

BAB I PENDAHULUAN

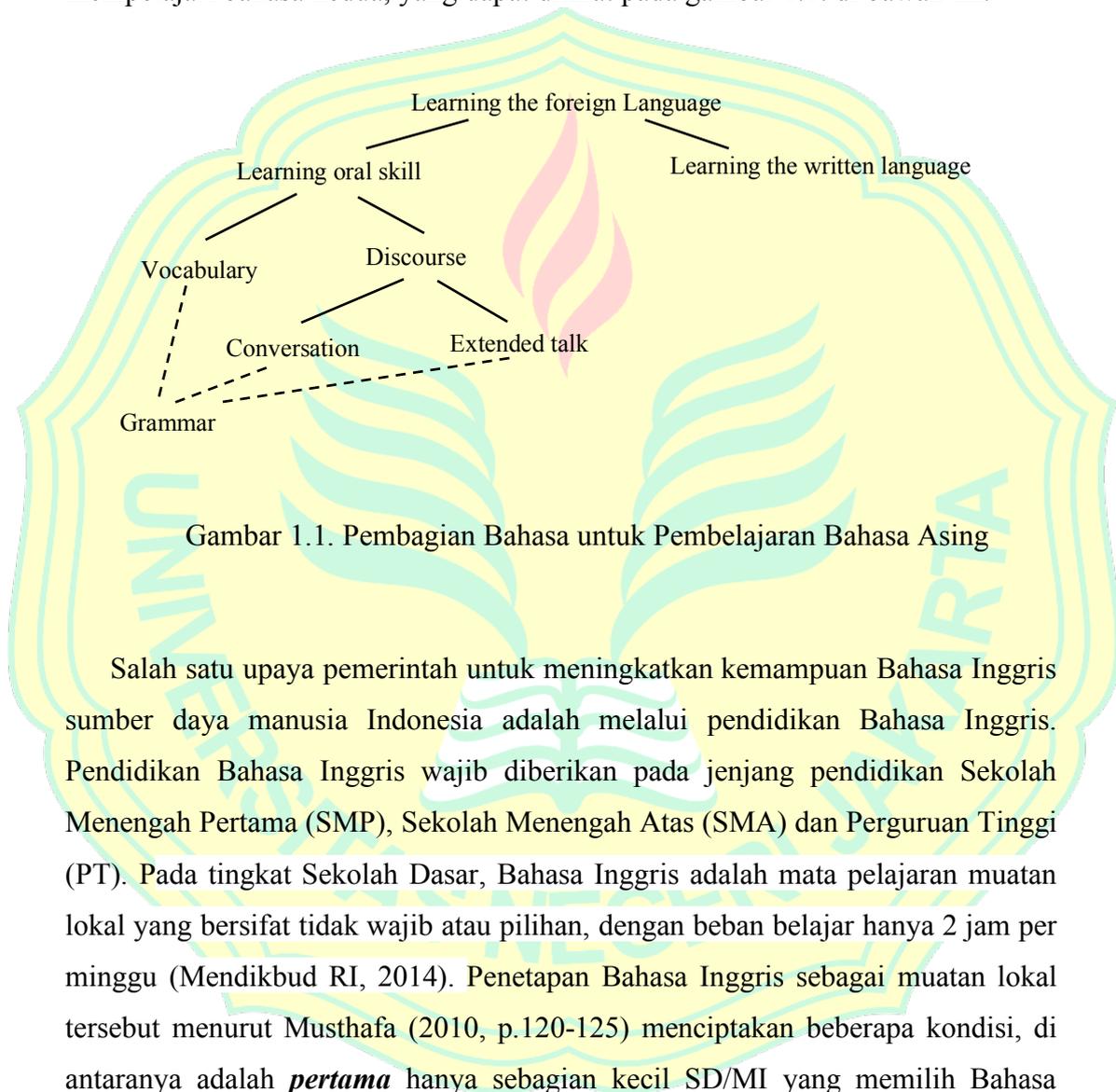
1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas adalah faktor yang dapat meningkatkan daya saing bangsa, terlebih lagi setelah memasuki era globalisasi dan diberlakukannya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Salah satu dampak globalisasi ini adalah semakin ketat dan bebasnya kompetisi. Selain tingkat pendidikan, kompetensi yang dapat meningkatkan daya saing SDM adalah keterampilan berbahasa, khususnya Bahasa Inggris. Kemampuan Bahasa Inggris memiliki peran yang besar dalam memperluas kesempatan untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi, memperoleh informasi dan pengetahuan, serta meningkatkan daya saing seseorang dalam dunia kerja yang lebih luas dan pada level yang lebih tinggi. Kemampuan Bahasa Inggris yang dimiliki dapat meningkatkan taraf hidup seseorang. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh *EF Education First* (2017) bahwa:

