

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSE

Ray Suryadi ¹, Alifiah Pratiwi ²✉, Rahedin Suwo ³, Syamsinar ⁴

^{1,2,3} Universitas Sembilanbelas November Kolaka
Jl. Pemuda no.339, Kabupaten Kolaka, Povinsi Sulawesi Tenggara

⁴ STIE Tri Dharma Nusantara, Indonesia
Jl. Kumala II No. 51 Kota Makassar 90223
✉ alifiahpratiwi28@gmail.com

Abstract

One technology that is currently gaining traction is Augmented Reality (AR). Augmented Reality (AR) is a technology used to combine the virtual world and the real world, this system is closer to the real environment, so that the boundary between them becomes thin. Augmented Reality serves the purpose of developing new technology that allows for real-time interaction. This technology allows users to view 3D objects in real time by using a smartphone. Based on observations and feedback from students during the process of learning English at a private school, students believe that the education they receive is inadequate because it is solely based on text/modules. Teaching modules often used are only material summaries, besides that the availability of authentic materials is very limited. As a result of this, a new interactive learning medium based on Augmented Reality has been developed to teach and learn English in the ESP curriculum for Jasmani students. The goal of this research is to learn about students' perceptions of Phisyc Education toward Augmented Reality-based learning media in English. According to the findings of the study, 93% of the population is interested in using Augmented Reality applications, and this include in category as very agree.

Keywords: augmented reality, ESP, learning media

Abstrak

Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah Augmented Reality (AR). Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang diaplikasikan untuk menggabungkan antara dunia maya dan dunia nyata di mana batas tipis antara kedua sistem ini lebih mendekatkan kepada lingkungan yang nampak nyata (real). Augmented Reality bertujuan untuk mengembangkan teknologi terkini yang dapat memungkinkan penggabungan secara real time. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melihat objek 3D secara nyata dengan menggunakan smartphone. Berdasarkan observasi dan wawancara kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di pendidikan jasmani, mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran yang mereka dapatkan sulit dimengerti karena pembelajaran hanya berbasis teks/modul. Modul ajar yang sering digunakan hanya berupa ringkasan materi, selain itu ketersediaan otentik material yang masih terbatas. Oleh karena itu, diperkenalkan suatu media pembelajaran interaktif yang berbasis Augmented Reality untuk mengenal dan mempelajari kosakata bahasa Inggris dalam mata kuliah ESP (English for Specific Purpose) untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa Pendidikan Jasmani terhadap media pembelajaran berbahasa Inggris berbasis Augmented Reality. Berdasarkan persentase dari kuisioner hasil penelitian, membuktikan bahwa 93% mahasiswa tertarik menggunakan aplikasi Augmented Reality, dan termasuk dalam kategori sangat setuju.

Kata kunci: augmented reality, ESP, media pembelajaran

Pendahuluan

Augmented Reality merupakan salah satu media teknologi yang menggabungkan dua dimensi dan tiga dimensi. Hal ini dapat menempatkan gambar atau video untuk menjelaskan kepada siswa dan

membuat mahasiswa memahami dan belajar tentang Augmented Reality untuk memfasilitasi imajinasi mahasiswa ketika belajar kosakata bahasa Inggris. Selain itu, Rabea (2016) mengatakan bahwa Augmented Reality adalah kombinasi dari pandangan dunia nyata; juga berasal dari informasi digital yang

