

Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Cangkring

Ina Syahroni, Prabawati Nurhabibah*, Widia Nur Jannah

Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

prabawati@umc.ac.id*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan media *Augmented Reality* (AR), serta mengetahui pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas V SDN 1 Cangkring. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang mengukur kemampuan kognitif siswa sesuai materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan selama penelitian. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *Paired Samples t-test* untuk menguji perbedaan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 63,80 dengan nilai minimum 48 dan maksimum 80. Setelah pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality*, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 80,63 dengan nilai minimum 66 dan maksimum 95. Terjadi peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 16,83 poin. Hasil *Paired Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring.

Kata kunci: *Augmented Reality*, hasil belajar, Bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi diri, baik secara intelektual, spiritual, sosial, maupun emosional. Pendidikan juga menjadi sarana utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dalam konteks pendidikan formal, sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting sebagai fondasi awal pembentukan kemampuan berpikir, berbahasa, dan berkarakter peserta didik (Arsyad, 2016).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan sangat penting di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan agar peserta didik mampu membaca dan menulis, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta memahami berbagai informasi. Bahasa Indonesia menjadi sarana utama dalam mempelajari mata pelajaran lain, sehingga rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dapat berdampak pada pencapaian akademik secara keseluruhan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Hasil belajar menurut Bloom mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan minat), serta psikomotor (keterampilan). Namun pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, ranah yang paling sering diukur adalah ranah kognitif, seperti kemampuan membaca, memahami isi teks, mengidentifikasi gagasan pokok, menulis sederhana, serta kemampuan bercerita. Hasil belajar juga dipahami sebagai perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik berupa peningkatan pemahaman, keterampilan berbahasa, maupun kemampuan literasi (Slameto, 2018).

SDN 1 Cangkring merupakan salah satu sekolah dasar yang sedang melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 September 2025 dengan guru wali kelas V, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan hasil belajar yang belum optimal. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi bacaan, mengidentifikasi unsur-unsur cerita, dan menganalisis isi teks. Selain itu, rendahnya minat baca dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar.

Salah satu penyebab kurang optimalnya hasil belajar di SDN 1 Cangkring adalah keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran masih didominasi media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Meskipun media tersebut membantu, namun belum cukup menarik perhatian siswa, terutama pada era digital saat ini ketika siswa lebih terbiasa dengan tampilan visual yang dinamis dan interaktif. Perubahan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual.

Permasalahan-permasalahan hasil belajar Bahasa Indonesia yang muncul tersebut diperkuat pula dengan bukti hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 1 Cangkring di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Data hasil belajar keterampilan menyimak ditunjukkan dengan nilai terendah 41,7 dan nilai tertinggi 83,3 dan rata-rata kelas 58,4, 42,5% atau 23 dari 30 siswa belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM atau data rata-rata pencapaian siswa yang masih rendah pada hasil belajar di bawah KKM. Adapun hasil data keterampilan menyimak mendengarkan memperhatikan 63%, mempelajari memaknai 59%, mengevaluasi 57%, penanggapan 47%, dan mengingat kembali 57%, artinya bahwa data hasil belajar siswa tersebut pada kategori rendah.

Dampak permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Upaya yang peneliti gunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu *Augmented Reality* (AR).

Pemilihan peneliti menggunakan *Augmented Reality* dikarenakan pembelajaran tersebut, memanfaatkan teknologi melalui sebuah Aplikasi yang diharapkan dapat mendapat respon yang baik dari siswa. *Augmented Reality* perpaduan antara *virtual reality* dengan *world reality*. *Augmented Reality* adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam lingkup nyata tiga dimensi (3D) lalu diproyeksikan dalam waktu nyata (Kurniawan, 2017). *Augmented Reality* (AR) merupakan cara alami untuk mengeksplorasi objek 3D dan data, *Augmented Reality* merupakan suatu perpaduan antara *virtual reality* dengan *world reality*. Sehingga objek-objek virtual 2 dimensi (2D) atau 3 Dimensi (3D) seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata (Mustika, 2018).

