

ABSTRACT

Nurmufidah, Hanik. NIM. 126203202126. 2024. *Development of Augmented Reality Applications as English Learning Media for Students 7 Grade at SMPN 2 Panggul*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. H. Muh. Basuni, M. Pd.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality, ADDIE Model*

In the learning process, media is needed to channel information and to achieve learning objectives in the classroom, therefore the selection and use of media in learning must be complex, effective and efficient so that students can clearly understand the lessons in class. One of the learning media applied is the Android-based Augmented Reality application on This is My World material in English subjects. This research aims to 1) Knowing how to develop an English learning model for junior high school grade 7 SMPN 2 Panggul based on Augmented Reality that can help and facilitate students in learning English; 2) Knowing the description of learning media design using Augmented Reality technology in English subjects; 3) Knowing the students' perceptions of the use of Augmented Reality technology as a learning medium.

The research formulation and questions in this study are: 1) How to develop an English learning model for junior high school grade 7 SMPN 2 Panggul based on Augmented Reality that can help and facilitate students in learning English? 2) How to describe the design of learning media using Augmented Reality technology in English subjects? 3) How are students' perceptions of the use of Augmented Reality technology as a learning medium?

This research is a type of research and development (R&D) using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research instruments used are interviews to teachers and needs analysis for students, material and media validation sheets to determine product validity, and teacher and student response questionnaires to determine teacher and student responses to products that have been developed.

The results of this study are 1) developing Augmented Reality learning media using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). 2) Augmented Reality media design for English subjects in the form of 2 applications that contain real illustrations of objects and buildings around students in accordance with the material This is My World. 3) the results of student perceptions of Augmented Reality applications are in good criteria with a percentage of 75.2%. Thus, it can be concluded that the Augmented Reality application media developed is feasible and can be used for learning activities by students.

ABSTRAK

Nurmufidah, Hanik. NIM. 126203202126. 2024. *Development of Augmented Reality Applications as English Learning Media for Students 7 Grade at SMPN 2 Panggul*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah. Pembimbing: Dr. H. Muh. Basuni, M. Pd.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Model ADDIE*

Di dalam proses pembelajaran, media sangat diperlukan untuk menyalurkan informasi dan untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas, oleh karena itu pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran haruslah kompleks, efektif dan efisien agar peserta didik dapat memahami dengan jelas mengenai pelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan adalah aplikasi Augmented Reality berbasis android pada materi This is My World dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui cara mengembangkan model pembelajaran bahasa Inggris untuk SMP kelas 7 SMPN 2 Panggul berbasis Augmented Reality yang dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar bahasa Inggris; 2) Mengetahui gambaran desain media pembelajaran dengan menggunakan teknologi Augmented Reality pada mata pelajaran Bahasa Inggris; 3) Mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran

Rumusan penelitian dan pertanyaannya dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana mengembangkan model pembelajaran bahasa Inggris untuk SMP kelas 7 SMPN 2 Panggul berbasis Augmented Reality yang dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar bahasa Inggris? 2) Bagaimana gambaran desain media pembelajaran menggunakan teknologi Augmented Reality pada mata pelajaran bahasa Inggris? 3) Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran?.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen penelitian yang digunakan berupa wawancara kepada guru dan analisis kebutuhan untuk siswa, lembar validasi materi dan media untuk mengetahui validitas produk, dan angket respon guru serta siswa untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan

Hasil penelitian ini berupa 1) mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). 2) gambaran design media Augmented Reality untuk mata pelajaran Bahasa Inggris berupa 2 aplikasi yang berisi ilustrasi nyata benda dan bangunan di sekitar siswa sesuai dengan materi This is My World. 3) hasil persepsi siswa terhadap aplikasi Augmented Reality berada dalam kriteria baik dengan persentase 75,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Augmented Reality yang di kembangkan layak dan dapat digunakan untuk kegiatan belajar oleh siswa.