



Isian Substansi Proposal **SKEMA PENELITIAN DASAR**

Petunjuk: Pengusul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian.

JUDUL

Tuliskan Judul Usulan

Efektifitas *Mobile Augmented Reality* (MAR) dalam Meningkatkan *Speaking Skill* di Kawasan Pesisir Paiton Probolinggo.

RINGKASAN

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 300 kata yang berisi urgensi, tujuan, dan luaran yang ditargetkan.

Urgensi penelitian berjudul "Efektifitas *Mobile Augmented Reality* dalam Meningkatkan *Speaking Skill*" memiliki urgensi yang penting untuk diketahui mengingat penggunaan teknologi MAR semakin berkembang dan menjadi alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kemampuan *speaking skill* bahasa Inggris merupakan hal yang penting bagi siswa dalam menghadapi era globalisasi dan persaingan di pasar kerja. Oleh karena itu, penting untuk menguji efektivitas penggunaan teknologi MAR dalam meningkatkan kemampuan *speaking skill* siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menguji efektivitas penggunaan teknologi MAR dalam meningkatkan kemampuan *speaking skill* siswa dan juga akan mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi MAR tersebut. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan pertimbangan dalam pengembangan teknologi MAR di masa depan dan juga dapat menjadi rujukan bagi guru dan pihak-pihak terkait dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan *speaking skill* siswa

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan teknologi MAR dalam meningkatkan kemampuan *speaking skill* siswa serta mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi MAR tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana teknologi MAR dapat membantu siswa mengatasi kendala dalam berbicara bahasa Inggris, seperti kecemasan atau kekurangan kosakata, sehingga meningkatkan kemampuan *speaking skill* mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi MAR dalam meningkatkan kemampuan *speaking skill* siswa, seperti persepsi siswa terhadap teknologi MAR, kualitas konten, dan metode penggunaan teknologi tersebut.

Luaran pada penelitian ini adalah artikel yang terbit pada jurnal nasional terakreditasi. Peneliti berkeyakinan artikel ini layak untuk dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi..

KATA KUNCI

Kata kunci maksimal 5 kata

Efektifitas; *Mobile Augmented Reality*; *Speaking skill*

PENDAHULUAN

Penelitian Dasar merupakan riset yang memuat temuan baru atau pengembangan ilmu pengetahuan dari kegiatan riset yang terdiri dari tahapan penentuan asumsi dan dasar hukum yang akan digunakan, formulasi konsep dan/ atau aplikasi formulasi dan pembuktian konsep fungsi dan/ atau karakteristik penting secara analitis dan eksperimental.

Pendahuluan penelitian tidak lebih dari 1000 kata yang terdiri dari:

- Latar belakang dan rumusan permasalahan yang akan diteliti
- Pendekatan pemecahan masalah
- *State of the art* dan kebaruan
- Peta jalan (*road map*) penelitian 5 tahun kedepan (jika dalam bentuk konsorsium harus dilengkapi dengan roadmap penelitian konsorsium)
- Sitasi disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan, mengikuti format Vancouver

Untuk para guru atau pendidik, teknologi AR digunakan untuk menghubungkan pengalaman nyata dalam dunia maya. Ini adalah konsep baru yang dapat membantu guru dan siswa dalam memperoleh pengetahuan secara nyata. Meskipun teknologi ini belum banyak diimplementasikan dalam dunia Pendidikan (1).

Teknologi AR bisa membantu murid atau siswa mengembangkan teknik baru dalam belajar, dibandingkan dengan cara belajar klasik. Studi tentang jenis aplikasi ini telah membahas beberapa keuntungan seperti: (a) aplikasi ini mengubah sesuatu yang sulit menjadi mudah dalam memahami sesuatu; (b) aplikasi menyajikan informasi pendidikan yang relevan pada waktu dan tempat yang tepat, memberikan kemudahan mengakses informasi; (c) aplikasi mengarahkan perhatian siswa ke aspek penting dari pendidikan yaitu pengalaman; (d) aplikasi memungkinkan siswa ke menjadi aktif secara fisik; (e) aplikasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan fenomena yang menantang (2)(3)(4)(5).

Walaupun sudah banyak penelitian yang mengkonfirmasi kegunaan teknologi AR dalam pendidikan, banyak peneliti kontemporer mengklaim bahwa penelitian tentang AR dalam pendidikan masih pada tahap awal. Namun, sebuah penelitian membantah bukti dari itu efek dari AR pada belajar dan mengajar "tampaknya dangkal" (6). Sebuah Meta-analisis dari sebuah studi yang meninjau 26 studi tentang AR dalam pendidikan, dia mengidentifikasi keduanya ada efek positif dan negatif dari menggunakan teknologi ini dan kemungkinan ada faktor-faktor yang mendasarinya (2).