- 1) Bahasa Inggris yang lebih baik berhubungan dengan pendapatan yang lebih tinggi dan kualitas hidup yang lebih baik.
- 2) Kecakapan Bahasa Inggris berkorelasi positif dengan inovasi, penelitian dan pengembangan serta pendapatan peneliti dan teknisi.
- 3) Bahasa Inggris berkorelasi positif dengan pertumbuhan suatu negara.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Berkomunikasi meliputi memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya, yang diwujudkan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*). Untuk dapat menguasai 4 keahlian berbahasa, maka penguasaan terhadap kosakata menjadi salah satu faktor yang mendukung. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Lars Stenius Stæhr (2008, p. 139-152) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam keahlian membaca, mendengar, menulis, dan

berbicara dengan baik. Oleh karena itu perolehan kosakata yang memadai sangat penting dalam kesuksesan penggunaan bahasa kedua karena tanpa kosakata yang luas seseorang tidak dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa untuk berkomunikasi (Alqahtani, 2015). Cameron (2001, p.72) menggambarkan kosakata (*vocabulary*) sebagai salah satu kemampuan oral yang dibutuhkan untuk mempelajari bahasa kedua, yang dapat dilihat pada gambar 1.1. di bawah ini.



Gambar 1.1. Pembagian Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Asing

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris sumber daya manusia Indonesia adalah melalui pendidikan Bahasa Inggris. Pendidikan Bahasa Inggris wajib diberikan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi (PT). Pada tingkat Sekolah Dasar, Bahasa Inggris adalah mata pelajaran muatan lokal yang bersifat tidak wajib atau pilihan, dengan beban belajar hanya 2 jam per minggu (Mendikbud RI, 2014). Penetapan Bahasa Inggris sebagai muatan lokal tersebut menurut Musthafa (2010, p.120-125) menciptakan beberapa kondisi, di antaranya adalah *pertama* hanya sebagian kecil SD/MI yang memilih Bahasa Inggris sebagai muatan lokal, sebagian besar memilih bahasa daerah sesuai dengan arahan pemerintah daerah masing-masing. *Kedua* “Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing berarti bahasa tersebut tidak memiliki / atau sangat terbatas fungsi dalam hubungan sosial di Indonesia. Belajar Bahasa Inggris tanpa fungsi sosial yang jelas dapat menimbulkan tantangan nyata bagi guru karena motivasi belajar siswa bisa

