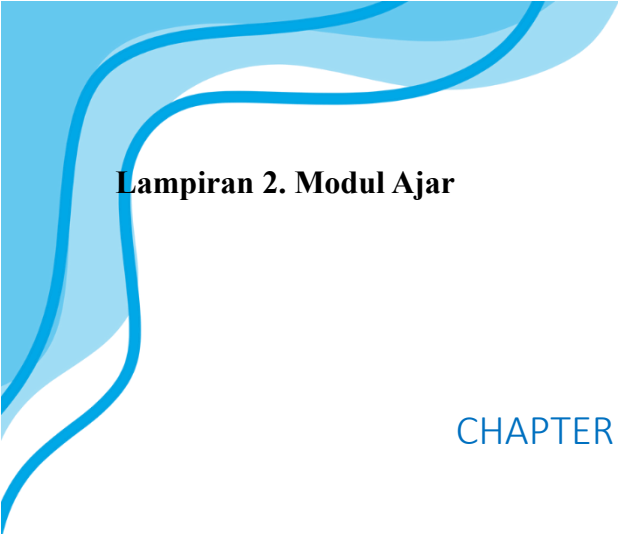


APPENDIXES

LAMPIRAN 1. Kisi-Kisi Soal (PRE-TEST & POST TEST)

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas : VII
Materi : Expression of Like and Dislike
Jenis Soal : Pilihan Ganda
Jumlah Soal : 20
Alokasi Waktu : 40 Menit

No	Basic Competencies	Question Indicators	Level Kognitif	Question Form	Question Number
1	Identifying expressions of likes and dislikes in sentences	Completing sentences with the right expressions	C1 (Remember)	Multiple Choice	1, 3, 4, 9, 15
2	Translating likes and dislikes from Indonesian to English	Determining the correct translation	C2 (Understand)	Multiple Choice	2, 6, 12, 17, 20
3	Choose an expression that shows the level of likes or dislikes	Choosing the appropriate expression based on meaning	C2 (Understand)	Multiple Choice	5, 11, 14, 16, 19
4	Complement the conversation with the right expressions of likes and dislikes	Choose the most appropriate response in a dialog	C3 (Apply)	Multiple Choice	7, 10, 13, 18
5	Identifying verbs or adverbs used in likes and dislikes expressions	Determining the right verb or adverb in the context of expressions of likes and dislikes	C2 (Understand)	Multiple Choice	8



Lampiran 2. Modul Ajar



CHAPTER 3 They are a New....

Informasi Umum

Nama Guru Mata Pelajaran	: Nurul Izzah, S.Pd
Institusi	: SMP IT Wahdah Islamiyah Makassar
Tahun Penyusunan Perangkat Ajar	2024
Jenjang Sekolah	: SMP
Kelas	: VII (Tujuh)
Alokasi Waktu	: 2 JP (1 Pertemuan)
Topic	: <i>I Like a cute animal</i>

Profil Pelajar Pancasila

- Mandiri
- Keberagaman Global
- Kreatif

Sarana dan Prasarana

- Laptop/Komputer/HP
- Jaringan Internet /Paddlet/ ARLOOPA/ WhatssUp
- Power Point
- Gambar

Target Peserta Didik

Kategori Peserta Didik	: Siswa reguler kelas VII
Jumlah Peserta Didik	: 30 peserta didik per-kelas

Model Pembelajaran

PTM (Kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka),
CTL (Contextal Teaching and Learning)



Integrating Augmented Reality (AR) dan Visual Organizer

Fase Capaian Pembelajaran (CP)

Fase D

Elemen/Domain CP

- (Menyimak – Berbicara)
- (Membaca – Memirsa)
- (Menulis – Mempresentasikan)

Kompetensi awal

verb be (to be) in present form, countries, and nationalities

A. Tujuan pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengungkapkan rasa suka.
2. Peserta didik mampu mengungkapkan rasa tidak suka
3. Peserta didik mampu memahami dan menggunakan *subject, object, dan possessive pronoun* dalam membuat kalimat sederhana.
4. Peserta didik mampu menggunakan *positive and negative adjectives* dalam mengungkapkan kegiatan sehari – hari.

B. Pemahaman Bermakna

- Peserta didik dapat mengungkapkan rasa suka atau tidak suka secara tertulis dan lisan.

C. Pertanyaan Pematik

1. *Do you like Animal?*
 2. *Do you like a cake?*
 3. *Do you like Clash of Champions? Why?*

D. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke – 1

(2 x 40 menit)

Pendahuluan

1. Mempersiapkan peserta didik (Fisik/Psikis) :
Berdo'a, literasi Alqur'an, menanyakan kabar, cek kehadiran dan hapalan, kesiapan buku dll
2. Memotivasi dengan kata hikmah
3. Warming up dengan Object Pronoun Song'
4. Apersepsi (Recall pemahaman tentang materi kita sebelumnya)
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan judul materi (Buku hal 46)
6. Menyampaikan manfaat mempelajari materi serta menghubungkannya dengan dunia nyata
7. Menyampaikan langkah langkah pembelajaran yang akan dilakukan serta rubrik penilaian yang akan berlangsung

Kegiatan Inti

1. Memberikan pertanyaan pemantik dan meminta peserta didik menjawab sesuai pendapat mereka
2. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok sesuai hasil asesmen awal
Kelompok 1 & 2 : Belum paham
Kelompok 3 : Paham Sebagian
Kelompok 4 : Paham Utuh
3. Guru menyajikan materi tentang ungkapan ..like/dislike pada quizzis
https://quizizz.com/admin/presentation/5fab37c8452e6b001f1227ac?source=lesson_share
4. Penugasan berbasis pemanfaatan Visual Organizer dan augmented Reality (AR), Guru menjelaskan cara mengaktifkan Paddlet dan ARLOOPA

<https://padlet.com/izzah8348/like-or-dislike-integrating-ar-and-visual-organizer-vcjk61xwzbhddmjv> (Paddlet)
https://www.arloopa.com/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR2tg7WR_pmgJgN-i7UcDe-Ah5RvoqT_1N4mxZPb4Tn7TDoR4AjKnDUcfzE_aem_WYzf25a5wk1CYmsn2LZUpw (ARLOOPA)

5. Masing-masing kelompok memilih siapa yang akan berperan sebagai Driver (Fokus Laptop) and Asisten (Fokus HP)

Tugas : Driver -) Mengaktifkan Laptop, WA, Paddlet

Asisten -) ARLOOPA then Tangkapan layar, kirim WA

Server (Ustadzah) -) Open WA, Paddlet, responsive

6. Kelompok 1 bertugas untuk memposting nama, karakteristik visual melalui paddlet yang dilihat dari video AR yang ditampilkan .

Kelompok 2 bertugas membuat kalimat like/dislike melalui padlet terkait karakter visual yang ditampilkan (lengkap dengan alasan lebih baik)

Kelompok 3 bertugas membuat paragraf melalui padlet terkait karakteristik visual yang ditampilkan

Setelah masing-masing kelompok memposting di paddlet, maka bebas untuk saling berkomentar lewat paddlet.

7. Quizzis Clash of Champions (Penilaian)

https://quizizz.com/admin/quiz/65b78ed9e9f8c46e30682231?source=quiz_share

Kegiatan

Penutup

1. Siswa dan guru bersama sama menyimpulkan materi pembelajaran dan refleksi
2. *Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang*
3. Salam Penutup

Refleksi Guru :

1. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
2. Apakah kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran?
3. Apa yang harus diperbaiki?
4. Apakah peserta didik dapat memahami gambar dan penjelasan guru?
5. Apa langkah yang masih perlu diperbaiki untuk keberhasilan selanjutnya?

Refleksi Peserta didik:

1. Bagaimana pendapat tentang pembelajaran hari ini? Menarik/membosankan?
2. Bagaimana pengalaman yang didapatkan?
3. Bagaimana model pembelajaran yang disukai?

E. Bahan Bacaan Guru :

- a. *English in Mind Second Edition Teacher's Book Starter*
- b. *Bright An English Course for junior High School Student Grade VII.*
- c. *PMM*

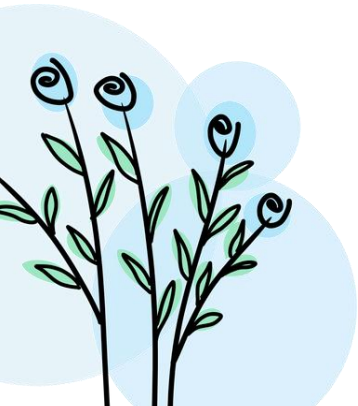
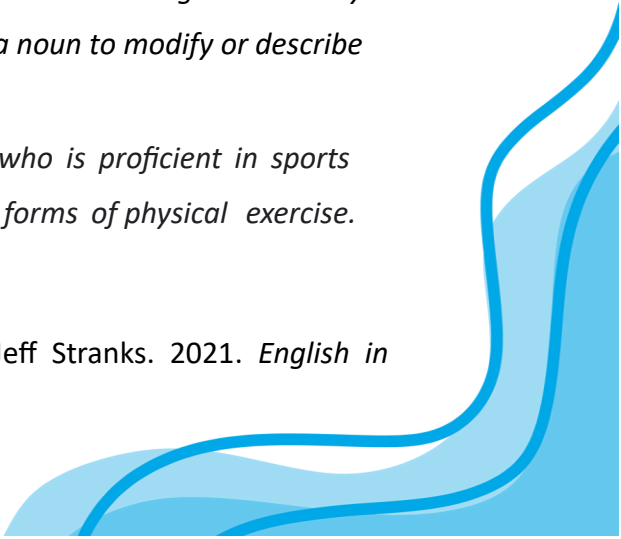
F. Bahan Bacaan Peserta Didik :

- a. *Bright An English Course for junior High School Student Grade VII.*

G. Glosarium:

- *pronouns* : a word that can function by itself as a noun phrase and that refers either to the participants in the discourse
- *adjectives* : a word or phrase naming an attribute, added to or grammatically related to a noun to modify or describe it.
- *athletes* : a person who is proficient in sports and other forms of physical exercise.

H. Daftar Pustaka

- Puchta, Herbert & Jeff Stranks. 2021. *English in*
- 
- 

Mind: Second edition (Student's Book Satrter).

Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Nur Zaida. 2022. *Bright An English Course for junior High School Student Grade VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- *liveworksheets.com*

I. Asesmen :

- ✓ Asesmen Individu
- ✓ Asesmen Kelompok
- ✓ Asesmen Formatif
- ✓ Asesmen Sumatif

A. Asesmen Diagnostik

1. Apakah kalian sudah siap belajar?
2. Apa materi Bahasa Inggris yang sudah kalian pelajari selama ini?
3. Apakah kalian bisa mengungkapkan rasa suka? Ungkapan apa yang kalian gunakan?
4. Apakah kalian dapat menyatakan rasa tidak suka pada musik tertentu?

B. Asesmen Formatif

Penilaian Spiritual, Sikap, Dan Sosial

1. Observasi

Penilaian Sikap Spiritual Selama Proses Pembelajaran

		Aspek Perilaku yang Dinilai	
--	--	------------------------------------	--

No	Nama	Bersyukur	Khusyuk Berdo'a sebelum Pembelajaran	Khusyuk Berdo'a sesudah pembelajaran	Keterangan
1.					
2.					
3.					

Rubrik Penilaian :

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

4 = sangat baik = selalu menunjukkan

sikap sesuai indikator 3 = baik =

sering menunjukkan sikap sesuai indikator

2 = cukup = kadang-kadang menunjukkan

sikap sesuai indikator 1 = kurang = tidak

pernah menunjukkan sikap sesuai indikator

Pedoman Penskoran:

Skor Akhir = $\frac{\text{Nilai yang Diperoleh}}{12} \times 100$

2. Rubrik Penilaian Sikap Santun, Peduli, dan Tanggung jawab (Penilaian Diri)

Nama Siswa :

Kelas :

Semester :

No	Nama	Aspek perilaku yang dinilai			Nilai	Keterangan
		Santun	Peduli	Tanggung Jawab		
1.	Galih	4	4	2	83,3	Baik
2.	Revi	4	4	3	91,6	
3.	Aska	2	3	3		
4.	Alin	4	4	4		
5.	Sylla	3	2	2		

Catatan:

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut. 4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

No	Pernyataan	Skala			
		4	3	2	1
1.	Teman saya menunjukkan sikap santun setiap dalam proses pembelajaran				
2.	Teman saya menunjukkan sikap peduli setiap dalam proses pembelajaran				
3.	Teman saya menunjukkan sikap tanggung jawab setiap dalam proses pembelajaran				

Skor Akhir = $\frac{\text{Nilai yang Diperoleh}}{12} \times 100$

12

Nilai Galih = 81, 25 atau sama dengan (B)

3. Penilaian Sejawat

Nama Siswa :

Kelas :

Semester :

Keterangan :

4 = selalu 3 = sering 2 = kadang – kadang 1 = jarang

4. Lembar Jurnal Sikap (Catatan Guru)

No	Hari/ Tanggal	Nama Peserta Didik	Kelas / No	Aspek yang Diamati	Kejadian	Tindak lanjut	Ket.
1.							
2.							
3.							