dapat mencakup gambar, video, dan audio. Sebuah penelitian sebelumnya menemukan bahwa Augmented Reality akan memberikan dampak positif pada siswa. Siswa akan lebih kreatif dan aktif karena hanya menggunakan Augmented Reality di dalam kelas. Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan observasi, ketika proses pembelajaran English for Spesific Purpose di program studi pendidikan jasmani khususnya materi kosakata kata benda dan kata kerja. Dengan melihat kebutuhan mereka. Mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran mandiri susah dipahami jika pembelajaran hanya berupa teks/modul. Mahasiswa menyatakan bahwa modul ajar selalu digunakan setiap pembelajaran terlebih lagi di saat masa transisi pembelajaran *online* dan *offline*. Sejalan yang dikatakan oleh Ratmanida (Ratmanida, 2012) bahwa ada ketimpangan yang signifikan antara kebutuhan bahasa Inggris mahasiswa dengan bahan ajar yang digunakan. Maka dari itu, untuk mengatasi ketimpangan tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif untuk mengenal dan mempelajari kosakata olahraga berbahasa Inggris khusus untuk mahasiswa penjas. Solusi yang dapat diberikan adalah menggunakan teknologi Augmented Reality. Dengan sarana pendukung pembelajaran berbasis Augmented Reality ini, diharapkan proses pembelajaran yang dilalui oleh mahasiswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga potensi yang ada pada mahasiswa tersebut dapat digali dengan baik. Augmented Reality merupakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan Indonesia, khususnya dalam pendidikan bahasa Inggris (Bimantoro, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka adapun permasalahan utama dalam penelitian ini adalah, seperti apa persepsi mahasiswa pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran tersebut. Penelitian

ini bertujuan untuk mencari tahu seperti apa persepsi mahasiswa pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran yang berbasis augmented reality pada mata kuliah English for Spesific Purpose.

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai Augmented Reality seperti Mokodompit (Mokodompit et al., 2021) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi Augmented Reality dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dijalankan pada *smartphone* di mana gambarnya yang terasa nyata dapat membantu anak-anak dalam belajar bahasa Inggris dengan mudah. Kemudian, Rendi (Rendi, 2021) hasil temuan penelitiannya mengemukakan bahwa aplikasi Augmented Reality dapat digunakan pada *smartphone* dan menghasilkan sebuah aplikasi berupa jenis olahraga untuk digunakan oleh siswa yang berbasis android sehingga menjadi menarik dan variatif dalam mempelajari tentang jenis olahraga seperti sepak bola, voli, basket, atletik, senam dan renang

Augmented Reality

Augmented reality merupakan sebuah terobosan di bidang teknologi multimedia, di mana memanfaatkan objek tiga dimensi seolah-olah tampak seperti nyata (Pradipta & Pradnyana, 2017). Menurut Furht (Furht, 2012), Augmented Reality adalah media interaktif yang akan menampilkan objek 3D. Objek 3D bertujuan untuk membuat objek menjadi lebih nyata dan membuat pembaca dapat membayangkan tentang objek itu, seperti ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1 Contoh Augmented Reality beserta markernya

Sumber: (Syuhada, 2017)

Metode yang saat ini berkembang dalam *Augmented Reality* mencakup dua pendekatan,

yaitu Marker Based Tracking dan Markerless Augmented Reality. Marker Based Tracking merupakan metode yang membutuhkan *marker* atau penanda biasanya berupa pola gambar hitam dan putih seperti terlihat pada Gambar 2. Markerless Augmented Reality adalah metode Augmented Reality di mana *user* atau pengguna tidak perlu lagi menampilkan objek virtual secara langsung dengan penanda atau gambar.



Gambar 2 Contoh Marker
Sumber: (Rendi, 2021)

Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem menggambarkan bagaimana sistem bekerja. Objek tiga Dimensi, Konten Audio, Image Target dan Vuforia Package di mana proses pembuatan aplikasi dilakukan dan diimpor ke dalam aplikasi Unity. Setelah proses pembuatan aplikasi telah dilakukan, maka aplikasi diekspor ke dalam format *file* APK untuk kemudian disematkan pada Android. Setelah itu, aplikasi akan mengakses kamera di *smartphone*. Selanjutnya, kamera Android diarahkan ke atas *marker*. Terakhir, aplikasi akan menandai *validitas marker* yang ditangkap oleh kamera. Jika valid, aplikasi akan memberikan gambaran objek 3D dari sistem pemrosesan ke layar Android.

Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem (Dharwiyanti & Wahono, 2003). Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Pengguna dapat memilih menu yang ada seperti AR

Sport, Quiz, Petunjuk, Tentang, dan Keluar. Dalam menu AR Athletic, pengguna dapat memilih untuk melihat bentuk tiga Dimensi dan animasi dari jenis olahraga seperti lari, lompat, lempar dan jalan, atau pada menu ball untuk melihat bentuk 3D *soccer*, *volley*, dan basket serta mendengarkan materi yang diberikan melalui suara.