rendah dan keterpaparan terhadap penggunaan bahasa di luar kelas bisa sangat terbatas”. **Ketiga** waktu belajar Bahasa Inggris hanya 2 jam per-minggu tanpa pengulangan diluar pertemuan menyebabkan banyak siswa yang lupa dengan materi sebelumnya. Musthafa berpendapat, frekuensi pertemuan instruksional yang sangat rendah ini hampir menghalangi pengembangan keterampilan dari peserta didik. **Keempat** guru khusus untuk pelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar tidak disediakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan sehingga harus disediakan oleh sekolah. **Kelima** guru Bahasa Inggris untuk sekolah dasar tidak dibekali dengan keterampilan pengajaran English for Young Learners (EYL). **Keenam**, kurikulum dirumuskan oleh sekolah masing masing melalui tim pengembang kurikulum dengan mengacu pada capaian pembelajaran yang ditetapkan secara nasional. **Ketujuh**, fasilitas pendukung pembelajaran Bahasa Inggris disediakan sendiri oleh sekolah begitu pula dengan media pembelajaran maupun sumber belajar lainnya. Maka dapat dibayangkan sekolah dengan kemampuan terbatas tidak akan mampu menyediakan fasilitas dan media yang memadai untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan Permendiknas No 22 Tahun 2006, pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar ditujukan untuk mencapai kemampuan berbahasa lisan, sehingga untuk pembelajaran mendengarkan (*listening*) dan berbicara (*speaking*) lebih ditekankan dengan mengajarkan komponen pendukung bahasa seperti kosakata, gramatika, pelafalan, dan intonasi, tanpa mengabaikan keterampilan membaca dan menulis (Ratminingsih, 2014). Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor yaitu dari proses pembelajaran, peran guru dalam proses pembelajaran dan alat bantu pembelajaran termasuk media atau alat peraga yang digunakan (Ariyati & Muryaningsih, 2019). Oleh karena itu dalam merancang pembelajaran Bahasa Inggris faktor-faktor tersebut menjadi perhatian. Proses pembelajaran meliputi metode, strategi dan teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Nation seperti dikutip Cameron (2001, p.75) melaporkan studi tentang pelajar bahasa asing di India dan Indonesia yang menunjukkan anak-anak mencapai 1000 atau 2000 kata (*word family*) dalam Bahasa Inggris setelah 5 tahun pelajaran

reguler. Untuk dapat berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dengan baik minimal seseorang mengetahui 3000 kata. Penguasaan kosakata yang jauh dari standar tersebut berdampak pada penguasaan Bahasa Inggris pelajar Indonesia. Seperti hasil pengukuran yang dilakukan oleh lembaga *EF Education First* (2017, p.3) bahwa *English Proficiency Index* (EPI) Indonesia pada tahun 2017 berada pada urutan ke 8 dari 19 negara di Asia dan urutan ke 32 dari 70 negara di dunia dengan kategori kemampuan menengah (skor EF EPI: 52,94). Jika melihat data nasional, nilai rata-rata Ujian Nasional (UN) tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada tahun 2016 dan 2017 masih rendah yaitu di bawah 60.00 (57,17 dan 50,18) (Kemendikbud, 2017). Fenomena ini dapat dihubungkan dengan rendahnya tingkat penerimaan beasiswa luar negeri untuk S2 dan S3, salah satunya melalui pembiayaan Kemenristekdikti. Dalam Rencana Pengembangan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019, target penerimaan beasiswa luar negeri tahun 2015 sebanyak 1784 orang hanya terealisasi 225 orang (Ristekdikti, 2015). Salah satu penyebab rendahnya jumlah yang dapat lulus seleksi adalah kemampuan Bahasa Inggris calon penerima beasiswa yang kurang dari standar persyaratan untuk dapat diterima di perguruan tinggi di luar negeri. Mulyono (2012) berpendapat pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dianggap tidak berhasil karena pembelajaran Bahasa Inggris lebih menekankan pada *grammar* dan tidak difokuskan pada kemampuan siswa untuk dapat menghafal, melafal dan menulis kosakata.

