

Pemanfaatan Media *Augmented Reality* dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMPN 1 Galis Pamekasan

Novi Maulidia, Agik Nur Efendi, Mochamad Arifin Alatas, Aldi Firnanda

Universitas Islam Negeri Madura

e-mail: novimaulidia976@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The development of digital technology encourages the education sector to use interactive and contextual learning methods. One of the emerging innovations is the use of Augmented Reality (AR) media, which can combine the real world and the online world to support students' understanding in a more concrete and engaging manner. The purpose of this research is to implement media innovation based on Augmented Reality. The results of the use in speaking skills and student responses in learning. In this study, a qualitative descriptive method was used. Data collection techniques included direct observation, interviews, and documentation conducted on seventh-grade students at SMPN 1 Galis as research subjects. Data analysis was carried out through three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. This research proves that Augmented Reality (AR) media can actively encourage the involvement of seventh-grade students at SMPN 1 Galis and enhance their confidence in speaking. The display of three-dimensional objects through AR makes it easier for students to understand the material and construct sentences more clearly and structured. The use of Augmented Reality (AR) media in speaking skills learning helps students' understanding, encourages their engagement in the learning process, and fosters confidence when speaking.

Keywords: *Augmented Reality Media, Speaking Skills, Students*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong dunia pendidikan untuk menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan media *Augmented Reality* (AR) yang mampu menggabungkan dunia nyata dan daring untuk mendukung pemahaman siswa secara lebih konkret dan menarik. Tujuan penelitian ini melaksanakan inovasi media berbasis *Augmented Reality*. Hasil penggunaan dalam keterampilan berbicara, dan respon siswa dalam pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan terhadap siswa kelas VII SMPN 1 Galis sebagai subjek penelitian. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini membuktikan bahwa media *Augmented Reality* (AR) mampu mendorong keterlibatan siswa kelas VII SMPN 1 Galis secara aktif serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berbicara. Tampilan objek tiga dimensi melalui AR mempermudah siswa dalam memahami materi dan menyusun kalimat dengan lebih jelas dan terstruktur. Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran keterampilan berbicara membantu pemahaman siswa, mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta menumbuhkan rasa percaya diri saat berbicara.

Kata kunci: Media Augmented Reality, Keterampilan berbicara, Siswa



PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan komponen esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena berperan sebagai landasan utama dalam pembentukan kemampuan komunikasi yang efektif (Handayani, 2023). Kemampuan ini tidak sekadar merefleksikan kapasitas siswa dalam menyampaikan ide secara verbal, melainkan juga menjadi tolok ukur kemampuan berpikir kritis, penguasaan struktur dan diksi bahasa, serta kecakapan menyampaikan argumen secara sistematis dan persuasif. Dalam ranah pendidikan, keterampilan berbicara memiliki nilai strategis karena menunjang keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai bentuk interaksi kelas, seperti diskusi, presentasi, debat, dan kerja kelompok. Kendati demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan ini masih tergolong kurang berkembang pada sebagian besar siswa (Larosa & Iskandar, 2021). Banyak peserta didik yang merasa tidak nyaman, gugup, atau mengalami kesulitan dalam menyusun serta mengungkapkan gagasan secara terstruktur dan jelas saat berbicara di hadapan orang lain.

Kondisi ini menunjukkan adanya berbagai faktor penghambat, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan luar, yang turut berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas pengembangan keterampilan berbicara mereka. Beberapa penyebab dari kondisi ini antara lain adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, kurangnya media pendukung yang menarik, serta terbatasnya kesempatan siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang nyata dan bermakna (Rakhman et al., 2025). Observasi dan wawancara sudah dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Galis Pamekasan menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara masih didominasi oleh pendekatan tradisional, seperti ceramah dan presentasi sederhana yang kurang bervariasi. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan belum menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara. Guru pun menghadapi tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih atraktif dan melibatkan siswa secara aktif, apalagi dengan keterbatasan media yang sesuai dengan karakteristik belajar generasi saat ini (Lumbu et al., 2025).