Asesmen Sumatif

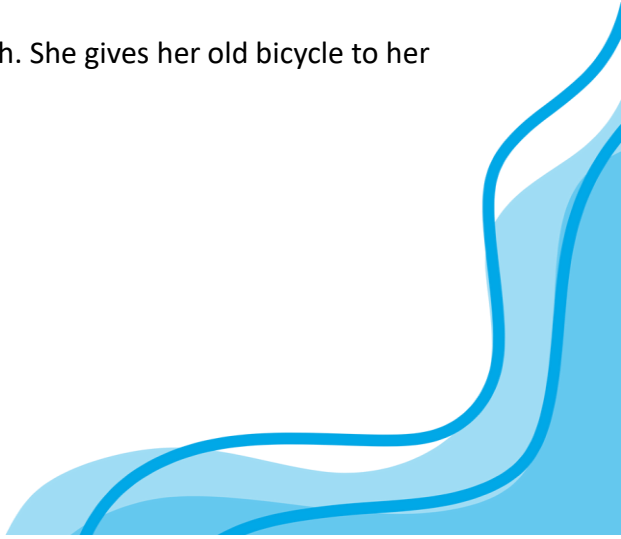
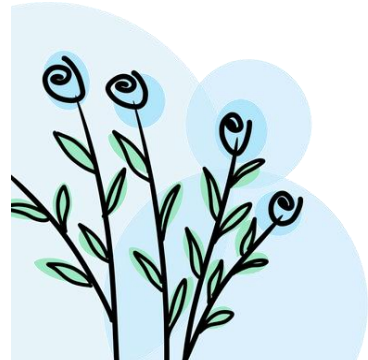
Instrumen Penilaian Pengetahuan

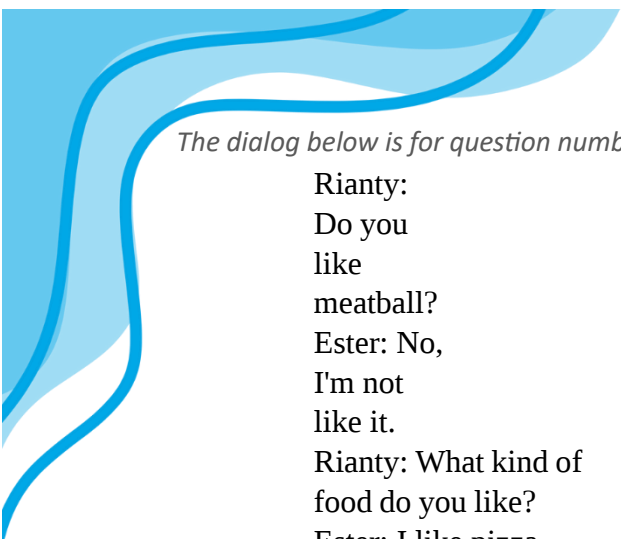
- a. Jenis Penilaian : Tes Tulis
- b. Bentuk : Isian
- d. Instrumen : Lembar Kerja Peserta didik

I. *Fill in the blanks with the correct answers.*

Question number 1 to 3 is based on the following text.

Rita is a junior high school student. She likes (1) ... television. She usually watches comedy movies. She really (2) ... horror movies. In the weekend, she and her parents sometimes (3) ... to the cinema for watching latest comedy movies.

- 1. The correct option for no. 1 is ...
 - a. Watches
 - b. Watch
 - c. Watching
 - d. watched
 - 2. What word suits to fill no. 2?
 - a. hates
 - b. hate
 - c. to hate
 - d. hated
 - 3. What option is correct to fill no 3?
 - a. Goes
 - b. Go
 - c. to go
 - d. went
 - 4. I like listening to music, but I ... singing.
 - a. Like
 - b. doesn't like
 - c. likes
 - d. don't like
 - 5. Sandy doesn't like ... very much. She gives her old bicycle to her niece.
 - a. Riding
 - b. Jumping
 - c. Cycling
 - d. Running
- 
- 



The dialog below is for question number 6 - 7

Rianty:

Do you
like
meatball?

Ester: No,
I'm not
like it.

Rianty: What kind of
food do you like?

Ester: I like pizza,
spaghetti and sushi.

Rianty: I also like it, but I prefer meatball. Meatball is authentic
Indonesian food

6. What kind of food Rianty Like?

- a. Fried rice
- b. Pizza
- c. Meatball
- d. Spaghetti

7. The underlined expression expresses

- a. Expressing satisfaction
- b. Expressing dissatisfaction
- c. Expressing like
- d. Expressing dislike

Yozy : I heard you have gotten low
score on English test. Dany : Yes, I
dislike the lesson.

Yozy : You should take English course.

8. The underlined word has similar meaning with ...

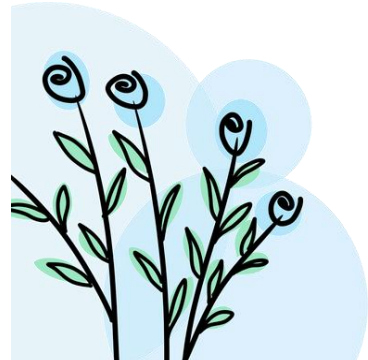
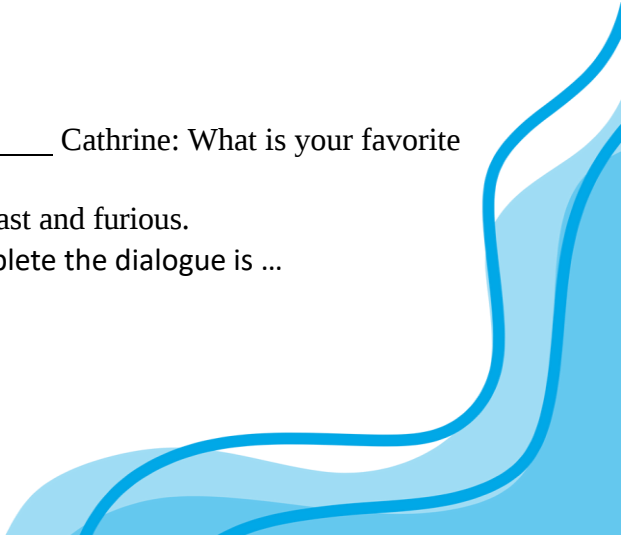
- a. Love
- b. Hate
- c. Poor
- d. Adore

Cathrine: Do you
like watching a
movie? Nadine: _____

Cathrine: What is your favorite
movie?

Nadine: My favorite movie is the fast and furious.

9. The suitable expression to complete the dialogue is ...

- a. I love watching movie
- 
- 

- b. I dislike watching movie
- c. I hate watching movie
- d. It's not my favorite one

Alex : How do you
feel about this
omelet? Bram : It is
very tasty. I like this
food Alex : Me too.

10. From the dialogue we know that ...
- a. Alex dislike omelet
 - b. Bram don't like omelet
 - c. Bram loves omelet, while Alex hate it

II. Bram and Alex like omelet Write down 5 things you like and 5
things you dislikes with the complete sentence below.

LIKE

doman Penilaian I

1. Untuk nomor I dan II, tiap jawaban benar skor 1
2. Jumlah skor maksimal : $10 \times 1 = 10$
3. Nilai maksimal : 100
4. Nilai peserta didik = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}(10)} \times 100$

Rubrik Penilaian

No 1 - 10	Setiap jawaban yang benar	1
	Setiap jawaban yang salah/tidak dijawab	0

Pedoman Penilaian II

1. Untuk nomor II dan III, tiap jawaban benar skor 2
2. Jumlah skor maksimal : $10 \times 2 = 20$
3. Nilai maksimal : 100
4. Nilai II dan III = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}(24)} \times 100$

Rubrik Penilaian

	Setiap jawaban yang benar	2
--	---------------------------	---

No 1 – 10	Setiap jawaban yang salah	1
	Setiap jawaban yang tidak dijawab	0

Nilai peserta didik = Nilai I + Nilai II, dan III

Instrumen Penilaian Keterampilan

- a. Jenis : Unjuk Kerja
- b. Bentuk : Bermain Peran
- c. Instrumen

Speaking Test

Make a simple dialogue about like and dislike in pairs!

Then present it to the class!

Rubrik Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor 1- 4
1	Kesesuaian isi dengan judul	Isi ada ungkapan dan respon <i>like</i> dan <i>dislike</i> dengan sangat tepat	4
		Isi ada ungkapan dan respon <i>like</i> dan <i>dislike</i> dengan hampir tepat	3
		Isi ada ungkapan dan respon <i>like</i> dan <i>dislike</i> dengan kurang tepat	2
		Isi ada ungkapan dan respon <i>like</i> dan <i>dislike</i> dengan tidak tepat	1
2	Pengucapan	Hampir sempurna	4
		Ada beberapa kesalahan namun tidak mengganggu makna	3
		Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna	2
		Banyak kesalahan dan mengganggu makna	1
3	Penampilan	Percaya diri, menguasai isi pembicaraan dan sering berinteraksi dengan audiences	4
		Percaya diri, menguasai isi pembicaraan tetapi kurang berinteraksi dengan audiences	3
		Kurang percaya diri, kurang menguasai isi pembicaraan dan kurang berinteraksi dengan audiences	2
		Tidak percaya diri, tidak menguasai isi pembicaraan dan tidak berinteraksi dengan audiences	1

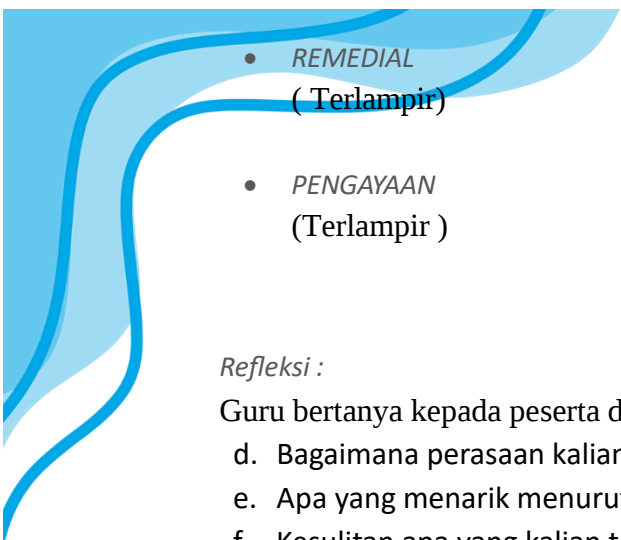
c. Pedoman Penskoran:

Skor Akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal = 100

Skor minimal = 25

- Pengolah hasil:
 - Sangat mahir jika peserta didik mendapatkan nilai 80 – 100
 - Cukup mahir jika peserta didik mendapatkan nilai 60 – 79
 - Perlu pendampingan jika peserta didik mendapatkan nilai kurang dari 60.

- 
- *REMEDIAL*
(Terlampir)

- *PENGAYAAN*
(Terlampir)

Refleksi :

Guru bertanya kepada peserta didik :

- d. Bagaimana perasaan kalian tentang pembelajaran hari ini?
- e. Apa yang menarik menurut kalian dari pembelajaran ini?
- f. Kesulitan apa yang kalian temukan ketika kalian melaksanakan pembelajaran hari ini?
- g. Apakah pembelajaran ini dapat membantu kalian memahami materi yang sedang dipelajari?

Mengetahui,

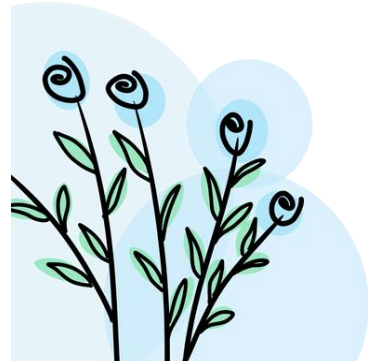
Kepala SMP IT Wahdah Islamiyah

Muh S Darwis, S.Pd.,M.Pd.I

Makassar, 2 September 2023

Guru Mata Pelajaran

Nurul Izzah, S.Pd.