Mengingat waktu yang dibutuhkan untuk dapat berbahasa Inggris sebagai bahasa kedua sangat panjang namun kemampuan Bahasa Inggris SDM Indonesia masih rendah, maka mengenalkan Bahasa Inggris sedini mungkin dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan akan dapat menjadi solusi karena dapat memberikan peluang yang lebih besar kepada anak untuk menguasai bahasa tersebut. Hal ini didukung oleh teori yang dinyatakan Lennerberg bahwa salah satu faktor keberhasilan belajar bahasa adalah usia mulai belajar bahasa (*age of onset/AO*), yaitu dimulai pada usia sebelum pubertas karena pada usia ini secara biologis otak memiliki tingkat elastisitas yang tinggi yang memungkinkan seseorang belajar bahasa lebih cepat (Sujana, 2001). Di samping itu, Nation dan Waring seperti dikutip Cameron (2001, p.75) menyarankan agar target yang

realistis bagi anak-anak yang belajar bahasa asing berkisar 500 kata per tahun, dengan kondisi belajar yang baik.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Anak Sholeh Mataram Nusa Tenggara Barat adalah salah satu sekolah dasar yang menerapkan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal. Pelajaran Bahasa Inggris diberikan mulai dari kelas 1 Sekolah Dasar (SD), dan diajarkan oleh guru khusus dengan latar belakang pendidikan Bahasa Inggris. Setiap rombongan belajar atau kelompok jenjang dibina oleh 1 atau 2 orang guru Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa, 1) Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan format yang ditentukan oleh sekolah, 2) modul yang dibuat guru merujuk kepada RPP dan dengan bentuk yang sangat sederhana, 3) metode pembelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan guru adalah dengan mengenalkan kosakata dengan menggunakan gambar pada modul atau kartu, lagu, atau menuliskan kata di papan tulis. Lalu guru memberi contoh cara mengucapkannya dan siswa mengikutinya, 4) guru belum menggunakan media pembelajaran digital karena bahan ajar digital belum tersedia, 5) tidak ada sarana bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengulang materi Bahasa Inggris, khususnya ketika berada di luar jam sekolah, 6) jumlah kosakata yang diberikan di kelas 2 kurang lebih 100 kosakata per semester jauh di bawah jumlah yang disarankan ahli, 7) permasalahan yang sering ditemukan guru adalah kesalahan dalam pengucapan kosakata dan siswa cenderung cepat menghafal tetapi cepat lupa. Hal ini disebabkan oleh singkatnya durasi dan frekuensi tatap muka, serta karena siswa tidak menggunakan Bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari, 8) pada tahun akademik 2017/2018, diperoleh data nilai rata rata kelas untuk pelajaran Bahasa Inggris adalah 80, di mana dari 113 siswa terdapat 33 anak yang belum mencapai standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM = 75) dan 45 anak memiliki nilai di bawah rata rata kelas.

Realitas anak-anak usia sekolah dasar saat ini hidup di era digital. McCrindle (2014, p.225) menyebut mereka sebagai generasi *alpha* (Gen α) yang lahir setelah tahun 2010. Generasi ini memiliki karakteristik di antaranya kehidupan mereka tidak lepas dari *gadget* dan akrab dengan teknologi digital. Media yang paling banyak digunakan oleh anak anak generasi *alpha* adalah *smartphone* dan *tablet*.

Oleh karena itu pembelajaran yang tepat untuk generasi *alpha* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terkini. Teknologi tersebut dapat diterapkan dalam model pembelajaran maupun sebagai media pembelajaran.

Teknologi berkembang sangat pesat dan telah mengubah cara belajar dan bersosialisasi. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah terbukti secara ilmiah dan empirik memberi pengaruh positif bagi pendidikan. Hal ini sejalan dengan pengertian teknologi pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT), bahwa teknologi pendidikan adalah memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan dan menggunakan proses dan sumber daya teknologi. Perspektif AECT dalam memandang teknologi dalam pendidikan adalah menggunakan sumber daya apa pun untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran (Roblyer, 2016, p.4). Hal ini sejalan dengan pandangan Spector (2016) bahwa prinsip dalam teknologi pendidikan yaitu sumber daya teknologi diciptakan dengan melibatkan pengetahuan dan digunakan untuk meningkatkan belajar, pengajaran dan kinerja. Teknologi pendidikan merupakan bidang yang multidisiplin, melibatkan beragam ilmu, pengetahuan dan teknologi yang dapat mendukung dan meningkatkan kualitas pendidikan. Bahkan, *International Society for Technology for Education* (ISTE) mendefinisikan teknologi pendidikan adalah rangkaian lengkap perangkat dan sistem digital yang digunakan untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran (Roblyer, 2016, p.4).