Seiring dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, *Augmented Reality* (AR) muncul sebagai media pembelajaran yang inovatif karena mampu menggabungkan unsur dunia nyata dan virtual dalam satu pengalaman interaktif (Aditia, 2024). Teknologi ini memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan objek visual tiga dimensi melalui perangkat digital seperti ponsel pintar atau tablet. Pemanfaatan AR dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Dalam konteks pembelajaran keterampilan berbicara, AR dapat berperan sebagai pemantik visual dan situasional yang mendorong siswa untuk berbicara secara spontan, kontekstual, dan bermakna.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Galis Pamekasan, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa kelas VII masih tergolong rendah. Dalam kegiatan belajar mengajar, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif, kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas, serta sering mengalami kebingungan dalam menyampaikan gagasan secara runtut dan logis. Ketika diberi tugas presentasi, hanya sebagian kecil siswa yang mampu menyampaikannya dengan artikulasi dan intonasi yang baik, sementara sebagian besar lainnya tampak kaku, membaca teks tanpa ekspresi, atau bahkan enggan berbicara sama sekali. Fenomena ini diperkuat oleh temuan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah dan pemberian tugas lisan secara individu tanpa pendampingan atau media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa tidak memperoleh cukup stimulus untuk mengeksplorasi kemampuan bicarannya secara alami dan kontekstual.

Kondisi ini sejalan dengan pandangan Tarigan (2008) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara tidak akan berkembang secara optimal tanpa latihan yang sistematis dan lingkungan yang mendukung. Berbicara adalah keterampilan yang dipelajari dan dilatih, bukan kemampuan bawaan. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara membutuhkan strategi yang memungkinkan siswa berlatih dalam situasi nyata dan bermakna. Teori Konstruktivisme dari Piaget (1970) juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam pandangan konstruktivis, siswa memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung dan hubungan dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media yang memungkinkan pengalaman belajar konkret dan interaktif, seperti *Augmented Reality*, dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Semakin nyata pengalaman belajar yang diperoleh siswa, semakin tinggi pula retensi dan pemahaman mereka terhadap materi. Teknologi AR memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya visual, tetapi juga interaktif dan eksploratif.

Seiring dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, *Augmented Reality* (AR) muncul sebagai media pembelajaran yang inovatif karena mampu menggabungkan unsur dunia nyata dan virtual dalam satu pengalaman interaktif (Aditia, 2024). Teknologi ini memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan objek visual tiga dimensi melalui perangkat digital seperti ponsel pintar atau tablet. Pemanfaatan AR dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Dalam konteks pembelajaran keterampilan berbicara, AR dapat berperan sebagai pemantik visual dan situasional yang mendorong siswa untuk berbicara secara spontan, kontekstual, dan bermakna.

Sehubungan penelitian terdahulu yang meneliti tentang media *Augmented Reality* yang dilakukan oleh Mustaqim (2016) dengan judul “Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran.” Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran berdampak positif terhadap proses belajar siswa. Teknologi AR mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan partisipasi siswa. AR juga mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi tiga dimensi dan mendorong siswa berpikir kritis melalui interaksi langsung antara dunia nyata dan maya. Secara keseluruhan, AR dinilai sebagai media yang fleksibel dan mendukung peningkatan motivasi serta pemahaman siswa, baik dengan maupun tanpa kehadiran guru. Sejalan penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Putri, dkk., (2024) yang berjudul “Media *Augmented Reality* Belajar Membaca untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini.” Media ARBECA terbukti tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan literasi membaca awal pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *augmented reality* mampu memberikan kontribusi positif dalam menumbuhkan daya pikir dan keterampilan dasar membaca anak secara lebih optimal.