Paparan di atas, dapat dijelaskan bahwa *Augmented Reality* merupakan suatu konsep perpaduan antara *Virtual Reality* dengan *Word Reality*. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* merupakan

suatu program aplikasi tiga dimensi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital. *Augmented Reality* hanya membutuhkan *handphone* berbasis *android*, dengan cara mendownload aplikasi *Augmented Reality* pada *playstore*. Media *Augmented Reality* mudah dioperasikan, dan menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital tanpa merubah bentuk dari suatu objek. *Augmented Reality* dapat digunakan dalam pembelajaran. Media *Augmented Reality* membuat pembelajaran menjadi menarik dan memunculkan motivasi anak dalam belajar (Mustika, 2018).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media AR diyakini mampu menstimulasi minat belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan mempermudah peserta didik menyerap materi pelajaran yang sifatnya abstrak. Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dipandang sebagai salah satu alternatif solusi. Dengan *Augmented Reality*, siswa dapat melihat objek, gambar, atau animasi digital secara langsung melalui perangkat seperti *smartphone* atau *tablet*. Ketika siswa memindai gambar atau kartu tertentu, muncul visualisasi tiga dimensi beserta audio atau teks yang mendukung pemahaman materi. Kelebihan *Augmented Reality* inilah yang berpotensi meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa.

Penelitian menggunakan media *Augmented Reality* (AR) telah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya Setyawan (2019) mengenai “*Augmented Reality* Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD” mengemukakan bahwa melalui pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* telah dikembangkan sebuah Aplikasi media pembelajaran AR Jelajah Angkasa AR yang dikembangkan mendapat respon yang baik dari siswa dilihat dari hasil pengamatan guru terhadap penggunaan aplikasi ini melalui uji coba terbatas yang dilakukan pada kelompok kecil di kelas. Selain itu, Gunaeni, Jannah, dan Nurhabibah (2026) menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat pentingnya penggunaan pembelajaran yang aktif dan inovatif untuk mendukung hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kedua, oleh Oktaviani (2020) dengan judul “Pengaruh *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu” mengemukakan bahwa berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh positif media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa kelas VI SD Kota Bengkulu. Ketiga, oleh Jamhari (2018) dengan judul “Pengembangan Buku Suplemen 3D *Augmented Reality* Sebagai Bahan Belajar Tematik Tema Lingkungan Tentang Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas III SD” mengemukakan bahwa Buku suplemen sangat dibutuhkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi mengenai perkembangbiakan hewan. Sejalan dengan tujuan pengembangan dalam penelitian ini, buku suplemen memenuhi kriteria valid. Keempat, oleh Zuliansyah (2021) dengan judul “Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Hewan Langka Di Lindungi Di Indonesia” mengemukakan bahwa Berdasarkan hasil dari pembuatan dan pengujian aplikasi ini, dapat membantu guru pada metode mengajar yang inovatif dan menarik serta berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah dilakukan pada aspek *functional suitability*, *usability* dan *portability*.

Penggunaan media *Augmented Reality* ini merupakan inovasi baru bagi guru sebagai media pembelajaran menggunakan *android*. Oleh karena itu, penggunaan media yang kaya visual dan interaktif menjadi sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. *Augmented Reality* berpotensi memperkuat proses belajar karena menghadirkan objek digital yang dapat dilihat secara nyata, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Dengan meningkatnya keterlibatan dan motivasi melalui AR, hasil belajar Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkat secara signifikan. Paparan di atas, mendorong peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V di SDN 1 Cangkring.”

METODE

Sebuah penelitian adanya langkah-langkah yang dapat menunjang keberhasilan penelitian. Prosedur-prosedur yang dilakukan bersifat ilmiah artinya penelitian ini bersumberkan pada bidang keilmuan dan langkah-langkah penelitiannya harus menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa sebuah metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting pada tahap pelaksanaan dan pengumpulan data. Dalam hal ini berkaitan dengan masalah yang akan dikaji oleh peneliti, maka jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Arikunto (2013) menjelaskan bahwa: “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.”