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris pemanfaatan media pembelajaran telah digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak di samping menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Perkembangan teknologi internet dan perangkat telepon pintar (*smartphone*) mendorong terciptanya media pembelajaran digital yang semakin beragam, seperti *Computer Aided Instruction* (CAI), Animasi, *Audio Visual*, *Games*, *e-Learning*, *m-Learning*, *u-Learning*, Multimedia Interaktif, *Virtual Reality* (VR), dan *Augmented Reality* (AR). Penelitian yang memanfaatkan media pembelajaran digital untuk pembelajaran Bahasa Inggris khususnya kosakata telah banyak dilakukan, di antaranya adalah media pembelajaran kosakata menggunakan *games*

(Andreani, 2019), video/audio visual (Washang, 2014, p.89-93), aplikasi multimedia interaktif (Yue, 2017; Lubis & Sitompul, 2015), dan *mobile application* (Qun, 2014, p.302-307; Wang, 2017). Semua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Di samping itu sebuah studi juga membuktikan bahwa gambar atau obyek 3D yang disajikan pada suatu media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh lebih banyak stimulus untuk menghubungkan kosakata baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya (Chang *et al*, 2011).

Augmented Reality termasuk dalam salah satu teknologi baru yang diprediksi berdampak besar pada pendidikan (Roblyer, 2016, p.25). *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan obyek virtual 3 dimensi (3D) atau 2 dimensi (2D) ke dalam sebuah lingkungan nyata yang dapat dilihat oleh pengguna secara *realtime* pada sebuah medium atau ruang (Azuma, 2017). Medium tersebut dapat berupa *smartphone*, *tablet*, komputer, maupun ruang dalam arti yang sebenarnya. Perkembangan fungsi dan daya komputasi bergerak (*mobile computing*) menyebabkan sistem AR dapat diintegrasikan ke dalam perangkat seluler sehingga teknologi ini tersedia untuk lebih banyak pengguna (Bower *et al*, 2014). Sehingga AR memberi pengaruh dalam mengubah cara menggunakan teknologi untuk pembelajaran (Kesim dan Ozarslan, 2012, p 297 – 302).

Beberapa studi menunjukkan beberapa faktor yang menyebabkan AR akan menjadi tren dalam pendidikan adalah:

- 1) Adanya kemudahan dalam mengakses perangkat *smartphone* sebagai sarana utama, serta kemampuan AR mengintegrasikan dan memvisualisasikan obyek dan dunia di sekitar mereka pada lingkungan tempat belajar dengan cara yang baru (Dunleavy dan Dede, 2014, p.735).
- 2) AR sangat menarik bagi siswa karena dapat menampilkan obyek animasi 2D, animasi 3D, gambar diam, audio, video, dan menampilkan data dari *database* sederhana, sehingga AR dapat memotivasi dan meningkatkan interaksi siswa dengan materi, serta memungkinkan siswa untuk melakukan

recycle material, dan meningkatkan kemajuan belajar. Hanya saja sejak AR dikenalkan di tahun 2000 hingga saat ini belum banyak dimanfaatkan untuk pendidikan dasar (Becca et al, 2014, p.133-149).