3.LAMPIRAN MATERI

a. Likes, Dislikes

I Like 	I Don't Like 	verb+ ing cooking cycling skating singing playing studying drawing eating
I Enjoy 	I Dislike 	
I Love 	I Hate 	

Expressing Likes and Dislikes

Expressing Likes

I like...

I love...

I enjoy...

I'm keen on...

I live for...

I'm fond of...

I'm crazy about...



Expressing Dislikes

I don't like...

I dislike...

I hate...

I loathe...

I don't really care for...

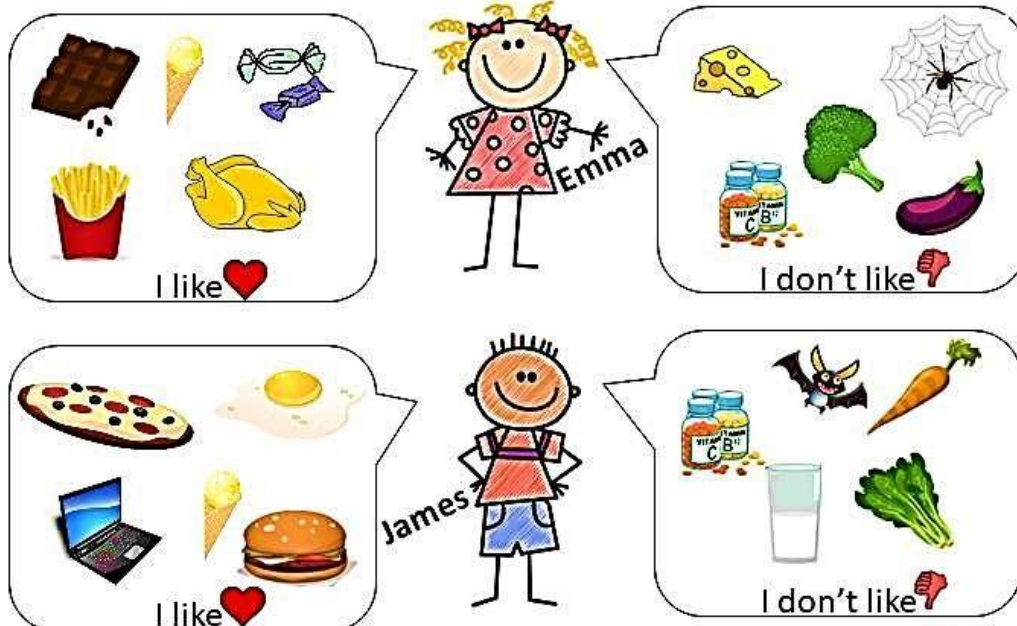
I'm not a huge fan of...

I can't bear...



- *Expressing likes*
I like Javanese music
She loves Wali band.
- *Expressing dislikes*
We dislike listening to music.
He hates dangdut song, but he likes pop song.

Likes and dislikes Worksheets



Complete the sentences using the verb in the affirmative or negative (Please refer the picture)

James _____ pizza.
 Emma _____ chicken.
 James _____ medicines.
 Emma _____ eggplant.
 James _____ carrots.
 Emma _____ chocolate.
 Emma _____ ice cream.
 James _____ milk.
 Emma _____ candies.
 James _____ spinach.

Emma _____ fries.
 James _____ egg.
 Emma _____ cheese.
 James _____ ice cream.
 Emma _____ spiders.
 James _____ computer.
 Emma _____ broccoli.
 James _____ bats.
 Emma _____ medicines.
 James _____ burgers.

Pedoman Penilaian

Rubrik Penilaian (Penilaian Pengetahuan)

Pedoman Penskoran:

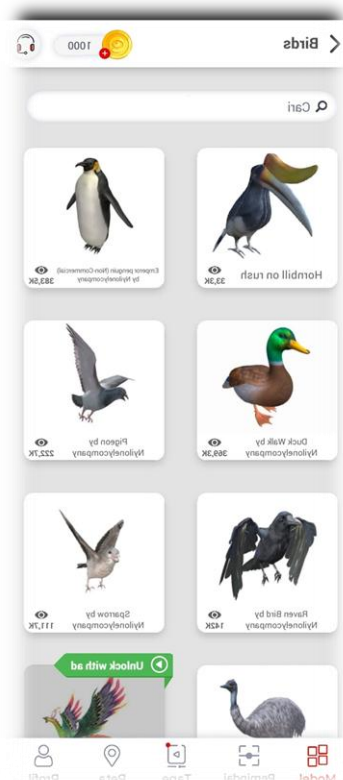
Skor akhir = $\frac{\text{Jumlah perolehan peserta didik}}{100} \times 100$

28

LAMPIRAN 4. LKPD

1. Link Paddlet

<https://padlet.com/izzah8348/like-or-dislike-integrating-ar-and-visual-organizer-vcjk61xwzbhddmjv>





LAMPIRAN 5. PRE-TEST

1. Complete the sentence:

"She ____ watching horror movies."

- a. loves
- b. dislikes
- c. hates
- d. avoids

2. Translate into English:

"Saya tidak suka bermain basket."

- a. I like playing basketball
- b. I hate playing basketball
- c. I don't like playing basketball
- d. I don't mind playing basketball

3. Complete the sentence:

"She ____ watching horror movies."

- a. loves
- b. dislikes
- c. hates
- d. avoids

3. Fill in the blank:

"I ____ singing in front of people."

- a. like
- b. dislike
- c. love
- d. avoid

5. Choose the correct answer:

"Which of these expressions shows a strong dislike?"

- a. I like it
- b. I don't mind it
- c. I hate it
- d. I enjoy it

6. Translate into English:

"Dia suka membaca buku."

- a. She dislikes reading books
- b. She likes reading books
- c. She hates reading books
- d. She avoids reading books

7. Dialog completion:

A: "Do you like spicy food?"

B: "No, _____. It's too hot for me."

Soal 1- 20 (Pilihan Ganda):

Choose the most appropriate answer to each question below!

- a. I enjoy it
- b. I love it
- c. I hate it
- d. I like it

8. Choose the correct expression:

"My brother really enjoys listening to music."

- a. My brother hates listening to music
- b. My brother dislikes listening to music
- c. My brother avoids listening to music
- d. My brother loves listening to music

9. Fill in the blank:

"I ____ dislike going to the beach because I don't like the sun."

- a. really
- b. always
- c. almost
- d. usually

10. Complete the dialog:

A: "Do you like doing homework?"

B: "____, I really dislike it."

- a. Yes
- b. No
- c. Sure
- d. Sometimes

11. Choose the correct expression of dislike:

"I can't stand noisy places."

- a. I love noisy places
- b. I avoid noisy places
- c. I enjoy noisy places
- d. I really like noisy places

12. Translate into English:

"Dia tidak suka makan pizza."

- a. She likes eating pizza
- b. She doesn't like eating pizza
- c. She loves eating pizza
- d. She really likes eating pizza

13. Dialog completion:

A: "What do you think about swimming?"

B: "____, it's not my thing."

- a. I love it
- b. I hate it
- c. I enjoy it
- d. I don't like it

14. Choose the best answer:

"Which expression shows a mild like?"

- a. I hate it
- b. I enjoy it a little
- c. I really dislike it
- d. I can't stand it

15. Fill in the blank:

"My sister ____ enjoys playing chess."

- a. never
- b. really
- c. dislikes
- d. avoids

16. Choose the correct expression of like:

"I'm fond of animals."

- a. I dislike animals
- b. I love animals
- c. I avoid animals
- d. I hate animals

17. Translate into English:

"Saya benci berlari."

- a. I love running
- b. I don't mind running
- c. I hate running
- d. I enjoy running

18. Dialog completion:

A: "Do you like cooking?"

B: "Yes, _____. It's relaxing."

- a. I dislike it
- b. I hate it
- c. I enjoy it
- d. I avoid it

19. Choose the best answer:

"Which of the following expressions shows a strong like?"

- a. I enjoy it
- b. I don't mind it
- c. I absolutely love it
- d. I can't stand it

20. Translate into English:

"Dia sangat suka mendengarkan musik."

- a. He hates listening to music
- b. He really dislikes listening to music
- c. He loves listening to music
- d. He avoids listening to music

LAMPIRAN 6. POST TEST

1. Translate into English:

"Saya benci berlari."

- a. I love running**
- b. I don't mind running**
- c. I hate running**
- d. I enjoy running**

2. Choose the best answer:

"Which expression shows a mild like?"

- a. I hate it**
- b. I enjoy it a little**
- c. I really dislike it**
- d. I can't stand it**

3. Dialog completion:

A: "Do you like cooking?"

B: "Yes, _____. It's relaxing."

- a. I dislike it**
- b. I hate it**
- c. I enjoy it**
- d. I avoid it**

4. Choose the correct expression of like:

"I'm fond of animals."

- a. I dislike animals**
- b. I love animals**
- c. I avoid animals**
- d. I hate animals**

5. Translate into English:

"Dia tidak suka makan pizza."

- a. She likes eating pizza**
- b. She doesn't like eating pizza**
- c. She loves eating pizza**
- d. She really likes eating pizza**

6. Complete the sentence:

"She _____ watching horror movies."

- a. loves**
- b. dislikes**
- c. hates**
- d. avoids**

7. Fill in the blank:

"I _____ singing in front of people."

- a. like**
- b. dislike**
- c. love**
- d. avoid**

8. Translate into English:

"Dia suka membaca buku."

- a. She dislikes reading books**
- b. She likes reading books**
- c. She hates reading books**
- d. She avoids reading books**

9. Choose the best answer:

"Which of the following expressions shows a strong like?"

- a. I enjoy it**
- b. I don't mind it**
- c. I absolutely love it**
- d. I can't stand it**

10. Complete the dialog:

A: "Do you like doing homework?"

B: "___, I really dislike it."

- a. Yes**
- b. No**
- c. Sure**
- d. Sometimes**

11. Dialog completion:

A: "Do you like spicy food?"

B: "No, _____. It's too hot for me."

- a. I enjoy it**
- b. I love it**
- c. I hate it**
- d. I like it**

12. Choose the correct expression:

"My brother really enjoys listening to music."

- a. My brother hates listening to music**
- b. My brother dislikes listening to music**
- c. My brother avoids listening to music**
- d. My brother loves listening to music**

13. Translate into English:

"Saya tidak suka bermain basket."

- a. I like playing basketball**
- b. I hate playing basketball**
- c. I don't like playing basketball**
- d. I don't mind playing basketball**

14. Choose the correct expression of dislike:

"I can't stand noisy places."

- a. I love noisy places**
- b. I avoid noisy places**
- c. I enjoy noisy places**
- d. I really like noisy places**

15. Fill in the blank:

"I ___ dislike going to the beach because I don't like the sun."

- a. really**
- b. always**
- c. almost**
- d. usually**

16. Choose the correct answer:

"Which of these expressions shows a strong dislike?"

- a. I like it**
- b. I don't mind it**
- c. I hate it**
- d. I enjoy it**

17. Dialog completion:

A: "What do you think about swimming?"

B: "___, it's not my thing."

- a. I love it
- b. I hate it
- c. I enjoy it
- d. I don't like it

18. Fill in the blank:

"My sister ___ enjoys playing chess."

- a. never
- b. really
- c. dislikes
- d. avoids

19. Translate into English:

"Dia sangat suka mendengarkan musik."

- a. He hates listening to music
- b. He really dislikes listening to music
- c. He loves listening to music
- d. He avoids listening to music

20. Complete the sentence:

"She ___ watching horror movies."

- a. loves
- b. dislikes
- c. hates
- d. avoids

2. INTERVIEW (Depth Questions)

1. Bagaimana pengalaman Anda saat menggunakan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas?
2. Menurut Anda, apakah penggunaan AR membantu Anda dalam memahami materi pelajaran bahasa Inggris? Jika ya, bagian mana yang paling membantu Anda?
3. Apakah Anda merasa lebih termotivasi atau tertarik belajar bahasa Inggris setelah menggunakan AR? Mengapa atau mengapa tidak?
4. Apa saja tantangan atau kesulitan yang Anda hadapi saat menggunakan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris?
5. Menurut Anda, bagaimana AR dapat ditingkatkan atau digunakan lebih efektif lagi untuk membantu pembelajaran bahasa Inggris Anda?

