

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab I dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah. Adapun pemaparan mengenai sepuluh hal pokok tersebut sebagai berikut.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi di Republik Indonesia. Dengan pesatnya perkembangan globalisasi, modernisasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi, Bahasa Indonesia harus tetap menjadi alat komunikasi utama di Indonesia. Berbagai pihak harus melakukan inovasi agar Bahasa Indonesia bisa terus beradaptasi dengan perubahan zaman, sehingga tetap memiliki kedaulatan di Indonesia (Somadayo dkk. 2024). Salah satu fungsi Bahasa Indonesia adalah sebagai bahasa nasional, yang telah ada sejak Sumpah Pemuda pada 28 Oktober 1928. Bahasa ini didasarkan pada Bahasa Melayu, yang telah berfungsi sebagai *lingua franca* di Indonesia selama berabad-abad. Di Indonesia, tidak ada persaingan antar bahasa daerah untuk menjadi bahasa nasional. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia berperan sebagai: 1) simbol kebanggaan nasional, 2) simbol identitas nasional, 3) alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial, budaya, dan bahasa yang berbeda, dan 4) alat komunikasi antar daerah dan budaya (Nasution dkk., 2022).

Selain menjadi bahasa nasional, Bahasa Indonesia juga berperan sebagai bahasa negara sesuai dengan Pasal 36 Bab XV Undang-Undang Dasar 1945. Sebagai bahasa negara, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai: 1) bahasa resmi negara, 2) bahasa pengantar dalam pendidikan, 3) alat komunikasi nasional untuk perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional serta kepentingan pemerintah, dan 4) alat pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Salah satu peran Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara adalah penggunaannya sebagai bahasa resmi dalam kegiatan kenegaraan, baik secara lisan maupun tulisan (Purnamasari & Hartono 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk membantu siswa menguasai keterampilan berbahasa menurut Syihabudin, S.A. & Ratnasari, T., (2020) ada empat, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan ini sangat penting untuk dikuasai siswa. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting, melibatkan pemahaman dan interpretasi informasi yang disampaikan secara lisan (Febriani dkk., 2023). Keterampilan ini juga mencakup kemampuan menyampaikan informasi secara lisan atau tertulis. Menyimak memerlukan pemahaman mendalam terhadap informasi yang disampaikan baik secara lisan maupun tertulis (Sulistyowati 2022).

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa kelas IV SD. Namun, banyak siswa sering mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterampilan menyimak ini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi masalah

tersebut. Beberapa masalah yang sering muncul termasuk metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media interaktif (Rahmayani dkk. 2024). Dengan menggunakan *argumented reality*, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, seperti berita, dalam lingkungan nyata mereka (Sari dkk., 2024). Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami konten pembelajaran secara lebih visual dan praktis, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam pembelajaran (Harefa dkk., 2023).

*Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen digital, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten virtual dalam lingkungan nyata. Menurut Christianingrum, dkk., (2024), *argumented reality* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan menyisipkan objek digital seperti gambar, suara, atau animasi ke dalam lingkungan fisik melalui perangkat seperti *smartphone* atau tablet. Dalam pendidikan, *AR* menjadi alat yang efektif untuk memvisualisasikan konsep abstrak, memberikan konteks yang lebih nyata dan relevan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi.