Penjelasan di atas, memberikan gambaran untuk peneliti dalam memilih metode eksperimen, karena dalam eksperimen bertujuan menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat yang dapat disebabkan oleh sesuatu. Jadi, dapat disimpulkan secara spesifik bahwa penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu ada tidaknya Untuk mengetahui Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 1 Cangkring.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan *The One Group pretest posttest Design*. Menurut Arikunto (2013) di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Dalam penelitian ini, hanya menggunakan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre-test* dan tes yang dilakukan sesudah eksperimen disebut *post-test*. Subjek dalam penelitian ini akan mendapatkan perlakuan (*treatment*).

Variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Peneliti mengidentifikasi dua variabel yang saling bersangkutan dalam penelitian ini. Kedua variabel tersebut adalah variabel independent biasa disebut juga sebagai variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Augmented Reality*. Variabel dependent biasa disebut juga sebagai variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Menurut Arikunto (2013) menjelaskan bahwa: “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Maka setelah memahami pendapat ahli di atas, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 1 Cangkring yang berjumlah 30 siswa. Menurut Arikunto (2013) menjelaskan bahwa: “Sampel adalah sebagian atau populasi yang diteliti.” Peneliti dalam pengambilan sampel dengan beberapa pertimbangan dalam pengambilan sampel dengan cara *sampling purposive* merujuk pada pendapat Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa: “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Mengacu pada pendapat di atas, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini, dengan mempertimbangan pembelajaran permasalahan yang ada yaitu pada siswa kelas atas V yang berjumlah 30 siswa. Dengan demikian, maka sampel pada penelitian ini kelas V dengan jumlah 30 siswa.

Alat pengumpulan data dapat disebut juga instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti agar hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari soal tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistic deskriptif dan statistic inferensial dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Media *Augmented Reality*

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 30 siswa kelas V SDN 1 Cangkring, diperoleh hasil *pretest* sebelum penggunaan media *Augmented Reality* dengan nilai minimum sebesar 48, nilai maksimum sebesar 80, dan nilai rata-rata sebesar 63,80 dengan standar deviasi sebesar 8,86. Distribusi hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebanyak 24 siswa (80%) memperoleh nilai kurang dari 70 dan berada pada kategori perlu bimbingan. Sebanyak 5 siswa (16,7%) berada pada kategori cukup, 1 siswa (3,3%) berada pada kategori baik, dan tidak terdapat siswa yang mencapai kategori sangat baik.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Rendahnya nilai *pretest* dapat dilihat dari sebagian besar siswa yang belum mencapai kategori baik. Instrumen penelitian sendiri mengukur berbagai kemampuan kognitif, mulai dari memahami isi teks, menentukan informasi, menerapkan informasi, menganalisis masalah, mengevaluasi tindakan, hingga menciptakan gagasan berdasarkan teks. Dengan demikian, berdasarkan data penelitian dapat diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring sebelum menggunakan media *Augmented Reality* masih tergolong rendah, sehingga diperlukan pembelajaran dengan media yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih menarik, konkret, dan interaktif.

Hal ini sejalan (Mayer, 2009) menjelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning bahwa proses belajar dapat berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan representasi visual yang sesuai. Teori ini menekankan adanya saluran pemrosesan visual dan verbal serta keterbatasan kapasitas kognitif siswa. Oleh karena itu, penyajian materi yang hanya mengandalkan bentuk verbal atau teks dapat membuat siswa lebih sulit membangun pemahaman yang bermakna. Dalam penelitian ini, rendahnya rata-rata *pretest* sebesar 63,80 dapat dipahami sebagai gambaran kemampuan awal siswa sebelum memperoleh pengalaman pembelajaran yang memanfaatkan media visual-interaktif. *Augmented Reality* berpotensi memperkaya representasi materi dengan menggabungkan informasi digital dengan lingkungan nyata.