Activity diagram

Diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem berupa dalam bentuk serangkaian aksi, bagaimana setiap aksi dimulai, dan adanya hasil dari aksi tersebut. Dengan kata lain, diagram aktivitas adalah kegiatan alur proses yang menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas (Suendri, 2018). Setelah *user* memilih menu AR Sport dan maka kamera pada perangkat akan aktif secara otomatis kemudian *user* dapat mengarahkan kamera ke atas *marker* hingga gambar marker tertangkap dengan sempurna oleh kamera. Selanjutnya, sistem akan menandai *marker* tersebut, apabila *marker* tersebut tidak valid maka animasi objek 3D tidak akan tampil. Akan tetapi, apabila sebaliknya, maka akan teridentifikasi valid dan animasi objek 3D akan muncul dilayar.

Sequence diagram

Sequence diagram adalah gambaran tindakan demi tindakan, termasuk juga jika mengharuskan terjadi perubahan urutan kronologi untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case diagram* (Suendri, 2018). *User* pertama-tama dapat menjalankan aplikasi dan menuju ke Menu Utama, kemudian memilih Menu AR, dan dari menu tersebut akan mengaktifkan kamera untuk memindai *marker*. Dari hasil pindaian, akan muncul Objek 3D, lalu user memilih menampilkan animasi untuk agar animasi dapat tampil.

Software Pendukung

Proses dalam membangun aplikasi Augmented Reality tentunya memerlukan software pendukung supaya menghasilkan aplikasi yang di inginkan, seperti Unity 3D, Vuforia, dan Blender

- a. Unity 3D, unity adalah aplikasi untuk membuat game multi-platform, Augmented Reality dan arsitektur gambar yang didesain dan mudah untuk digunakan. Unity 3D merupakan *game engine* lintas platform yang dapat beroperasi di perangkat lunak seperti Windows dan Linux, sehingga unity 3D bisa digunakan untuk membuat game yang bisa diaplikasikan pada komputer, Android, iPhone dan lain-lain (Blackman, 2011).
- b. Vuforia, vuforia merupakan Software Development Kit (SDK) yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi Augmented Reality yang membolehkan aplikasi berjalan di perangkat *smartphone*. Vuforia merupakan SDK yang dikembangkan oleh Qualcomm untuk membantu pengembang dalam membuat aplikasi atau *game* dengan kemampuan Augmented Reality. Dengan menggunakan teknologi ini, aplikasi dan *game* pasti akan terlihat lebih interaktif dan hidup (Putra, 2015).
- c. Blender, blender merupakan sebuah aplikasi *open source* yang dapat digunakan untuk *modeling* dan *teksturing* yang berhubungan dengan pembuatan objek tiga Dimensi dan pembuatan animasi (Mokodompit et al., 2021).

Penerapan Augmented Reality dalam kelas

Hal pertama yang dilakukan adalah membuat modul yang memuat teori materi pelajaran tentang jenis-jenis olahraga. Kemudian, mengembangkan aplikasi teknologi AR, yang mampu mengenali materi pelajaran dan menampilkan video yang di-*download* melalui URL. Setelah siswa

mendapatkan modul dan aplikasinya, siswa diminta membaca modul dan mengoperasikan aplikasi AR di *smartphone* siswa sesuai petunjuk dalam modul. Lalu, dibaca dan gambar bisa disorot oleh kamera *smartphone* yang sudah teraplikasi AR sehingga gambar pada modul akan menampilkan gambar 3D. Bahkan gambar pada materi bukan hanya bentuk gambar 3D yang diam tapi benda atau gambar yang disorot bisa bergerak seperti gerak pemain pada kenyataannya. Untuk menjawab soal atau materi dalam modul, siswa diminta untuk membentuk kelompok. Ini dimaksudkan supaya mereka bisa saling tanya jawab bersama. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan evaluasi dan angket mengenai metode dan model pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Sembilanbelas November Kolaka di kabupaten Kolaka. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester satu program studi Pendidikan Jasmani angkatan 2022–2023. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus karena menunjukkan gambaran fenomena respon mahasiswa terhadap penggunaan Augmented Reality sebagai media pembelajaran bahasa Inggris pada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani USN Kolaka. Data dan fakta yang diperoleh juga didukung oleh data pendukung yang valid dan sesuai dengan kebutuhan melalui proses wawancara, angket dan dokumentasi. Seperti yang dikemukakan oleh Denzin dan Lincoln dalam (Moleong, 2012) yang berpendapat bahwa penelitian kualitatif seperti penelitian ini menafsirkan berbagai peristiwa yang terjadi dengan harapan memperoleh data yang sebenarnya dan benar-benar menggambarkan keadaan sebenarnya yang terjadi pada objek yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menganalisis persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis Augmented Reality dengan mengikuti rumusan