Lebih lanjut, *argumented reality* tidak hanya menambah lapisan informasi digital, tetapi juga membantu siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Christianingrum, dkk., (2024) menyatakan bahwa *argumented reality* dapat digunakan untuk mensimulasikan pengalaman nyata yang mendukung pengembangan keterampilan tertentu, termasuk keterampilan menyimak. Misalnya, siswa dapat mendengar berita atau narasi yang disertai dengan visualisasi tiga dimensi yang muncul di layar, sehingga mereka dapat memahami informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dengan demikian, *argumented reality* berperan sebagai jembatan antara dunia fisik dan digital yang membantu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Adapun kesenjangan yang ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD No. 5 Kerobokan Kelod berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas, Ibu Putu Ayu Rossy Pratiwi, S.Pd., adalah kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi berita, seharusnya mencapai nilai rata-rata atau KKM sebesar 80 sesuai dengan standar nasional. Namun, nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai 69,32, dengan selisih 11,68 dari target. Ibu Putu Ayu Rossy menyatakan bahwa salah satu penyebab utama adalah kesulitan siswa dalam menyimak dan memahami unsur-unsur penting dalam berita. Ibu Ayu Rossy sering kali harus menggunakan media seperti video dari *YouTube* yang kurang interaktif, sehingga tidak sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami materi. Dalam wawancara, Ibu Ayu Rossy juga menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa bervariasi, dengan sebagian siswa sangat antusias saat menggunakan berbagai media pembelajaran seperti *Wordwall*, teka-teki, dan permainan sambung kata. Namun, siswa masih menghadapi tantangan dalam merangkai kata dan menyimak informasi yang lebih kompleks. Meskipun penggunaan media telah meningkatkan minat belajar siswa, media yang lebih inovatif dan interaktif seperti *augmented reality* (AR) belum pernah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan AR berbasis *game* edukasi diyakini dapat menjadi solusi yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa, terutama dalam meningkatkan kemampuan menyimak mereka

hal ini serupa dengan penelitian (Misbahudholam AR, M, dkk., 2020). Selain itu, menurut pandangan peneliti dan didukung oleh pernyataan Ibu Putu Ayu, kecerdasan dan daya tangkap siswa turut memengaruhi hasil belajar mereka. Seperti yang diungkapkan oleh (Anabella 2022), siswa dengan kecerdasan tinggi akan lebih mudah menyerap informasi, sementara siswa dengan kecerdasan rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menemukan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa, dan AR berbasis *game* edukasi dipandang sebagai inovasi yang dapat menjawab kebutuhan ini.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, penelitian oleh (Fadhlullah Toha & Panggayuh., 2024) mengembangkan media pembelajaran AR pada mata pelajaran IPA kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Karang, yang menghadapi masalah kurangnya media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. AR digunakan untuk memvisualisasikan topik yang kompleks, seperti bumi dan tata surya, dengan tujuan meningkatkan interaktivitas dan visualisasi dalam pengajaran. Media yang dikembangkan menggunakan Unity dan Canva, divalidasi oleh para ahli media dan materi dengan hasil yang sangat memuaskan, 95% dan 93% masing-masing. Uji coba kelompok kecil (10 siswa) menghasilkan skor 96%, sementara uji coba kelompok besar (30 siswa) memperoleh skor 90.6%. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran AR efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka untuk belajar, meskipun

ada beberapa masalah teknis yang perlu diatasi. Hasil ini menunjukkan bahwa AR adalah alat yang cocok untuk memperkuat pemahaman materi IPA di sekolah dan layak untuk disebarluaskan.

Selain itu, penelitian (Firdaus, 2021) juga menunjukkan keberhasilan AR dalam membantu siswa *slow learner* di SD Negeri Sen Asen 1. Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi numerik dan karakter siswa, Firdaus mengembangkan media berbasis AR menggunakan model ADDIE. MBB AR, media yang dihasilkan, sangat efektif dalam meningkatkan literasi numerik pada materi bilangan bulat serta meningkatkan literasi digital dan karakter siswa, seperti percaya diri, disiplin, dan kerjasama. Dengan media ini, siswa *slow learner* yang sebelumnya menghadapi keterbatasan dalam belajar mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Penelitian ini menegaskan bahwa media AR dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus.

Demikian pula, (Faiza,M.N, dkk., 2022) mengembangkan media AR untuk pembelajaran IPS pada materi ragam pakaian adat Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kompetensi pengetahuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis AR. Dalam uji coba yang dilakukan, hasil *pretest* menunjukkan hanya 33% siswa yang mencapai standar kelulusan, namun setelah penggunaan media AR, 100% siswa berhasil mencapai kelulusan. Hal ini menunjukkan bahwa AR dapat memperkaya pembelajaran IPS dengan cara yang lebih interaktif dan membantu siswa memahami materi yang bersifat visual dan faktual. Kesuksesan ini memperkuat

pentingnya penggunaan AR dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa di berbagai mata pelajaran.

Penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran terbukti efektif tidak hanya dalam membantu pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA, IPS, dan literasi, tetapi juga dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hasil-hasil penelitian ini dapat menjadi acuan peneliti yang kuat untuk mengembangkan media AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita di SD.

Penggunaan *argumented reality* berbasis *game* edukasi diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi berita dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis AR menjadi penting untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi berita di kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kesulitan dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam berita.
- 2) Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang interaktif untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan menyimak berita di kelas.

- 3) Penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti *game* edukasi berbasis *augmented reality*, masih kurang diterapkan untuk membantu peserta didik dalam memahami konten berita secara mendalam dan interaktif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini berfokus pada masalah yang berkaitan dengan kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan keterampilan menyimak berita. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *augmented reality* berbasis *game* edukasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *augmented reality* berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media *augmented reality* berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *augmented reality* berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Setiap penelitian pastinya ingin mempunyai tujuan yang akan dicapai agar penelitian lebih sesuai dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun media *augmented reality* berbasis *game* edukasi pada keterampilan menyimak berita dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada hasil belajar peserta didik Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod.
- 2) Mengetahui kelayakan media *augmented reality* berbasis *game* edukasi pada keterampilan menyimak berita dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada hasil belajar peserta didik Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod.
- 3) Mengetahui efektivitas media *augmented reality* berbasis *game* edukasi pada keterampilan menyimak berita dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada hasil belajar peserta didik Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod.

## 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan *augmented reality* berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita di kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penelitian ini juga memberikan manfaat praktis yang berdampak bagi sekolah, guru, peserta didik, dan peneliti.

1) Manfaat bagi guru

Media pembelajaran *augmented reality* berbasis *game* edukasi ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berita, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

2) Manfaat bagi peserta didik

Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah mereka dalam memahami materi berita, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

3) Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini memberikan informasi kepada pihak sekolah bahwa penggunaan *augmented reality* berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita di kelas IV SD, serta memotivasi siswa dalam belajar.

4) Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* berbasis *game* edukasi dalam berbagai konteks pembelajaran

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1) Bisa digunakan untuk belajar di mana saja

Produk media pembelajaran *augmented reality* berbasis *game* edukasi diharapkan dapat digunakan tidak hanya dalam pembelajaran di kelas, tetapi juga di rumah atau tempat lain. Dengan demikian, peserta didik yang menggunakan produk ini dapat tetap melanjutkan pembelajaran meskipun berada di luar kelas tanpa mengalami kesulitan.

2) Pengguna

Media *augmented reality* berbasis *game* edukasi ini dirancang untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berita.

3) Perangkat

Perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah *laptop* dan *komputer*, bukan *smartphone*. Aplikasi ini dioptimalkan untuk perangkat *desktop* guna memudahkan pengguna dalam mengakses konten pembelajaran. Penggunaan *laptop* dan *komputer* diharapkan memberikan pengalaman yang lebih maksimal karena layar yang lebih besar dan kemampuan perangkat yang lebih mumpuni dibandingkan *smartphone*. Selain itu, aplikasi berbasis *augmented reality* ini memerlukan dukungan perangkat keras yang lebih kuat, sehingga *laptop* dan *komputer* menjadi pilihan terbaik untuk menjalankan aplikasi ini. Dengan perangkat tersebut, siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan objek-objek virtual dalam aplikasi, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka

terhadap materi berita serta meningkatkan keterampilan menyimak secara lebih efektif.

4) Kelengkapan materi pembelajaran

Produk media pembelajaran *augmented reality* berbasis *game* edukasi ini diharapkan memuat materi pembelajaran yang lengkap namun disajikan secara ringkas dan mudah dipahami. Materi yang disediakan berfokus pada keterampilan menyimak berita, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi berita yang disimak.