3. QUESTIONNAIRE (Open-Ended questions)

NO	Dimension	Aspects	Number of Questions	Question Numbers
1	Ease of Use	Understanding AR functionality	1	1
		Accessibility and ease of use	1	2
		Suggestions for improvement	1	3
2	Learning Usefulness	Comparison with other learning methods	1	4
		Most beneficial aspect of AR in learning English (e.g., vocabulary, grammar, speaking, listening)	1	5
		Confidence in learning English after using AR	1	6
3	Technology Features & Engagement	Most engaging AR features (e.g., 3D images, interaction, sound, animation)	1	7
		Student feelings towards AR-based learning vs. traditional methods	1	8
		Suggestions to improve AR engagement and usefulness	1	9
4	Achievement of English Learning Outcomes	Vocabulary comprehension and retention	1	10
		Learning outcomes before and after using AR	1	11
		Student suggestions for teachers regarding AR usage in English learning	1	12

SOAL

Kuesioner Kualitatif: Persepsi Siswa SMP tentang Penggunaan AR dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Dimensi 1: Kemudahan Penggunaan (Ease of Use)

1. Apakah Anda merasa mudah memahami cara kerja AR? jelaskan
2. Bagaimana menurut Anda kemudahan dalam mengakses dan menggunakan AR di kelas atau di rumah?
3. Apa yang menurut Anda perlu diperbaiki agar AR lebih mudah digunakan dalam pembelajaran?

Dimensi 2: Manfaat Pembelajaran (Learning Usefulness)

4. Apakah Anda merasa lebih terbantu dengan AR dibandingkan metode belajar lainnya? Mengapa?
5. Dalam aspek apa AR paling bermanfaat bagi Anda dalam belajar bahasa Inggris? (misalnya, kosakata, tata bahasa, berbicara, mendengarkan)
6. Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam belajar bahasa Inggris setelah menggunakan AR? Mengapa atau mengapa tidak?

Dimensi 3: Fitur Teknologi dan Keterlibatan (Technology Features and Engagement)

7. Fitur AR mana yang paling menarik perhatian Anda? (contoh: gambar 3D, interaksi langsung, suara, animasi)
8. Bagaimana perasaan Anda saat belajar dengan AR dibandingkan dengan belajar menggunakan buku atau metode tradisional lainnya?
9. Menurut Anda, bagaimana AR bisa lebih ditingkatkan agar lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa?

Dimensi 4: Pencapaian Hasil Belajar Bahasa Inggris (Achievement of English Learning Outcomes)

10. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata baru dalam bahasa Inggris dengan AR? Bisa berikan contohnya?
11. Bagaimana perbedaan hasil belajar Anda sebelum dan sesudah menggunakan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris?
12. Jika Anda bisa memberikan saran kepada guru tentang penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris, apa yang akan Anda katakan?

LAMPIRAN 8. HASIL PRE TEST & POST TEST

Instrument Result

1. Pre Test & Post Test

NO	NAMA SISWA	EKSPERIMEN		KONTROL	
		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
1	Student 1	68	84	64	70
2	Student 2	80	93	76	75
3	Student 3	56	80	52	50
4	Student 4	60	80	56	56
5	Student 5	80	88	76	77
6	Student 6	72	85	68	68
7	Student 7	64	86	60	59
8	Student 8	68	87	64	63
9	Student 9	68	85	64	70
10	Student 10	64	80	60	63
11	Student 11	68	85	64	64
12	Student 12	68	85	64	70
13	Student 13	72	88	68	70
14	Student 14	44	80	40	55
15	Student 15	44	80	40	60
16	Student 16	68	75	65	70
17	Student 17	76	88	73	79
18	Student 18	68	88	65	71
19	Student 19	80	92	77	83
20	Student 20	72	85	69	75
21	Student 21	76	85	73	79
22	Student 22	72	85	69	75
23	Student 23	72	85	69	75
24	Student 24	76	87	73	70
25	Student 25	76	90	73	79
26	Student 26	96	98	93	80
27	Student 27	76	80	73	79
28	Student 28	88	80	85	91
29	Student 29	80	90	77	83
30	Student 30	64	85	61	67
31	Student 31	84	90	81	82
32	Student 32	84	92	81	79

LAMPIRAN 9. HASIL SPSS :

xplore

Notes

Output Created		17-JAN-2025 22:22:05
Comments		
Input	Data	D:\HUMAS\HUMAS 20244\FIXED\Untitled1 data normalitas.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	128
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.

Syntax		EXAMINE VARIABLES=Hasil BY Kelas /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:02.55
	Elapsed Time	00:00:00.91

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil belajar siswa	Pre test eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	post test eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	pre test kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	pre test kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Descriptives

	kelas		Statistic	Std. Error
Hasil belajar siswa	Pre test eksperimen	Mean	67.91	1.986
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.86
			Upper Bound	71.96
		5% Trimmed Mean	68.23	
		Median	68.50	
		Variance	126.217	
		Std. Deviation	11.235	
		Minimum	40	
		Maximum	93	
		Range	53	
		Interquartile Range	11	
		Skewness	-.542	.414
		Kurtosis	1.294	.809
	post test eksperimen	Mean	71.47	1.649
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68.11
			Upper Bound	74.83
		5% Trimmed Mean	71.64	

	Median	70.50	
	Variance	87.031	
	Std. Deviation	9.329	
	Minimum	50	
	Maximum	91	
	Range	41	
	Interquartile Range	14	
	Skewness	-.360	.414
	Kurtosis	-.136	.809
pre test kontrol	Mean	71.38	1.935
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67.43
		Upper Bound	75.32
	5% Trimmed Mean	71.69	
	Median	72.00	
	Variance	119.855	
	Std. Deviation	10.948	
	Minimum	44	
	Maximum	96	
	Range	52	

pre test kontrol	Interquartile Range		11	
	Skewness		-.551	.414
	Kurtosis		1.388	.809
	Mean		85.66	.848
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83.93	
		Upper Bound	87.39	
	5% Trimmed Mean		85.56	
	Median		85.00	
	Variance		23.007	
	Std. Deviation		4.797	
	Minimum		75	
	Maximum		98	
	Range		23	
	Interquartile Range		7	
	Skewness		.189	.414
	Kurtosis		.431	.809

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Hasil belajar siswa	Pre test eksperimen	.145	32	.084	.953	32	.172
	post test eksperimen	.125	32	.200*	.972	32	.550
	pre test kontrol	.160	32	.036	.946	32	.114
	pre test kontrol	.164	32	.028	.954	32	.193

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil belajar siswa

Stem-and-Leaf Plots

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= Pre test eksperimen

Frequency Stem & Leaf

2.00 Extremes (= <40)

1.00 5 . 2

1.00 5 . 6

8.00 6 . 00144444

7.00 6 . 5588999

5.00 7 . 33333

4.00 7 . 6677

2.00 8 . 11

1.00 8 . 5

1.00 Extremes (>=93)

Stem width: 10

Each leaf: 1 case(s)

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= post test eksperimen

Frequency Stem & Leaf

1.00 5 . 0

3.00 5 . 569

4.00 6 . 0334

2.00 6 . 78

7.00 7 . 0000001

10.00 7 . 5555799999

4.00 8 . 0233

.00 8 .

1.00 9 . 1

Stem width: 10

Each leaf: 1 case(s)

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= pre test kontrol

Frequency Stem & Leaf

2.00 Extremes (=44)

1.00 5 . 6

4.00 6 . 0444

7.00 6 . 8888888

5.00 7 . 22222

5.00 7 . 66666

6.00 8 . 000044

1.00 8 . 8

1.00 Extremes (>=96)

Stem width: 10

Each leaf: 1 case(s)

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= pre test kontrol

Frequency Stem & Leaf

.00 7 .

1.00 7 . 5

8.00 8 . 00000004

16.00 8 . 5555555556778888

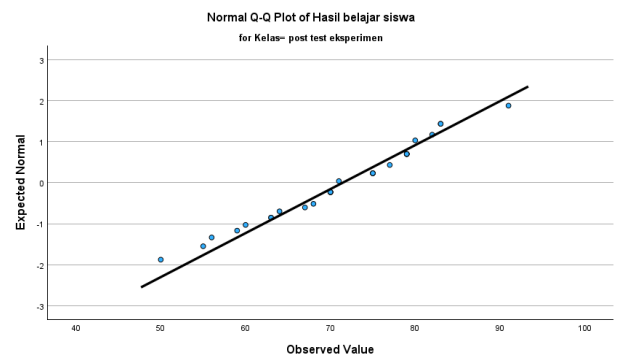
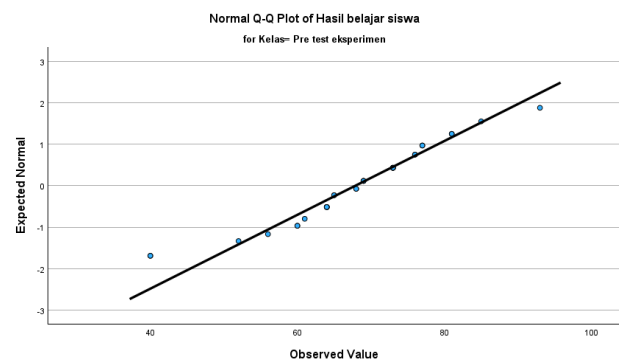
6.00 9 . 000223

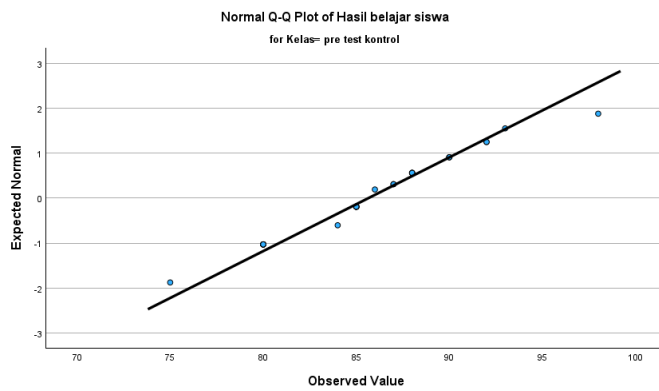
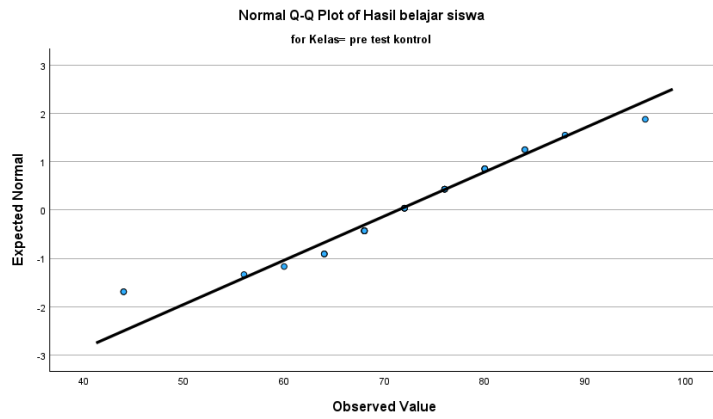
1.00 Extremes (>=98)