masalah penelitian: Bagaimana bentuk media pembelajaran yang berbasis augmented reality pada English for Spesific Purpose dan seperti apa persepsi mahasiswa pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini berisi tentang gambaran media pembelajaran berbasis Augmented Reality dan persepsi mahasiswa berdasarkan jawaban mahasiswa. Temuan penelitian dari pengisian kuesioner. Berikut uraian temuan melalui kuesioner dan wawancara.

Hasil Kuesioner

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari pemberian angket kepada 26 mahasiswa, terdapat 20 pertanyaan tertutup dalam angket yang dibagikan.

Table 1 Hasil perhitungan persepsi

Descriptive	Overall	Internal	External
Nilai min mean dari tiap item	26	1	1
Nilai maks mean dari tiap item	104	4	4
Skor mean dari tiap item	3,315	2.95	3.68
Total perolehan skor	1818	384	1434
Total maksimal skor	2080	520	1560
Persentase	87.5%	74%	92%

Hasil analisis data penelitian secara keseluruhan dari faktor internal dan eksternal diperoleh nilai *mean* sebesar 3,315, dengan total skor 1818 dengan persentase 87,5%. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata sebesar 92% untuk faktor eksternal dan 74% untuk faktor internal. Nilai rata-rata ini dikonsultasikan dengan tabel kategori. Kategorisasi persepsi mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Table 2 Kategori skor persepsi

Average score	Percentage	Perception Category
3.26 - 4	81.5% - 100%	Sangat Setuju
2.6 - 3.25	65% - 81.25%	Setuju
1.76 - 2.5	44% - 62.5%	Tidak Setuju
1 - 1.75	25% - 43.75%	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa rata-rata angket dari faktor eksternal mengenai stimulus yang diberikan tentang minat mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis Augmented Reality adalah 92% dengan kategori Sangat setuju. Sedangkan rata-rata angket dari faktor internal adalah 74%. Artinya rata-rata jawaban mahasiswa sangat setuju dengan penggunaan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. Hasil dari kuisisioner adalah sebagai berikut:

Table 3 Skor persepsi yang dipengaruhi oleh faktor internal

No	Pernyataan	Persentase mean skor	Kategori
1	Saya senang belajar bahasa Inggris	70%	Setuju
2	Saya selalu siap belajar bahasa Inggris	75%	Setuju
3	Saya tertarik belajar bahasa Inggris menggunakan aplikasi	68%	Setuju
4	Saya sangat antusias belajar bahasa Inggris yang interaktif	72%	Setuju
5	Saya termotivasi belajar bahasa Inggris yang diajarkan oleh dosen	87%	Setuju

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa sebagian respon mahasiswa rata-rata setuju dengan pernyataan tentang *mood* dan minat evaluasi dengan rata-rata 74%. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju bahwa mereka tertarik dengan media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Antusiasme, semangat, kesiapan, dan keseriusan yang cukup tinggi membuat minat mereka terhadap ujian ujian semakin tinggi. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari pernyataan tentang ketertarikan mereka

menggunakan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran.