- 3) AR adalah salah satu teknologi terbaru yang memberikan harapan dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan dapat meningkatkan retensi pengetahuan. Sistem *AR mobile* sangat berguna untuk kegiatan belajar yang membuat siswa terlibat aktif baik di dalam maupun di luar kelas (Billingham and Duenser, 2012, p. 56-63)

Berdasarkan sejumlah literatur yang telah dipublikasi, penelitian yang mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris yang memanfaatkan AR sebagai media pembelajaran belum banyak dilakukan. Penggunaan AR untuk media pembelajaran lebih banyak dikembangkan untuk pembelajaran bidang *science* dan matematika (Jamali et al, 2015, p, 659 – 668; Pritami & Muhimmah, 2018). Pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran pada level sekolah dasar untuk Bahasa Inggris di Indonesia belum banyak dilakukan. Di samping itu, memperhatikan keunggulan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan interaksi siswa dengan materi, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dapat memfasilitasi beragam gaya belajar siswa (*multimodal*), dan sangat tepat menjadi sarana pengenalan kosakata, sehingga penelitian ini mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris yang mencakup tahapan pembelajaran, sistem sosial, prinsip relasi dan dengan memanfaatkan media pembelajaran *Augmented Reality* sebagai sistem pendukungnya. Metode pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah metode pembelajaran bahasa *direct method* yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran kosakata menurut Brown dan Payne. Model pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran kosakata, pelafalan dan penggunaannya dalam keterampilan berbahasa mendengarkan dan berbicara. Kosakata dikelompokkan dan dikenalkan berdasarkan tema atau topik materi kelas 4 sekolah dasar.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis *Augmented Reality* yang dapat membantu dan memudahkan siswa mempelajari Bahasa Inggris khususnya kosakata dan pelafalannya yang dibutuhkan dalam keterampilan berbahasa.
- 2) Untuk mendukung model pembelajaran akan dikembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* yang memperhatikan karakteristik siswa, metode pembelajaran kosakata, dan perkembangan teknologi, yang diharapkan dapat memudahkan siswa mengakses dan mengulang materi di manapun dengan cara yang menyenangkan. Dengan melakukan pengulangan sesering mungkin maka siswa akan lebih mengingat kosakata yang dipelajarinya, benar pelafalannya, hingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- 3) Menerapkan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi *Augmented Reality* dengan memperhatikan aspek materi, desain instruksional, media pembelajaran, dan teknologi informasi.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis *Augmented Reality* yang dapat membantu dan memudahkan siswa mempelajari Bahasa Inggris khususnya kosakata dan pelafalannya yang dibutuhkan dalam keterampilan berbahasa.
- 2) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* yang memperhatikan karakteristik siswa, metode pembelajaran kosakata, dan perkembangan teknologi, untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris kelas 4 sekolah dasar.

- 3) Bagaimana mengukur kelayakan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Augmented Reality* dari aspek desain intruksional, materi, media pembelajaran, dan teknologi informasi.
- 4) Bagaimana mengukur efektivitas model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Augmented Reality* yang dapat memudahkan siswa kelas 4 sekolah dasar mempelajari Bahasa Inggris khususnya kosakata dan pelafalannya, yang dibutuhkan dalam keterampilan berbahasa.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* yang memperhatikan karakteristik siswa, metode pembelajaran kosakata, dan perkembangan teknologi, untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris kelas 4 sekolah dasar.
- 3) Mengukur kelayakan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Augmented Reality* dari aspek desain instruksional, materi, media pembelajaran, dan teknologi informasi.
- 4) Mengukur efektivitas model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar khususnya dalam mengenalkan kosakata dan pelafalannya.

1.5. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan signifikansi di antaranya :

1. Menghasilkan model pembelajaran Bahasa Inggris kelas 4 sekolah dasar yang mengintegrasikan metode *direct method* dan metode pembelajaran

kosakata Brown dan Payne, serta memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajarannya

2. Menghasilkan media pembelajaran *Augmented Reality* yang memperhatikan karakteristik siswa, tahapan belajar kosakata, dan perkembangan teknologi.

