

ABSTRAK
RANCANG BANGUN AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Oleh
Faraj Amoer
19102150

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang penting dan bermanfaat jika diajarkan sejak dini. Namun, metode pembelajaran konvensional menjadi kendala, sebagaimana diungkap dari wawancara dengan guru SD Al Irsyad Al-Islamiyyah 01 dan peringkat EF EPI yang menempatkan Indonesia ke-81 dari 111 negara. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi Augmented Reality (AR) untuk pengenalan hewan dalam Bahasa Inggris bagi siswa kelas 1 SD. Metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Hasil validasi kepuasan guru Bahasa Inggris memperoleh skor 94%, menunjukkan aplikasi memenuhi standar kompetensi. Hasil pengujian dengan metode *Black-Box Testing*, disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berfungsi dengan baik dan sesuai dengan rancangan. Uji pretest dan posttest pada 28 siswa menunjukkan peningkatan nilai dari 63,57% menjadi 94,29% (peningkatan 30,72%). Dibuktikan dengan hasil perbandingan antara nilai pretest dan posttest yang diperoleh dari siswa kelas 1 SD Al-Irsyad, bahwa penggunaan aplikasi telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan aplikasi efektif meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci : *Augmented reality*, Bahasa Inggris, Pengenalan hewan, ADDIE, *Black-Box Testing*