

Periode : Semester Genap
Tahun : 2019/2020
Skema Abdimas : Penelitian Mandiri
Tema Renstra : 7. HDC

LAPORAN AKHIR

PROGRAM PENELITIAN MANDIRI

Integrating Augmented Reality (AR) in EFL Class for Teaching Vocabulary



Oleh :

Ketua : Dr. Irma Savitri Sadikin, S.Pd., M.Pd NIDN 0406038506

Anggota : Erista Martyani (Guru SDN 1Kertamulya)

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas Esa Unggul
Tahun 2020**

**Halaman Pengesahan
Laporan Akhir Penelitian
Universitas Esa Unggul**

1. Judul Kegiatan Penelitian : **Integrating Augmented Reality (AR) in EFL Class for Teaching Vocabulary**
2. Nama Mitra Sasaran : SDN 1 Kertamulya
3. Ketua tim
 - a. Nama : Dr. Irma Savitri Sadikin, M.Pd
 - b. NIDN : 0406038506
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Fakultas / Prodi : FKIP/Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
 - e. Bidang Keahlian : TEFL dan ICT in ELT
 - f. Telepon : 081802088882
 - g. Email : irma.savitri@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota : 1 Orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : -
6. Lokasi kegiatan mitra : SDN 1 Kertamulya
Alamat : Jl. H. Dasuki No.3, Kertamulya, Padalarang,
Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40553
Kabupaten/Kota : Bandung Barat
Propinsi : Jawa Barat
7. Periode/Waktu Kegiatan : 3 Bulan
8. Luaran yang dihasilkan : [Professional Journal of English Education](#)
9. Usulan/Realisasi Anggaran
 - a. Mandiri : Rp 5.500.000

Jakarta, 26 April 2020

Menyetujui,
Dekan Fakultas



Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS KEGURUPAAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Dr. Harlinda Syofyan, M.Pd.
NIP. 214070540

Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana



Dr. Irma Savitri Sadikin, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0406038506

Mengetahui,
Ka. LPPM



Universitas
Esa Unggul
LPPM

Dr. Erry Yudha Mulyani, S. Gz., M.Sc
NIK. 209100388

Daftar Tim Pelaksana Penelitian Universitas Esa Unggul

1. Ketua Pelaksana

Nama : Dr. Irma Savitri Sadikin, M.Pd
NIDN : 0406038506
Jabatan Fungsional : Lektor 300
Fakultas/Prodi : FKIP/ Pendidikan Bahasa Inggris
Tugas : 1. Merencanakan, mengorganisasikan, mengevaluasi dan bertanggung jawab atas kegiatan.
2. Perencanaan proposal, materi, lembar kerja, dan Laporan Kegiatan
3. Instruktur dalam pelatihan.

2. Anggota

Nama : Erista Martyani, S.Pd
Jabatan : Guru SDN 1 Kertamulya
Tugas : 1. Membantu dalam perencanaan materi pembelajaran
2. Instruktur dalam penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kosakata merupakan salah satu komponen bahasa penting dalam mempelajari bahasa Inggris selain pengucapan dan tata bahasa. Pernyataan tersebut didukung oleh Read (2000: 120), ia menyatakan bahwa pengetahuan kosakata pembelajar bahasa kedua diperlukan dan cukup langsung. Itu perlu dalam arti bahwa kata-kata adalah blok bangunan dasar bahasa. Orang tidak dapat mengungkapkan pendapat dan idenya dalam bahasa Inggris tanpa mengetahui kosakata mereka. Tanpa jumlah kosakata yang proporsional, siapapun akan kesulitan dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Siswa tidak dapat mengungkapkan ide dalam bahasa Inggris tanpa mempelajari kosakata bahasa Inggris. Dengan kata lain, hal pertama yang harus dikuasai atau pembelajar bahasa dalam mempelajari bahasa Inggris adalah kosakata. Artinya belajar kosa kata itu sangat penting. Pernyataan tersebut didukung oleh Richards (2005: 16), ia menyatakan bahwa kosakata adalah komponen inti dari kemahiran bahasa dan memberikan beberapa dasar untuk seberapa baik pembelajar dapat berbicara, mendengar, membaca dan menulis.

Ada banyak teknik dan metode pengajaran bahasa yang bisa dipilih untuk mengajarkan kosakata. Guru harus menggunakan berbagai strategi dalam mengajar kosakata. Salah satu strategi yang dapat digunakan guru adalah menggunakan media untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam menunjang proses pembelajaran generasi z terdapat beberapa media pembelajaran seperti augmented reality (AR), kolaboratif multimedia (Joseph et al, 2005), word games (Lin et al, 2008), virtual environment (Pala et al, 2011), dan interaksi dengan robot (Wu et al, 2008). Penelitian ini berfokus pada penerapan Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa. Penggunaan aplikasi tidak hanya sebagai cara untuk mengubah dinamika kelas tetapi juga membantu siswa dalam belajar dengan mudah. Selain itu mampu membentuk otak siswa bahwa pembelajaran itu efektif.

Aplikasi yang didukung oleh Chen (2006) menjelaskan bahwa Augmented Reality (AR) mengintegrasikan objek virtual tiga dimensi dengan dunia luar, sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara bersamaan dengan objek virtual dan

dengan realitas. Dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi terobosan besar dalam teknologi Augmented Reality (AR). Ini telah berpindah dari kerangka teoritis ke aplikasi aktual dan telah menerima perhatian yang meningkat sebagai hasil dari penggunaannya yang luas. Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) tidak terbatas pada area tertentu, dan penerapan teknologi ini berguna di banyak area kehidupan modern.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Mengajar Kosakata Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Augmented Reality (AR)”. Pelaksanaannya di Sekolah Dasar Negeri Pertama Kertamulya. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas dua sekolah dasar.

2. Permasalahan

Ada beberapa alasan mengapa penelitian ini membahas berbasis web dalam mengajar anak-anak di sekolah dasar. Pertama, mereka dianggap sebagai 'orang dewasa mini', di mana cara mereka belajar bahasa asing persis sama dengan cara orang dewasa melakukannya. Mustafa (2008) menegaskan bahwa konsepsi yang menyesatkan ini dapat menyebabkan kegagalan karena anak-anak dan orang dewasa tidaklah sama. Keberhasilan dalam pengajaran bahasa Inggris (ELT) di tingkat dasar sebagian besar tergantung pada guru (Sadtono, 1997: 8). Oleh karena itu, guru bahasa Inggris memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus untuk menyelesaikan tugas dengan efektif. Kedua, guru jarang menggunakan komputer sebagai bagian dari proses pengajaran dan mereka mungkin tidak melihat nilai teknologi pengajaran dalam bidang pengajaran khusus mereka. Namun, produk teknologi yang telah menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan, seperti multimedia, video, internet dan lainnya cenderung memainkan peran penting dalam kehidupan siswa.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh guru bahasa seperti teknologi multimedia, audiovisual, perangkat lunak, dan materi akses internet telah sangat meningkat dan menjadikan penggunaan sumber daya ini di kelas lebih praktis. Paul (2003) dan Pinter (2006) berpendapat bahwa para siswa di sekolah dasar sering memiliki pengalaman perkembangan yang tidak sesuai, oleh karena itu tanggung jawab ada di pundak pendidik yang dapat dipenuhi melalui sensitif belajar dan memahami karakteristik dan kebutuhan mereka. Tantangan lain adalah kurangnya penggunaan

bahasa dalam situasi nyata. Mereka menerima lebih sedikit demonstrasi dan paparan dalam belajar bahasa Inggris. Untuk anak-anak perlu pengalaman belajar yang bermakna dan harus memenuhi *long life learning* (Shankoff dan Phillips, 2000). Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, sebagian guru masih tidak bersemangat untuk menggunakan teknologi dalam mengajar meskipun sekolah telah menyediakannya sebagai ruang multimedia atau ruang komputer. Mereka jarang mengeksplorasi Internet dengan baik, dimana guru sebenarnya dapat mengunduh bahan ajar otentik berbiaya rendah dan gratis yang mereka butuhkan dalam mengajar anak usia dini.

3. Tujuan Penelitian

Permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini secara umum adalah apakah pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan kosakata siswa?

