:
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang.

Vitalicca, D., & Mardiana. (2017).

Pengaruh Implementasi
Augmented Reality (AR) Sebagai
Media Pembelajaran Terhadap
Hasil Belajar Peserta Didik SD
pada Mata Pelajaran IPA.
Seminar Nasional Fakultas
Teknik Universitas Negeri
Makassar.

Aryani, P. R., Akhlis, I., & Subali, B.
(2019). Penerapan Model
Pembelajaran Inkuiri Terbimbing
Berbentuk Augmented Reality
(AR). *ABDIMAS: Jurnal*
Pengabdian Masyarakat , 4(1),
501-510.