Sebuah studi menyelidiki seberapa efektif jenis lingkungan belajar virtual ini. Studi ini menunjukkan hasil yang positif dalam hal efektivitas, yang bisa menjadi landasan beberapa penelitian lebih jauh lagi (7). Meneliti studi tentang efektivitas AR di sistem pendidikan, khususnya baru-baru ini, terbukti bahwa penggunaan teknologi ini mengarah untuk meningkatkan kinerja dan motivasi pada siswa, menciptakan emosi positif, dan membantu siswa mengadopsi sikap positif terhadap subjek dipelajari (8). Namun, studi eksperimental ini telah menunjukkan efektivitas hanya di dalam beberapa bidang dari sains. Menurut tinjauan oleh López-Belmonte, mayoritas penelitian tentang AR diarahkan untuk pengguna tentang cara memanfaatkan teknologi secara efektif dalam lingkungan belajar yang diciptakan dan mempertimbangkan keberagaman peserta didik (9).

Penelitian masa depan harus berkonsentrasi pada munculnya perangkat AR di smartphone; atau lebih dikenal dengan MAR yang dalam hal ini berbasis android atau Macintosh. Terlebih lagi, siswa mendapatkan pengalaman belajar melalui *smartphone* dan tablet (10). Hal ini yang menjadi landasan untuk mengetahui efektivitas penggunaan AR dalam dunia Pendidikan khususnya bidang Bahasa Inggris. Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: a) apakah penggunaan MAR efektif dalam meningkatkan *speaking skill*? b)

apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi ada/tidaknya efektifitas MAR dalam meningkatkan *speaking skill*?

Untuk itu, salah satu dalam memecahkan masalah dalam meningkatkan *speaking skill* adalah memberikan pengalaman yang sifatnya langsung dan bisa dirasakan secara alami (11). Pendekatan pemecahan masalah pada penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan keterampilan analitik, kreatif, dan kritis siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mengarahkan siswa untuk belajar melalui proses mencari solusi untuk masalah yang dihadapi, bukan hanya mempelajari konsep atau teori secara terisolasi.

Dalam konteks pengembangan *speaking skill*, pendekatan pemecahan masalah mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara efektif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam situasi nyata. Dalam hal ini, penggunaan MAR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris (12).

MAR memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan objek atau lingkungan virtual dalam bahasa Inggris(13). Dalam penggunaannya, siswa dapat melihat objek virtual dan mendengar instruksi atau petunjuk dalam bahasa Inggris. Siswa kemudian diminta untuk mengungkapkan pemahaman mereka tentang objek virtual tersebut dalam bahasa Inggris, menggunakan kemampuan *speaking skill* yang telah mereka pelajari.