4. Manfaat Penelitian

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Augmented Reality (AR)* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah. Secara teoritis, jika penelitian ini mampu meningkatkan kualitas atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Artinya penelitian ini dapat dijadikan landasan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Secara praktis, bagi guru diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, kreatifitas mengajarnya sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada saat pembelajaran Bahasa Inggris. Bagi siswa, mereka dapat lebih aktif, kreatif, dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

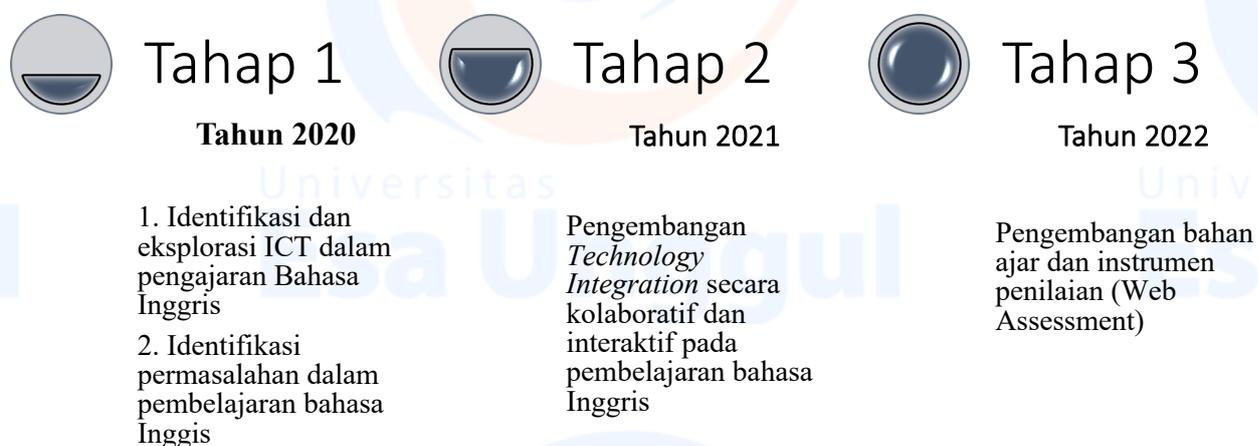
5. Hasil yang Diharapkan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menghasilkan teori pembelajaran yang dapat diterapkan guru-guru Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Luaran dalam penelitian ini berupa publikasi ilmiah.

BAB II

RENSTRA DAN PETA JALAN PENELITIAN PERGURUAN TINGGI

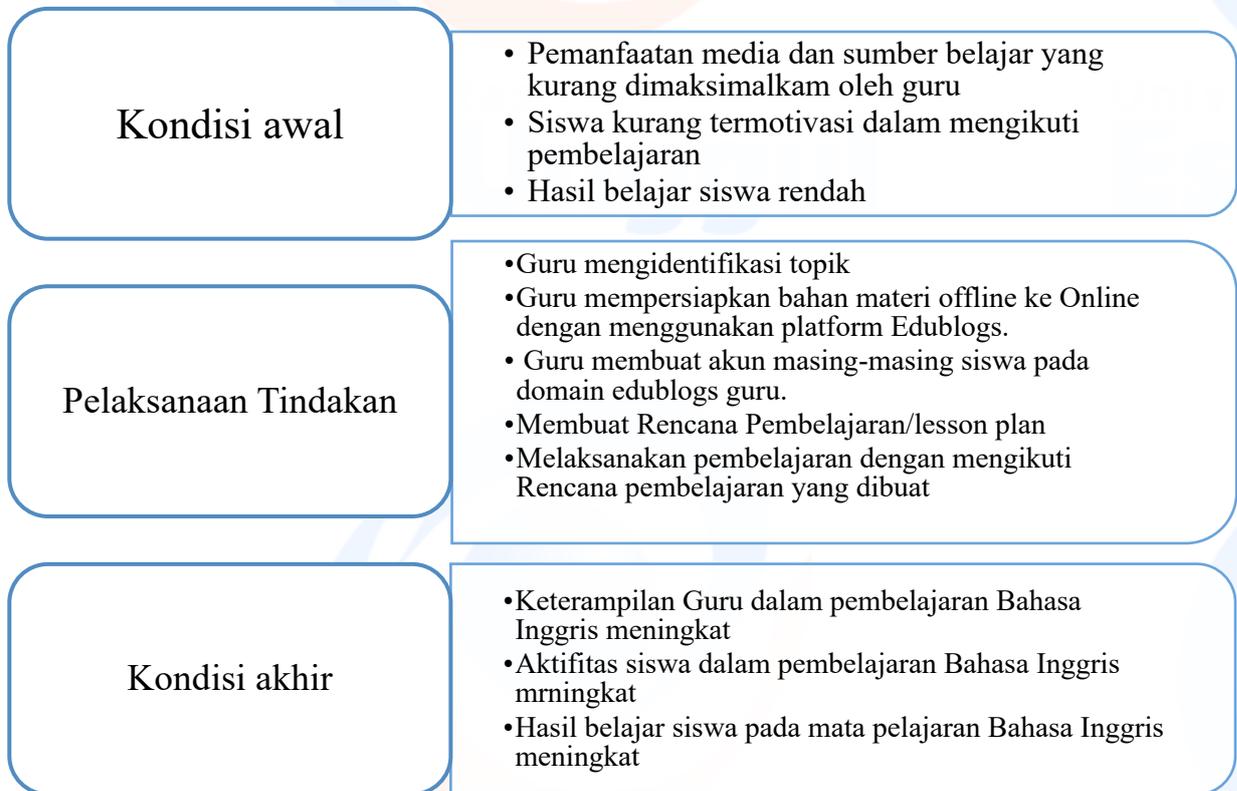
Sesuai dengan dokumen Rencana Strategis Universitas Esa Unggul tahun 2017-2021 yang menetapkan 7 bidang unggulan penelitian. Maka, bidang unggulan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris yaitu bertolak pada nomor 7 dimana pembangunan Manusia dan Data Saing Bangsa (Human Development and Competitiveness). Hal ini pun menjadi tema sentral skema penelitian, yang mana isu strategisnya adalah masalah akses, pemerataan, mutu, dan relevansi Pendidikan. Dengan memiliki tujuan: a) Mendukung dan meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar; b) Mengatasi hambatan atau kesulitan dalam proses pembelajaran; dan c) Membantu peserta didik berfikir kritis dan meningkatkan prestasi belajar mereka dalam 3 ranah: kognitif (pengetahuan), afektif (perilaku), dan psikomotorik (kemampuan motorik). Dibawah ini merupakan Road map peneliti:



Gambar 2.1 Road map penelitian

Penerapan WBL dalam pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya siswa mampu berfikir kreatif dan imajinatif, keterampilan guru dalam mengajar meningkat, serta mempermudah pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa akan tercapai secara maksimal. Maa melalui penggunaan teknik pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi

perubahan sikap dan hasil belajar siswa, dalam hal ini peningkatan hasil belajar yang disebabkan penggunaan WBL dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada siswa kelas V SDN Salman Alfarizi Bandung. Adapun bagannya sebagai berikut:



Gambar 2.2 Proses Pelaksanaan Penelitian

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Pustaka

Terkait dengan definisi kosakata, penting bagi guru untuk mengetahui jenis-jenis kosakata. Menurut Brown (2001: 11), terdapat empat jenis kosakata yaitu kosakata membaca, kosakata mendengarkan, kosakata menulis, dan kosakata berbicara. Pertama adalah membaca kosakata, membaca kosakata merupakan kegiatan dimana orang mengenali semua kata yang telah dibacanya. Dilanjutkan dengan listening vocabulary, listening vocabulary merupakan kegiatan dimana orang mengenali saat mendengarkan tuturan. Ukuran kosakata ini dibantu oleh konteks dan nada suara. Berikutnya adalah menulis kosakata. Menulis kosakata adalah aktivitas dimana orang mengenali semua kata yang telah digunakan dalam tulisan. Bertentangan dengan dua jenis kosakata sebelumnya, penulisan kosakata dirangsang oleh penggunaannya. Terakhir adalah berbicara kosakata. Ini adalah aktivitas di mana orang mengenali semua kata yang telah digunakan dalam pidato. Duet dengan sifat spontan dari kosakata berbicara, kata-kata yang sering disalahgunakan, meskipun tidak disengaja, dapat dikompensasi dengan ekspresi wajah, nada suara, atau gerakan tangan.

Selain Brown (2001: 11), Read (2000) menambahkan bahwa ada dua jenis kosakata. Mereka adalah kosakata aktif dan pasif. Saat mempelajari kata-kata baru, orang membutuhkan banyak latihan dan koneksi konteks untuk mempelajarinya dengan baik, menyimpan kosakata dalam memori dan mengingatnya saat berbicara atau menulis. Jadi dua kelompok utama kosakata orang adalah kosakata aktif dan pasif. Kosakata aktif (produktif) digunakan dalam pidato atau tulisan dan terdiri dari kata-kata yang muncul di benak seseorang segera ketika dia harus membuat kalimat lisan atau tertulis. Di sisi lain, kosakata pasif (reseptif) sudah diketahui tetapi tidak digunakan oleh seseorang. Orang-orang memahaminya saat didengarkan atau dibaca. Jelas, kedua jenis kosakata itu berbaaur.