Table 4 Skor persepsi terhadap penggunaan augmented reality sebagai media pembelajaran

No	Pernyataan	Persentase mean skor	Kategori
1	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran aplikasi Augmented Reality	93%	Sangat Setuju
2	Saya tidak menemui kesulitan dalam penggunaan aplikasi Augmented Reality	89%	Sangat Setuju
3	Aplikasi Augmented Reality mudah digunakan	91%	Sangat Setuju
4	Aplikasi Augmented Reality mudah diunduh lewat HP	95%	Sangat Setuju
5	Tampilan animasi aplikasi Augmented Reality sangat menarik	95%	Sangat Setuju
6	Tampilan warna aplikasi Augmented Reality sangat menarik	90%	Sangat Setuju
7	Font yang tampil di aplikasi Augmented Reality mudah terlihat dan dibaca	88%	Sangat Setuju
8	Belajar bahasa Inggris dengan aplikasi Augmented Reality sangat menarik	92%	Sangat Setuju

9	Perpaduan aplikasi Augmented Reality dan modul ajar sangat menarik	91%	Sangat Setuju
10	Saya tidak menemukan kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini saat dipadukan dengan modul ajar	93%	Sangat Setuju
11	Pertanyaan yang ada di modul ajar berdasarkan gambar di aplikasi Augmented Reality sangat beragam	93%	Sangat Setuju
12	Aplikasi Augmented Reality layak digunakan sebagai media pembelajaran	92%	Sangat Setuju
13	Saya jadi paham kosakata gerakan-gerakan olahraga dalam bahasa Inggris melalui aplikasi ini, bagus digunakan sebagai media pembelajaran masa depan	91%	Sangat Setuju
14	Saya jadi paham kosakata jenis-jenis olahraga dalam bahasa Inggris melalui modul ajar ini	95%	Sangat Setuju
15	Belajar bahasa Inggris melalui aplikasi memberikan pengalaman belajar yang baru	80%	Setuju

Berdasarkan persentase di atas, pernyataan pertama tentang penggunaan Augmented Reality, dapat disimpulkan bahwa 93% mahasiswa tertarik menggunakan aplikasi Augmented Reality, dan termasuk dalam kategori sangat setuju.

Hasil Wawancara

Pengumpulan data selanjutnya adalah menggunakan wawancara dengan tipe pertanyaan terbuka untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang kuesioner yang telah diberikan. Disini peneliti mengambil empat informan secara acak dari satu kelas. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

Pertanyaan pertama mengenai ketertarikan mahasiswa menggunakan aplikasi Augmented Reality.

S1: "Iya, tertarik. Karena aplikasi seru digunakan."

S3: "Menarik. Karena seru dan gampang digunakan."

Pernyataan kedua tentang mahasiswa tidak menemukan kesulitan dalam menggunakan aplikasi Augmented Reality. Hasil wawancara dalam transkrip sebagai berikut:

S1: "Tidak, saya tidak menemukan kesulitan sama sekali saat memakai aplikasi ini."

Pernyataan ketiga tentang kemudahan mahasiswa menggunakan aplikasi Augmented Reality dalam transkrip berikut:

S1: "Ya, karena menurut saya cara memindai gambar olahraga menggunakan aplikasi ini gampang dilakukan."

Untuk pernyataan keempat, tentang kemudahan untuk diaksesnya/diunduh aplikasi Augmented Reality. Hasil wawancara dalam transkrip sebagai berikut:

S4: "Menarik. Karena tidak ribet kalau mau diunduh."

Untuk pernyataan kelima, tentang daya tarik tampilan animasi 3D pada aplikasi Augmented Reality. Berikut pernyataan hasil wawancara yang dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut:

S4: "Ya, menarik. Video animasi dan gerak animasi 3D pada aplikasi kelihatan sangat hidup."

Pernyataan keenam adalah tentang ketertarikan mereka terhadap warna-warna yang dihadirkan pada tampilan Augmented Reality. Hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S1: "Menarik. Saya suka warna yang ditampilkan pada aplikasi ini, sangat berwarna dan cerah."

Pernyataan ketujuh tentang daya tarik gaya font dan kemudahan membaca font pada aplikasi Augmented Reality. Hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S1: "Iya. Tampilan tulisan sangat jelas dan besar, mudah dibaca."

S4: "Menarik. Tidak banyak gaya dalam font tulisan sehingga mudah dibaca."

Pernyataan Kedelapan tersebut adalah tentang daya tarik gambar yang disajikan pada aplikasi Augmented Reality. Hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S1: "Menarik. Gambarnya jelas dan sangat membantu dalam mengerjakan soal."