Stem width: 10

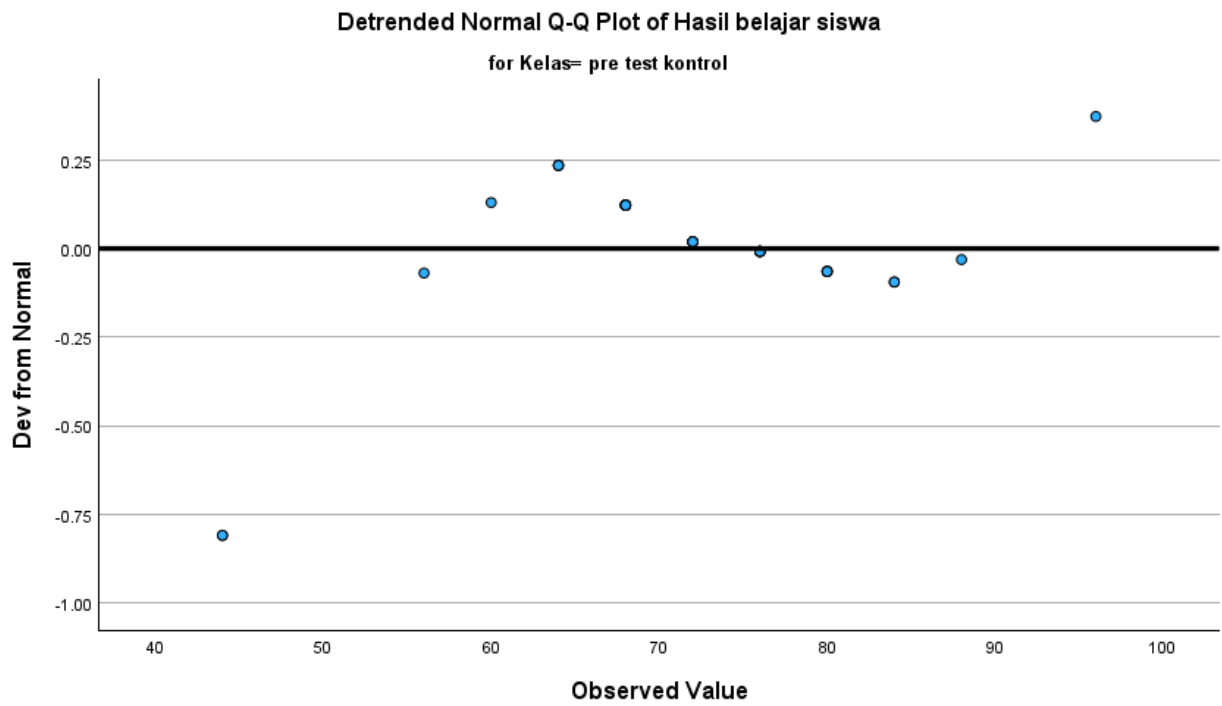
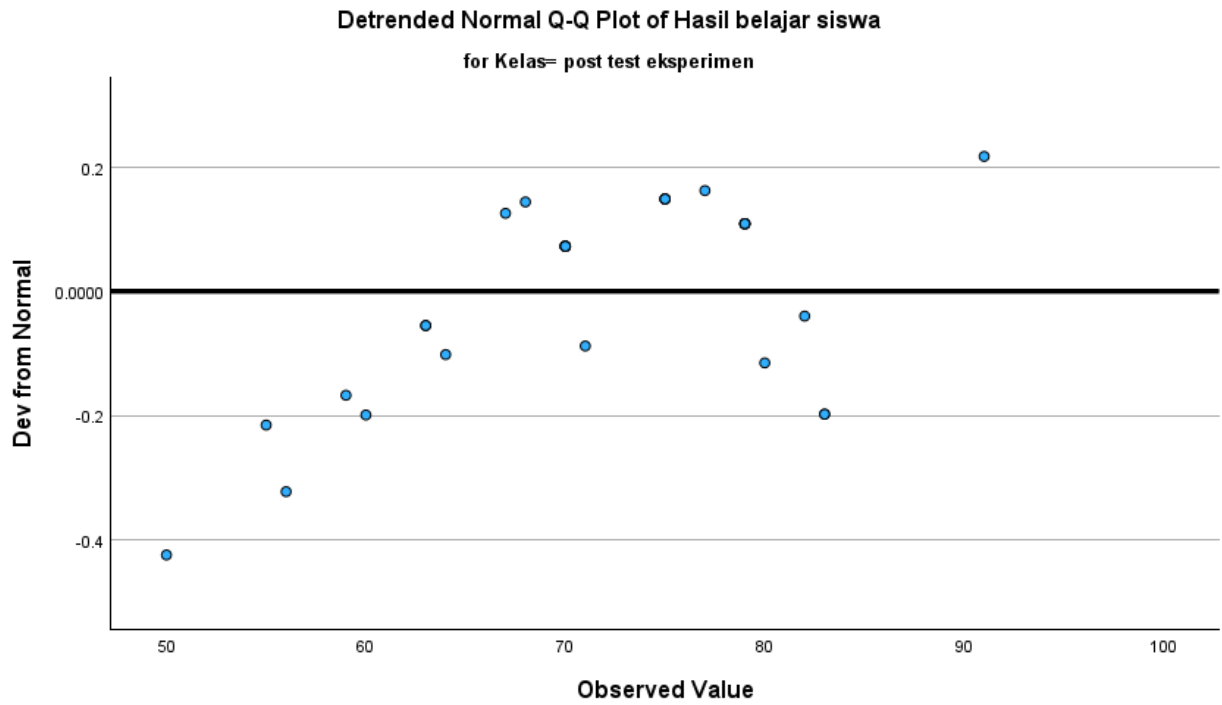
Each leaf: 1 case(s)

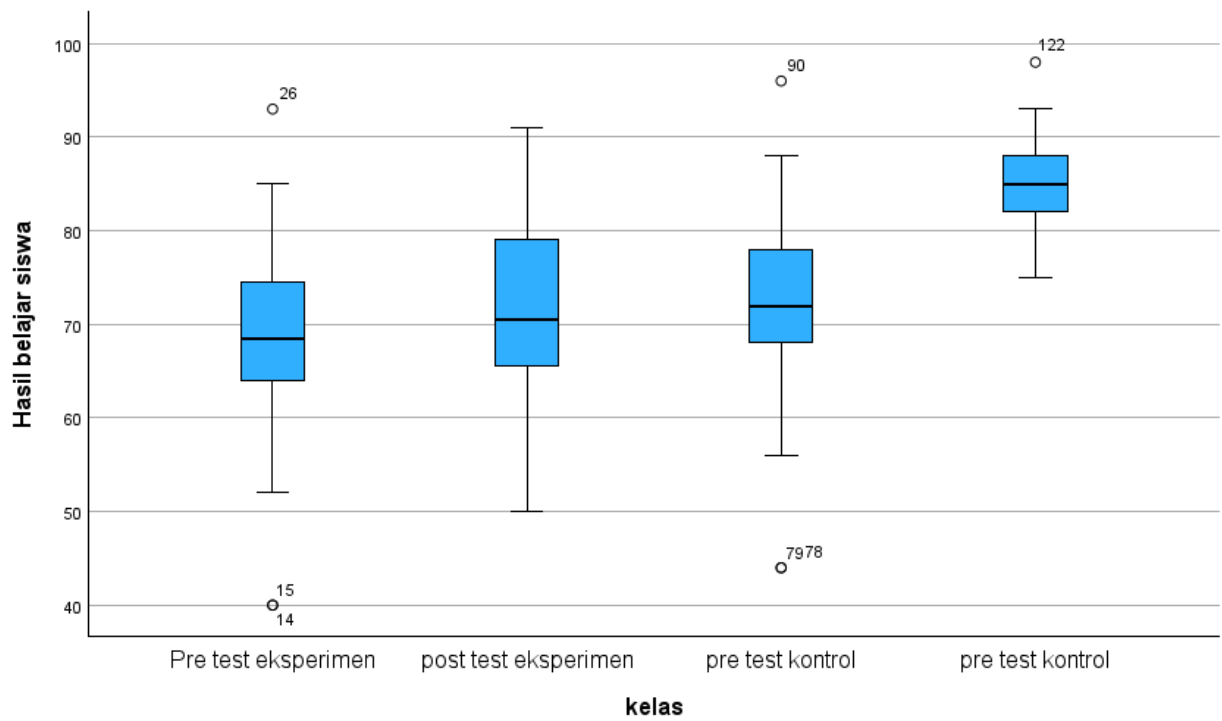
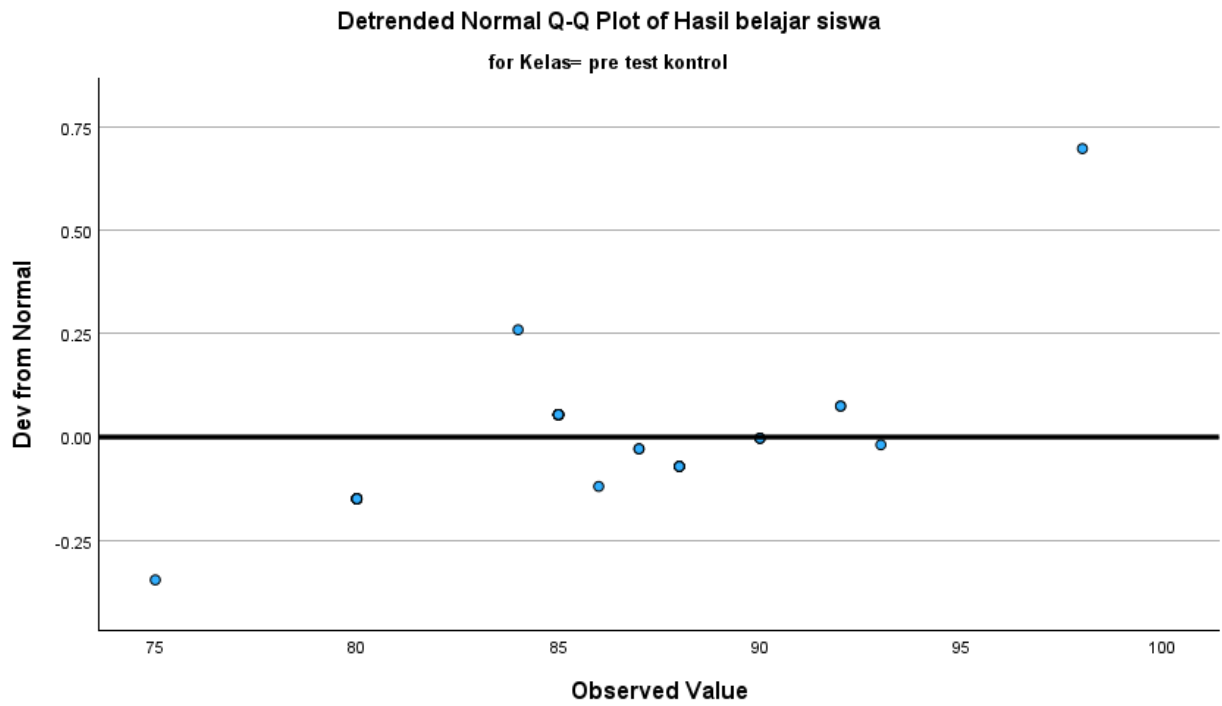
Normal Q-Q Plots





Detrended Normal Q-Q Plots





T-Test Notes

Output Created		17-JAN-2025 22:35:50
Comments		
Input	Data	D:\HUMAS\HUMAS 20244\FIXED\Untitled1.sav
	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	32
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out- of-range data for any variable in the analysis.

Syntax		T-TEST PAIRS=PRx PRk WITH PTx PTK (PAIREd) /ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.01

[DataSet2] D:\HUMAS\HUMAS 20244\FIXED\Untitled1.sav

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test eksperimen	67.91	32	11.235	1.986
	post test eksperimen	71.47	32	9.329	1.649
Pair 2	pre test kontrol	71.38	32	10.948	1.935
	post test kontrol	85.66	32	4.797	.848

Paired Samples Correlations

				Significance		
			N	Correlation	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	pre test eksperimen & post test eksperimen	32		.865	<.001	<.001
Pair 2	pre test kontrol & post test kontrol	32		.657	<.001	<.001

Paired Samples Test

		Paired Differences					
		95% Confidence Interval of the Difference					t
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	
Pair 1	pre test eksperimen - post test eksperimen	-3.563	5.645	.998	-5.598	-1.527	-3.570
Pair 2	pre test kontrol - post test kontrol	-14.281	8.596	1.520	-17.380	-11.182	-9.399

Paired Samples Effect Sizes

Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper

Pair 1	pre test eksperimen - post test eksperimen	Cohen's d	5.645	-.631	-1.007	-.247
		Hedges' correction	5.786	-.616	-.982	-.241
Pair 2	pre test kontrol - post test kontrol	Cohen's d	8.596	-1.661	-2.194	-1.118
		Hedges' correction	8.811	-1.621	-2.140	-1.090

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Warning # 67. Command name: GET FILE

The document is already in use by another user or process. If you make changes to the document they may overwrite changes made by others or your changes may be overwritten by others.

File opened D:\HUMAS\HUMAS 20244\FIXED\Untitled1 data normalitas.sav

Explore

Notes

Output Created	17-JAN-2025 22:48:22
Comments	

Input	Data	D:\HUMAS\HUMAS 20244\FIXED\Untitled1 data normalitas.sav
	Active Dataset	DataSet4
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	128
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax	EXAMINE VARIABLES=Hasil BY Kelas /PLOT BOXPLOT STEMLEAF SPREADLEVEL /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.	

