

DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY BASED ENGLISH LEARNING MATERIALS FOR YOUNG LEARNERS

Oleh

Giri Tastra Pradnyana, NIM 1412021217

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan bahan ajar oleh siswa usia dini; (2) Mendeskripsikan desain produk bahan ajar berbasis Augmented Reality (AR) untuk anak usia dini; dan (3) mendeskripsikan kualitas bahan ajar berbasis AR yang dikembangkan untuk peserta didik usia dini SD Negeri 3 Banjar Jawa. Penelitian ini merupakan penelitian D&D (*Design and Development*) dengan model penelitian yang diadaptasi dari Henver. Model pengembangan bahan ajar terdiri dari enam tahap, yaitu a) mengidentifikasi masalah yang memotivasi penelitian; b) menggambarkan tujuan; c) merancang dan mengembangkan artefak; d) menguji artefak; e) mengevaluasi hasil pengujian; dan f) mengkomunikasikan hasil tersebut. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu: pedoman wawancara, daftar periksa dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibutuhkan oleh siswa usia dini di SD Negeri 3 Banjar Jawa merupakan bahan ajar yang interaktif untuk membantu siswa belajar tentang kosakata dan pengucapan. Materi pembelajaran merupakan materi pelengkap yang terdiri dari buku cerita dan aplikasi AR. Buku cerita dikembangkan menggunakan AutoDesk SketchBook. Aplikasi AR dikembangkan menggunakan Unity 3D dan Vuforia dan dirender sebagai APK (*Android Package Kit*). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis AR memiliki kualitas yang baik dan siap digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Disarankan juga agar guru mempertimbangkan bahan ajar dengan preferensi siswa dalam proses belajar mengajar, karena tersirat bahwa dengan melakukan itu proses belajar mengajar bisa lebih bermakna.

Kata-kata kunci: bahan ajar, Augmented Reality, pebelajar muda

DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY BASED LEARNING MATERIAL FOR ENGLISH FOR YOUNG LEARNERS

By

Giri Tastra Pradnyana, NIM 1412021217

English Language Education

ABSTRACT

This research aimed at (1) describing learning material need by young learners; (2) describing the product design of Augmented Reality (AR)-based learning material for young learners; and (3) describing the quality of developed AR-based materials for young learners of SD Negeri 3 Banjar Jawa. This research was D&D (Design and Development) research by adapting Henver's research model (...). The learning materials development model consists of six stages, namely a) identifying the problem motivating the research; b) describing the objectives; c) designing and developing the artifact; d) testing the artifact; e) evaluating the results of testing; and f) communicating those results. The data of this research were collected using several methods, namely an interview guide, a checklist and a questionnaire. The result show that learning material needed by young learner at SD Negeri 3 Banjar Jawa is an interactive learning material to help students learn about vocabulary and pronunciation. The learning material was a supplementary material consisting of a storybook and an Augmented Reality (AR) application. The storybook was developed using AutoDesk SketchBook. The AR application was developed using Unity 3D and Vuforia and rendered as APK (Android Package Kit). The result also showed that the AR-based learning material has a good quality and ready to be used in learning English. It also suggests that teachers should considers the learning materials to students' preferences in teaching and learning process, as it is implied that in doing so the teaching and learning process could be more meaningful.

Keywords: learning material, Augmented Reality, young learners