2. Tinjauan Teori

A. Hambatan dalam Pengajaran Kosakata

Ada banyak cara untuk mengajar. Pertama, kosakata dapat diajarkan dalam konteks. Menurut Richard dan Rodgers (1986: 6), kata harus dipraktekkan dalam konteks yang bermakna, dalam kalimat harus diisolasi dan diputus unsur-unsurnya. Pernyataan ini menunjukkan bahwa berbicara, membaca, dan menulis). Seperti yang dinyatakan Pinter (2006: 83) bahwa ketika mengajar kosakata, guru mungkin perlu mempertimbangkan pilihan tata bahasa dan lingkungan untuk kata-kata tersebut. Pengajaran kosakata jelas lebih dari sekedar menyajikan kata-kata baru, karena memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa.

Adapun beberapa alasan mengapa komponen kosakata kursus bahasa perlu direncanakan dengan matang. Hal tersebut dikarenakan kosakata yang berbeda memberikan hasil belajar yang sangat berbeda. Penting untuk memastikan bahwa pelajar memiliki kendali yang baik atas kata-kata dengan frekuensi tinggi dari bahasa sebelum beralih ke kosakata yang jarang digunakan. Sebagian besar kursus pengajaran bahasa mempersulit pembelajaran kosakata yang seharusnya disebabkan oleh cara pengurutan kosakata dalam kursus.

Banyak kendala yang dihadapi ketika pelajar Indonesia mempelajari bahasa target seperti bahasa Inggris. Dalam mempelajari kosakata, mereka tidak dapat memahami apa hubungan antara kosakata baru yang telah mereka pelajari dengan fungsi dari kosakata tersebut, dan kemudian mereka tidak dapat menerapkan kosakata baru tersebut dalam pikiran mereka untuk komunikasi. Istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan kata berdasarkan kategori fungsionalnya disebut *part of speech*. Klasifikasi kata-kata suatu bahasa dengan cara ini bergantung pada fungsinya dalam komunikasi. Kata benda dapat muncul di tempat-tempat tertentu dalam kalimat dan memiliki fungsi tertentu. Kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan juga muncul di tali tertentu dalam kalimat dan memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Inggris, kategori fungsional meliputi kata ganti dan kata seru (Eugene, 1993).

B. Mengajar Anak-anak Kosakata Bahasa Inggris

Pengajaran Bahasa Inggris kepada anak-anak muda di Indonesia mengacu pada pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak terutama yang berusia sekolah dasar. Selain

itu, menurut Alwasilah (2007), ada dua alasan mengapa pemerintah membolehkan sekolah dasar menggunakan bahasa Inggris sebagai 'Local Content' kepada siswanya: (1) banyak orang tua menyekolahkan anaknya untuk mengikuti kursus bahasa Inggris, khususnya bahasa Inggris untuk anak, dan (2) Diasumsikan bahwa pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar akan menciptakan sikap positif terhadap bahasa Inggris bahwa bahasa Inggris tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Serupa dengan itu, Mustafa (2002) menyebutkan bahwa ketika pelajar muda diperkenalkan dengan bahasa Inggris sejak tahap awal kehidupan mereka akan mendapatkan eksposur yang cukup, dengan eksposur yang cukup mereka diharapkan menjadi pengguna bahasa yang sukses di masa depan.

Media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa menjadi efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Machmudah dan Wahab (2008: 89) menjelaskan bahwa ada banyak media pembelajaran yang dapat dibagi ke dalam berbagai bentuk dan dapat diklasifikasikan dalam tiga jenis; Pertama, alat peraga, yaitu media yang dapat dilihat seperti gambar, google earth, flashcard, koran, dll. Kedua, alat peraga, yaitu media pembelajaran yang dapat didengarkan seperti radio, musik atau lagu, tape, MP3 player, dll. Ketiga, alat bantu audio visual, yaitu media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengarkan seperti klip video, film, berita TV, dll. Dari penjelasan di atas, peneliti menggunakan augmented reality (AR) sebagai media untuk meningkatkan kosakata siswa yang tergolong alat peraga audio visual karena dapat didengar dan dilihat.

C. Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah pengalaman interaktif dari lingkungan dunia maya di mana objek yang berada di dunia nyata "ditambah" oleh informasi persepsi yang dihasilkan komputer, terkadang di beberapa modalitas sensorik, termasuk visual, auditori, haptik, somatosensori, dan penciuman. Mobile Augmented Reality (MAR) berdasarkan Doswell et al (2006) adalah istilah yang digunakan ketika peralatan yang digunakan untuk mencapai AR berukuran kecil dan biasanya mudah dibawa, misalnya smartphone atau tablet.

Istilah Augmented Reality diciptakan oleh Tom Caudell (1990) - mantan peneliti Boeing -, konsep augmented dunia nyata dengan data virtual awalnya digunakan oleh sejumlah aplikasi pada tahun 1960an dan 1970an, AR digunakan oleh beberapa

perusahaan besar di tujuan visualisasi dan pelatihan. Saat ini, meningkatnya kekuatan komputer pribadi dan perangkat seluler memungkinkan konsep AR untuk diterapkan di lingkungan pendidikan tradisional seperti sekolah dan universitas (Johnson et al, 2010). Terkait konsep augmented reality, penting bagi guru untuk mengetahui jenis-jenis augmented reality. Menurut Yuen et al (2011), augmented reality dapat digunakan dalam aplikasi yang memungkinkan pembelajaran berbasis penemuan, pengguna diberikan informasi tentang tempat dunia nyata sekaligus mempertimbangkan objek yang diminati. Jenis aplikasi ini sering digunakan di museum, pendidikan astronomi, dan tempat bersejarah. Kedua, Pemodelan Objek, aplikasi semacam itu memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik visual langsung tentang bagaimana item yang diberikan akan terlihat dalam pengaturan yang berbeda, beberapa aplikasi juga memungkinkan siswa untuk merancang objek virtual untuk menyelidiki interaksi properti fisik antar objek. Jenis aplikasi ini juga digunakan dalam pendidikan arsitektur.

Ketiga, buku augmented reality, yaitu buku yang menawarkan siswa presentasi 3D dan pengalaman belajar interaktif melalui teknologi AR. Buku-buku tersebut ditambah dengan bantuan perangkat teknologi seperti kaca mata khusus. Implementasi pertama dari buku augmented reality menunjukkan bahwa jenis media tersebut cenderung menarik bagi pembelajar digital native, yang menjadikannya media pendidikan yang sesuai bahkan di tingkat dasar. Berikutnya adalah pelatihan keterampilan. Dukungan untuk melatih individu dalam tugas tertentu dijelaskan oleh pelatihan keterampilan. Khususnya, skill mekanik ingin didukung dengan aplikasi pelatihan skill augmented reality. Aplikasi semacam itu, misalnya, digunakan dalam perawatan pesawat, di mana setiap langkah perbaikan ditampilkan, alat yang diperlukan diidentifikasi, dan instruksi tekstual disertakan. Aplikasi sering kali diwujudkan dengan tampilan yang dipasang di kepala.

Yang terakhir adalah *game augmented*. Saat ini para pendidik sudah mengenal dan sering menggunakan kekuatan permainan dalam lingkungan pendidikan. Teknologi augmented reality memungkinkan pengembangan game yang berlangsung di dunia nyata dan ditambah dengan informasi virtual. Game AR dapat memberikan cara baru yang canggih kepada pengajar untuk menunjukkan hubungan dan koneksi. Selain itu, mereka memberi para pendidik bentuk pembelajaran yang sangat interaktif dan visual.

D. Mengajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Mengajar anak-anak berbeda dari mengajar orang dewasa dalam hal kebutuhan belajar bahasa peserta didik, kompetensi, dan keterampilan kognitif yang ditangani. Brewster dan Ellis (2002) merangkum bahwa pelajar muda jelas berbeda dari pelajar dewasa karena mereka perlu aktif secara fisik, memiliki berbagai kebutuhan emosional, masih mengembangkan melek huruf dalam bahasa pertama mereka, belajar perlahan dan melupakan segala sesuatu dengan cepat, cenderung untuk menjadi berorientasi diri dengan dunia mereka sendiri, bosan dengan mudah, memungkinkan untuk berkonsentrasi untuk waktu yang lama jika mereka tertarik, dapat dengan mudah terganggu, dan sangat antusias. Namun, di sebagian besar pengajaran di kelas di Indonesia, metode dan instruksi yang digunakan untuk mengajar siswa sekolah dasar lebih menekankan pada pengajaran tata bahasa, sehingga siswa merasa terbebani daripada menikmati pembelajaran bahasa. Bahkan, mereka bosan dan kehilangan minat dengan cepat (Kamerun, 2001; Harmer 2001; Brewster dan Ellis, 2002), dan mereka kurang mampu menjaga diri termotivasi pada tugas-tugas yang menurut mereka sulit. Berasal dari kesalahpahaman di atas, seorang guru peserta didik muda perlu tahu tentang karakteristik siswa mereka untuk memiliki pembelajaran yang efektif, untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan untuk menghindari kesalahpahaman tersebut. Pada bagian selanjutnya dari bab ini, karakteristik umum siswa kelas lima sekolah dasar, yang usianya berkisar antara sepuluh hingga sebelas tahun, akan dieksplorasi.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian khusus. Rancangan penelitian yang dikemukakan oleh Travakoli (2012: 546) dalam Kaswan & Suprijadi, (2014: 14) mengacu pada suatu metode penelitian yang menyusun kondisi untuk mengumpulkan data analisis berdasarkan tujuan penelitian. Ini merupakan desain untuk pengumpulan, pengukuran, dan analisis data. Dengan demikian, desain tersebut memaparkan secara garis besar apa yang akan penulis lakukan dari rumusan pertanyaan penelitian dan hipotesis hingga laporan temuan penelitian.