1.6. *State of the Art*

Penelitian terkait pengembangan model pembelajaran yang memanfaatkan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pembelajaran kosakata untuk sekolah dasar telah banyak dilakukan oleh peneliti di dunia, namun di Indonesia jumlahnya belum banyak. Hal ini dapat disebabkan oleh besarnya sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan media *Augmented Reality* sebagai sistem pendukung model pembelajaran.

Model pembelajaran Bahasa Inggris yang memanfaatkan media yang pernah dikembangkan di antaranya model pembelajaran Bahasa Inggris induktif berbasis lagu yang dikembangkan oleh Ratminingsih (2014) di mana model dikembangkan berdasarkan tema-tema yang mengintegrasikan semua komponen kebahasaan, yaitu kosakata, pelafalan, dan gramatika serta keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Setyarini (2015) yang mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *storytelling* untuk anak usia dini. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Ariyati & Muryaningsih (2016) yang mengembangkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan *Pop Up Book* pada pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini untuk tema alam dan sekitarnya. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan oleh Noge (2017) yang mengembangkan model pembelajaran ICARE berbasis media otentik “Berbabe”, di mana media otentik yang dimaksud adalah media yang ada di sekitar lingkungan belajar berbasis barang bekas. Terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Chen *et al* (2018) yang meneliti tentang model pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality*.

Selain Chen *et al* (2018), pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam mengenalkan kosakata dalam pembelajaran berbasis *game* dilakukan juga oleh Liu *et al* (2016) dan Hsu (2017) dengan tujuan yang berbeda, di mana Liu *et al* (2016) menganalisa pengalaman belajar Bahasa Inggris siswa dengan menggunakan *Augmented Reality Mobile Game* bertema “Guardian of the Mo’o”, sedangkan Hsu (2017) menguji 2 system *Augmented Reality* yang dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Inggris banyak memanfaatkan media belajar yang umum digunakan seperti *flashcard* (Hashim *et al* ,2018), media melukis (Koonsanit & Vate-U-Lan, 2017), maupun konten multimedia (Chen, 2018; Vedadi *et al*, 2019), di mana ruang lingkup materi dan kosakata pada topik dan tema tertentu saja.

Berikut adalah penelitian-penelitian yang mengkaji pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pembelajaran kosakata pada level sekolah dasar yang dipublikasikan melalui jurnal maupun konferensi, dari tahun 2015 hingga 2019.

Tabel 1.1. Penelitian-Penelitian Relevan

Tahun	Nama Penulis	Metode
2018	Chen <i>et al</i> , <i>A Study on Integrating Augmented Reality Technology and Game-based Learning Model to Improve Motivation and Effectiveness of Learning English Vocabulary, 1st International Cognitive Cities Conference (IC3)</i>	Model pembelajaran berbasis <i>game</i> dengan teknologi AR, yang diterapkan pada kurikulum Bahasa Inggris di sekolah dasar.
2016	Santos <i>et al</i> , <i>Augmented Reality as multimedia: the Case for Situated Vocabulary Learning, Research and Practice in Technology Enhanced Learning 11:4</i>	Sistem AR <i>handheld</i> untuk yaitu <i>Situated Vocabulary Learning</i>
2018	Chen, <i>The Application of Augmented Reality in English Phonics Learning Performance of ESL Young Learners, 1st International Cognitive Cities Conference (IC3)</i>	<i>Augmented Reality</i> yang mengintegrasikan obyek <i>virtual</i> dan klip video ke dalam lingkungan pembelajaran interaktif untuk