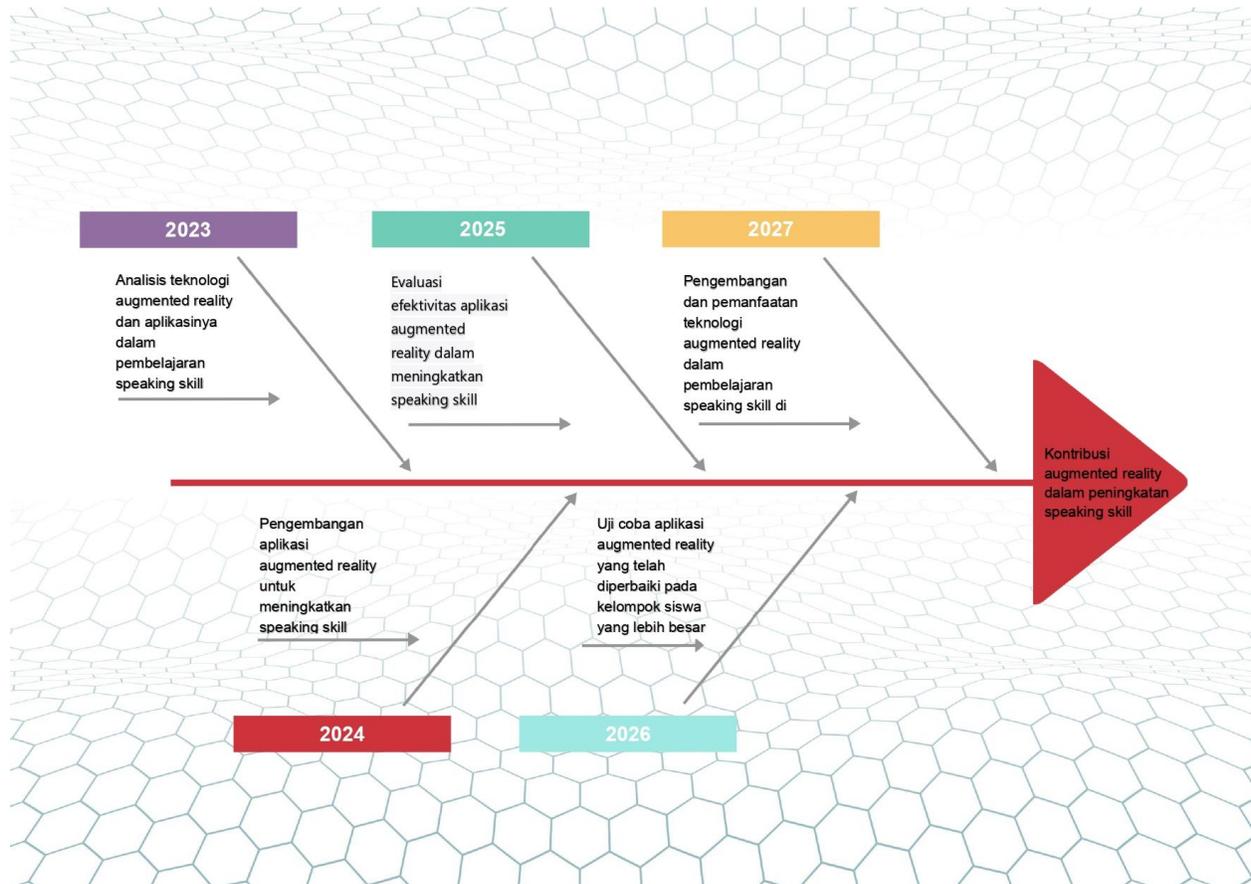
Dalam penggunaan AR, siswa diberikan kesempatan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan *speaking skill* mereka dalam situasi yang menantang dan menstimulasi(14). Peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris dapat menjadi tantangan bagi banyak siswa yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti kecemasan, kurangnya kosakata, atau kurangnya kesempatan untuk berbicara bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari(15). Oleh karena itu, banyak teknologi baru telah dikembangkan untuk membantu siswa dalam memperoleh kemampuan berbicara bahasa Inggris yang lebih baik.

Dalam konteks ini, penggunaan teknologi AR dapat membantu siswa untuk mengatasi kendala dalam berbicara bahasa Inggris seperti kecemasan atau kekurangan kosakata. Dalam lingkungan AR, siswa dapat berlatih berbicara bahasa Inggris dengan cara yang lebih santai dan terstruktur, serta memperoleh umpan balik langsung dari teknologi tersebut(16). Selain itu, teknologi AR juga dapat memfasilitasi siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan(17)(18).

Dalam kesimpulannya, pendekatan pemecahan masalah pada MAR dapat meningkatkan kemampuan *speaking skill* siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang mengemukakan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Oleh karena itu, pendekatan pemecahan masalah pada AR dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan *speaking skill* siswa.

State of the art penelitian ini, selain ingin mengetahui ada tidaknya efektivitas penggunaan AR dalam meningkatkan *speaking skill* juga akan mengungkap adanya faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan augmented reality dalam meningkatkan *speaking skill*. hal ini penting untuk diketahui sebagai pertimbangan dan masukan nantinya dalam pengembangan AR kedepannya. Penelitian ini sangat penting untuk diketahui karena teknologi AR semakin berkembang pesat dan semakin banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan pelatihan. Oleh karena itu, mengeksplorasi potensi AR dalam meningkatkan kemampuan *speaking skill* seseorang dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan teknologi AR di masa depan penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman tentang potensi teknologi AR dalam meningkatkan *speaking skill*

seseorang dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dengan begitu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pandangan yang lebih holistik tentang penggunaan AR dalam pendidikan dan pelatihan, serta memberikan masukan bagi pengembangan teknologi AR kedepannya.



METODA

Metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan ditulis tidak melebihi 1000 kata. Bagian ini dapat dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Metode penelitian harus dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, mulai dari awal bagaimana proses dan luarannya, dan indikator capaian yang ditargetkan yang tercermin dalam Rencana Anggaran Biaya (RAB).