Penelitian ini juga dilakukan oleh Malasari, dkk., (2024) yang berjudul “Pemanfaatan Media *Augmented Reality* Dalam Pengembangan Materi Ajar Teks Deskripsi Siswa.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji kelayakan pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pengembangan materi teks deskripsi, sebanyak 90% responden menyatakan media tersebut sangat mudah digunakan, sementara 10% menyatakan mudah digunakan. Dari total 20 responden, sebanyak 19 orang menyatakan bahwa media AR ini mampu membangkitkan semangat nasionalisme dan menumbuhkan rasa cinta tanah air. Dengan demikian, aplikasi *Augmented Reality* berbasis video dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi teks deskripsi. Persamaan penelitian ini dengan terdahulu yaitu sama-sama

meneliti tentang media *Augmented Reality*, sedangkan perbedaannya terletak pada objeknya, penelitian ini terletak di SMPN 1 Galis Pamekasan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, teridentifikasi sejumlah kendala dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN 1 Galis Pamekasan. Sebagian besar siswa menunjukkan keengganan untuk berbicara di depan umum yang disebabkan oleh rasa malu, rendahnya tingkat kepercayaan diri, serta terbatasnya kesempatan untuk berlatih berbicara dalam situasi yang kontekstual. Selain itu, proses pembelajaran belum memanfaatkan media *Augmented Reality* (AR) akibat keterbatasan kompetensi teknologi guru dan minimnya sarana pendukung di sekolah. Kondisi ini menjadikan pembelajaran bersifat konvensional dan kurang mampu mengakomodasi partisipasi aktif siswa. Temuan ini menunjukkan urgensi pemanfaatan media inovatif yang dapat menghadirkan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Tujuan penelitian ini melaksanakan inovasi media berbasis *Augmented Reality*, Hasil penggunaan dalam keterampilan berbicara, dan respon siswa dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan memanfaatkan media *Augmented Reality* (AR) di kelas VII SMPN 1 Galis Pamekasan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali makna, pengalaman, dan respons siswa secara alami dan kontekstual terhadap penggunaan media AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Rukajat, 2018). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang mengikuti secara aktif pembelajaran dengan media AR.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati interaksi antara guru, siswa, dan media AR selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman dan tanggapan siswa serta guru mengenai efektivitas media yang digunakan. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi data melalui pengumpulan RPP, hasil tugas siswa, foto, dan video kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam proses ini mencakup pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang lebih valid dan menyeluruh. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Huberman (1994) yang meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi media berbasis *Augmented Reality*

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan terus menunjukkan kemajuan, salah satunya dengan hadirnya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Di SMPN 1 Galis Pamekasan, teknologi ini mulai dimanfaatkan dalam proses pembelajaran interaktif bagi siswa kelas VII. AR menjadi pilihan karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif, relevan dengan konteks, serta menyenangkan, terutama saat menghadapi materi pelajaran yang bersifat abstrak. Melalui penggabungan antara dunia nyata dan objek virtual tiga dimensi, konsep-konsep pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa (Kamilah, dkk., 2025). Penerapan media AR ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dengan memanfaatkan

perangkat seperti ponsel atau tablet, siswa dapat memindai gambar atau simbol tertentu yang kemudian menampilkan objek 3D yang berkaitan dengan materi pelajaran (Pustikayasa, dkk., 2023). Pemahaman siswa terhadap konsep menjadi lebih konkret dibandingkan hanya melalui bacaan atau penjelasan lisan guru.



Gambar 1: Observasi siswa

Manfaat penggunaan AR tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, Namun juga menjangkau ranah afektif dan psikomotorik siswa (Asrori, 2025). Melalui pendekatan ini, siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan materi. Siswa dapat memutar, mengamati, dan mengeksplorasi berbagai tampilan objek virtual, yang pada akhirnya turut mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu. Aktivitas ini menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkesan. Dari perspektif guru, media AR turut mendukung efektivitas dalam menyampaikan materi (Primadona, dkk., 2024). Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah atau papan tulis, melainkan dapat memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Peran guru pun bergeser menjadi fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses eksplorasi konten digital, serta memberikan arahan dan ruang diskusi setelahnya. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang personal dan berbasis minat peserta didik.