5) Rancangan *augmented reality*

Aplikasi ini akan memiliki beberapa menu dalam *augmented reality*, termasuk menu awal atau *main menu* yang berisi judul materi pembelajaran dan beberapa tombol navigasi. Menu kedua akan berisi pengenalan aplikasi berbasis *augmented reality* serta tujuan pembelajaran. Menu terakhir adalah menu materi yang berisi berita yang disajikan dengan objek 3D untuk memperkuat pemahaman siswa tentang berita tersebut.

6) Mempunyai beberapa fitur

Beberapa fitur yang diharapkan dalam produk ini meliputi fitur panduan penggunaan untuk mempermudah peserta didik memahami cara menggunakan aplikasi. Selain itu, terdapat fitur informasi tambahan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, serta mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan mengembangkan *augmented reality* berbasis *game* edukasi pada materi berita di SD No. 5 Kerobokan Kelod, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi ini akan membantu siswa mengembangkan keterampilan penting abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menyimak yang lebih baik. Selain itu, *augmented reality* dapat menjadi alat yang berharga untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap berita, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita secara efektif dan menyenangkan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam media pembelajaran *augmented reality* berbasis *game* edukasi pada materi berita adalah sebagai berikut:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) *Augmented reality* dapat membantu meningkatkan interaksi dan pengalaman siswa ketika belajar berita, terutama ketika memahami konsep abstrak dan memvisualisasikan gambar, animasi, atau bahkan video yang relevan dengan berita yang disimak. *Augmented reality* memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual yang berkaitan dengan informasi berita, sehingga informasi tersebut lebih mudah dipahami dan diingat. *Augmented reality* berbasis *game* edukasi membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa terhadap berita.

- 2) Siswa dapat memvisualisasikan informasi berita secara lebih detail dan interaktif, yang memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat informasi yang disimak, serta meningkatkan keterampilan menyimak berita secara keseluruhan.
- 3) Siswa dapat meningkatkan keterampilan menyimak berita mereka saat menggunakan teknologi. *Augmented reality* berbasis *game* edukasi memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual yang berkaitan dengan konten berita, membantu mereka mengembangkan keterampilan menyimak dengan bantuan teknologi.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media *augmented reality* berbasis *game* edukasi ini adalah bahwa media tersebut hanya dapat diterapkan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak berita. Materi selain berita tidak dapat ditemukan dalam media *augmented reality* ini. Selain itu, perangkat yang dihasilkan hanya terbatas pada laptop atau komputer, dan tidak dapat digunakan pada perangkat lain seperti *smartphone*

### 1.10 Definisi Istilah

Terdapat istilah-istilah yang digunakan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan ringkas agar tidak terjadi kesalahan pemahaman. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Augmented reality*

*Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan dunia nyata dan memproyeksikan objek virtual tersebut secara *real time*. Dalam dunia

pendidikan, AR dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep abstrak dan meningkatkan interaksi mereka dengan materi pelajaran.

## 2) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru kepada siswa guna memperlancar proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup benda, alat, teknik, dan situasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

## 3) Berita

Berita adalah laporan atau informasi tentang suatu kejadian atau peristiwa yang disampaikan kepada publik melalui berbagai media, baik cetak, elektronik, maupun digital. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diajak untuk menyimak isi berita, memahami informasi yang disampaikan, dan belajar menyampaikan kembali informasi tersebut secara sistematis.

## 4) Keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan. Proses menyimak melibatkan perhatian penuh terhadap apa yang didengar, serta pemahaman terhadap makna kata, frasa, dan ide yang disampaikan. Dalam konteks pendidikan, keterampilan menyimak merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa dasar (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) yang sangat penting dikuasai oleh siswa untuk memahami

informasi dan berkomunikasi secara efektif. Keterampilan menyimak meliputi mendengarkan dengan aktif, mengidentifikasi informasi penting, serta menganalisis dan mengevaluasi pesan yang disampaikan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui penggunaan media yang inovatif dan interaktif, seperti *augmented reality*.