METODE

1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan seperti pada gambar 1.1.

Gambar 1.1. Tahapan Penelitian

ALUR PENELITIAN	KEGIATAN PENELITIAN	INDIKATOR CAPAIAN	OUTPUT
1. PERSIAPAN	1. PERIZINAN 2. PERSIAPAN ALAT PENGUMPULAN DATA	1. TERBITNYA SURAT IJIN PENELITIAN 2. TERSEDINYA TES DAN KUESIONER	1. SURAT IJIN PENELITIAN 2. TES DAN KUESIONER
2. PELAKSANAAN PENELITIAN	1. PEMBENTUKAN KELOMPOK KONTROL DAN EXPERIMENTAL 2. PEMBERIAN TREATMENT	PEMEROLEHAN DATA VALID	HASIL TES DAN KUESIONER
3. ANALISIS DATA	ANALISIS DATA MENGGUNAKAN SPSS	DIPEROLEH HASIL PENGHITUNGAN SECARA STATISTIK	TEMA PENELITIAN
4. DOKUMENTASI	1. LAPORAN TERTULIS 2. PUBLIKASI NASIONAL TERAKRESITASI	NASKAH PUBLIKASI	ARTIKEL ACCEPTED

Tahapan penelitian dimulai dari proses persiapan penelitian dengan perizinan ke Lembaga Pendidikan menengah pertama di paiton. Peneliti juga mempersiapkan alat yang memenuhi standar untuk mendapatkan data yang valid. Tahapan pelaksanaan terdiri dari dua kegiatan, penentuan kelompok control dan eksperimen. Langkah selanjutnya yakni analisis data, di mana peneliti menyatu dengan data-data partisipan dan menganalisisnya dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0. Peneliti akan melakukan laporan tertulis pada lembaga penelitian, penerbitan dan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Nurul Jadid institusi tempat peneliti bekerja dan juga pelaporan di BIMA. Di tahap ini peneliti akan melakukan menuntaskan luaran wajib berupa publikasi pada jurnal nasional terakreditasi.

2. Desain Penelitian Penelitian ini menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol non-ekivalen. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan teknologi MAR dalam pembelajaran *speaking skill*, sementara kelompok kontrol akan diberikan pembelajaran *speaking skill* secara konvensional. Data kemampuan *speaking skill* siswa akan diukur sebelum dan setelah perlakuan, serta setelah periode waktu tertentu untuk mengukur efek jangka panjang dari penggunaan teknologi MAR.

3. Partisipan Penelitian Partisipan penelitian adalah siswa kelas VIII di sebuah sekolah menengah pertama di Kecamatan Paiton Probolinggo. Total partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah 60 siswa, di mana 30 siswa akan ditempatkan di kelompok eksperimen dan 30 siswa lainnya ditempatkan di kelompok kontrol. Partisipan dipilih secara acak dengan menggunakan metode pengambilan sampel acak sederhana.

4. Instrumen Penelitian Instrumen penelitian terdiri dari tes *speaking skill* yang dikembangkan berdasarkan standar penilaian *speaking skill* bahasa Inggris yang telah ditetapkan. Tes ini terdiri dari beberapa bagian seperti pengucapan, intonasi, kosakata, dan tata bahasa. Selain itu, instrumen penelitian juga dilengkapi dengan kuesioner untuk mengetahui persepsi dan kepuasan siswa terhadap penggunaan teknologi MAR dalam pembelajaran *speaking skill*.

5. Pengumpulan Data Data kemampuan *speaking skill* siswa akan dikumpulkan sebelum dan setelah perlakuan, serta setelah periode waktu tertentu untuk mengukur efek jangka panjang dari penggunaan teknologi MAR. Selain itu, data persepsi dan kepuasan siswa terhadap penggunaan teknologi MAR juga akan dikumpulkan melalui kuesioner.

6. Perlakuan Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan teknologi MAR dalam pembelajaran *speaking skill*. Dalam pembelajaran menggunakan teknologi MAR, siswa akan memakai aplikasi MAR di ponsel pintar mereka dan berlatih berbicara bahasa Inggris melalui interaksi dengan objek virtual yang muncul di aplikasi tersebut. Sedangkan kelompok kontrol akan diberikan pembelajaran *speaking skill* secara konvensional, seperti presentasi dan diskusi kelompok dalam kelas.

7. Analisis Data Data kemampuan *speaking skill* siswa akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial seperti uji-t menggunakan aplikasi SPSS 20.0. Hasil analisis akan digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi MAR dalam meningkatkan *Speaking Skill*.

