

ABSTRAK

Sonia Lubis. NIM. 8226121007. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. Tesis. Pasca Sarjana. Program Studi Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah instrumen angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik, instrumen angket validasi ahli (materi, media, dan desain pembelajaran), instrumen angket uji coba (perorangan, kelompok kecil, dan lapangan). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data uji kelayakan produk dan analisis data uji keefektifan produk dengan uji-t (uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Barumun dengan populasi penelitian adalah peserta didik kelas VII dan subjek penelitian sebanyak 29 orang peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Melalui hasil validasi oleh ahli materi pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 91.40% dengan kategori sangat layak, hasil validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 85.20% dengan kategori sangat layak, hasil validasi oleh ahli desain pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata sebesar 83.74% dengan kategori layak, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata sebesar 88.73% dengan kategori sangat layak, dan hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata sebesar 91.21% dengan kategori sangat layak. (2) Melalui hasil percobaan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 86.80% sedangkan peserta didik yang belajar menggunakan media PPT Canva pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 75.68%. Uji hipotesis nilai signifikansi (*2-tailed*) $0.001 < 0.05$ yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan media PPT Canva pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: Media Pembelajaran bahasa Inggris, *Augmented Reality* (AR), *Descriptive Text*.

ABSTRACT

Sonia Lubis. NIM. 8226121007. Development of English Learning Media using Augmented Reality (AR) in Junior High School. Thesis. Postgraduate. Educational Technology Study Program. State University of Medan. 2025.

This study aims to develop Augmented Reality (AR) Learning Media in English Subject in Junior High School. This type of research is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall development model. Data collection techniques in this study are observation, questionnaires, documentation, and learning outcome tests. The instruments developed in this study are teacher and student needs analysis questionnaire instruments, expert validation questionnaire instruments (materials, media, and learning design), trial questionnaire instruments (individual, small group, and field). Data analysis techniques in this study are product feasibility test data analysis and product effectiveness test data analysis with t-tests (normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing). This research was conducted at SMP Negeri 1 Barumon with the research population being grade VII students and the research subjects were 29 students. The results of this study indicate that: (1) Through the validation results by learning material experts, an average of 91.40% was obtained with a very feasible category, the validation results by learning media experts obtained an average of 85.20% with a very feasible category, the validation results by learning design experts obtained an average of 89% with a very feasible category. Then the results of individual trials obtained an average score of 83.74% with a feasible category, the results of small group trials obtained an average score of 88.73% with a very feasible category, and the results of field trials obtained an average score of 91.21% with a very feasible category. (2) Through the results of experiments using Augmented Reality (AR) learning media in English subject in junior high school in the experimental class obtained an average score of 86.80% while students who studied using PPT Canva media in the control class obtained an average score of 75.68%. Hypothesis test significance value (2-tailed) $0.001 < 0.05$ which means the value is less than 0.05. Based on these results, it can be concluded that there is a significant difference between classes that use Augmented Reality learning media in English subjects with PPT Canva media in English subjects.

Keywords: English Learning Media, Augmented Reality (AR), Descriptive Text.