Metode penelitian diklasifikasikan menjadi tiga kategori. Yaitu desain penelitian kuantitatif, desain penelitian kualitatif, dan desain penelitian metode campuran. Penelitian eksperimental terdiri dari Desain Pra Eksperimental, Desain Kuasi Eksperimental, dan Desain True-Eksperimental (Travakoli, 2012: 546). Berkaitan dengan itu, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menguji instrumen dan teknik pengajaran yang diberikan kepada siswa dengan cara mengumpulkan dan menganalisis secara statis data yang berbentuk numerik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh augmented reality (AR) terhadap penguasaan kosakata siswa. Sejalan dengan Singh (2007), desain penelitian merupakan suatu gaya dalam melaksanakan suatu karya penelitian yang ditentukan oleh sifat masalah. Ada beberapa desain penelitian dalam metode penelitian kuantitatif. Mereka adalah desain eksperimental, desain korelasi, desain komparatif kasual dan desain survei. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu.

Dalam penelitian ini, dua kelas digunakan sebagai peserta penelitian, pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol. Di kelas eksperimen, peneliti mengajarkan kosakata bahasa Inggris siswa dengan menggunakan teknik augmented reality (AR). Selain itu, peneliti juga mengajar kelas kontrol dengan menggunakan kartu flash klasik untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah sekelompok individu yang memiliki karakteristik yang sama (Creswell, 2012). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Kertamulya tahun pelajaran 2019/2020. Terletak di Padalarang, Bandung Barat. Peneliti memilih kelas II yang terdiri dari 30 siswa yang terdiri dari dua kelas.

Tabel3.1

Total Populasi SDN 1 Kertamulya

No	Class	Girls	Boys	Total
1	Ia	16	14	30
2	Iib	12	18	30
Total Population		28	32	60

C. Instrumen

Instrumen juga penting, sebagai alat untuk mendapatkan data. Itu harus dipilih sesuai dengan data yang dibutuhkan. Hal tersebut diperlukan untuk mendapatkan hasil agar peneliti dapat menarik kesimpulan. Seperti yang lazim diketahui, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan teknik previewing dalam penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan teknik augmented reality (AR), sehingga penulis membutuhkan sejumlah data. Dalam proses pengumpulan data, terlebih dahulu penulis melakukan observasi ke sekolah sebelum penulis melakukan penelitian. Kemudian penulis memberikan tes untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa menggunakan pilihan ganda sebagai pretest sebelum diberikan perlakuan menggunakan augmented reality (AR) dan posttest diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan.

1. Pre-Test

Langkah ini dilakukan sebelum memberikan perlakuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata siswa terlebih dahulu sebelum menggunakan teknik augmented reality (AR) dalam proses pembelajaran.

2. Treatment

Perlakuan diberikan lima kali setelah pre-test. Dalam setiap perlakuan, siswa dibimbing untuk menguasai kosakata menggunakan media augmented reality (AR).

3. Post-Test

Post-test dilakukan untuk melihat kemajuan siswa setelah perawatan. Post-test diberikan untuk mengetahui pencapaian siswa dalam penguasaan kosakata melalui augmented reality (AR). Materi tesnya sama dengan tes pada pretest. Penulis memberikan soal soal nama hewan, buah, dan alfabet yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda pada pretest dan posttest.

D. Analisis Data

Setelah data terkumpul, kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik SPSS. SPSS adalah singkatan dari paket statistik yang dapat melakukan manipulasi dan analisis data yang sangat kompleks dengan instrumen sampel yang dirancang untuk penggunaan interaktif dan non-interaktif (batch). Seperti yang telah dijelaskan dalam prosedur analisis data, langkah pertama yang penulis lakukan adalah menghitung selisih skor pretes dan postes.

Pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui skor siswa sebelum dan sesudah strategi diterapkan. Analisis data menggunakan SPSS. Sejalan dengan Dornyei (2007), saat ini aspek matematis dari analisis data kuantitatif sebagian besar pada komputer, dan beberapa program statistik telah dikembangkan untuk mengarahkan kerja komputer. Hasil dari pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakan SPSS.

a) Mean

Mean adalah total skor dibagi jumlah skor. Mean hanyalah rata-rata aritmatika dari semua skor. Untuk mengetahui rerata skor dari pretest dan posttest, penulis menambahkan skor pretest atau posttest kemudian dibagi dengan jumlah skor.

b) Standar Deviasi

Dalam statistik, standar deviasi adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur jumlah atau variasi atau distribusi nilai data. Simpangan baku mengacu pada rata-rata perbedaan antara skor individu dalam suatu distribusi dan skor rata-rata untuk distribusi.

c) Statistik Inferensial

Statistik inferensial mengacu pada cabang statistik yang merinci dengan generalisasi dari sampel ke populasi nilai melibatkan pengujian signifikansi statistik inferensial yang berguna untuk menjawab hipotesis atau hipotesis pertanyaan inferensial.

d) Uji Normalitas

Sebelum penulis menganalisis data, penulis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui hasil data normal atau tidak. Sejalan dengan Kaswan & Suprijadi (2013), kurva atau distribusi normal merupakan suatu bentuk kurva atau distribusi merupakan sebaran teoritis yang menunjukkan frekuensi atau probabilitas dari semua kemungkinan nilai yang dapat diambil oleh suatu variabel kontinu. Karena data yang didapat tidak normal maka digunakan metode non parametrik

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen semu, sehingga peneliti menggunakan dua kelas dan setiap kelas diajarkan kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan metode yang berbeda. Kelas yang satu disebut sebagai kelas eksperimen yang diajar menggunakan augmented reality (AR), yang kedua disebut kelas kontrol yang diajar menggunakan teknik klasik flashcard. Di bawah ini ditemukan hasil penelitian seperti skor pretes, skor postes, dan skor perolehan di setiap kelas.

1. Pre-tes

Pretest diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hari selasa tanggal 24 Juli 2018 pukul 10.00 sampai 11.00. Setiap kelas memiliki 30 siswa. Dalam pretest ini, siswa diminta mengerjakan 20 pilihan ganda.

a. Kelas Eksperimental

Tabel 4.1
Pretest Scores of Experimental Class

No	Name	Score
		Pre-Test
1	Student 1	55
2	Student 2	65
3	Student 3	35
4	Student 4	35
5	Student 5	50
6	Student 6	65
7	Student 7	55
8	Student 8	10
9	Student 9	45
10	Student 10	45
11	Student 11	55
12	Student 12	65
13	Student 13	55
14	Student 14	65
15	Student 15	80
16	Student 16	30
17	Student 17	35
18	Student 18	55
19	Student 19	50

20	Student 20	95
21	Student 21	65
22	Student 22	75
23	Student 23	45
24	Student 24	20
25	Student 25	50
26	Student 26	70
27	Student 27	65
28	Student 28	85
29	Student 29	40
30	Students 30	10
Total Score		1570
Means		52,3
Minimum Scores		10
Maximum Scores		95

Berdasarkan tabel 4.1, peneliti menemukan nilai pre-test terkecil dari siswa 8 dan siswa 30 dengan skor 10 pada kelas eksperimen. Nilai pre-test siswa di bawah 70 jauh dari nilai Ketuntasan Belajar Minimal atau Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengetahuan siswa khususnya penguasaan kosakata sangat buruk.

b. Kelas Kontrol

Table 4.2
Pretest Scores of Control Class

No	Name	Score
		Pre-Test
1	Student 1	30
2	Student 2	20
3	Student 3	40
4	Student 4	50
5	Student 5	65
6	Student 6	95
7	Student 7	30
8	Student 8	50
9	Student 9	10
10	Student 10	45
11	Student 11	35
12	Student 12	80
13	Student 13	65
14	Student 14	40

15	Student 15	50
16	Student 16	70
17	Student 17	60
18	Student 18	60
19	Student 19	30
20	Student 20	55
21	Student 21	40
22	Student 22	50
23	Student 23	70
24	Student 24	50
25	Student 25	40
26	Student 26	75
27	Student 27	60
28	Student 28	35
29	Student 29	40
30	Student 30	55
Total Score		1495
Mean		49.8
Minimum		10
Maximum		95

Berdasarkan tabel 4.1, peneliti menemukan nilai pre-test terkecil dari siswa 9 dengan skor 10 pada kelas kontrol. Nilai pre-test siswa di bawah 70 jauh dari nilai Ketuntasan Belajar Minimal atau Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengetahuan siswa khususnya penguasaan kosakata sangat buruk.