Dikuatkan pula oleh Teori konstruktivisme memandang bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks *Augmented Reality*, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi dapat berinteraksi dengan representasi digital yang ditempatkan dalam lingkungan nyata. Menurut (Reilly, J. M., & Dede, 2019) menjelaskan bahwa *Augmented Reality* memiliki keterkaitan dengan teori konstruktivisme sosial dan *situated learning* karena pembelajaran dapat dilakukan dalam konteks nyata, memberikan informasi sesuai situasi, serta mendukung proses kolaborasi dan pembentukan pengetahuan. Jika dikaitkan dengan kondisi *pretest*, siswa pada tahap awal belum memperoleh pengalaman pembelajaran menggunakan media AR. Oleh karena itu, nilai rata-rata 63,80 dapat menjadi gambaran kemampuan awal sebelum siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Temuan tersebut sejalan dengan Jannah, Fikriyah, Nurhabibah, dan Hanikah (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan *blended learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD dalam merancang perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan pengalaman belajar secara langsung dapat mendukung keterlibatan peserta didik.

Ditambahkan dengan Teori *situated learning* menekankan bahwa proses belajar akan lebih bermakna apabila pengetahuan dipelajari dalam konteks yang relevan dengan kehidupan dan lingkungan peserta didik. Menurut (Dunleavy, M., & Dede, 2014) menjelaskan bahwa AR dapat menempatkan siswa dalam konteks fisik dan sosial yang nyata serta memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, materi cerita lingkungan sekolah memiliki hubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Penggunaan AR dapat membantu menghubungkan isi materi dengan representasi visual dan lingkungan nyata sehingga siswa tidak hanya membaca teks, tetapi dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Kusumo, D., & Afandi, 2021) mengenai pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan desain one group pretest-posttest dan menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Anisyah, S., Imlessah, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S., & Santoso, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Augmented Reality* dikembangkan sebagai upaya mengatasi permasalahan hasil belajar yang salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang monoton. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya, (Intania Dinda Febriyanti, 2025) melakukan penelitian pada siswa kelas V sekolah dasar mengenai multimedia interaktif berbantuan *Augmented Reality*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 65,6 pada *pretest* menjadi 85,9 pada *posttest*, dengan N-Gain sebesar 0,6 kategori sedang. Hasil tersebut memperkuat bahwa AR dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Amaliah Gunaeni, Jannah, dan Nurhabibah (2026) yang menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Ketiga penelitian tersebut memperlihatkan bahwa sebelum diberikan pembelajaran berbasis AR, kemampuan awal siswa masih dapat berada pada tingkat yang belum optimal, kemudian mengalami peningkatan setelah memperoleh pembelajaran dengan dukungan media AR. Berdasarkan hasil penelitian, teori, dan penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring sebelum menggunakan media *Augmented Reality* masih rendah, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,80 dan sebanyak 80% siswa berada pada kategori perlu bimbingan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mengkonkretkan materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami isi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *Augmented Reality* diberikan sebagai alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual.

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setelah Menggunakan Media *Augmented Reality*

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality*, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* terendah adalah 66, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,63 dengan standar deviasi sebesar 8,71. Apabila dibandingkan dengan hasil *pretest*, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar: $80,63 - 63,80 = 16,83$ poin.

Perubahan juga terlihat dari distribusi kategori hasil belajar. Sebanyak 5 siswa (16,7%) memperoleh kategori sangat baik, 13 siswa (43,3%) kategori baik, 9 siswa (30%) kategori cukup, dan hanya 3 siswa (10%) yang berada pada kategori perlu bimbingan. Dengan demikian, setelah menggunakan media *Augmented Reality*, terjadi perubahan distribusi hasil belajar yang cukup jelas. Jumlah siswa yang berada pada kategori perlu bimbingan menurun dari 24 siswa menjadi 3 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring setelah menggunakan media *Augmented Reality* berada pada kategori baik.