JADWAL PENELITIAN

Jadwal penelitian disusun berdasarkan pelaksanaan penelitian, harap disesuaikan berdasarkan lama tahun pelaksanaan penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan Penelitian	√											
2	Penyusunan Tes dan Kuesioner		√										
3	Pengumpulan data			√	√	√							
4	Analisis data penelitian						√	√					
5	Laporan kemajuan							√	√				
6	Penyusunan naskah publikasi								√	√	√		
7	Penyusunan laporan akhir									√	√		
8	Seminar hasil dan luaran									√	√	√	√

DAFTAR PUSTAKA

Sitasi disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan, mengikuti format Vancouver. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] Geroimenko V. *Augmented Reality in Education*. Springer; 2020.
- [2] Radu I. *Augmented reality in education: a meta-review and cross-media analysis*. *Pers ubiquitous Comput*. 2014;18:1533–43.
- [3] Mozaffari S, Hamidi HR. *Impacts of augmented reality on foreign language teaching: a case study of Persian language*. *Multimed Tools Appl*. 2023;82(3):4735–48.
- [4] Revianti SL, Anggoro PDW. *Interaksi Kolaboratif Menggunakan Virtual Reality Berbasis Web dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. *JIKO (Jurnal Inform dan Komputer)*. 2022;6(1):102–14.
- [5] Muhazaroh I. *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Biologi di Era Globalisasi: Era Globalisasi, E-learning, Pembelajaran Biologi*. *J Penelit Multidisiplin*. 2023;2(1):153–7.
- [6] Wu H-K, Lee SW-Y, Chang H-Y, Liang J-C. *Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education*. *Comput Educ*. 2013;62:41–9.
- [7] Ibáñez MB, Di Serio Á, Villarán D, Kloos CD. *Experimenting with electromagnetism using augmented reality: Impact on flow student experience and educational effectiveness*. *Comput Educ*. 2014;71:1–13.
- [8] Wang H-Y, Duh HB-L, Li N, Lin T-J, Tsai C-C. *An investigation of university students' collaborative inquiry learning behaviors in an augmented reality simulation and a traditional simulation*. *J Sci Educ Technol*. 2014;23:682–91.
- [9] Hinojo Lucena FJ, López Belmonte J, Fuentes Cabrera A, Trujillo Torres JM, Pozo Sánchez S. *Academic effects of the use of flipped learning in physical education*. *Int J Environ Res Public Health*. 2020;17(1):276.
- [10] Ardiansyah AA, Nana N. *Peran mobile learning sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah*. *Indones J Educ Res Rev*. 2020;47–56.
- [11] Sukmayasa IMH, Suidiana IN. *The effect of the whole language approach on learning*

motivation and productive communication skills of students. *Adv Mob Learn Educ Res.* 2023;3(1):596–601.

- [12] Tsai SC. Learning with mobile augmented reality-and automatic speech recognition-based materials for English listening and speaking skills: Effectiveness and perceptions of non-English major English as a foreign language student. *Journal of Educational Computing Research.* 2023 Apr;61(2):444-65.
- [13] Ambarwati K. Perbandingan Hasil Belajar Online dan Offline pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Mahasiswa Program Studi Kebidanan. *J Educ.* 2023;5(3):10512–8.
- [14] Wibowo FC, Sanjaya LA, Darman DR, Fitri UR, Oktaviany E, Ermawati EA, et al. Pembelajaran Nano Learning Berbasis STEM. Yayasan Kita Menulis; 2023.
- [15] Rifai AARA, Wahdah N, Pransiska N. Les Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Pada SMPN 1 Jabiren Raya. *J Pengabd Kpd Masy Nusant.* 2023;3(2.2):1667–74.
- [16] Afriyadi H, Hayati N, Laila SN, Prakasa YF, Hasibuan RPA, Asyhar ADA. *MEdia Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik).* PT. Sonpedia Publishing Indonesia; 2023.
- [17] Falan MA, Hanuranto AT, Hendryanti R. Aplikasi Pengenalan Bentuk Dan Warna Menggunakan Bahasa Inggris Pada Anak Penderita Tunarungu Berbasis Augmented Reality. *eProceedings Eng.* 2023;9(6).
- [18] Rahmat AD, Kuswanto H, Wilujeng I, Perdana R. Implementation of mobile augmented reality on physics learning in junior high school students. *Journal of Education and E-Learning Research.* 2023;10(2):132-40.