2. Treatment

Table 4.3
Treatment

No	Experimental Group	
	Date	Material/Theme
1	24-05-2019	Pre-test
2	25-05-2019 (Treatment)	Pertemuan 1: Memperkenalkan reality (AR) untuk mengajarkan kosakata, terutama dengan

		aplikasi 4D digital hewan bekas di ponsel pintar dan kartu flash segi delapan. Pertemuan 2: Memberikan kosakata bahasa Inggris tentang nama hewan dan makanannya. <i>Source: www.kartu4dimensi.com</i>
3	26-05-2019 (Treatment)	Pertemuan 3: Menggunakan flashcard segi delapan untuk satu sama lain. Kemudian guru meminta siswa untuk maju secara bergantian, kemudian mencoba memindai flashcard menggunakan ponsel pintar dengan aplikasi hewan 4D. Mereka juga menunjukkannya untuk teman-teman mereka.
4	27-05-2019 (Treatment)	Meeting 4 : Mengajarkan kosa kata bahasa Inggris tentang alphabet A-Z <i>Source: www.aralphabet.com</i>
5	28-05-2019 (Treatment)	Pertemuan 5: Saling memberikan flashcard 4D abjad kepada siswa. Kemudian guru meminta siswa untuk maju secara bergantian, kemudian mencoba memindai flashcard menggunakan ponsel pintar dengan aplikasi alfabet 4D. Mereka juga menunjukkannya untuk teman-teman mereka.
6	30-05-2019	Post-test

3. Nilai Post-Test

Dalam penelitian ini, posttest diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hari kamis, tanggal 30 Mei 2020 pukul 10.00 sampai 11.00. Setiap kelas memiliki 30 siswa. Dalam pretest ini, siswa diminta mengerjakan 20 pilihan ganda. Data yang didapat dapat dilihat sebagai berikut:

a) Kelas Eksperimen

Table 4.4
Post-Test Scores of Experimental Class

No	Name	Score
		Post-Test
1	Student 1	75
2	Student 2	90
3	Student 3	60

4	Student 4	60
5	Student 5	75
6	Student 6	80
7	Student 7	75
8	Student 8	50
9	Student 9	70
10	Student 10	60
11	Student 11	80
12	Student 12	90
13	Student 13	70
14	Student 14	85
15	Student 15	100
16	Student 16	55
17	Student 17	50
18	Student 18	80
19	Student 19	75
20	Student 20	100
21	Student 21	85
22	Student 22	100
23	Student 23	70
24	Student 24	50
25	Student 25	75
26	Student 26	95
27	Student 27	80
28	Student 28	100
29	Student 29	60
30	Student 30	50
Total Scores		2245
Means		74.8
Minimum Score		50
Maximum Score		100

b) Kelas Kontrol

**Table 4.5
Post-Test Scores of Control Class**

No	Name	Score
		Post-Test
1	Student 1	75
2	Student 2	90
3	Student 3	60
4	Student 4	60
5	Student 5	75

6	Student 6	80
7	Student 7	75
8	Student 8	30
9	Student 9	70
10	Student 10	60
11	Student 11	80
12	Student 12	90
13	Student 13	70
14	Student 14	85
15	Student 15	100
16	Student 16	55
17	Student 17	50
18	Student 18	80
19	Student 19	75
20	Student 20	100
21	Student 21	85
22	Student 22	100
23	Student 23	70
24	Student 24	40
25	Student 25	75
26	Student 26	95
27	Student 27	80
28	Student 28	100
29	Student 29	60
30	Student 30	35
Total Scores		2200
Means		73.3
Minimum Score		30
Maximum Score		100

Berdasarkan tabel di atas, total nilai post-test kelas eksperimen adalah 2245 dan rata-rata 74,8 dengan nilai minimal 50 dan maksimal 100. Artinya nilai post-test lebih tinggi dari pada skor pra-tes. Total nilai post-test di kelas kontrol adalah 2200 dan rata-rata 73,3 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 100.

4. Gained Score

Selain nilai pre-test dan post-test, skor gain pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat sebagai berikut.

Hake (1999), terdapat tiga kriteria skor perolehan yaitu:

- a. High-g with the gain score more than 0.7 (>0.7)

- b. Medium-g with the gain score from 0.3-0.7 ($0.7 > \text{gain} < 0.3$)
- c. Low-g with the gain score less than 0.3 (< 0.3)

Total nilai pretest 1570 dan post-test 2245 dikelas eksperimen. Selain itu, total nilai gain di kelas eksperimen 16,23. Sementara itu, rata-rata perolehan skor di kelas eksperimen adalah 0,54. Jadi, dapat dihitung bahwa peningkatan siswa pada kelas eksperimen tersebut adalah sedang. Selain itu, total perolehan skor kelas kontrol 8,27. Sedangkan rerata skor gain di kelas kontrol adalah 0,28. Sehingga dapat dihitung bahwa peningkatan siswa pada kelas kontrol tergolong rendah.

B. Data Statistik

Table 4.8
Descriptive Statistic

Score	Class	N	Min	Max	Mean	Standard Deviation
Pretest	Experimental Class	30	10	95	52.33	20.203
	Control Class	30	10	95	49.83	18.406
Posttest	Experimental Class	30	50	100	74.83	16.108
	Control Class	30	40	100	62.50	14.957
Gain	Experimental Class	30	5	40	0.54	7.041
	Control Class	30	5	35	0.28	8.976

Berdasarkan tabel 4.7, nilai minimal pretes kelas eksperimen adalah 10, nilai maksimal 95 dan mean 52,33 dengan standar deviasi 20,203. Sedangkan pada kelas kontrol nilai minimal 10 dan maksimal 95 sedangkan rerata 49,83 dan simpangan baku 18,406. Selain itu N tiap kelas adalah 30 siswa. Tabel di atas menunjukkan nilai minimal posttest kelas eksperimen adalah 50, nilai maksimal 100 dan rata-rata 74,83 dengan standar deviasi 16,108. Sedangkan pada kelas kontrol nilai minimal 40 dan maksimal 100

sedangkan rerata 62,50 dan simpangan baku 14,957. N posttest tiap kelompok adalah 30 siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol pada pretest dan posttest. Hal ini terlihat dari rata-rata perolehan skor kelas eksperimen sebesar 0,54 dan kelas kontrol sebesar 0,28.

Uji normalitas pretest, posttest, dan gain digunakan sebagai prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengukur sebaran data normal atau tidak. Besar atau tidaknya data tersebut dapat dilihat dengan membandingkan koefisien sig dengan standar probabilitas 0,05 jika sig lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data normal, tetapi jika sig kurang dari 0,05 data tidak normal (Arikunto, 2014). Berikut adalah hasil uji normalitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 4.9
Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gain Kontrol	.317	30	.000	.783	30	.000
Gain Eksperimen	.261	30	.000	.870	30	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, signifikansi skor gain untuk kelas eksperimen adalah 0,000 dan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak normal. Selain itu, signifikansi skor gain untuk kontrol adalah 0,000 dan kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak normal.

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kontrol tidak normal. Itu karena semua data tidak normal. Jadi, semua data berdistribusi tidak normal.

Setelah uji normalitas, uji selanjutnya yang digunakan sebelum uji non parametrik adalah uji homogenitas. Hasil uji homogenitas gain score dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 4.10
Homogeneity of Variance
Test of Homogeneity of Variances

Gain			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.129	1	58	.150

Berdasarkan hasil di atas, sig. keuntungan adalah 0,150. Artinya hasil homogenitas varians lebih dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa varians tersebut homogen.