Resources	Processor Time	00:00:00.28
	Elapsed Time	00:00:00.21

Kelas Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil belajar siswa	Pre test eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	post test eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	pre test kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	pre test kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Descriptives

	kelas			Statistic	Std. Error
Hasil belajar siswa	Pre test eksperimen	Mean		67.91	1.986
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.86	
			Upper Bound	71.96	
		5% Trimmed Mean		68.23	

	Median	68.50	
	Variance	126.217	
	Std. Deviation	11.235	
	Minimum	40	
	Maximum	93	
	Range	53	
	Interquartile Range	11	
	Skewness	-.542	.414
	Kurtosis	1.294	.809
post test eksperimen	Mean	71.47	1.649
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68.11
		Upper Bound	74.83
	5% Trimmed Mean	71.64	
	Median	70.50	
	Variance	87.031	
	Std. Deviation	9.329	
	Minimum	50	
	Maximum	91	

pre test kontrol	Range		41	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		-.360	.414
	Kurtosis		-.136	.809
	Mean		71.38	1.935
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67.43	
		Upper Bound	75.32	
	5% Trimmed Mean		71.69	
	Median		72.00	
	Variance		119.855	
	Std. Deviation		10.948	
	Minimum		44	
	Maximum		96	
	Range		52	
	Interquartile Range		11	
	Skewness		-.551	.414
	Kurtosis		1.388	.809
	Mean		85.66	.848

	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83.93	
		Upper Bound	87.39	
	5% Trimmed Mean		85.56	
	Median		85.00	
	Variance		23.007	
	Std. Deviation		4.797	
	Minimum		75	
	Maximum		98	
	Range		23	
	Interquartile Range		7	
	Skewness		.189	.414
	Kurtosis		.431	.809

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	3.955	3	124	.010
	Based on Median	3.911	3	124	.010

	Based on Median and with adjusted df	3.911	3	99.478	.011
	Based on trimmed mean	3.918	3	124	.010

Hasil belajar siswa

Stem-and-Leaf Plots

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= Pre test eksperimen

Frequency Stem & Leaf

2.00 Extremes (=40)

1.00 5 . 2

1.00 5 . 6

8.00 6 . 00144444

7.00 6 . 5588999

5.00 7 . 33333

4.00 7 . 6677

2.00 8 . 11

1.00 8 . 5

1.00 Extremes (>=93)

Stem width: 10

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= post test eksperimen

Frequency Stem & Leaf

1.00	5 . 0
3.00	5 . 569
4.00	6 . 0334
2.00	6 . 78
7.00	7 . 0000001
10.00	7 . 5555799999
4.00	8 . 0233
.00	8 .
1.00	9 . 1

Stem width: 10

Each leaf: 1 case(s)

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= pre test kontrol

Frequency Stem & Leaf

2.00 Extremes (= <44)

1.00	5 . 6
4.00	6 . 0444
7.00	6 . 8888888
5.00	7 . 22222
5.00	7 . 66666
6.00	8 . 000044
1.00	8 . 8
1.00	Extremes (>=96)

Stem width: 10

Each leaf: 1 case(s)

Hasil belajar siswa Stem-and-Leaf Plot for

Kelas= pre test kontrol

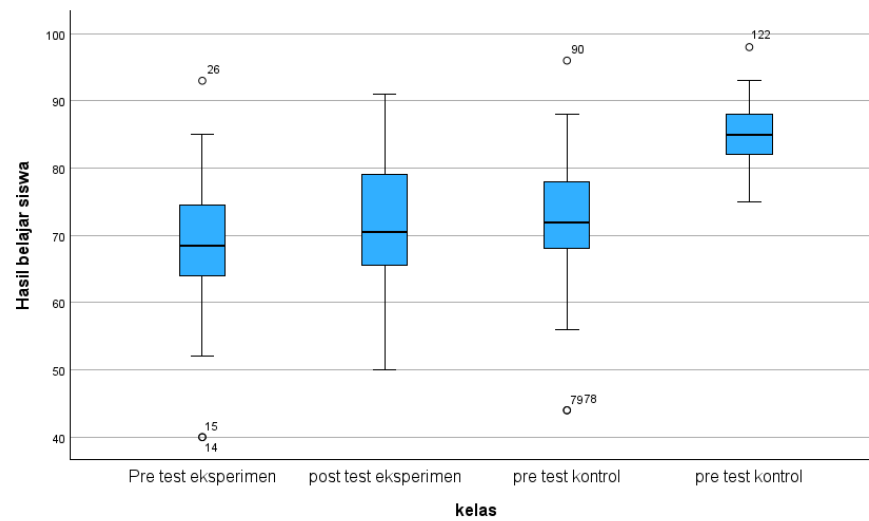
Frequency Stem & Leaf

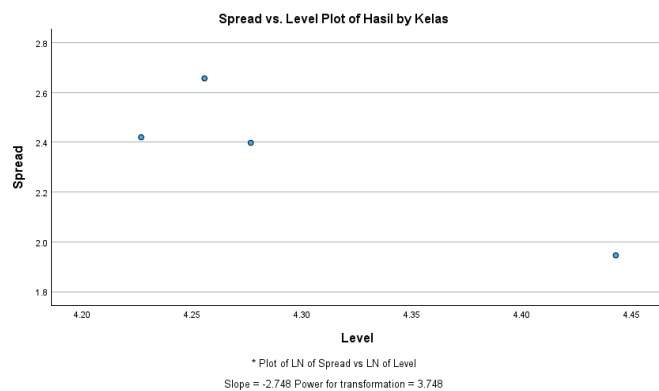
.00	7 .
1.00	7 . 5
8.00	8 . 00000004
16.00	8 . 555555556778888
6.00	9 . 000223

1.00 Extremes (≥ 98)

Stem width: 10

Each leaf: 1 case(s)





Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test kontrol	71.3750	32	10.94782	1.93532
	post test kontrol	85.6563	32	4.79657	.84792
Pair 2	pre test eksperimen	67.9063	32	11.23462	1.98602
	post test eksperimen	71.4688	32	9.32905	1.64916

Paired Samples Correlations

			Significance		
			One-Sided p	Two-Sided p	
		N	Correlation		
Pair 1	pre test kontrol & post test kontrol	32	.657	<.001	<.001
Pair 2	pre test eksperimen & post test eksperimen	32	.865	<.001	<.001

Paired Samples Test

		Paired Differences					Significance		
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided
Pair 1	pre test kontrol - post test kontrol	-14.28125	8.59570	1.51952	-17.38033	-11.18217	-9.399	31	<.001
Pair 2	pre test eksperimen - post test eksperimen	-3.56250	5.64508	.99792	-5.59777	-1.52723	-3.570	31	<.001

Paired Samples Effect Sizes

Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval
---------------------------	----------------	-------------------------

					Lower	Upper
Pair 1	pre test kontrol - post test kontrol	Cohen's d	8.59570	-1.661	-2.194	-1.118
		Hedges' correction	8.81089	-1.621	-2.140	-1.090
Pair 2	pre test eksperimen - post test eksperimen	Cohen's d	5.64508	-.631	-1.007	-.247
		Hedges' correction	5.78640	-.616	-.982	-.241

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Output Created		17-JAN-2025 22:53:12
Comments		
Input	Data	D:\HUMAS\HUMAS 20244\FIXED\Untitled1 data normalitas.sav
	Active Dataset	DataSet4
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	128

Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Hasil BY Kelas /PLOT BOXPLOT STEMLEAF SPREADLEVEL /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.19
	Elapsed Time	00:00:00.14

Case Processing Summary

		Cases			
Valid		Missing		Total	
kelas	N	Percent	N	Percent	N

Hasil belajar siswa	Pre test eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	post test eksperimen	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	pre test kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%
	pre test kontrol	32	100.0%	0	0.0%	32	100.0%

Descriptives

kelas		Statistic		Std. Error
Hasil belajar siswa	Pre test eksperimen	Mean	67.91	1.986
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.86
			Upper Bound	71.96
		5% Trimmed Mean	68.23	
		Median	68.50	
		Variance	126.217	
		Std. Deviation	11.235	
		Minimum	40	
		Maximum	93	
		Range	53	
		Interquartile Range	11	
		Skewness	-.542	.414

post test eksperimen	Kurtosis		1.294	.809
	Mean		71.47	1.649
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68.11	
		Upper Bound	74.83	
	5% Trimmed Mean		71.64	
	Median		70.50	
	Variance		87.031	
	Std. Deviation		9.329	
	Minimum		50	
	Maximum		91	
	Range		41	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		-.360	.414
	Kurtosis		-.136	.809
pre test kontrol	Mean		71.38	1.935
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	67.43	
		Upper Bound	75.32	
	5% Trimmed Mean		71.69	
	Median		72.00	

		Variance	119.855	
		Std. Deviation	10.948	
		Minimum	44	
		Maximum	96	
		Range	52	
		Interquartile Range	11	
		Skewness	-.551	.414
		Kurtosis	1.388	.809
		Mean	85.66	.848
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83.93
pre test kontrol			Upper Bound	87.39
		5% Trimmed Mean	85.56	
		Median	85.00	
		Variance	23.007	
		Std. Deviation	4.797	
		Minimum	75	
		Maximum	98	
		Range	23	
		Interquartile Range	7	

	Skewness	.189	.414
	Kurtosis	.431	.809

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	3.955	3	124	.010
	Based on Median	3.911	3	124	.010
	Based on Median and with adjusted df	3.911	3	99.478	.011
	Based on trimmed mean	3.918	3	124	.010

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean D
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	.234	.630	-1.380	62	.086	.173	-3.563
	Equal variances not assumed			-1.380	59.975	.086	.173	-3.563

Independent Samples Effect Sizes

				95% Confidence Interval		
			Standardizer ^a	Point Estimate	Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Cohen's d	10.326		-.345	-.837	.150
	Hedges' correction	10.453		-.341	-.827	.148
	Glass's delta	9.329		-.382	-.878	.120

LAMPIRAN 10. HASIL TRANSKRIP QUESTIONNAIRE:

Name	Class	1. Apakah Anda merasa mudah memahami cara kerja AR? jelaskan	2. Bagaimana menurut Anda kemudahan dalam (hal tempat) mengakses dan menggunakan AR di kelas atau di rumah?	3. Apa yang menurut Anda perlu diperbaiki agar AR lebih mudah digunakan dalam pembelajaran?	4. Apakah Anda merasa lebih terbantu dengan AR dibandingkan metode belajar lainnya? Mengapa?	5. Dalam aspek apa AR paling bermanfaat bagi Anda dalam belajar bahasa Inggris? (misalnya, kosakata, tata bahasa, berbicara, mendengarkan)	6. Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam belajar bahasa Inggris setelah menggunakan AR? Mengapa atau mengapa tidak?	7. Fitur AR mana yang paling menarik perhatian Anda? (contoh: gambar 3D, interaksi langsung, suara, animasi)	8. Bagaimana perasaan Anda saat belajar dengan AR dibandingkan dengan belajar menggunakan buku atau metode tradisional lainnya?	9. Menurut Anda, bagaimana AR bisa lebih ditingkatkan agar lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa?	10. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami dan mengingat kata-kata baru dalam bahasa Inggris dengan AR? Bisa berikan contohnya?	11. pe be da me da ba
Responden 1	7B2	iya karena sangat membantu kitaa dalam proses pembelajaran	dirumah	kamera yang harus jernih lagi	tidakk netral saja	kosakata dan berbicara	iya sedikit	animasi nya yang lucu dan gemoy 🥰	seruuu bisa mengfoto hewan yg lucu	lebih banyak karakter yg bagus dan lucu	iya sedikit	bia

