

**AN ANALYSIS OF EIGHTH-GRADE STUDENTS' MOTIVATION IN
LEARNING ENGLISH LISTENING SKILL AT SMP NEGERI 1 NUSA
PENIDA USING AUGMENTED REALITY-BASED APPLICATIONS**

By

Dewa Gede Saka Pratama, 1812021036

English Language Education

ABSTRACT

This research intended to analyze students' motivation toward the demonstrations of Hologo and JigSpace augmented reality-based applications in learning English listening skill. This study used qualitative approach by applying three techniques; observation, survey, and interview. The subject of this research were 52 eighth-grade students in SMP Negeri 1 Nusa Penida. Based on the observation results, it is known that students tended to be motivated in learning listening by using AR. However, researchers also found a slight decrease in students' motivation towards using AR due to two main factors; facility and intellectuality. Furthermore, the results of questionnaires and interviews found that students tended to respond positively to AR applications. Students' tendencies obtained benefits in learning listening with AR. Therefore, the integration of AR is assumed to increase students' learning motivation. In addition, the use of AR tended to be considered capable of providing benefits to students' learning, especially in English listening skills.

Keywords: *students' motivation, English listening skill, augmented reality*

**ANALISIS MOTIVASI SISWA KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENDENGARKAN BAHASA INGGRIS DI SMP
NEGERI 1 NUSA PENIDA MENGGUNAKAN APLIKASI BERBASIS
AUGMENTED REALITY**

Oleh

Dewa Gede Saka Pratama, 1812021036

Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi siswa terhadap demonstrasi aplikasi Hologo dan JigSpace berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengaplikasikan tiga teknik yaitu observasi, survei, dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah 52 siswa kelas delapan SMP Negeri 1 Nusa Penida. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa cenderung termotivasi pada pembelajaran menyimak dengan menggunakan aplikasi AR. Namun, peneliti juga menemukan sedikit penurunan motivasi pada siswa terhadap penggunaan AR karena dua factor utama; fasilitas dan intelektualitas. Selanjutnya, berdasarkan hasil angket dan wawancara, ditemukan bahwa siswa cenderung memberikan respon positif pada penggunaan AR dalam pembelajaran menyimak. Kecenderungan siswa mengarah pada jawaban mengenai manfaat baik yang didapatkan selama belajar keterampilan menyimak dengan media AR. Dengan demikian, integrasi AR disumsikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan AR juga cenderung dianggap mampu memberikan manfaat pada peningkatan belajar siswa, terutama dalam keterampilan menyimak bahasa Inggris.

Kata kunci: motivasi siswa, keterampilan menyimak bahasa Inggris, *augmented reality*