Menurut Mayer (2021), pembelajaran multimedia dapat membantu proses belajar apabila informasi verbal dan visual disusun secara tepat sehingga siswa dapat membangun representasi mental dari materi yang

dipelajari. Penggunaan *Augmented Reality* dalam penelitian ini memungkinkan materi disajikan dengan dukungan visual dan interaksi. Hal tersebut dapat membantu siswa menghubungkan informasi yang mereka baca dengan representasi yang lebih konkret. Peningkatan rata-rata dari 63,80 menjadi 80,63 dapat dipahami sejalan dengan prinsip tersebut, karena media pembelajaran memberikan tambahan representasi visual yang dapat membantu proses pemahaman siswa.

Dalam perspektif konstruktivisme, siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman aktif. AR memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan objek atau informasi digital yang disajikan dalam lingkungan nyata. Afnan dan Puspitawati menjelaskan bahwa AR memiliki potensi dalam pembelajaran karena dapat menggabungkan lingkungan nyata dengan elemen digital dan memberikan pengalaman interaktif yang mendukung pemahaman konsep. Dengan demikian, peningkatan hasil *posttest* dapat dikaitkan dengan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian informasi secara konvensional.

Menurut (Reilly, J. M., & Dede, 2019) menjelaskan bahwa AR mendukung pembelajaran yang bersifat kontekstual karena informasi digital dapat ditempatkan dalam lingkungan nyata dan memberikan pengalaman yang lebih autentik kepada siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa mempelajari cerita yang berkaitan dengan lingkungan sekolah. Penggunaan AR memungkinkan materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Intania Dinda Febriyanti, 2025) pada siswa kelas V SD. Penelitian tersebut menemukan peningkatan rata-rata nilai dari 65,6 menjadi 85,9 setelah menggunakan multimedia interaktif berbantuan AR. Hasil tersebut menunjukkan bahwa AR efektif digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Kusumo, D., & Afandi, 2021) juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan desain *pretest-posttest* sehingga memiliki pola yang serupa dengan penelitian ini. Selain itu, penelitian (Anisyah, S., Imless, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S., & Santoso, 2024) menemukan bahwa penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian tersebut, rata-rata nilai meningkat dari 21,08 pada *pretest* menjadi 70,60 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 49,52 poin. Hasil ketiga penelitian tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penggunaan AR dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan berpotensi meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, teori, dan penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Augmented Reality*. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 63,80 menjadi 80,63, atau meningkat sebesar 16,83 poin. Selain itu, jumlah siswa pada kategori perlu bimbingan turun dari 80% menjadi 10%. Dengan demikian, penggunaan media *Augmented Reality* memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

Pengaruh Media *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, dilakukan perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Secara deskriptif, nilai rata-rata meningkat dari 63,80 pada *pretest* menjadi 80,63 pada *posttest*, sehingga terdapat peningkatan sebesar 16,83 poin. Selanjutnya dilakukan uji normalitas. Hasil menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Paired Samples t-test*. Hasil *Paired Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,000$. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan

demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring.

Menurut (Mayer, 2009) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat mendukung proses belajar melalui penggabungan representasi verbal dan visual yang dirancang sesuai dengan cara kerja sistem kognitif manusia. Dalam penelitian ini, media *Augmented Reality* memberikan bentuk penyajian materi yang lebih kaya dibandingkan penyajian materi secara tekstual saja. Visualisasi dan interaksi yang diberikan media dapat membantu siswa memilih informasi yang relevan, mengorganisasikannya, dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar dan hasil uji statistik yang signifikan dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran multimedia tersebut.

Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman. AR mendukung proses tersebut karena siswa dapat berinteraksi dengan objek digital dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Reilly dan Dede menyatakan bahwa AR dapat selaras dengan pendekatan konstruktivisme sosial dan situated learning karena memungkinkan siswa belajar melalui konteks nyata, interaksi, kolaborasi, dan pengalaman yang lebih autentik. Dengan demikian, penggunaan AR dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Dunleavy dan Dede menjelaskan bahwa AR dapat menempatkan peserta didik dalam konteks fisik dan sosial yang nyata sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan autentik. Dalam penelitian ini, materi Bahasa Indonesia berkaitan dengan cerita mengenai lingkungan sekolah. Karakter materi tersebut memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan bantuan AR, materi dapat disajikan dengan pengalaman visual yang lebih dekat dengan konteks kehidupan siswa. Hal tersebut dapat membantu siswa memahami materi bukan hanya sebagai informasi yang harus dihafalkan, tetapi sebagai pengetahuan yang memiliki hubungan dengan pengalaman mereka.

