

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS AUGMENTED
REALITY TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS III
SDN 255 PARANGLOHE KABUPATEN BULUKUMBA**

Karnilawati¹, Ratnawati², Desy Ayu Andhira³

¹²³Universitas Muhammadiyah Makassar

karnilawati1920@gmail.com

ratnawati@unismuh.ac.id

desyayuandhira@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using an Augmented Reality-based educational game on the listening skills of third-grade students at SDN 255 Paranglohe, Bulukumba Regency. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method through a One Group Pretest–Posttest design. The subjects were 10 third-grade students. Data collection used a story listening test administered before and after the application of Augmented Reality media in the learning process. The results showed that students' listening skills improved after using the media. The average score for students in the pretest was 55.00, increasing to 84.00 in the posttest. These results indicate that the use of an Augmented Reality-based educational game significantly improved students' listening skills. The use of this technology helps students focus better and visualize the story content more easily through direct interaction with digital objects. Therefore, Augmented Reality-based educational games can be used as an effective alternative learning medium to improve elementary school students' listening skills.

Keywords: Augmented Reality, listening to stories, elementary school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas III SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* melalui desain *One Group Pretest–Posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan menyimak cerita yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media tersebut. Nilai rata-rata siswa pada *pretest* sebesar 55,00 meningkat menjadi 84,00 pada *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan kemampuan menyimak cerita siswa secara signifikan. Penggunaan teknologi ini membantu siswa untuk lebih fokus dan

memvisualisasikan isi cerita dengan lebih mudah melalui interaksi langsung dengan objek digital. Oleh karena itu, *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, menyimak cerita, siswa sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Menurut Syam et al. (2024), pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dan bernalar. Salah satu keterampilan berbahasa yang krusial untuk dikuasai adalah keterampilan menyimak. Menyimak bukan sekadar mendengarkan bunyi bahasa, melainkan proses aktif untuk memahami, mengidentifikasi, dan menginterpretasi pesan yang disampaikan secara lisan. Khususnya pada kemampuan menyimak cerita, siswa dituntut untuk mampu menangkap gagasan, alur, dan pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan menyimak perlu ditanamkan sejak dini agar siswa memiliki fondasi yang kuat dalam menerima informasi dan mengembangkan imajinasinya.

Kemampuan menyimak cerita merupakan kesanggupan siswa

dalam memusatkan perhatian dan memahami isi tuturan yang disampaikan melalui media tertentu. Namun, pada kenyataannya keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar masih sering ditemukan kendala. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba, diketahui bahwa kemampuan menyimak siswa masih tergolong rendah. Siswa seringkali kesulitan dalam mempertahankan fokus, sulit mengingat kembali detail cerita yang didengar, serta kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran menyimak yang bersifat satu arah.

Salah satu faktor utama rendahnya kemampuan menyimak ini adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih bersifat konvensional. Pembelajaran seringkali hanya bersumber pada penjelasan guru secara lisan tanpa alat bantu yang menarik, sehingga siswa merasa jenuh dan perhatiannya mudah teralih.

Guru jarang memanfaatkan teknologi digital yang dapat memvisualisasikan cerita secara interaktif untuk merangsang minat siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi cerita secara lebih nyata dan menarik agar proses menyimak menjadi lebih efektif.

Salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR). Media *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara *real-time*. Dengan bantuan teknologi ini, karakter atau latar dalam cerita dapat diproyeksikan seolah-olah muncul di hadapan siswa, memberikan stimulus visual dan auditori yang kuat. Interaksi langsung melalui *game* edukasi ini memudahkan siswa dalam memvisualisasikan isi cerita, sehingga meningkatkan daya konsentrasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang disimak.

Beberapa literatur menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi digital seperti *Augmented*

Reality dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran berbasis AR memberikan suasana baru yang futuristik dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Melalui media ini, hambatan siswa dalam memahami alur cerita yang abstrak dapat diminimalisir karena lingkungan belajar menyediakan representasi visual yang konkret untuk membantu daya ingat dan pemahaman menyimak siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam dunia belajar siswa agar mereka lebih tertarik dan fokus. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas III SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas

literasi menyimak siswa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental*. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan menyimak cerita siswa melalui pengukuran data yang berbentuk angka dan dianalisis menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan melalui analisis data yang bersifat statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan berupa penerapan media *game* edukasi berbasis *Augmented Reality*. Desain *One Group Pretest–Posttest* merupakan desain penelitian eksperimen sederhana yang melibatkan satu kelompok subjek yang