C. Hasil Tes Hipotesis (Mann-Whitney U)

Berdasarkan tabel 4.7 data pretest, posttest, dan gain tidak normal. Karena datanya tidak normal, maka langkah selanjutnya untuk menganalisis data adalah uji nonparametrik (Mann-Whitney U). Hasil uji Mann-Whitney dapat dilihat di bawah ini sebagai berikut:

Table 4.11
Ranks
Ranks

Group		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Gain	Control	30	21.32	639.50
	Class			
Experim	ental	30	39.68	1190.50
	Class			
Total		60		

Dari tabel 4.9, tabel tersebut menunjukkan peringkat gain score tiap kelas. Jumlah keuntungan di kelas eksperimen adalah 1190.50 dan jumlah keuntungan di kelas kontrol adalah 639.50. Artinya jumlah rank gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Table 4.12
Test Statistic of Mann-Whitney U
Test Statistics^a

	Gain
Mann-Whitney U	174.500
Wilcoxon W	639.500
Z	-4.142
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Group

Terkait dengan tabel 4.10 di atas, hasil uji Mann-Whitney untuk perolehan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai 0,000 dan kurang dari 0,05. Artinya H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan Augmented Reality (AR) dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat dari skor posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa augmented reality lebih cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dibandingkan flash card klasik untuk kelas II SDN1 Kertamulya.

D. Pembahasan

Dari temuan penelitian di atas, menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih baik baik pada tes awal maupun tes akhir daripada di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata kedua kelas. Nilai rata-rata pretes di kelas eksperimen adalah 52,3, sedangkan di kelas kontrol adalah 49,8. Meskipun rata-rata skor pretes di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, perbedaan antara skor tersebut adalah 2,5 poin. Selain itu, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 74,8 sedangkan rata-rata skor post-test di kelas kontrol adalah 73,3. Perbedaan di antara mereka adalah 1,5 poin.

Namun demikian, nilai di atas belum menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik daripada siswa kelas kontrol. Oleh karena itu, perlu dilihat hasil perhitungan gain score tersebut. Perhitungan perolehan skor

menunjukkan rata-rata kelas eksperimen 0,54, sedangkan rata-rata kelas kontrol 0,28. Berdasarkan interpretasi keuntungan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, tingkat peningkatan pada kelas eksperimen tidak normal karena kurang dari 0,05. Di sisi lain, tingkat peningkatan pada kelas kontrol masih rendah. Itu karena gain score kurang dari 0,30. Hasil perolehan skor menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Selain itu dalam menganalisis uji-t jika $p < \alpha$ berarti H_0 ditolak. Sedangkan jika $p > \alpha$ berarti H_0 diterima. Hasil penelitian menunjukkan p value 0,000 dan α 0,05. Artinya tingkat signifikansi atau nilai probabilitas 0,000 dan α 0,05. Artinya tingkat signifikansi atau nilai probabilitas (p) lebih tinggi dari derajat signifikansi (α). Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media AR dengan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media AR.

Berdasarkan Mann-Whitney U Test didapatkan Asymp-Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Jadi, hipotesis nol ditolak. Dengan kata lain, mengajar kosakata bahasa Inggris menggunakan augmented reality (AR) dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Dengan kata lain, augmented reality (AR) berdampak positif dalam mengembangkan penguasaan kosakata siswa khususnya generasi Z. Selain itu untuk mengetahui peningkatan siswa di kedua kelas tersebut dapat dilihat dari perolehan kedua kelas tersebut. Berdasarkan tabel 4.10 rata-rata perolehan skor kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Artinya, pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan augmented reality (AR) lebih meningkatkan penguasaan kosakata siswa daripada flashcard klasik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik ini lebih sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas dua SDN 1 Kertamulya.

Augmented Reality (AR) sangat efektif untuk belajar bahasa Inggris dan membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Menurut Yeun et al (2011), AR dapat digunakan dalam aplikasi yang memungkinkan pembelajaran berbasis penemuan, pengguna diberikan informasi tentang tempat dunia nyata sekaligus mempertimbangkan objek yang diminati. Augmented Reality (AR) dapat digambarkan sebagai salah satu langkah yang mungkin antara dunia nyata dan virtual reality sepenuhnya (Milgram et al,

1994). Ke dalam realitas campuran ini kita dapat membuat hamparan dengan objek virtual ke dunia nyata biasanya dengan menangkap gambar kamera secara waktu nyata untuk menghasilkan lapisan baru ke lingkungan tempat kita dapat berinteraksi. Pada awal AR, penggunaan dibatasi pada display yang dipasang di kepala dan unit pemrosesan berat yang biasanya ditempatkan di ransel. Dengan kemajuan teknologi, mereka telah melihat peningkatan kekuatan pemrosesan di perangkat pribadi yang juga diperhitungkan untuk ponsel. Pengenalan smartphone dengan daya komputasi yang lebih besar, perangkat keras untuk interaksi lingkungan, dan juga sistem operasi yang berfungsi penuh telah memungkinkan penerapan AR dalam solusi ukuran yang lebih ringkas. Dengan kemajuan ini AR melangkah keluar dari laboratorium peneliti ke dalam aplikasi dunia nyata dan pasar massal. Selain itu dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Marc et al (2016) menemukan bahwa augmented reality (AR) dapat meningkatkan perhatian dan kepuasan mahasiswa. Mobile Augmented Reality (MAR) berdasarkan Doswell et al (2006) adalah istilah yang digunakan ketika peralatan yang digunakan untuk mencapai AR berukuran kecil dan biasanya mudah dibawa, mis. smartphone atau tablet.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bedder (2012), Marc C et al (2016), Diegmann et al (2011), dan Saffar et al (2016), dimana hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa AR efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, penulis mendapatkan beberapa keuntungan menggunakan media AR dalam pembelajaran kosakata. Pertama, dapat meningkatkan efek kurva pembelajaran mengacu pada siswa belajar lebih cepat dan lebih mudah dengan aplikasi AR dibandingkan dengan aplikasi non-AR. Kedua, AR juga meningkatkan kreativitas siswa dan kemampuan untuk menggali dan menyerap pengetahuan baru serta menyelesaikan masalah (Liu, 2019). Ketiga, aplikasi AR sebagai lingkungan yang efektif untuk melakukan kegiatan pembelajaran inkuiri kolaboratif (Wang et al, 2012). Berikutnya adalah aplikasi AR yang memungkinkan penyesuaian fungsionalitas dengan kemampuan belajar siswa (Vate-U-Lan, 2012). Dan kemudian, teknologi memberikan cara untuk mengindividualisasi instruksi dalam pengaturan kelompok dan bahwa teknologi mendukung kemandirian yang membebaskan guru untuk bertindak sebagai fasilitator (Kama-rainen et al, 2013).

Selain itu, para siswa juga tertarik dengan proses belajar mengajar. Perilaku siswa ini juga sesuai dengan Saffar et al (2016) yang mengatakan bahwa penerapan teknologi

AR dalam dunia pendidikan dan menyarankan untuk dilakukan studi lebih lanjut tentang topik yang menarik ini.

Namun demikian, penulis tidak dapat memungkiri bahwa terdapat permasalahan dalam penggunaan media AR untuk pembelajaran kosakata pada siswa kelas II SDN 1 Kertamulya. Masalah muncul ketika siswa tidak dapat mendengar dengan jelas karena fasilitas yang rendah seperti proyektor dan speaker. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis meminta mereka untuk maju secara bergantian dan menunjukkan kepada siswa lainnya. Singkatnya, media AR bisa menjadi media alternatif untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk menikmati dan menarik minat belajar karena mereka melihat gambar dapat hidup seperti aslinya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ditemukan bahwa asymp.sig. (2-tailed) skor gain 0,000 dan kurang dari 0,005. Artinya H_0 ditolak. Dengan kata lain, mengajar bahasa Inggris melalui augmented reality (AR) dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan augmented reality (AR) dengan teknik klasik flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Selain itu, peningkatan penguasaan kosakata siswa dapat dilihat dari perolehan skor tiap kelas. Nilai gain kelas eksperimen 0,54 sedangkan kelas kontrol 0,28. Artinya peningkatan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SDN 1 Kertamulya adalah augmented reality (AR).

Terkait dengan hasil penelitian ini, Saffar et al, (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan dengan usulan dan rekomendasi yang relevan mengenai penerapan teknologi AR dalam dunia pendidikan dan menyarankan untuk melakukan studi lebih lanjut tentang topik yang menarik ini. Selain itu, Marc et al (2016) menyatakan bahwa augmented reality dapat menyebabkan retensi kata yang lebih baik serta meningkatkan perhatian dan kepuasan siswa.

2. Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran untuk siswa, guru bahasa Inggris, institusi sekolah dan peneliti selanjutnya. Peneliti berharap saran-saran ini bermanfaat bagi mereka khususnya yang terlibat dalam pengajaran bahasa Inggris. Mereka disajikan sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Meskipun siswa mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Para siswa harus mengetahui bahwa kosakata penting dalam mata pelajaran bahasa Inggris yang dipelajari. Setelah mengetahui pentingnya memiliki kosakata, mereka harus memperhatikan gurunya selama diberikan proses pembelajaran. Selain itu, siswa mengetahui tentang pentingnya kosakata dalam mata pelajaran bahasa Inggris,

siswa harus menyadari bahwa mereka perlu mempelajari tentang mata pelajaran tersebut, yaitu kosakata. Selain itu, setelah mengetahui dan menyadarinya, secara otomatis mereka akan memperhatikan penjelasan guru selama proses belajar mengajar, mengembangkan pengetahuan mereka terhadap materi dan juga melakukan banyak latihan yang mereka bisa untuk meningkatkan kosa kata mereka.

