



Persepsi siswa dalam penggunaan *booklet ArfhA Augmented Reality* sebagai media peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris

Ricka Dwi Amilia Santoso¹, Citra Imannisa², Farhan Hanif Athoulloh³, Deviana Rahmadhani⁴, Daning Hentasmaka⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas PGRI Jombang

rickasantoso@gmail.com, citraimannisa5@gmail.com, haniffarhan262@gmail.com, rahmadhanideviana9@gmail.com

Info Artikel:

Diterima:

10 September 2024

Disetujui:

30 September 2024

Dipublikasikan:

25 Oktober 2024

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan Booklet ArfhA yang berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melibatkan 10 siswa sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala Likert untuk mengevaluasi tanggapan siswa setelah pembelajaran menggunakan media ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespon positif penggunaan Booklet ArfhA, yang secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris. Teknologi AR yang diterapkan dalam booklet ini, yaitu visualisasi 3D dan suara, mampu mengurangi kebosanan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Booklet ArfhA *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan minat serta kemampuan siswa ketika belajar Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Persepsi siswa, Booklet, Augmented Reality, Bahasa Inggris

ABSTRACT

This study aims to determine students' perceptions towards the use of ArfhA Booklet based on Augmented Reality (AR) technology as a learning media in improving the mastery of English vocabulary in grade 3 elementary school students. The research method used was descriptive qualitative involving 10 students as research subjects. Data collection was conducted through a Likert scale questionnaire to evaluate students' responses after learning using this media. The results showed that most students responded positively to the use of ArfhA Booklet, which significantly improved students' motivation and understanding of English vocabulary. The AR technology applied in this Booklet, namely 3D visualization and sound, is able to reduce student boredom and provide an interactive and interesting learning experience. This study concludes that the ArfhA Augmented Reality Booklet is an effective and efficient learning media to increase students' interest and ability when learning English.

Keywords: Student perception, Booklet, Augmented Reality, English Language



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons AttributionNonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Di zaman yang semakin berkembang ini, pembelajaran bahasa di sekolah dasar telah banyak dimasukkan dalam kurikulum sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya Bahasa Inggris yang telah banyak dimasukkan dalam mata pelajaran di sekolah. Menurut (Handayani, 2024) menyatakan bahwa Bahasa Inggris adalah bahasa penting di masa globalisasi dan semua orang dianjurkan untuk mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Internasional. Oleh sebab itu, siswa di sekolah dasar sudah diberi pembelajaran Bahasa Inggris sejak usia dini. Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai macam tantangan, salah satunya adalah terbatasnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *vocabulary* atau kosakata baru. Berdasarkan dari (Susanthi, 2021) menjelaskan bahwa ada dua faktor yang menyebabkan problematika dalam belajar, yaitu faktor internal yang meliputi motivasi belajar, sikap terhadap belajar, kebiasaan belajar, dan konsentrasi belajar, dan faktor eksternal yaitu dorongan motivasi intrinsik peserta didik. Penyebab dari kurang menariknya

metode yang diberikan oleh guru ketika mengajar menjadi faktor rendahnya minat siswa usia dini untuk belajar Bahasa Inggris. Oleh karena itu, para guru harus menciptakan teknik mengajar yang membuat peserta didik tertarik pada apa yang akan mereka ajarkan kepada siswa dan menghindari kebosanan (Lindawati, 2018). Selain itu, perlu memperhatikan metode mengajar, yakni dengan beberapa cara seperti guru memberikan pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa serta dapat menciptakan suasana belajar baru, sehingga mampu memberikan kesan yang bermakna. Dengan demikian, inovasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menarik minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama belajar kosakata sangat penting untuk diterapkan.

Pada masa digital yang terus berkembang ini, teknologi telah menjadi bagian yang penting untuk membantu dunia pendidikan. menjelaskan bahwa media digital adalah aspek penting dan sentral dari kehidupan orang berapapun usianya (Isma, 2022). Salah satu inovasi teknologi yang mampu memberikan suasana baru serta meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen virtual yang bisa memberikan pengalaman baru kepada penggunanya untuk berinteraksi dan menyajikan informasi digital secara nyata. Suatu benda maya yang berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi yang dibangun oleh sebuah teknologi dan diproyeksikan dalam waktu nyata, dengan sistem yang lebih dekat dengan lingkungan sebenarnya ialah *Augmented Reality* (Singgih Yuntoto, 2015) dalam (Setiawan, 2021). Pada konteks pendidikan, *Augmented Reality* memiliki kemampuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pendidikan yang menggunakan *Augmented Reality* dapat merangsang pola pikir peserta didik ketika harus berpikiran kritis terhadap masalah atau kejadian pada keseharian (Mustaqim, 2016).

