

ABSTRACT

Rahmadani, Nabila Putri. 2024. *The Effectiveness of Using Augmented Reality to Improve Students' English Vocabulary Mastery*. Undergraduate thesis. S1 English Education Department. Faculty of Teacher Training and Education. Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Advisor: Tiyas Saputri, S.S, M.Pd.

This research was conducted to examine the effectiveness of using Augmented Reality to improve students' English vocabulary mastery and to find out the students' perceptions after using Augmented Reality as a learning medium at one of elementary schools in Surabaya. This research used mix-method research design (quantitative and qualitative). The data collected using pre-test, post-test and questionnaire. The results of the students' pre-test and post-test were analysed quantitatively using the independent sample t-test through SPSS 27, and the results of the questionnaire data were analysed qualitatively. The result indicated that Augmented Reality effectively improved students' English vocabulary mastery with the mean scores in the experimental group increased notably from 37,6133 in the pre-test to 75,4000 in the post-test. According to the data of questionnaire, the students mostly agreed that their scores were improved because Augmented Reality offered interesting and enjoyable learning experience. This was an indication that using Augmented Reality not only significantly improve vocabulary scores but also positively impacts students' perceptions of the learning process.

Keywords: Effectiveness, Perception, Augmented Reality, English Vocabulary Mastery, Students.

ABSTRAK

Rahmadani, Nabila Putri. 2024. *The Effectiveness of Using Augmented Reality to Improve Students' English Vocabulary Mastery*. Skripsi. S1 Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Pembimbing: Tiyas Saputri, S.S, M.Pd.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan Augmented Reality dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa dan untuk mengetahui persepsi siswa setelah menggunakan Augmented Reality sebagai media pembelajaran di salah satu sekolah dasar di Surabaya. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian campuran atau kombinasi (kuantitatif dan kualitatif). Data dikumpulkan dengan menggunakan pre-test, post-test, dan kuesioner. Hasil pre-test dan post-test siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji t sampel tidak berpasangan melalui SPSS 27, dan hasil data kuesioner dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Augmented Reality secara efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa dengan nilai rata-rata di kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dari 37,6133 pada pre-test menjadi 75,4000 pada post-test. Berdasarkan data kuesioner, sebagian besar siswa setuju bahwa nilai mereka meningkat karena Augmented Reality menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Augmented Reality tidak hanya secara signifikan meningkatkan skor kosakata tetapi juga berdampak positif terhadap persepsi siswa terhadap proses pembelajaran.

Kata Kunci: Efektifitas, Persepsi, Augmented Reality, Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris, Siswa.