S3: "Menarik. Gambar yang ditampilkan juga jernih dan kualitas gambar jernih. Dan saya juga sangat suka dengan gambar yang ditampilkan di aplikasi."

Pernyataan kesembilan menyatakan bahwa ketika dipadukan dengan gambar di modul mudah untuk mereka pahami. Hal ini senada dengan hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S1: "Iya, gambarnya bervariasi begitu juga di modul. Kalau bermacam-macam jenis gambar dan kosakata yang diberikan, kita tidak cepat bosan."

Pernyataan kesepuluh menyatakan tentang tidak ada kesulitan jika animasi di aplikasi

Augmented Reality dipadukan pada gambar di modul. Hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S4: “Iya. Karena kosakata yang diberikan bermacam-macam, ada gambar hidupnya di aplikasi ada juga gambarnya di modul, jadi seru untuk mengisi soal-soalnya di modul.”

Pernyataan kesebelas menyatakan kemudahan mahasiswa dalam mengerjakan dan mengisi variasi soal. Hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S3: “Saya tidak begitu mengerti pelajaran bahasa Inggris, jadi agak sulit bagi saya untuk menjawab pertanyaan itu. Tapi kalau memakai aplikasi ini saya semakin termotivasi untuk belajar bahasa Inggris lebih giat lagi untuk mengisi soal-soal yang ada di modul ini karena menyenangkan.

Untuk pernyataan kedua belas mengenai kelayakan aplikasi Augmented Reality sebagai. Berikut pernyataan hasil wawancara yang dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut: media pembelajaran. Berikut pernyataan hasil wawancara yang dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut:

S2: “Menarik. Aplikasi ini gampang dipakai dengan hanya masuk ke aplikasi Augmented Reality melihat gerakan-gerakan animasi 3D nya. Dan juga aplikasi ini bikin penasaran dan sangat berbeda dengan aplikasi lainnya.”

S3: “Menarik. Karena bagus karena terlihat gerakan dan kosa katanya untuk digunakan saat belajar bahasa Inggris.”

Pernyataan ketiga belas menyatakan daya tarik dari aplikasi Augmented Reality untuk digunakan sebagai media pembelajaran di masa depan. Hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S1: “Saya pikir ini aplikasi bagus untuk dipakai belajar bahasa Inggris. Mudah kita jawab soal, kita bisa langsung tahu karena dicontohkan

langsung tidak cuma menghafal kosakata.”

S3: “Iya. Ini memberikan sesuatu yang berbeda dan menyenangkan dalam melakukan tes.”

Untuk pernyataan keempat belas, mengenai kosakata jenis-jenis olahraga dalam bahasa Inggris. Berikut pernyataan hasil wawancara yang dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut:

S4: “banyak kosakata jenis-jenis olahraga dalam bahasa Inggris yang kita tau dari aplikasi dan modul ini.”

Pernyataan terakhir mengenai minat dan kelayakan penggunaan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran dalam pengelajaran bahasa Inggris. Hasil wawancara dalam transkrip berikut:

S3: “Ini menarik. Aplikasi ini memberikan kita pengalaman berbeda dalam belajar bahasa Inggris yang sebelumnya hanya menggunakan kertas menjadi gambar animasi hidup yang seru.”

Pembahasan

Bagian ini membahas hasil penelitian sebelumnya dan temuan peneliti. Metodologi penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan kuesioner dan pedoman wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Persepsi muncul dengan memberikan rangsangan eksternal yang diterima individu dari luar yang membentuk suatu penerimaan yang menentukan persepsi. Tanggapan yang diberikan oleh responden mengenai stimulus yang diberikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Augmented Reality.

Mahasiswa tertarik menggunakan aplikasi *Augmented Reality*.