Penerapan *Augmented Reality* ketika pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Menurut (Sulistiyansih et al., 2021) telah memanfaatkan aplikasi *Augmented Reality* dengan visual motif batik dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris, menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi mudah dan bisa mendukung pembelajaran kosa kata bahasa inggris melalui fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi. Gambar tiga dimensi muncul secara langsung ketika kode QR di scan. Oleh karena itu, pengguna bisa melihat langsung objek gambar secara digital di dunia nyata. Berdasarkan pemaparan dari (Mokodompit et al., 2021) aplikasi *Augmented Reality* bisa memberi informasi dari beberapa objek dengan bentuk 3D dan dapat dipelajari suara dari objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *Augmented Reality* menarik untuk digunakan dalam Booklet Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Namun, menurut (Franciska et al., 2018) menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* juga bisa meningkatkan pemahaman siswa dan dapat mendorong semangat siswa selama mengikuti pembelajaran.

Teknologi *Augmented Reality* telah banyak diterapkan pada pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu, banyak pihak yang telah melakukan penelitian terhadap dampak dan manfaat *Augmented Reality* pada konteks pembelajaran siswa. Berdasarkan (Ripansyah et al., 2021) telah mengkaji tentang pemanfaatan *Augmented Reality* menggunakan *Metode Marker Based Tracking* dalam pembelajaran tata surya siswa sekolah dasar. Sedangkan, (Vari et al., 2023), juga melakukan studi literatur tentang manfaat *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPA. Selain itu, (Winarni et al., 2023) juga mengkaji tentang pengembangan buku saku yang berbasis *Augmented Reality* untuk materi pembelajaran bangun ruang. Penelitian yang dilakukan (Ismawanti et al., 2021), juga membuat *Augmented Reality* untuk pembelajaran Bahasa Inggris usia dini melalui aplikasi *Unity* dan *Vuforia*. Pembelajaran Bahasa Inggris lebih menyenangkan dan layak diaplikasikan pengguna *Augmented Reality* untuk dijadikan media belajar yang efisien, efektif, dan tentunya menarik (Ismawanti et al., 2021). Bahkan, (Nistrina, 2021) juga telah memberikan gambaran dari beberapa penelitian yang telah menerapkan *Augmented Reality* di dalam pembelajaran dan jenis-jenis *Augmented Reality* untuk bidang pendidikan. Namun, saat ini belum terdapat penelitian yang memfokuskan pada persepsi siswa pada penggunaan Booklet yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *vocabulary* (kosakata) Bahasa Inggris dengan dilengkapi flashcards berteknologi *Augmented Reality*.

Pada penelitian ini, penulis meneliti terkait penggunaan inovasi baru yang diberi nama Booklet ArfhA berteknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *vocabulary* Bahasa Inggris. Booklet ini dirancang khusus untuk membantu siswa sekolah dasar, terutama kelas bawah (kelas 1 hingga 3). Booklet ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik

dengan adanya gambar dan kode QR yang bisa di scan menggunakan Google lens dan aplikasi Assemblr Edu. Pada saat kode QR di scan, maka akan keluar gambar atau animasi tiga dimensi yang sesuai dengan *vocabulary* yang ada di flashcards dalam Booklet. Selain itu, terdapat suara pronunciation Bahasa Inggris yang muncul bersamaan dengan gambar atau animasi tiga dimensi. Berdasarkan dari pemaparan inovasi Booklet sebagai media pembelajaran yang diciptakan untuk meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris yang dikombinasikan dengan teknologi *Augmented Reality*. Jadi, peneliti mengidentifikasi persepsi siswa sekolah dasar kelas bawah terhadap penggunaan Booklet ArfhA *Augmented Reality* dalam pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris serta menganalisis lebih dalam manfaat penggunaan Booklet ArfhA *Augmented Reality* bagi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan *vocabulary* (kosakata).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menurut (Leavy, 2017), penelitian kualitatif adalah salah satu jenis penelitian yang efektif dan bisa memungkinkan para peneliti untuk mengkaji banyak hal yang lebih detail. Objek penelitian ini adalah 10 siswa sekolah dasar kelas 3 yang telah mengikuti pembelajaran yang diadakan oleh peneliti menggunakan media Booklet ArfhA berteknologi *Augmented Reality*. Siswa dipilih secara acak, kemudian dikumpulkan dalam suatu kelas yang diadakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan mengaplikasikan media Booklet ArfhA berteknologi *Augmented Reality*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrument kuesioner skala likert yang dibagikan kepada 10 siswa yang telah diajarkan menggunakan media Booklet ArfhA. Skala likert berisi angka 1 yang berarti sangat tidak setuju, 2 berarti tidak setuju, 3 berarti netral, 4 berarti setuju, dan 5 berarti sangat setuju. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan tabel yang memuat pernyataan dari kuesioner dan hasil respon siswa terhadap pernyataan kuesioner. Hasil jawaban siswa diakumulasikan dan dipresentasikan dalam tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi siswa sekolah dasar kelas bawah terhadap penggunaan Booklet ArfhA *Augmented Reality* dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris

Seluruh siswa yang dilibatkan dalam pembelajaran menggunakan Booklet ArfhA dan pengisian kuesioner, merespon kuesioner dengan beragam pilihan jawaban sesuai persepsi masing-masing. Adapun hasil jawaban siswa diinterpretasikan dalam tabel berikut

Tabel 1. Tabel Hasil Analisis Kuesioner

No	Pernyataan	1		2		3		4		5		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Saya belajar lebih baik dengan membaca Booklet ArfhA	0	0	0	0	4	40	3	30	3	30	10	100
2	Saya mengingat kosa kata lebih baik setelah membaca Booklet ArfhA	0	0	0	0	3	30	4	40	3	30	10	100
3	Saya belajar lebih baik dengan melihat gambar di Booklet ArfhA	0	0	0	0	2	20	4	40	4	40	10	100
4	Saya belajar lebih banyak dengan membaca Booklet ArfhA	0	0	0	0	2	20	6	60	2	20	10	100
5	Saya lebih paham ketika saya belajar menggunakan Booklet ArfhA	0	0	0	0	3	30	6	60	1	10	10	100
6	Ketika guru saya atau saya scan kode QR Booklet ArfhA, saya jadi lebih paham dan tidak bosan	0	0	0	0	2	20	8	80	0	0	10	100
7	Gambar gambar yang ada di Booklet ArfhA membuat saya tidak bosan atau mengantuk saat belajar	0	0	0	0	5	50	5	50	0	0	10	100

No	Pernyataan	1		2		3		4		5		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
8	Saya mengingat nama hewan dalam Bahasa Inggris setelah saya mendengarkan suara yang muncul saat kode QR Booklet ArfhA di scan	0	0	0	0	4	40	5	50	1	10	10	100
9	Saya belajar lebih baik menggunakan flashcard Booklet ArfhA yang kode QR nya bisa muncul gambar tiga dimensi	0	0	0	0	4	40	6	60	0	0	10	100
10	Saya senang ketika gambar tiga dimensi dalam kode QR Booklet ArfhA muncul bersamaan dengan suara Bahasa Inggris nya hewan itu	0	0	0	0	3	30	7	70	0	0	10	100

Berdasarkan tabel hasil analisis kuesioner, diperoleh jumlah respon siswa yang beragam. Angka 1 merepresentasikan skala likert (Sangat tidak setuju), angka 2 (Tidak setuju), angka 3 (Netral), angka 4 (Setuju), dan angka 5 (Sangat setuju). Pada pernyataan yang pertama “Saya belajar lebih baik dengan membaca Booklet ArfhA”, dapat diketahui bahwa frekuensi respon terbanyak ada di angka tiga (netral) dengan responden sebanyak 4 siswa atau 40% dari total responden. Sedangkan pada angka 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju), sebanyak 3 siswa atau 30% dari total responden. Tidak ada siswa yang merespon jawaban di angka 1 (Sangat Tidak Setuju) dan 2 (Tidak Setuju) Hal ini menunjukkan bahwa belajar siswa lebih baik ketika menggunakan Booklet ArfhA. Di kolom pernyataan kedua dalam tabel “Saya mengingat kosakata lebih baik setelah membaca Booklet ArfhA”, mendapatkan respon 3 (netral) sejumlah 3 siswa atau 30%. Selain itu, terdapat 4 siswa yang memilih angka 4 (Setuju), dan 3 siswa yang memilih Sangat setuju. Tidak ada siswa yang menjawab Tidak setuju ataupun sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengingat lebih baik kosa kata Bahasa Inggris setelah membaca Booklet ArfhA.