Penerapan media *Augmented Reality* di SMPN 1 Galis Pamekasan menunjukkan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Teknologi ini berfungsi tidak hanya sebagai media bantu visual, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mampu mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar. Kendala seperti keterbatasan perangkat atau rendahnya literasi digital dapat diatasi melalui pelatihan dan kerja sama yang terus-menerus. Dengan demikian, AR memiliki potensi besar untuk menjadi solusi pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan masa depan.

Hasil penggunaan dalam keterampilan berbicara

Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas VII SMPN 1 Galis Pamekasan memberikan pengaruh yang positif terhadap keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara lisan. Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tampak sangat antusias ketika belajar menggunakan media AR. Tampilan visual berupa objek tiga dimensi yang ditayangkan melalui perangkat AR berhasil menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, menjelaskan materi, serta menjawab pertanyaan dari guru.

Beberapa siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan saat menggunakan AR. Seorang siswa bahkan mengaku lebih percaya diri berbicara di hadapan teman-temannya karena bantuan visual dari media AR memudahkannya memahami isi pembelajaran. Selain itu, siswa merasa terbantu dalam menyusun kalimat dan menuangkan ide karena mereka dapat melihat objek

pembelajaran secara konkret. Guru Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa AR sangat membantu dalam memberikan rangsangan atau pemicu agar siswa berani berbicara. Media ini dinilai sesuai bagi siswa dengan gaya belajar visual maupun kinestetik. Guru juga mencatat adanya peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi lisan dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks atau gambar dua dimensi. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMPN 1 Galis sebagai berikut.

Sejak saya menggunakan media *Augmented Reality*, siswa terlihat jauh lebih tertarik. Biasanya mereka pasif saat diminta berbicara, tapi sekarang mereka justru berebut ingin menjelaskan objek yang muncul. Menurut saya, media ini membantu sekali dalam memberikan rangsangan kepada siswa untuk berani berbicara. Mereka juga lebih cepat memahami materi karena ada visual yang konkret. (Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia MTs Nurul Ilmi, 10 Juni 2025).

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMPN 1 Galis Pamekasan menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap keaktifan siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya tampak pasif kini lebih antusias dan aktif dalam kegiatan berbicara. Media AR dianggap efektif dalam memberikan rangsangan visual yang jelas dan menarik, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta mendorong mereka untuk berani mengemukakan pendapat secara lisan. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif berkat kehadiran media tersebut.

Respon siswa dalam pembelajaran

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran menunjukkan kecenderungan yang sangat positif (Fathuloh, dkk., 2025). Mayoritas siswa merasa lebih bersemangat dan tertarik ketika mengikuti proses belajar yang melibatkan teknologi AR. Mereka menganggap bahwa visualisasi objek tiga dimensi yang ditampilkan melalui AR membantu mereka memahami materi dengan lebih konkret dan mudah dipahami. Seorang siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga dapat melihat secara langsung objek yang dibahas melalui tampilan visual. Hal ini memudahkan mereka dalam merangkai kalimat dan menyampaikan ide saat berbicara. Bahkan, beberapa siswa menyatakan bahwa kehadiran AR membuat mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat karena memiliki bayangan nyata tentang topik yang sedang dipelajari. Berikut ini tuturan siswa tentang penggunaan media AR.

“Saya suka belajar pakai AR karena gambarnya bisa dilihat langsung. Saya jadi tahu harus ngomong apa karena bisa lihat benda yang dibahas.” (Wawancara dengan siswa MTs Nurul Ilmi, 10 Juni 2025).

Hasil wawancara dengan siswa kelas VII SMPN 1 Galis Pamekasan menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membantu mereka dalam keterampilan berbicara. Salah satu siswa yang diidentifikasi mengungkapkan bahwa tampilan visual dari objek yang ditampilkan melalui AR memudahkannya dalam memahami materi dan menyampaikan pendapat. Kehadiran media ini juga membantunya dalam merangkai kalimat saat diminta berbicara di kelas.

Dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil tugas siswa, serta dokumentasi visual berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. RPP menunjukkan bahwa guru telah merancang proses pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dengan mengintegrasikan media *Augmented Reality* (AR) sebagai stimulus untuk mendorong aktivitas berbicara,

khususnya melalui kegiatan mendeskripsikan objek secara lisan. Tugas siswa berupa catatan deskriptif dan rekaman suara, mengindikasikan adanya peningkatan dalam aspek keberanian, kelancaran, serta keterstrukturannya penyampaian lisan, meskipun masih ditemukan beberapa kekurangan dalam penggunaan tata bahasa dan pelafalan. Dokumentasi visual menunjukkan tingginya antusiasme siswa saat berinteraksi dengan media AR, yang tercermin melalui partisipasi aktif dan suasana kelas yang dinamis serta menyenangkan.

SIMPULAN

Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran di SMPN 1 Galis Pamekasan memberikan dampak positif, terutama dalam keterampilan berbicara siswa kelas VII. AR menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, membuat materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi objek 3D. Media ini mendorong siswa lebih aktif berbicara dan percaya diri saat menyampaikan pendapat. Guru pun melihat peningkatan partisipasi lisan yang signifikan dibandingkan metode konvensional. AR juga mendukung gaya belajar visual dan kinestetik, serta mempermudah siswa menyusun kalimat dan mengungkapkan ide. Respon siswa menunjukkan bahwa AR membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Guru sebagai fasilitator yang membimbing eksplorasi siswa, sesuai arah Kurikulum Merdeka. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat bisa diatasi dengan pelatihan dan kerja sama berbagai pihak. Penelitian mendatang dapat difokuskan pada pembuatan konten AR yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal serta penerapannya dalam keterampilan bahasa lainnya seperti menyimak, membaca, dan menulis. Di samping itu, penting juga dilakukan studi lanjutan untuk menelaah dampak jangka panjang penggunaan AR terhadap motivasi dan preferensi gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Asrori, A. (2025). Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Interaktif Berbasis Kecerdasan Buatan di Era Digital. *Civil Officium: Journal of Empirical Studies on Social Science*, 5(1), 126–137.
- Fathuloh, R., Utama, Kholid, M. N., & Minsih. (2025). Pengembangan Media Etnomatematika Berbasis Augmented Reality (EMAR) Untuk Penguatan Penalaran Spasial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 609–629.
- Handayani, K. (2023). Mengasah Keterampilan Komunikasi Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3049–3058.
- Huberman, M. B. M. & A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications.
- Kamilah, Syahbania, D., Berliana, I., & Fadillah, I. (2025). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis keterampilan berbicara siswa melalui pantun di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737.
- Lumbu, A., Pinatih, N. P. S., Judijanto, L., Suwandi, W., Retnoningsih, & Muhtadin, D. A. (2025). *Pendidikan Karakter: Teori dan Implementasi Pendidikan Karakter Bagi Gen-Z*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Malasari, T. N. I., Siahaan, R. Y. K. P., & Limbong, D. P. (2024). Pemanfaatan Media Augmented Reality Dalam Pengembangan Materi Ajar Teks Deskripsi Siswa. *PENDISTRA*, 7(2), 203–210.

- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press. Viking Press.
- Primadona, I., Zakir, S., Efriyanti, L., & Jasmienti. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Biologi Di MAN 4 Agam. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 907–923.
- Pustikayasa, I. M., Permana, I., Kabir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., & Husnita, L. (2023). *Transformasi Pendidikan: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putri, A. A. A. V. W., Widiana, I. W., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Media Augmented Reality Belajar Membaca untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 504–512.
- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Hakim, M. R. Al. (2025). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Karundang 1. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 34–40.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.