Responden 2	7B2	Ya, karena kita hanya perlu untuk memencet gambar yang kita ingin untuk tampil pada layar kita.	Dimana saja	Tidak ada	Ya, karena kita dapat melihat makhluknya dengan nyata tanpa dapat disentuh.	Melihat	Ya, karena saya lebih mudah mengerti.	Semuanya	Sangat senang	Menambahkan lebih banyak pilihan gambar 3D dan animasi yang bervariasi.	Ya, misalnya like and dislike lebih mudah diingat jika saya mengingat ar yang saya gunakan pada hari itu.	Tid
Responden 3	VII B2	Sangat mudah karna saya sudah paham bahasa ingrus	Di sekolah lebih seru	Jangan tekalu ngeleg	Ya karna lebih menyenangkan	Menurut saya yg paling berguna itu mendengar	Ya karna lebih praktis dan mudah	Interaksi langsung	Saya lebih suka AI karna lebih praktis	Ya insyallah	Ya karna fitur audoo untuk memudahkan	Sa ya
Responden 4	7b2	Iya. Karena aplikasinya simple	Di rumah	Iya	Iya karna menyenangkan	Tata bahasa	Iya karena membantu	Gambar 3d	Lebih menyenangkan	Tingkatkan fiturnya	Iya	Ha cul
Responden 5	7b2	Ya, karena lebih mudah dipahami	Di kelas	Fitur-fitur	Ya, karena lebih cepat dipagami	Berbicara	Biasa saja	Suara	Lebih seru menggunakan ar dibandingkan menggunakan buku	Menambah fitur	Netral	Se
Responden 6	VIIB2	Iya, karna mempunyai gambar yang menarik	Bagus di kelas	Memberikan banyak kosa kata	Iya, karna menarik dan mudah di pahami	Kosa kata dan berbicara	Iya, karna bisa di pahami	Gambar 3d	Metode tradisional	Mempunyai gems	Iy, seperti gambar 3D	Le
Responden 7	7b2	mudah jika ada perintah nya	di kelas	bug	netral, tetapi isi nya tentang hewan hewan dan sejenis nya	mendengarkan	netral, tergantung apa yang saya pahami	animasi	keren	tambahkan animasi keren	iya, saya bisa mengetahui nama nama hewan dalam bahasa inggris	sel kel be
Responden 8	VII B2(7b2)	Lumayan	Disekolah	Buat lebih cantik dan lengkap	Lumayan,karena sangat mudah dan efektif	Kosakata,hewan	Lumayan karena membantu	Hewan animasi dan interaksi	Karena mudah	Lebih banyak lagi	Ilyaa,seperti hewan nya	Lu
Responden 9	VII B2	Lumayan..	Di sekolah	Ada fitur suaranya	netral	Kosa kata dan gambarnya	tidak terlalu	Animasi	Netral	Ada fitur suaranya	Iya	Lu
Responden 10	7B2	Iya mudah karena dijelaskan sama ustadzah.	Lumayan mudah :)	Bugnya dan ngelegnya	Iya lebih mudah, karena simpel digunakan.	Kosakata	Iya karena sudah belajar di ARLOOPA	Anime yang paling saya tertarikkk ♡	Simple dan menyenangkan	Tambah fitur fitur nyaa biar semakin seruu	Iya saya lebih mengingat kata hewan padahal selama ini saya terkadang lupa lupa	Efe 🐱
Responden 11	7b2	Yes, its quite easy using arloopa especially with using the pictures that helps us with our learning	It is normal, it just loads a bit long than what i would want	Maybe add the species or looks of the picture as a discription	I mean its normal, it dosnt help me that much but i really do like using arloopa since it does help with my english	Its pictures	Yes, i do feel confident using my english after using arloopa	Its 3D pictures	Its easy, because you get to see it digitaly and its much nore fun because you can take photos with it	Maybe load it a bit more faster and add a bit more details or even discription of to what it is	Yes, like when theres photos it gives you ideas of what you can write	No ad lea

										shown in the photo		
Responden 12	7B2	Iya, karna fitur nya mudah di pahami cara kerjanya	Di sekolah	Tidak ada	Iya, krn menggunakan hp	Tata bahasa	Tidak krn saya memang org pendiam	Semuanya	Karna menggunakan hp	Dikasih ada suaranya	Nda ada	Sa me lain
Responden 13	7B2	mudahh 📱📱 , krn tinggal memilih gambar yang akan kita mau lalu dia akan masuk ke dalam gambar itu	di kelas krn lebih seru	perbanyak variasi saja dan jangan banyak iklan atau yang berbayar	Iya , krn memudahkan	Kosa kata dan tata bahasa	Iya krn dari situ saya bisa lebih mengetahui banyak hal dan bisa mengetahui kepda teman jika saya bisa bahasa inggris	Gambar 3D	biasanya buku itu membosankan tapi klo belajar dengan handphone lebih gampang dimengerti	sudah cukup baikmi ai nya , cuma tingkatkan lagi variasi nya nnti	ya lumayan	leb
Responden 14	7.B2	Lumayan gampang,jaren asisa di scan	Di sekolah lebih mudah karena sisa masuk di aplikasi dan pilih karakter	Tidak ada	Agak mudah,karena lumayan mudah	Kosakata	Iya,karena lebih muda	Animasi	Lebih mudah karenasisa pilih gambar	Kasi lebih banyak karakter lucu nya	Agak,misal difoto gambar lebah dan b.ighlis nya bee jadi ada kata baru	Be ga pe da
Responden 15	7b2	ya sangat mudah mengerjakan ar	kelas	Iya	Iya sy lebih terbantu	berbicara	biasa aja	gambar 3d	biasa saja	bisa berbicara dengan siswa	biasa aja	leb
Responden 16	7b2	Ya mudah karena saat kita kita mencari hewan atau karakter begitu kita cara langsung muncul	Di kelas	Tidak ada , aplikasi AR sudah sangat bagus	Ya,karena sangat bagus di pake di pelajaran atau apapun itu	Kosakata, berbicara dan menulis	Ya, karena sangat membantu dalam pembelajaran	Suara dan animasi	Senang	Menurut saya tidak ada karena sudah sangat cukup dan baik dalam pembelajaran	Sedikit contohnya Giraffe animal	Da leb ba
Responden 17	7B2	Mudah, contoh nya saat mempelajari materi like and dislike., di AR kita dapat memilih benda yang disukai dan yang tidak disukai	Di sekolah dan di rumah	Tidak ada	Iya, karena AR membantu kita dalam mempelajari materi kita dengan cara yang berbeda / unik jadi kita juga menjadi lebih cepat dalam	Kosakata, berbicara, dan menulis	Iya, karena kita lebih mudah memahami pembelajaran yang dipelajari ketika memakai AI seperti AR	Gambar 3D, interaksi langsung, suara, animasi, dan lainnya	Cukup senang karena walaupun memakai buku juga efektif tetapi AR membuat kita lebih cepat memahami pelajaran	Menamba fitur seperti suara, animasi, dll	Iya, karena kita mendapat kosakata baru	Ba

					memahami materi yang dipelajari							
Responden 18	7B2	cukup mudah karena hanya dipilih apa yang kita inginkan	rumah & kelas	loading yang tidak lama	karena AR mudah untuk dijangkau & di pahami	berbicara, tata bahasa & mendengarkan	ya, karena AR dapat membuat banyak pengalaman	gambar 3D, suara, animasi	AR adalah metode belajar modern yang mempermudah pembelajaran untuk dipahami	perbanyak fitur fitur menarik yang asik	ya, karena AR menggunakan bahasa inggris yang xapat melatih ingatan kosakata baru	me leb un
Responden 19	Vii. B2	Iya karna lebih mudah	Dikelas	Tidak	Iya karna AR lebih bagus	Kosa kata	Iya karna lebih mudah	Gambar 3D dan animasi	Lebih bagus	Mm ndk ada	Iya	Le
Responden 20	7 B2	Iya, krn mudah dipahami	Dikelas, mudah dipahami dengan baik	Video kontennya	Iya, krn lebih mudah dipahami	Kosakata, tata bahasa, dan bicara	Iya, krn gampang dimengerti	Suara, animasi, dan gambar 3D	Iya, krn lebih Baik dan gampang dipahami	Lebih banyak video dan animasinya	Kadang-kadang	Le mu
Responden 21	VII B2(7B2)	YA,karena AR mempunyai karakter-karakter yang lucu	Di sekolah	Tidak ada	Ya, karena AR mempunyai karakter lucu	Kosa kata	Ya	Gambar 3D, suara, animasi	Biasa saja	Tidak tahu	Ya, karena kita bisa belajar bahasa Inggris dan bisa sambil bermain	Lu me
Responden 22	7b1	Iya, saya merasa lebih mudah memahami cara kerja AR	Dibantu	Belajar dengan giat lagi	Iya	Memiliki wawasan yang lebih luas	Iya	Digital dan fisik	Akan terasa lebih menyenangkan	Lebih sering menggunakan AR	Iya	Le da
Responden 23	8	Ya, krn menyenangkan jd terasa lebih mudah	Mudah krn aplikasinya mudah untuk di gunakan	Buat fitur offline	Ya krn menyenangkan menjadikan pembelajaran lebi terasa mudah	Kosa kata	Ya krn menyenangkan	Gambar 3d	Senang	Sediakan fitur custom	Ya, krn dengan melihat dan menerapkam secara langsung akan lebih mudah untuk di ingat	Me ba
Responden 24	VII-B3	Iyaa, karena di apk nyeA sudah ada keterangan ² yang memudahkan kita untuk pahami cara pakainyaA !	Di rumah, ada wi-fi nyeA:)	tidaa adaa, cuma perbanyak soal ² yang lebih boom shakalaka	Iyaa, karena kita disuruh how to explain dan kadang ² kita juga teringat sama kosakata yang kita lupakan sebelumnya atau baru mengenal kosakata baru	Tata bAhasaa ^^	Saya selalu percaya diri 😊 Tetapi untuk AR ya saya mungkin lebih suka kalau disuruh speaking yh	Interaksi langsung dan suara !	Sebenarnya saya suka pakai buku, karena saya agak mudah paham kalau dijelaskan menggunakan buku. Tetapi karena Bahasa Inggris ini gampang dan saya	GrafiknyaA baguskan lagii 0__^	Like Fangs, awalnya y saya bertanya ² kan apa bahasa inggrisnya taring. Sama Petting juga awalnya kulupa.. ^^	Ma lah gX bu

									sukaaaaaaaa... Jadi lebih mudah dipahami;)			
Responden 25	9 B2	Dengan penggunaannya yang mudah dan menyenangkan, saya merasa telah mengerti cara kerja AR	Aplikasi AR dapat di akses dengan mudah, baik di kelas atau pun dirumah. Namun, terkadang AR tidak mudah di akses dengan bebas jika jaringan tidak bersahabat.	Bisa digunakan dalam keadaan offline	Cukup membantu, karena didalam AR kita bisa melihat beberapa hal lebih dekat dan detail	Kosa kata	Ya, karena banyak kosa kata baru yang saya dapat ketahui dengan melihat beberapa deskripsi yang tertera pada gambar yang kita inginkan	Gambar 3D dan animasi	Banyak fitur yang bisa kita jadikan sebagai media pembelajaran	-	Ya, karena kita belajar sambil bermain dan saat pelajaran berlangsung kami sesama siswa juga bisa lebih tahu ternyata banyak kosa kata baru dan tersimpan	Ya, bisa kos itu be me dit sel
Responden 26	9B2	Iya, karena AR telah menyediakan beberapa gambar hewan, makanan, dll, yang mudah diakses dalam pembelajaran dengan mudah dan unik, karena kita bisa langsung berfoto dan mengambil video dengan gambar gambar tersebut.	Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi AR yaitu dirumah, karena memudahkan untuk kita mendapat jaringan yang bagus. Walaupun di kelas tidak mendapat jaringan yang cukup, tapi dikelas kita bisa menggunakan AR bersama teman sehingga menjadi lebih seru.	Sebaiknya sediakan versi offline agar lebih seru	Tentu, karena AR mempunyai metode belajar yang unik dan mudah dipahami, sehingga kita bisa lebih terbantu.	Aspek yang bermanfaat bagi saya yaitu dalam belajar menyusun bahasa kita sendiri dalam bahasa Inggris dengan menyesuaikan gambar yang kita pilih, dan saya bisa mengetahui lebih banyak kosa kata yang belum diketahui sebelumnya.	Tentu saja, karena dapat melatih kita untuk menyusun kata kata dalam bahasa Inggris, sehingga membuat kita lebih percaya diri	Saya paling tertarik dengan gambar dan animasi yang dimilikinya, karena gambar nya terlihat seperti asli / 3D, sehingga membuat kita tidak bosan ketika menggunakan fitur nya.	Terasa lebih mudah, karena hanya memencet fitur yang kita inginkan, kita bisa langsung melihat gambar dan animasi yang bagus dan menarik.	Tingkatkan sehingga fiturnya bisa terlihat lebih 3D, dan tambahkan gambar yang bermacam macam, sehingga bisa lebih menarik untuk digunakan.	Saya bisa lebih mudah mengingat dan memahami kata kata baru ketika menggunakan AR, contohnya ketika saya menggunakan fitur yang tersedia, kemudian saya mulai mengidentifikasi fitur yang saya gunakan, sehingga saya bisa menciptakan kata kata baru yang belum saya ketahui sebelumnya.	Se AR me ke me da me be se ya su bo
Responden 27	8B3	ya, saya sudah sangat paham dalam mengerjakan app AR	menurut saya dua duanya bagus untuk mengakses app AR ini	semuanya sudah bagus dan lengkap jadi tidak ada	ya dengan app AR ini saya menjadi terbantu	dalam kosakata dan cara berbicara	ya, karena AR saya semakin tau cara menyebut kosakata b	gambar 3D dan interaksi langsung	lebih menyenangkan, karena kita bisa belajar dan bermain bersama teman	semuanya sudah menarik, jadi mungkin tidak ada	ya, saya lebih mudah memahami dan mengingat kata kata baru dengan belajar di app AR	sel sul me ka sel