Pada pernyataan “Saya lebih paham ketika saya belajar menggunakan Booklet ArfhA”, siswa yang menjawab netral sebanyak 2 siswa atau 20%. Sedangkan yang merespon Setuju terdapat 4 siswa atau 40%. Meskipun hanya 1 siswa atau 10% yang menjawab Sangat setuju, namun tetap dapat diketahui bahwa Siswa lebih paham ketika belajar menggunakan Booklet ArfhA. Pernyataan “Saya belajar lebih banyak dengan membaca Booklet ArfhA” mendapatkan jawaban netral sebanyak 2 siswa atau 20%. Sedangkan 6 siswa atau 60% merespon setuju, dan 2 siswa atau 20% menjawab sangat setuju. Respon siswa mengindikasikan bahwa siswa dapat belajar lebih banyak dengan membaca Booklet ArfhA. Dalam Pernyataan “Saya lebih paham ketika saya belajar menggunakan Booklet ArfhA”, mendapatkan respon sebanyak 3 atau 30% siswa menjawab netral. Sedangkan 6 siswa lainnya atau 60% menjawab setuju dan 1 siswa menjawab sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa lebih memahami pelajaran Bahasa Inggris ketika menggunakan Booklet ArfhA.

Dalam pernyataan “Ketika guru saya atau saya scan kode QR Booklet ArfhA, saya jadi lebih paham dan tidak bosan”, terdapat 2 siswa atau 20% dari total siswa yang menjawab netral. sedangkan 8 siswa atau 80% dari total siswa menjawab setuju. Sehingga, dapat dikatakan bahwa siswa lebih memahami materi pembelajaran Bahasa Inggris dan tidak bosan ketika menggunakan scan kode QR Booklet ArfhA selama belajar. Dalam pernyataan “Gambar gambar yang ada di Booklet ArfhA membuat saya tidak bosan atau mengantuk saat belajar” diperoleh 5 siswa atau 50% merespon netral dan 5 siswa yang merespon setuju. Berdasarkan jawaban siswa, dapat diketahui bahwa gambar yang ada dalam Booklet ArfhA dapat mengurangi kebosanan siswa sehingga siswa tidak mengantuk selama belajar. Pernyataan “Saya mengingat nama hewan dalam Bahasa Inggris setelah saya mendengarkan suara yang muncul saat kode QR Booklet ArfhA di scan”, memperoleh jawaban 4 atau 40% siswa yang netral, 5 siswa atau 50% setuju, dan 1 siswa atau 10% menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa bisa mudah mengingat sebutan nama hewan dalam Bahasa Inggris melalui suara yang muncul saat kode QR Booklet ArfhA di scan. Pada pernyataan “Saya belajar lebih baik menggunakan flashcard Booklet ArfhA yang kode QR nya bisa muncul gambar tiga dimensi”, 4 siswa atau 40%

merespon netral dan 6 siswa atau 60% menjawab setuju. sehingga, hal ini akan terlihat bahwa siswa merasa belajar mereka lebih baik ketika menggunakan Booklet ArfhA yang kode QR nya bisa muncul gambar tiga dimensi Booklet ArfhA dengan kode QR nya bisa muncul gambar tiga dimensi. Dalam pernyataan “Saya senang ketika gambar tiga dimensi dalam kode QR Booklet ArfhA muncul bersamaan dengan suara Bahasa Inggris nya hewan itu”, terdapat 3 siswa atau 30% menjawab netral dan 7 siswa atau 70% menjawab setuju. dilihat dari respon siswa, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa senang dengan munculnya gambar 3D yang bersamaan dengan suara Bahasa Inggris nya hewan itu saat kode QR Booklet ArfhA di scan.