Hasil yang diperoleh dari pemberian kuisisioner untuk indikator pertama mengenai penggunaan Augmented Reality yang membahas tentang minat dan kesulitan responden dalam menggunakan aplikasi Augmented Reality, diketahui sebagian besar partisipan sangat setuju penggunaan Augmented Reality tersebut. aplikasi sebagai media pembelajaran

mudah digunakan dan tertarik untuk menggunakannya. Sekitar 91,25% peserta setuju dengan pernyataan ini. Hal ini dikarenakan mereka senang jika media pembelajaran yang digunakan menggunakan evaluasi berbasis permainan yang lebih mudah digunakan dibandingkan dengan media pembelajaran pada umumnya dan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena merasa lebih bersemangat ketika mendapatkan nilai tertinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bimantoro (Bimantoro, 2020) yang menyatakan bahwa Augmented Reality selalu meningkatkan motivasi siswa dan juga meningkatkan nilai bahasa Inggris mereka. Motivasi siswa meningkat karena Augmented Reality bekerja di ponsel dan menunjukkan objek tiga dimensi menjadi nyata.

1. Mahasiswa tertarik dengan objek 3D aplikasi Augmented Reality

Selanjutnya untuk indikator kedua yang berisi pernyataan tentang tampilan yang disajikan pada aplikasi Augmented Reality. Aspek daya tarik media Augmented Reality dapat dilihat dari tampilan antarmuka, animasi, warna, gaya *font*, dan gambar pada aplikasi. Hasilnya diketahui bahwa 93% dari keseluruhan penggunaan Augmented Reality oleh peserta dianggap menarik. Media interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar menarik bagi siswa (Omar, 2017) [2]. Tampilan Augmented Reality yang menarik merupakan faktor yang dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu mahasiswa. Aplikasi ini dapat memberikan informasi dari beberapa objek yang berada dilingkungan sekolah dalam bentuk objek 3 dimensi. Aplikasi ini dapat menggunakan media smartphone dengan menambahkan beberapa kalimat dan objek 3D untuk membantu anak belajar bahasa Inggris

dengan gambar dan suara yang terasa nyata (Mokodompit et al., 2021).

2. Ketertarikan mahasiswa terhadap ragam soal pada aplikasi Augmented Reality

Keanekaragaman soal yang terdapat dalam aplikasi yang menyatakan bahwa soal yang bervariasi, menarik, dan mudah dikerjakan sangat disukai oleh mahasiswa. Hal ini terlihat dari persentase yang diperoleh dari hasil kuesioner sebesar 92,75%. Pentingnya berbagai pertanyaan membuat mahasiswa tidak bosan dengan media pembelajaran. Hal ini bersinergi dengan penelitian yang dilakukan oleh (Firdiansyah & Pamungkas, 2021) bahwa media belajar interaktif memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan dan menjadi lebih terlibat dalam partisipasi di kelas.

3. Minat siswa untuk menggunakan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran.

Indikator mengenai penggunaan, tampilan, dan pertanyaan pada aplikasi Augmented Reality mendapat respons positif dari responden. Termasuk pernyataan mengenai kelayakan aplikasi Augmented Reality untuk digunakan sebagai media pembelajaran kedepannya seperti ulangan harian, kuis, atau ujian semester. Pernyataan tersebut mendapat respon positif dari responden dengan nilai 90,5% di mana rata-rata responden dengan pernyataan tersebut. Hasil wawancara dari 4 informan rata-rata setuju jika aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran kedepannya. Hal ini karena mahasiswa lebih memilih media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Hal ini berbeda dengan cara belajar yang sering diberikan yaitu menghafal kosakata dan menjawab soal di modul yang masih monoton. Hal ini sesuai dengan pendapat Jundi (Jundi, 2017) bahwa aplikasi Augmented Reality memiliki indeks nilai yang sangat baik dalam hal tampilan yang menarik dan kegunaannya sebagai media pembelajaran [5]. Dampak positif Augmented Reality dalam pengajaran/pembelajaran bahasa Inggris berasal dari potensinya dalam menawarkan situasi kehidupan nyata, interaksi dinamis,