2. Untuk guru bahasa Inggris

Kosakata sebagian besar berkaitan dengan aspek sulit dalam bahasa Inggris, banyak siswa tidak menyukai kosakata karena kesulitan dan sugesti yang mereka miliki. Guru sebagai fasilitator hendaknya menciptakan strategi dan teknik inovasi yang berbeda dalam pembelajaran kosakata agar pembelajaran yang diberikan kepada siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi mereka. Augmented reality (AR) dapat menjadi acuan untuk memberikan media pembelajaran yang menarik. Memberikan input visual dan audio yang dapat memberikan representasi gambaran dalam menciptakan suasana yang menyenangkan. Guru dapat menciptakan variasi kegiatan pembelajaran. Variasi kegiatan pembelajaran merupakan media penunjang yang penting dan bermanfaat selama proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

3. Untuk Institusi Sekolah

Sekolah memiliki peran penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Sekolah juga sebagai fasilitator untuk mengaplikasikan media yang akan dihadirkan oleh guru. Penggunaan media yang relevan atau sesuai sangat penting untuk membantu siswa dan mendukung mereka dalam proses belajar mengajar. Sekolah dapat mendukung guru bahasa Inggris untuk meningkatkan acara bahasa Inggris mereka untuk mendukung kompetisi mereka.

4. Untuk peneliti selanjutnya

Penelitian tersebut dapat menjadi parameter dalam inovasi pembelajaran dalam pendidikan bahasa Inggris serta pengembangan motivasi bagi peneliti lain untuk memberikan motivasi kepada mereka untuk mengembangkan inovasi lain dalam strategi yang berbeda agar proses belajar mengajar lebih menarik dan juga penelitian mereka dapat menemukan permasalahan siswa dan mengetahui solusi terbaik untuk memecahkan masalah siswa.

Daftar Pustaka

- Alwasilah, C. A. (2007). *Language, Culture, and Education: A Portrait of Contemporary Indonesia*. Bandung: CV.Andira.
- Anwar, S. (2009). *Penilaian berbasis kompetensi*. Padang: UNP Press.
- Arikunto.S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azuma, R. T. (1997, August). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environment*, 6(4), 355–385.
- Barcelon, B. (2010). *the-life-of-generation-z*. Retrieved 09 2018, from teenlife.blogs.pressdemocrat.com:
<http://teenlife.blogs.pressdemocrat.com/10220/the-life-of-generation-z/>
- Bedder, P. (2012). *LANGUAGE LEARNING VIA AN ANDROID AUGMENTED REALITY SYSTEM*. Blekinge Institute of Technology, Computer Science. Sweden: Thesis No: MCS-2012:20.
- Brown, H. (2001). *Language Assesment. Principal An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Fransisco: Long Man.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Celce-Murcia, M. (2001). Teaching English as a Second or Foreign Language. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 5(4), 584.
- Chang, K.-E., Chan, C.-T., & Huo, H.-T. (2014, February). Development and behavioral pattern analysis of a mobile guide system with augmented reality for painting appreciation instruction in an art museum. *Computer and Education*, 71, 185–197.
- Chen, Y.-C. (2006). A study of comparing the use of augmented reality and physical models in chemistry education. *Proceeding* (pp. 369-372). Hong Kong: Proceedings of the 2006 ACM International Conference on Virtual Reality Continuum and its Applications.
- Cresswell, J. W. (2012). *Educational research : Planning , conducting and evaluating quantitative research*. Boston: Person Education, Inc.
- Dörnyei, Z. (2007). *Research Methods in Applied Linguistics*. Oxford University Press.

- Doswell, J. T., Blake, M. B., & Green, J. B. (2006, December 19). Mobile Augmented Reality System Architecture for Ubiquitous E-Learning. *Fourth IEEE International Workshop on Wireless, Mobile and Ubiquitous Technology in Education (WMTE'06)*. USA: IEEE.
- Felder, R. M. (1993). Reaching the Second Tier--Learning and Teaching Styles in College Science Education. *Journal of College Science Teaching*, 22(5), 286-290.
- Fujimoto, Y., Yamamoto, G., Kato, H., & Miyazaki, J. (2012). Relation between location of information displayed by augmented reality and user's memorization. *AH '12 Proceedings of the 3rd Augmented Human International Conference*. 7, pp. 1-8. New York: ACM.
- Grubert, J., Langlotz, T., & Grasset, R. (2011). *Augmented Reality Browser Survey*. Institute for Computer Graphics and Vision. Austria: ICG-TR-1101.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Woodland Hills: Indiana University.
- Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the Primary Classroom*. Harlow: Longman.
- Hiebert, M. L. (2005). *Teaching and Learning Vocabulary: Bringing Research to Practice*. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Johnson, L., Smith, R., Levine, A., & Haywood, K. (2010). *The 2010 Horizon Report*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Joseph, S. B. (2005). PhotoStudy: vocabulary learning and collaboration on fixed & mobile devices. *IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education (WMTE'05)* (pp. 206-210). Tokushima: IEEE.
- Kamarainen, A. M., Metcalf, S., Grotzer, T., Browne, A., Mazzuca, D., Tutwiler, A. S., et al. (2013). EcoMOBILE: Integrating augmented reality and probeware with environmental education field trips. *Computers and Education*, 68, 545-556.
- Kamil, E. H. (2005). *Teaching and Learning Vocabulary : Bringing Research to Practice*. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Kaswan, & Suprijadi, D. (2013). *Research in English Education*. Bandung: Putra Praktisi.
- Lin, C.-P., Young, S. S.-C., & Hung, H.-C. (2008). The Game-Based Constructive Learning Environment to Increase English Vocabulary Acquisition: Implementing a Wireless Crossword Fan-Tan Game (WiCFG) as an Example. (pp. 205-207). IEEE.
- Liu, T.-Y. (2009). A context-aware ubiquitous learning environment for language listening and speaking. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25, 515-527.

- Liu, T.-Y., Tan, T.-H., & Chu, Y.-L. (2009). Outdoor Natural Science Learning with an RFID-Supported Immersive Ubiquitous Learning Environment. *Journal of Educational Technology & Society*, 12(4), 161-175.
- MILGRAM, P., & KISHINO, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, E77-D, 1321-1329.
- Musthafa, B. (2002). *EFL for Young Learners*. Bandung: Crest Bandung:.
- Pala, K., Singh, A. K., & Gangashetty, S. V. (2011). Games for academic vocabulary learning through a virtual. *IEEE International Conference on Asian Language Processing* (pp. 295–298). Penang, Malaysia: IEEE.
- Read, J. (2000). *Assessing vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Reilly, P. (2012). Understanding and Teaching Generation Y. *English Teaching Forum*, 50, 2-11.
- Richards, J. (2005). *The Role of Vocabulary teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Sadikin, I. S., & Saleh, M. (2016, July). Weblog-Based Learning in an EFL Young Learners' Context: *Arab World English Journal (AWEJ)*(3), 58-78.
- Saffar, A. H., Al-Jafar, A. A., & Yousefi, Z. H. (2016). The Effectiveness of Using Augmented Reality Apps in Teaching the English Alphabet to Kindergarten Children: A Case Study in the State of Kuwait. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(2), 417-440.
- Santos, M. E., Taketomi, T., Yamamoto, G., Sandon, C., & Kato, H. (2016). *Augmented reality as multimedia: the case*. Research and Practice in Technology Enhanced Learning.
- Singh. (2007). *Quantitative Social Research Method*. New Delhi: Sage Publication Pvt Ltd.
- Squire, K. (2003). Video Games in Education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, 2, 49–62.
- Tavakoli, H. (2012). *A dictionary of research methodology and statistics in applied linguistics*. Tehran: Rahnama Press.
- Terzioglu, Y. (2013). *Activities For The Generation Y & Z*. Retrieved 09 2018, from teachingenglish.org: <http://www.teachingenglish.org.uk/blogs/yildiz-terzioglu/activities-generation-y-z>.