Tahun	Nama Penulis	Metode
		pembelajaran <i>phonic</i> Bahasa Inggris
2018	Liu <i>et al</i> , <i>Design and Implementation of an Augmented Reality Application with an English Learning Lesson, IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALE)</i>	Aplikasi AR berbasis <i>mobile</i> bernama <i>Solar Explore</i> untuk menghafal kata-kata tentang planet dalam Bahasa Inggris
2019	Vedadi <i>et al</i> , <i>The Effects of Multi-Sensory Augmented Reality on Students' Motivation in English Language Learning, IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)</i>	Pembelajaran Bahasa Inggris dengan AR 2D <i>English Vocabulary Acquisition (ARenVA)</i>
2016	Liu <i>et al</i> , <i>Analyzing students' language learning experience in an Augmented Reality mobile game: an exploration of an emergent learning environment, Procedia - Social and Behavioral Sciences 228 (2016) 369 – 374</i>	Game mobile AR : <i>Guardians of the Mo'o</i> . untuk meningkatkan pengalaman belajar Bahasa, pemahaman budaya, dan keterampilan komunikasi.
2018	Abd Majid <i>et al</i> , <i>Children And Teacher's Interaction for English Pre-Literacy Using Mobile Augmented Reality, International Journal of Education, Psychology and Counseling, Volume: 3 Issues: 15 [June, 2018] pp.71-78</i>	Aplikasi <i>mobile</i> berbasis AR untuk pengenalan huruf yang disebut <i>AR letter kit</i> untuk anak usia dini 4-6 tahun
2017	Hsu, <i>Learning English with Augmented Reality: Do learning styles matter?, Computers & Education 106 (2017) 137-149</i>	Mengembangkan dan membandingkan dua sistem <i>game</i> edukasi <i>Augmented Reality (AR)</i> bagi siswa kelas 3 untuk mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Sistem yang satu dikembangkan berdasarkan pendekatan pembelajaran mandiri (<i>a self-directed learning approach</i>) yang tidak membatasi urutan pembelajaran, sedangkan sistem lainnya didasarkan pada pendekatan pembelajaran berbasis tugas (<i>a task-based learning</i>)

Tahun	Nama Penulis	Metode
		<i>approach</i>) yang membatasi urutan pembelajaran.
2017	Koonsanit & Vate-U-Lan, <i>iCreate: 3D Augmented Reality Painting Book for Vocabulary Learning, iSTEM-Ed 2017</i>	<i>iCreate</i> : Buku lukis 3D <i>Augmented Reality (AR)</i> untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui kegiatan seni.
2018	Ibrahim <i>et al</i> , <i>ARBis Pictus: A Study of Vocabulary Learning with Augmented Reality, IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, Vol. 24, No. 11</i>	Pembelajaran kosakata dengan AR. Modalitas AR memanfaatkan <i>Microsoft HoloLens : Augmented Reality head-mounted display</i> .
2018	Hashim <i>et al</i> , <i>User Satisfaction for an Augmented Reality Application to Support Productive Vocabulary Using Speech Recognition, Advances in Multimedia</i>	AR dengan media <i>flashcard</i> dan fitur pengenalan suara (<i>speech recognition</i>) untuk meningkatkan pembelajaran kosakata yang mengintegrasikan skrip visual (ortografi) dan audio (fonologi)

Dari penelitian-penelitian yang telah dipublikasikan di atas, serta sepanjang upaya yang telah ditelusuri dari berbagai sumber basis data penelitian atau publikasi ilmiah, belum ada yang mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Augmented Reality*, yang mengkombinasikan metode pembelajaran bahasa *direct method* dengan tahapan pembelajaran kosakata menurut Brown dan Payne, serta cakupan materi di dalamnya memuat seluruh pokok bahasan dalam kurikulum semester 1 kelas 4 sekolah dasar. Produk dari model pembelajaran Bahasa Inggris ini berupa desain instruksional yang disusun dalam Buku Panduan Guru, Buku Siswa yang berfungsi sebagai *Augmented Book*, dan aplikasi *AR* yang memvisualisasikan materi kosakata dalam bentuk 3D animasi yang dilengkapi dengan audio pelafalan dan penggunaan dalam kalimat, dan dilengkapi pula dengan latihan mandiri untuk mengukur penguasaan kosakata siswa. Hal inilah yang menjadi kebaruan dari penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.