diberi perlakuan dan diukur sebelum serta sesudah perlakuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 10 orang siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling* jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa *sampling* jenuh digunakan apabila jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan menyimak cerita. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum penerapan media *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* (*pretest*) dan setelah penerapan media tersebut (*posttest*). Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan menyimak yang mencakup kemampuan mengingat detail cerita, memahami alur, mengidentifikasi tokoh, serta menangkap pesan moral dalam cerita.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata,

nilai tertinggi, nilai terendah, serta distribusi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji-t (*t-test*) guna mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan menyimak cerita siswa secara signifikan. Menurut Sugiyono (2022), analisis statistik inferensial digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai populasi berdasarkan data sampel melalui pengujian hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas III SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *Augmented Reality*.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak cerita siswa setelah penerapan media *game* edukasi

berbasis *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Menyimak Cerita Siswa

Jenis Tes	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata
<i>Pretest</i>	10	50	60	55,00
<i>Posttest</i>	10	80	90	84,00

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis puisi siswa sebelum penggunaan metode *outdoor* adalah 55,33, sedangkan setelah penggunaan metode tersebut nilai rata-rata meningkat menjadi 84,33. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis puisi siswa setelah penerapan metode *outdoor* dalam pembelajaran.

Selain itu, peningkatan juga terlihat dari nilai terendah dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa. Pada *pretest* nilai terendah siswa adalah 45 dan nilai tertinggi 70, sedangkan pada *posttest* nilai terendah meningkat menjadi 75 dan nilai tertinggi mencapai 95. Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa

mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa penerapan metode *outdoor*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *outdoor* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis puisi siswa. Peningkatan nilai yang diperoleh siswa dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa lingkungan luar kelas dapat menjadi sumber inspirasi yang efektif untuk membantu siswa menemukan ide-ide kreatif dan menuangkannya ke dalam bait puisi dengan lebih indah.

Metode *outdoor* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk membawa siswa berinteraksi langsung dengan objek atau alam di lingkungan sekitar. Penggunaan metode ini memungkinkan siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung, sehingga mereka dapat menangkap kesan visual, suara, dan suasana yang kemudian diolah menjadi diksi yang puitis. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa menulis puisi memerlukan kepekaan rasa dan imajinasi, dan lingkungan luar kelas menyediakan stimulus nyata yang

dibutuhkan siswa untuk memperkaya isi puisi mereka.

Selain itu, penggunaan metode *outdoor* juga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sastra. Suasana belajar yang santai namun bermakna di luar ruang kelas membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, sehingga siswa lebih bebas dan aktif dalam mengekspresikan pikiran mereka ke dalam karya tulis.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh data statistik yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *outdoor*. Penggabungan antara pengamatan langsung dengan kegiatan kreatif memudahkan siswa dalam menyusun kata-kata yang bermakna dan imajinatif.

Dengan demikian, penggunaan metode *outdoor* dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membantu siswa dalam menemukan tema puisi, tetapi juga meningkatkan

kemampuan apresiasi sastra serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas III SDN 255 Paranglohe Kabupaten Bulukumba. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa yang nyata setelah penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata kemampuan menyimak cerita siswa pada saat *pretest* berada pada kategori rendah (55,00), sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality*, nilai rata-rata siswa pada *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 84,00 yang berada pada kategori tinggi.

Penggunaan *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* mampu membantu siswa memahami alur dan detail cerita dengan lebih baik karena media ini memvisualisasikan objek

atau karakter cerita secara interaktif ke dalam lingkungan nyata. Visualisasi yang konkret tersebut memberikan stimulus yang kuat bagi siswa untuk mempertahankan fokus dan mempermudah daya ingat dalam menyimak informasi. Selain itu, suasana belajar yang inovatif berbasis teknologi juga terbukti dapat meningkatkan minat, keterlibatan aktif, serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak.

Dengan demikian, *game* edukasi berbasis *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, N., & Syam, A. K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 991–998.

- <https://jurnaldidaktika.org>.
- Huda, M. (2018). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, A. K., Latief, S. A., & Syakur, A. (2024). Analisis Pemanfaatan Teknologi Interaktif terhadap Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1020-1030.
- <https://jurnaldidaktika.org>.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842.
doi:10.36989/didaktik.v9i5.2032.
- Wahyudi, A. (2020). *Augmented Reality dalam Dunia Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.