Manfaat Booklet ArfhA Augmented Reality bagi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris

Teknologi *Augmented Reality* dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Sebagian besar siswa senang dengan kemunculan gambar 3D hewan bersamaan dengan cara pengucapan Bahasa Inggris hewan itu. Gambar 3D beserta suara dapat mengurangi kebosanan siswa selama belajar. hal ini dapat menjadi dampak dari pernyataan Mokodompit dkk (2021), bahwa para pengguna *Augmented Reality* dapat melihat langsung objek gambar secara digital di dunia nyata. para siswa mendapatkan kesenangan selama pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Booklet ArfhA yang berteknologi *Augmented Reality*. Seperti yang diungkapkan oleh Ismawanti dkk (2021) tentang pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, bahwa Pembelajaran Bahasa Inggris lebih menyenangkan dan layak digunakan untuk dijadikan media belajar yang efisien, efektif, dan tentunya menarik. Berdasarkan pemaparan manfaat penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas 1-3 sekolah dasar terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil. Pertama adalah penggunaan Booklet ArfhA *Augmented Reality* terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui kombinasi visual 3D dan audio, seperti pengucapan kosakata dalam bahasa Inggris. Hal ini mengurangi kebosanan dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kedua yakni penggunaan teknologi *Augmented Reality* mampu mendukung pembelajaran siswa untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap materi.

KESIMPULAN

Penggunaan Booklet ArfhA berbasis teknologi *Augmented Reality* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 sekolah dasar yang berfokus pada perluasan *vocabulary*. Analisis survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Booklet ArfhA ini dalam pembelajaran *vocabulary*. Sebagian besar siswa merasa bahwa mereka belajar lebih baik, mengingat kosa kata lebih efektif, dan mudah memahami materi yang ada dalam Booklet ArfhA. Teknologi *Augmented Reality* yang diintegrasikan dalam Booklet ini, seperti gambar atau animasi 3D (tiga dimensi) dan suara yang dapat diakses dengan fitur scan kode QR berhasil mengurangi kebosanan siswa dan dapat meningkatkan minat serta antusiasme mereka dalam belajar. Hal ini memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Dapat disimpulkan bahwa Booklet ArfhA *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan interaktif, serta penggunaannya menarik untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, disarankan agar penelitian selanjutnya memperluas subjek penelitian, tidak hanya terbatas pada siswa sekolah dasar kelas bawah, tetapi juga melibatkan siswa di tingkat pendidikan yang lebih tinggi, seperti siswa sekolah menengah. Hal ini penting untuk mengukur efektivitas *Augmented Reality* (AR) dalam mendukung pembelajaran bahasa di berbagai tingkat usia dan kemampuan. Selain itu, disarankan untuk mengintegrasikan lebih banyak materi ajar, seperti tata bahasa (*grammar*) dan struktur kalimat (*sentence structure*), ke dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan teknologi AR. Dengan demikian, AR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Franciska, M. B., Setyawan. M. B., & Zulkarnain. I. A. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus MI Ma'arif Patihan Kidul). *KOMPUTEK*, 2(2). <https://doi.org/10.24269/jkt.v2i2>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1). <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7903>
- Isma, C. N., Rahmi. R., & Jamin. H. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>
- Ismawanti, D. M., Utomo. H. W., & Fitriana. G. F. (2021). Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6). <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/3692/2425>
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. Guilford Press.
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia*, 2(2). <https://media.neliti.com/media/publications/271007-keefektifan-pengajaran-kosakata-bahasa-i-d8f22d9b.pdf>
- Mokodompit, M. F., Paturusi. S. D. E., & Tulenan. V. (2021). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/8525/5566>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 3(1). <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/527>
- Ripansyah, I., Astuti. I. F., & Widagdo. P. P. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Untuk Siswa SD Dengan Metode Marker Based Tracking. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(2). <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/4174>
- Setiawan, A. H. & Dani. H. (2021). Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-Jenis Aalat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37593>
- Sulistiyaningsih, R., Rakhmanto. D. S., K. I., & Fadhilah. N. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Susanthi, I.G.A.A D. (2021). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Service Journal*, 1(2). <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/licosjournal/article/download/>

- Vari, Y. & Bramastia. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abad 21 di Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2). <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/57256>
- Winarni, S., Hanim. M., Kumalasari. A., Marlina, & Rohati. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8193>