- Vate-U-Lan, P. (2012). An Augmented Reality 3D Pop-Up Book: The Development of a Multimedia Project for English Language Teaching. *IEEE International Conference on Multimedia and Expo*. Melbourne, VIC, Australia: IEEE.
- Wang, H.-Y., Lin, T.-J., Tsai, C.-C., Duh, H. B.-L., & Liang, J.-C. (2012). An Investigation of Students' Sequential Learning Behavioral Patterns in Mobile CSCL Learning Systems. *IEEE 12th International Conference on Advanced Learning Technologies* (pp. 53–57). Rome, Italy: IEEE.
- Wu, C.-C., Chang, C.-W., Liu, B.-J., & Chen, G.-D. (2008). Improving Vocabulary Acquisition By Designing A Storytelling Robot. *2008 Eighth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies* (pp. 498–500). Santander, Cantabria, Spain: IEEE.
- Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., & Liang, J.-C. (2013, March). Current Status, Opportunities and Challenges of Augmented Reality in Education. *Computers & Education*, *62*, 41–49.
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, *4*(1), 119-140.

Lampiran

Biodata Tim Program Penelitian

A. Identitas Diri

Nama Lengkap	: Irma Savitri Sadikin
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jabatan Fungsional	: Lektor 300
NIP/NIK/Identitas Lainnya	: 3273014603850002
NIDN	: 0406038506
Tempat dan Tanggal Lahir	: Bandung, 6 Maret 1985
Email	: irma.savitri@esaunggul.ac.id
No Telepon/HP	: 081802088882
Alamat Kantor	: Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510
No Tlp/Faks	-
Mata Kuliah yang Diampu	: 1. ICT in ELT
	: 2. Microteaching
	: 3. Intensive Listening
	: 4. Advanced Reading

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	UPI	UPI	UNNES
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris
Tahun Masuk-Lulus	2003-2009	2010-2012	2013-2017
Judul Skripsi-Tesis-Disertasi	The Effectiveness of Cooperative Learning to Improve Students' Reading Ability	Young Learners' Vocabulary Improvement Through Audiovisual by Using YouTube Videos (A Case Study)	The Effectiveness Of Weblog-Based Learning Versus Classroom-Based Learning Adequate, or Teaching Integrated English Foreign Language to High, Low Motivation Students In An

			EFL Young Learners Context
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Deddy Suryana, M.Pd; Isti Siti Soleha Gandana, M.Ed	Prof. Emi Emilia, M.A., Ph.D; Prof. Bachrudin Musthafa, MA., Ph.D	Prof. Mursid Saleh, M.A., Ph.D; Dr. Dwi Anggani, M.Pd; Dr. Rudi Hartono, M.Pd

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta/Rp)
1	2016	Weblog-Based Learning in an EFL Young Learners' Context: Students' Perspective	Mandiri	Rp.6.000.000
2	2018	Improving students' Reading Comprehension through Small Group Work Technique at the Seventh Grade Students of SMP Rosa Jaya	Mandiri	Rp. 2.200.000
3	2018	Deixis in Malaficent Movie Script	Mandiri	Rp. 800.000
4	2018	Students' Perception toward Teaching English Vocabulary through Total Physical Response (TPR) Method	Mandiri	
5	2018	The impact of peer response on EFL learners' writing descriptive text	Mandiri	Rp. 1.500.000
6	2019	Integrating Technology for Teaching English Writing as A Foreign Language in Indonesian Context	Mandiri	Rp. 2.500.000
7	2020	Integrating Augmented Reality (AR) in EFL Class for Teaching Vocabulary	Mandiri	Rp. 600.000

D. Publikasi Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Thun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Journal	Vol/No/Tahun
1	Weblog-Based Learning in an EFL Young Learners' Context: Students' Perspective	International Journal of Arab World English Journal (AWEJ).	ISSN: 2229-9327.Special Issue on CALL No.3 July 2016.
2	Improving students' Reading Comprehension through Small Group Work Technique at the	Project (Professional	Vol 1, No2 (2018)

	Seventh Grade Students of SMP Rosa Jaya	Journal of English Education)	
3	Deixis in Malaficent Movie Script	Project (Professional Journal of English Education)	Vol 1, No2 (2018)
4	Students' Perception toward Teaching English Vocabulary through Total Physical Response (TPR) Method	Project (Professional Journal of English Education)	Vol 1, No2 (2018)
5	The impact of peer response on EFL learners' writing descriptive text	Indonesian EFL Journal	Volume 5 Issue 1 (January 2019)
6	Integrating Technology for Teaching English Writing as A Foreign Language in Indonesian Context	ICSTI. EAI.	10.4108/eai.19-10-2018.2281361
7	Integrating Augmented Reality (AR) in EFL Class for Teaching Vocabulary	Project (Professional Journal of English Education)	Vol 3, No2 (2020)

E. Pemakalah Semiar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Kegiatan	Penyelenggara	Artikel	Tahun	Peran
1	11 th BICOLE International Conference	ITB	The Use of WebQuest for Teaching Speaking in an EFL Context	2016	Pembicara
2	63 rd TEFLIN	Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya	Enhancing Reading Comprehension on EFL Secondary School Students	2016	Pembicara
3	5th IPCoRE International Conference	UPI	Weblog-Based Learning for TEFL in Young Learners' Context	2016	Pembicara
4	1 ST Asian Education Symposium (AES)	UPI	Teaching young learners English through e-sources	2016	Pembicara
5	National Seminar of English Education StudyProgram of	IKIP Siliwangi	Language Teaching for Global Challenges	2017	Pembicara

	STKIP Siliwangi Bandung				
6	The 3 rd International English Applied Linguistics Seminar and Workshop (TIE ALLSAW)	Unigal, Ciamis	Teaching Integrated English to Primary Learners through Weblogs	2017	Pembicara
7	The 2 nd iTELL	UNS, Solo	Webquest for Learning English as a Foreign Language: Students' Perception	2018	Pembicara
8	Language Teaching Dynamics in Serving Global and Digital Market	Ikip Siliwangi	Digital Literacy: Enhancing Thinking Skills of	2018	Keynote Speaker
9	The 3 rd ITELL	Universitas Ibnu Khaldun, Bogor	Can Teachnology really Enhance Language Learning?	2020	Pembicara

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Instructional Design in English Language Teaching	2019	230	Gambang

G. Perolehan HKI 5 Tahun Terakhir

No	Judul HKI	Tahun	Jenis	No P/ID
1	Instructional Design in English Language Teaching	2019	Buku	EC00201982061

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosisl 5 Tahun Terakhir

No	Judul	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
	-	-	-	-

I. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, Asosiasi, atau Institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Sertifikat	Kepala Daerah Batujajar Barat, Jawa Barat	2018

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program penelitian Universitas Esa Unggul pada Skema Mandiri.

Jakarta, 18 Agustus 2020



(Irma Savitri Sadikin)

Lampiran Luanan

Apps TPACK PREOSERV... Sci-Hub | Teacher... EXTENSIVE READI...Other Bookmarks

EDUCATION)

Journal Help

INFORMATION
For Readers
For Authors
For Librarians

Old Template:


Template 2019




Recommended Tools


HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES

Home > Vol 3, No 2 (2020) > Sadikin

INTEGRATING AUGMENTED REALITY (AR) IN EFL CLASS FOR TEACHING VOCABULARY

Irma Savitri Sadikin, Erisa Mariyani

ABSTRACT

In the industrial era 4.0, the use of technology in the learning process is an important element. Teachers need to be more technologically in their teaching process since the use of technology has become a lifestyle. Augmented Reality (AR) is an interactive experience of a real-world environment which is considered effective as good medium in learning especially in English vocabulary. This article aims to explore the use of AR for young learners by comparing it with conventional paper flashcards. This method used quantitative research or more specifically quasi-experimental design at the second grade of Primary school in Padalarang. The data of the research was obtained from pre-test and post-test and it was analyzed by using SPSS 22 for windows. The results showed that both AR and conventional flashcard could significantly improve young learners' vocabulary. However, the mean score of posttest in experimental class was 74.83 and 62.5 for control class. The data analysis revealed that the null hypothesis was rejected. In other word, the posttest score of experimental class was higher than control class. In summary, learning English vocabulary through augmented reality (AR) could improve students' vocabulary mastery. It made young learners more engaged and excited to learn English vocabulary.

FULL TEXT:

PDF

REFERENCES

Apsari, Y. (2012). Teaching English vocabulary through songs. Universitas Pendidikan Indonesia.

Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Barcelon, B. (2010). the-life-of-generation-z. Retrieved 09 2018, from teenlife.blogs.pressdemocrat.com: http://teenlife.blogs.pressdemocrat.com/10220/the-life-of-generation-z/

Bedder, P. (2012). LANGUAGE LEARNING VIA AN ANDROID AUGMENTED REALITY SYSTEM. Blekinge Institute of Technology, Computer Science. Sweden: Thesis No: MCS-2012:20.

Brown, H. (2001). Language Assesment. Principal An Interactive Approach to Language Pedagogy. San Fransisco: Long Man.

Editorial Team

Peer Reviewers

Peer Review Process

Focus and Scope

Publication Ethics

User Rights

Publishing System

Author Guidelines

Author Fees

APCs & Submission Charges



Ejournal:

<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/3841>