Penelitian (Kusumo, D., & Afandi, 2021) menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran Augmented Reality terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan desain one group pretest-posttest dan analisis paired sample t-test, sehingga secara metodologis memiliki kesesuaian dengan penelitian ini. Selanjutnya, penelitian (Intania Dinda Febriyanti, 2025) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan AR efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Nilai rata-rata meningkat dari 65,6 menjadi 85,9 dan N-Gain berada pada kategori sedang. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan AR dapat memberikan perubahan positif pada hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Dewi, Rati, dan Sukmana (2025) juga meneliti penggunaan media Augmented Reality terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut dilatarbelakangi masalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AR yang dipadukan dengan metode pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Augmented Reality dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, Rahmawati, Nurhabibah, dan Nur Jannah (2026) melaporkan bahwa penerapan model VAK berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat bahwa pemilihan strategi dan media pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu bentuk pengalaman belajar dapat membantu meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis data, teori yang mendukung, dan penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa media *Augmented Reality* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 16,83 poin, dari 63,80 sebelum perlakuan menjadi 80,63 setelah perlakuan. Hasil *Paired Samples t-test* menunjukkan $p < 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi cerita lingkungan sekolah.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Amaliah Gunaeni, Jannah, dan Nurhabibah (2026) yang mengkaji pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap keterampilan menulis teks deskripsi di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang aktif dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik dapat mendukung peningkatan kemampuan Bahasa Indonesia. Meskipun menggunakan model pembelajaran yang berbeda dengan penelitian ini, penelitian tersebut relevan karena sama-sama menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Jubaedah, Nurhabibah, dan Nur Jannag (2026) mengenai pengaruh model Numbered Heads Together (NHT) terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan interaksi siswa dapat mendukung kemampuan berbahasa. Kedua penelitian tersebut memperkuat argumentasi bahwa inovasi pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan, interaksi, dan pengalaman belajar siswa dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan ketiga rumusan masalah, dapat diketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar yang jelas sebelum dan sesudah penggunaan media *Augmented Reality*. Pada kondisi awal, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63,80, kemudian meningkat menjadi 80,63 setelah penggunaan media *Augmented Reality*. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata, tetapi juga dari perubahan kategori hasil belajar. Siswa dengan kategori perlu bimbingan menurun dari 80% menjadi 10%, sedangkan siswa yang mencapai kategori baik dan sangat baik meningkat menjadi 60%. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, teori konstruktivisme, dan Situated Learning. Ketiga teori tersebut memberikan dasar bahwa pembelajaran dengan dukungan visual, interaksi, pengalaman aktif, dan konteks nyata dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih bermakna. Hasil penelitian juga diperkuat oleh penelitian terdahulu yang secara umum menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan *Augmented Reality* dan hasil belajar siswa, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 1 Cangkring dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di SDN 1 Cangkring, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum menggunakan media *Augmented Reality* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 63,80, dengan nilai minimum 48 dan maksimum 80. Sebanyak 24 siswa (80%) berada pada kategori perlu bimbingan, 5 siswa (16,7%) kategori cukup, dan 1 siswa (3,3%) kategori baik. Dengan demikian, hasil belajar awal siswa masih tergolong rendah.

Hasil belajar setelah menggunakan media *Augmented Reality* menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *posttest* menjadi 80,63, dengan nilai minimum 66 dan maksimum 95. Sebanyak 5 siswa (16,7%) berada pada kategori sangat baik, 13 siswa (43,3%) kategori baik, 9 siswa (30%) kategori cukup, dan 3 siswa (10%)

kategori perlu bimbingan. Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Augmented Reality* berada pada kategori baik.

