

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD**

Oleh

I Gusti Agung Istri Agug Dhea Triyastuti Dewi

NIM 2111031304

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) yang berfokus pada *game* edukasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi 2 orang ahli materi, 1 orang ahli desain instruksional, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan, 9 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, 1 orang guru, dan 30 siswa sebagai subjek uji coba efektivitas media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan tes objektif berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran AR berbasis *game* edukasi memiliki validitas yang sangat baik, dengan persentase penilaian dari ahli mencapai 95,83% untuk isi materi, 95% untuk desain, dan 96,66% untuk media. Efektivitas media ini diukur melalui pre-test dan post-test, yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 62,67 menjadi 81,87. Hasil analisis uji-t menunjukkan thitung sebesar -6,837, yang lebih besar dari ttabel 1,699, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan menyimak berita siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AR berbasis *game* edukasi.

Kata kunci: *Augmented Reality*, *Game* Edukasi, Keterampilan Menyimak, Berita

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY MEDIA BASED ON
EDUCATIONAL GAMES TO IMPROVE NEWS LISTENING SKILLS IN
FOURTH GRADE STUDENTS AT SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD**

By

I Gusti Agung Istri Agug Dhea Triyastuti Dewi

NIM 2111031304

Primary Education Department

ABSTRACT

This study aims to develop augmented reality (AR)-based learning media focused on educational games to improve news listening skills among fourth-grade students at SD No. 5 Kerobokan Kelod. This study uses the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study included two subject matter experts, one instructional design expert, one learning media expert, three students for individual testing, nine students for small group testing, one teacher, and 30 students as subjects for testing the effectiveness of the media. Data collection techniques were conducted through questionnaires and objective multiple-choice tests. The results of the study indicate that AR-based educational game learning media has very good validity, with expert ratings reaching 95.83% for content, 95% for design, and 96.66% for media. The effectiveness of this media was measured through pre-tests and post-tests, which showed an increase in the average score from 62.67 to 81.87. The results of the t-test analysis showed a t-value of -6.837, which is greater than the critical t-value of 1.699, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in students' news listening skills before and after using AR-based educational game learning media.

Keywords: *Augmented Reality, Educational Games, Listening Skills, News*