objek visual dan auditori, dan sumber belajar kapan saja (Alsowat, 2016).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil angket dan wawancara dapat dideskripsikan bagaimana persepsi mahasiswa program studi penjas terhadap penggunaan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari respon mahasiswa mengenai pernyataan positif dalam angket, rata-rata mereka memberikan respon positif terhadap aplikasi Augmented Reality. Mereka sangat setuju bahwa mereka tertarik untuk menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran bahasa Inggris masa depan. Hal ini diperkuat dengan mewawancarai beberapa mahasiswa dengan pertanyaan terbuka. Indikator pernyataan dalam angket ditetapkan sebagai pertanyaan untuk mendapatkan jawaban yang lebih terbuka dari responden. Rata-rata informan yang diwawancarai mengatakan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, fun memiliki tampilan yang menarik, dan soal-soal yang sangat bervariasi sehingga mahasiswa tertarik untuk menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran bahasa Inggris selanjutnya dengan memanfaatkan *smartphone*. Penggunaan aplikasi Augmented Reality dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini penting untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan soal latihan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran mendapat respon positif dengan rata-rata angka 87,5% dalam kategori sangat setuju. Hal ini karena aplikasi Augmented Reality mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat disarankan untuk menggunakan Augmented Reality sebagai alat untuk memaksimalkan hasil belajar mahasiswa,

sehingga siswa merasa nyaman dan tenang selama evaluasi dan juga perlunya keterampilan dan keahlian pendidik dalam menerapkan Augmented Reality, untuk menambah ide dan kreativitas dalam merancang pertanyaan. Penggunaan Augmented Reality secara efektif dan efisien akan membantu dalam pelaksanaan hasil belajar bahasa Inggris mahasiswa.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, penelitian tentang penggunaan Augmented Reality sebagai media pembelajaran bahasa Inggris masih jarang dilakukan, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji seberapa efektif Augmented Reality sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai pemberi dana terhadap penelitian ini dan Universitas Sembilanbelas November Kolaka tempat dimana penulis melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Alsowat, H. (2016). Breaking down the Classroom Walls: Augmented Reality Effect on EFL Reading Comprehension, Self-Efficacy, Autonomy and Attitudes. *Studies in English Language Teaching*, 5(1), www.scholink.org/ojs/index.php/selt . diakses tanggal 1 september 2022
- Bimantoro, R. (2020). Need Analysis for the Development of Augmented Reality Application to Teach English Vocabulary for Barunawati High School. Thesis. English Language Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University
- Blackman, S. (2011). *Beginning 3D Game Development With Unity*. New york: Apress,.
- Firdiansyah, Y & Pamungkas, HP. (2021) Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter.

- JEKPEND Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 4(2):1, DOI:10.26858/jekpend.v4i1.15549
- Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. New York, USA: Springer. ISBN 978-1-4614-0063-9
- Jundi, I F. (2017). Implementasi augmented reality (AR) pada aplikasi kosa kata peralatan rumah tangga dalam bahasa Inggris untuk anak usia dini berbasis android. Tesis. Universitas Sumatera Utara
- Mokodompit, M.F, Paturusi, S, Tulenan, V. (2021). Augmented Reality Applications For Learning English In Elementary School Children. *Jurnal Teknik Informatika*,16(2)
- Omar, NN. (2017). The Effectiveness of Kahoot Application Towards Students'. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences* , 2551-2562.
- Pradipta, Darmawiguna & Pradnyana. (2017). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan Dan Teknik Dasar Bola Basket. *Jurnal Karmapati*, 6(3).
- Putra, A. W. (2015). Vuforia – SDK canggih Untuk Wujudkan Aplikasi dan Game Dengan Teknologi Augmented Reality. *Tekno Jurnal*. Diakses tanggal 8/2/2022 dari <https://teknojurnal.com/vuforia/>.
- Rabea, T. (2016). The Effectiveness of Augmented Reality Applications on Developing Third Graders' English Vocabulary in Gaza Governorate
- Ratmanida, (2012). Keselarasan Antara Kebutuhan Bahasa Inggris Dengan Materi Ajar Bahasa Inggris Mahasiswa Jurusan Akutansi. *Lingua Didaktika*, 6 (1),59-66.
- Rendi, A. (2021). Penerapan augmented reality pengenalan jenis olahraga berbasis android. Skripsi, Universitas Putera Batam
- Dharwiyanti, S, Wahono, R.S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). Diakses tanggal 5/2/2022 dari <https://ilmukomputer.com>
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*.3(1).
- Syuhada, R. (2017). Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Alat Olahraga Hockey Sebagai Pendukung Sarana Dan Prasarana Olahraga Berbasis Android. Thesis, Universitas Sumatera Utara