

## ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mulai menunjukkan dampak positif. Salah satu teknologi yang berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR) dimana AR merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen digital dalam bentuk visualisasi 3D, yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDIT Iskandar Muda bahwa masih ada beberapa siswa khususnya kelas 1 yang mengalami kendala dalam memahami materi pembelajaran bahasa Inggris yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis mobile untuk anak sekolah dasar, dengan studi kasus di SDIT Iskandar Muda. Metode penelitian ini menggunakan metode waterfall yang dimana terdapat 5 tahapan yaitu, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi AR dirancang untuk mempermudah siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan mengintegrasikan elemen-elemen interaktif dan visual yang menarik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi AR yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa kelas 1 dan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka, terutama dalam aspek kosakata, pengucapan serta penulisan. Evaluasi dilakukan melalui uji coba di kelas dengan adanya Pre Test dan Post Test sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi dimana hasil yang didapat yaitu pre test dengan rata-rata nilai 60,17%, dan setelah menggunakan aplikasi AR nilai post test yaitu 81,72%. Dengan demikian Aplikasi ini menunjukkan respon positif terhadap penggunaan teknologi AR dalam proses belajar mengajar dan diterima baik oleh guru dan siswa sebagai alternatif metode pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi AR berbasis mobile dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci : *Augmented Reality* (AR), Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Aplikasi Mobile.**

## **ABSTRACT**

*As technology continues to evolve, its use in education is beginning to show positive impacts. One technology that has the potential to increase the effectiveness of learning is Augmented Reality (AR) where AR is a technology that combines the real world with digital elements in the form of 3D visualization, which can enrich the learning experience. Based on the results of observations that have been carried out at SDIT Iskandar Muda, there are still some students, especially grade 1, who experience difficulties in understanding the English learning material being taught. This study aims to develop mobile-based English learning media for elementary school children, with a case study at SDIT Iskandar Muda. This research method uses the waterfall method which has 5 stages, namely analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The AR application is designed to increase student motivation and involvement in learning English by integrating interesting interactive and visual elements. The results of this study indicate that the AR application developed is able to attract the attention of grade 1 students and improve their English skills, especially in terms of vocabulary, pronunciation and writing. The evaluation was conducted through a trial in the classroom with a Pre-Test and Post-Test before and after using the application where the results obtained were a pre-test with an average value of 60.17%, and after using the AR application the post-test value was 81.72%. Thus, this application shows a positive response to the use of AR technology in the teaching and learning process and is well received by teachers and students as an alternative English learning method. This study concludes that mobile-based AR applications can be an effective tool in the English learning process at the elementary school level, offering an interactive and enjoyable learning experience.*

**Keywords:** *Augmented Reality (AR), Learning Media, English, Mobile Application*