

ABSTRACT

The thesis entitled "The Effectiveness of Using Augmented Reality towards the English Vocabulary Mastery of the Seventh Grade Students at SMPN 3 Srengat Blitar" was written by Nur Lailiyatun Naimah, NIM 126203211059, English Education Study Program, Faculty of *Tarbiyah* and Teacher Training, supervised by Dr.Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S.,M.Pd.

Keywords: *effectiveness, Augmented Reality, Vocabulary Mastery*

English is an international language that plays a crucial role in global communication. However, many junior high school students in Indonesia struggle with vocabulary mastery, which affects their ability to understand and use the language effectively. Vocabulary is a fundamental component of language learning, as stated by Nation (1990), who emphasizes that vocabulary knowledge encompasses form, meaning, and usage. Challenges in vocabulary mastery include difficulties in pronunciation, spelling, and comprehension, as observed during the pre-research observation at SMPN 3 Srengat Blitar. Traditional teaching methods often fail to engage students, leading to low motivation and retention. To address this issue, Augmented Reality (AR) is proposed as an innovative learning medium to enhance vocabulary mastery by providing an interactive and engaging experience.

This study aims to investigate whether the use of AR is effective in improving English vocabulary mastery among seventh-grade students at SMPN 3 Srengat Blitar. A pre-experimental design was used in this research. The sample consisted of one class, VII D, comprising 32 students. The research instruments included a vocabulary test designed based on Nation's (1990) vocabulary framework, which covers aspects of form (spelling and pronunciation), meaning, and usage. Data were collected using a pre-test and a post-test to measure students' vocabulary improvement before and after the AR-based learning intervention. The results were analyzed using SPSS 25 with a paired-sample t-test to determine whether there was a significant difference in students' vocabulary mastery before and after the treatment.

The findings indicate that students' vocabulary mastery improved significantly after learning vocabulary through AR. The results showed that AR enhanced vocabulary retention, pronunciation accuracy, and contextual word usage. This was evident from the students' average pre-test score of 59.50, which increased to 81.00 in the post-test. The Paired Sample Test results showed a sig. (2-tailed) value of 0.000, which is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$). Thus, the alternative hypothesis (H_a) was accepted, while the null hypothesis (H_0) was rejected.

This study contributes to the field of language learning by providing empirical evidence of the benefits of AR in vocabulary mastery. The findings suggest that AR can be a valuable tool for teaching English, particularly in junior high schools. It is recommended that educators integrate AR technology into vocabulary learning to create a more interactive and student-centered learning environment. Future research may explore the long-term effects of AR on vocabulary retention and its application in different linguistic contexts.

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Augmented Reality terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII di SMPN 3 Srengat Blitar" ditulis oleh Nur Lailiyatun Naimah, NIM 126203211059, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, di bawah bimbingan Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M.Pd.

Kata kunci: *efektivitas, Augmented Reality, penguasaan kosakata*

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang memegang peranan penting dalam komunikasi global. Akan tetapi, banyak siswa SMP di Indonesia yang mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, yang memengaruhi kemampuan mereka untuk memahami dan menggunakan bahasa tersebut secara efektif. Kosakata merupakan komponen dasar pembelajaran bahasa, sebagaimana dinyatakan oleh Nation (1990), yang menekankan bahwa pengetahuan kosakata mencakup bentuk, makna, dan penggunaan. Tantangan dalam perolehan kosakata mencakup kesulitan dalam pengucapan, ejaan, dan pemahaman, sebagaimana yang diamati selama observasi pra-penelitian di SMPN 3 Srengat Blitar. Metode pengajaran tradisional sering kali gagal melibatkan siswa, yang menyebabkan rendahnya motivasi dan daya ingat. Untuk mengatasi masalah ini, Augmented Reality (AR) diusulkan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dengan memberikan pengalaman yang interaktif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah penggunaan AR efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa kelas tujuh di SMPN 3 Srengat Blitar. Desain Pre-eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari satu kelas yaitu VII D yang terdiri dari 32 siswa. Instrumen penelitian meliputi tes kosakata yang dirancang berdasarkan kerangka kosakata Nation (1990), yang mencakup aspek bentuk (ejaan dan pengucapan), makna, dan penggunaan. Data dikumpulkan menggunakan tes awal dan tes akhir untuk mengukur peningkatan kosakata siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran berbasis AR. Hasilnya dianalisis menggunakan SPSS 25 dengan uji-t sampel berpasangan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah perawatan.

Temuan menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah mempelajari kosakata melalui AR menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasilnya menunjukkan bahwa AR meningkatkan retensi kosakata, akurasi pengucapan, dan penggunaan kata kontekstual. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 59,50, yang meningkat menjadi 81,00 pada post-test. Hasil Paired Sample Test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Penelitian ini berkontribusi pada bidang pembelajaran bahasa dengan memberikan bukti empiris tentang manfaat AR dalam perolehan kosakata. Temuan menunjukkan bahwa AR dapat menjadi alat yang berharga untuk pengajaran bahasa Inggris, khususnya di sekolah menengah pertama. Disarankan agar pendidik mengintegrasikan teknologi AR ke dalam pembelajaran kosakata untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efek jangka panjang AR pada retensi kosakata dan penerapannya dalam konteks linguistik yang berbeda.