Terdapat pengaruh media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Cangkring dengan nilai t hitung sebesar 28,658 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media *Augmented Reality* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisyah, S., Imlessah, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S., & Santoso, J. T. B. (2024). Augmented reality: Interactive and fun learning media to improve student learning outcomes. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 129–139. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/>
- Amaliah Gunaeni, S., Jannah, W. N., & Nurhabibah, P. (2026). The influence of PjBL model on descriptive text writing skills in elementary schools. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 12(3), 429–438. <https://doi.org/10.31949/jcp.v12i3.18068>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, Wiwik Retno. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Konsentratif Melalui Metode Listening Team Pada Siswa Kelas VI*. SDN 1 Sukejol *Jurnal Al Hikmah* Vol. 8 Oktober 2020, 1-16.
- Derta Bunga, dan Padilah. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Celmek Cerita Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok Bermain Al Hafiiz Air Batu Banyuasin." *JTA: Jurnal Tunas Aswaja* 1, (29 April 2022): 74-84
- Doludea, Anny, and Lenny Nuraeni. (2018). "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita Melalui Wayang Kertas Di Tk Makedonia." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 1.1 (2018): 1-5
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). *Augmented reality teaching and learning*. In J. M. Spector et al. (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology*. Springer Publishing.
- Ernawati, N. L. S., & Rasna, I. W. (2020). *Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103–112.
- Intania Dinda Febriyanti, A. E. A. (2025). Development of Augmented Reality Assisted Interactive Multimedia on Human Visual Sense Material to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2347–2365.
- Jamhari, I., Susilaningsih, S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Buku Suplemen 3D Augmented Reality Sebagai Bahan Belajar Tematik Tema Lingkungan Tentang Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sd. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 76–81. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p076>
- Jannah, W. N., Fikriyah, F., Nurhabibah, P., & Hanikah. (2020). Project based blended learning model to improve students' creativity in designing Bahasa Indonesia learning devices for primary school. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education (ICE 2019)*. <https://doi.org/10.4108/eai.28-9-2019.2291037>
- Jubaedah, N., Nurhabibah, P., & Nur Jannag, W. (2026). The effect of the Numbered Heads Together (NHT) learning model on second grade students' early reading skills. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 12(3), 473–486. <https://doi.org/10.31949/jcp.v12i3.18470>

- Kurniaman, O., & Huda, M. N. (2018). *Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III Sd Muhamadiyah 6 Pekanbaru. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 249. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i2.6284>
- Kusumo, D., & Afandi, R. (2021). The effect of augmented reality learning media on motivation and social studies learning outcomes in elementary schools. *Academia Open*, 4. <https://doi.org/https://acopen.umsida.ac.id/index.php/acopen/article/view/2729>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Multimedia Learning.
- Nugroho, et al., (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kuliah Teknik Otomasi Industri*. Vol.4, No.2, Mei 2022.
- Oktaviani, Y., Lusa, H., & Noperman, F. (2020). Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 202–208. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.202-208>
- Pebriana, Diah Annisa (2018). *Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan Di Kelas 2 SD Negeri Banjaran Kulon Progo*. Skripsi: UNY PGSD.
- Pramono and M.D Setiawan (2018). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan*. Vol. 3, No.1, p. 54.
- Rahmawati, A., Nurhabibah, P., & Nur Jannah, W. (2026). The effect of the VAK learning model on the reading comprehension ability of grade III elementary school students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 12(3), 487–500. <https://doi.org/10.31949/jcp.v12i3.18477>
- Reilly, J. M., & Dede, C. (2019). *Augmented reality in education. In Handbook of mobile teaching and learning*. Springer Publishing.
- Setyawan, B., Rofi'i, R., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality in Science Learning for Elementary School Students. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Yuliono, T., Sarwanto, S., & Rintayati, P. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 65–84.
- Zuliansyah, Muhamad Riski. (2018). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Langka Di Lindungi Di Indonesia*. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol. 2, No. 1.