							Inggris yang benar					AR rag
Responden 28	7b1	iya, karena di AR sudah sangat jelas apa yang harus dilakukan	sangat mudah	jangan pakai koin	karena AR membantu dalam mendapatkan kosakata baru dan mudah dipahami	kosakata dan tata bahasa	iya, karena AR sangat memudahkan untuk memahami kosakata bahasa Inggris	gambar 3d dan animasi	perasaannya saat menggunakan AR lebih mudah untuk dipahami dan lebih bervariasi, sedangkan di buku sedikit susah dan tidak terlalu bervariasi	perbanyak gambar 3d dan animasinya	iya, seperti saat melihat sesuatu kita sudah tau apa bahasa Inggrisnya karena sudah mengetahui nya	du ko da su
Responden 29	7b1	iya	sangat mudah	tidak perlu krn sudah bagusss	iyaa	kosakata	masih berkembang	gambar 3d	ar lebih seru	tambahan sesuatu lagi yg lebih menarik	iya	ma
Responden 30	9B2	Tidak, karena waktu itu sama teman di pakai HP nya.	Terkadang sedikit sulit kalau posisi AR nya itu mau di video sama teman yg lain biasanya kurang nyatu sama lokasinya	Lebih dipertingkatkan lagi animasi nya, soalnya lucu	Sebenarnya masih bisa digabungkan dengan metode pembelajaran yang lainnya, kalau AR hanya sedikit saja kita bisa jelaskan apa yang diperagakan atau yang ditampilkan dari AR dalam bahasa Inggris untuk tugasnya.	Bisa tau apa yang ditampilkan dari AR kemudian dicari artinya dalam bahasa Inggris agar menambah wawasan kosakata baru.	Biasa saja karena sebagian itu hanya untuk mendeskripsikan, selebihnya mungkin bisa untuk dibicarakan tentang apa yang dilihat di AR	Animasi, nda tau kenapa tapi lucu	Lebih simpel saja	Diperbarui lagi hal-hal yang bisa bikin menarik	Iya, contohnya melihat beberapa tugas yang diberi dari siswa lainnya dan mengetahui arti dari kata-kata nya semisal terbang bahasa Inggris nya fly, walk artinya berjalan, dll.	Me

	Interviewer Name	Answer 1	Answer 2	Answer 3	Answer 4	Answer 5
		Experience	Helpfulness	Motivation	Challenges	Suggestions
1	Respondent 1	Very exciting. When I play and learn AR, I am more focused and happier than usual. In the AR app I can see a lot of things like animals, plants, and more. It made me understand better what the lesson was being taught, because I enjoyed the lesson in this way	Yes, of course. While we are interacting with the visuals produced by AR, the teacher also explains what is being done at the same time, I think that part is the part that makes it easier for me to understand the subject matter	Yes, because with that I became more interested in AR. The picture is also interesting and very funny	I don't have a quota, sometimes the application crashes, sometimes the network is also problematic because the internet is too slow	share for quotas, I usually don't have a quota so I have to borrow hotspots everywhere or buy new quotas
2	Respondent 2	Fun, exciting, and very interesting. At that time the ustadzah told us to choose what we didn't like and what we liked, then I chose a cat as my favorite animal, and I chose a fish that looked terrible as an animal I didn't like	It is very helpful, because at that time our subject matter is like and dislike, so we can choose the things we don't like and the things we like	Yes, because from the AR application we can find out the names of objects, pictures of objects which are very numerous in English and make learning more exciting	Sometimes in AR applications, there is loading and it takes a long time, and also sometimes the network is not very good when using AR applications	In my opinion, AR applications in the future can be added with voice, and the applications will no longer load
3	Respondent 3	I think that the app is wonderful and it does help me with my English because you get to describe the animals	It does help me with my English subject, because when it shows the pictures you can easily describe it	Yes, I think the AR app is very motivating, it shows fun pictures and incredibly realistic ones	The problem I have with AR is not that much but, it does lag a lot. I don't know either it's my phone or the app, but it takes incredibly long to load the pictures you've chosen	I think what AR should improve with is it could use some description for the picture you've picked or maybe add more details
4	Respondent 4	I think the app is good, but maybe they should add information such as where it lives, its habitat, and so on about the object or animal in the image	I think this helped me with my English subjects, and what helped me the most was seeing objects or animals in pictures so that it was easier to see the details and colors	I think it's interesting because you can see animals or objects and you can take pictures with them, and how realistic it is	In my opinion, sometimes it is slow or takes a long time to load, and sometimes if you select an image, it can't or takes a long time to load	Maybe add information about the object and the animal, and add the actual sound of the animal if you select the animal
5	Respondent 5	My experience using AR is very helpful in learning English and very exciting, suitable for any learning and good because there are many cute animals, which are scary and strange	Yes, it helps, because when we use AR we know what's in AR and we can see things like animals, etc. and more English so we know what English is from other characters	Ya, because I really like AR characters and it's so exciting to learn	Sometimes the network and long time log in to AR	Made even better, the characters are even more realistic and add some characters

6	Respondent 6	It's fun because there are many kinds of interesting, good, and funny animals	Yes, the most interesting part is when we want videos of cute animals and many kinds. Not only animals but many interesting things in AR applications	Yes, I was more motivated because of the fun AR application and I was told to bring a cellphone to open and describe and interview	Nothing because AR apps are so interesting and impressive. The difficulty is that the camera is not very good or sometimes likes to lag	In my opinion, what is even more improved is that it reproduces animals and the filter is better
7	Respondent 7	Fun. In addition to increasing my knowledge, it also makes me happy. Besides that, it's also fun because the characters are many and good, I was very entertained when I tried it	It's ordinary, but the use of AR set in English increased my knowledge of various English vocabulary	It's normal. Not too influential	None. At the beginning, maybe I felt a little confused about how to use the application, so it became laggy. But after that, it turns out that AR is easy to use and fun	Maybe the quality of the picture can be improved and the characters can be multiplied. Especially in the anime section, please multiply
8	Respondent 8	Fun, fun, and fun	Yes, it helps, because we express and show something we like and dislike through English	Yes, I am motivated and interested in learning English because with the AR application the lessons become more exciting and allow me to do something that I have never tried before	The difficulty I experience when using the AR application is that sometimes the application lags/loads and I also have difficulty moving the image on the screen	The application should not be paid to make it easier for students and add better objects
9	Respondent 9	My experience of using AR in English learning in class is good, very helpful in learning English	Yes, because it is very helpful in learning. The most helpful part when using the ARLOOPA application, there is a part where we play with animals that are 3D (3 dimensions)	Yes, I am very interested, because learning AR in learning English is very exciting and interesting	The difficulty/challenge I faced when using AR in English was the old network or internet and made me late in entering AR	I think the character is made better and realistic
10	Respondent 10	Happy that we can see things as they really are	It helps, because we can express/show what we like and don't like through English	Yes, I am interested and motivated because I can see things, animals, etc. as they are real, even though I have never seen them in person	I have experienced lag such as when the loading percentage (%) does not increase but when I reload the application the percentage increases quickly	Augmented Reality (AR) applications are made smoother and do not lag when looking for objects

HASIL TRANSKRIP PERTANYAAN INTERVIEW:

LAMPIRAN 12. ADMINISTRASI



PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani KM 6 Gedung E Kampus UM Parepare Telp. (0421)22757
Web: www.umpar.ac.id email: pascasarjana.ump4r@gmail.com fb/ig: Pascasarjana Umpar



Nomor : 0479/II.3.AU-PPs/F/2024
Lampiran : -
Perihal : **Pengantar Izin melaksanakan Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SMP IT Wahdah Islamiyah Makassar
Di-
Tempat

Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji kita panjatkan kehadiran Allah SWT semoga segala aktivitas keseharian kita berjalan lancar dan bernilai ibadah di sisi-Nya. Amin.

Dengan hormat kami sampaikan kepada bapak/ibu agar berkenan memberikan Izin melaksanakan penelitian Tesis kepada mahasiswa:

Nama : **Nurul Izzah**
NIM : 223300012
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang Pendidikan : Magister / Strata Dua (S2)
Judul Tesis : The Exploration Of Junior High School Students' Experiences With Augmented Reality (Ar) For English Learning (A Case Study at SMP IT Wahdah Islamiyah Makassar)

Demikian pengantar ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wabillahi Taufiq Walhidayah

Wassalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Parepare, 09 Jumadil Awal 1446 H
11 November 2024 M

Sekretaris PPs,



Dr. Nur Ida, S.Pd., M.Pd
NBM. 772 926

Tembusan disampaikan kepada yth;
- Rektor UMPAR
- Ketua LPPM UMPAR
- Arsip

Visi:

"Terwujudnya Program Pascasarjana yang Unggul, Berdaya Saing dan Berlandaskan Nilai-nilai ke-Islaman"



PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE (P P s – U M P A R)

Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani KM 6 Gedung E Kampus UM Parepare Telp. (0421)22757
Web: www.umpar.ac.id email: pascasarjana.ump4n@gmail.com fb/ig: Pascasarjana Umpar



SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE Nomor: 0592/KEP/II.3.AU-PPs/B/2024

Tentang

**PENGANGKATAN DAN PENETAPAN KOMISI PEMBIMBING TESIS MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS JENJANG PENDIDIKAN PROGRAM MAGISTER (S.2)
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

- Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare, setelah:
- Menimbang : Bahwa untuk kelancaran proses penyusunan Tesis mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Jenjang Program Magister (S.2) Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun Akademik 2024/2025, maka dipandang perlu mengangkat dan menetapkan Komisi Pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang RI Nomor 12 tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Permendikbud RI Nomor 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012, tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
5. Statuta Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2021;
6. Pedoman Akademik Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2021; dan
7. Peraturan Akademik Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2021
- Memperhatikan : Hasil Keputusan Rapat Tim Seleksi Judul Tesis Mahasiswa pada tanggal 24 Juli 2024

Dengan memohon Taufiq dan Inayah Allah Swt,
Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare:

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Komisi Pembimbing Tesis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Jenjang Pendidikan Program Magister (S.2) Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun Akademik 2024/2025.
- Pertama : Mengangkat dan menetapkan Komisi Pembimbing Tesis Mahasiswa kepada:
Nama : Nurul Izzah
NIM : 223300012
Judul Tesis: *Exploration of Junior High School Students' Experiences in Using Augmented Reality (AR) Applications for English Learning: A Case Study of Junior High School Students IT Wahdah Islamiyah Makassar*
Dengan susunan Komisi Pembimbing sebagai berikut:
1. Prof. Dr. Ammang Latifa, M.Hum. (Ketua/Pembimbing I)
2. Prof. Dr. Rafi'ah Nur, M.Hum. (Anggota/Pembimbing II)
- Kedua : Tugas Komisi Pembimbing adalah sebagai konsultan dalam membantu serta mendampingi mahasiswa dalam proses penyusunan tesis dan mendukung keberhasilan studi mahasiswa yang dibimbingnya.
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku terhitung mulai tanggal ditetapkannya sampai dengan selesainya masa studi mahasiswa yang bersangkutan, dengan ketentuan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Wabillahi Taufiq Walhidayah



Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 19 Muharram 1446 H
25 Juli 2024 M

Direktur,

Prof. Dr. St. Wardah Hanafie Das, M.Pd.I.
NBM. 948 442

Tembusan disampaikan kepada yth:

1. Rektor UMPAR
2. Ketua LPPM UMPAR
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris 82
4. Masing-masing yang bersangkutan
5. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
Jl. Jenderal Ahmad Yani Km. 6 Telp. (0421) 22757

Lampiran :

Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nomor: 995/KEP-FKIP/II.3 AU/D/2024

PENGANGKATAN DAN PENETAPAN DOSEN PENGUJI SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

No	Nim	Nama	Penguji
1	221300007	Muhammad Thahir M.	Prof. Dr. Ammang Latifa, M.Hum. Prof. Dr. Rafi'ah Nur, M.Hum.
2	223300012	Nurul Izzah	Dr. Salasiah A, S.Pd., M.Ed. TESOL-Int. Dr. Siti Hajar Larekeng, SS, S.Pd., M.Hum.

Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 29 Rabiul Akhir 1446 H
02 November 2024 M



Dekan

Patahuddin, S.Pd., M.Pd
NBM 859502



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **28968/S.01/PTSP/2024**

Lampiran : -

Perihal : **Izin penelitian**

Kepada Yth.

Ketua Yayasan SMP IT WAHDAH
ISLAMIYAH MAKASSAR

di-

Tempat

Berdasarkan surat Sekretaris PPs Pend. Bahasa Inggris Univ. Muhammadiyah Parepare Nomor : 0479/II.3.AU-PPs/F/2024 tanggal 11 November 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **NURUL IZZAH**
Nomor Pokok : **223300012**
Program Studi : **PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S2)**
Alamat : **Jl. Jend. Ahmad Yani KM 6 Gedung E Kampus UM Parepare**
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun Tesis, dengan judul :

" The Exploration Of Junior High School Students' Experiences With Augmented Reality (Ar) For English Learning (A Case Study at SMP IT Wahdah Islamiyah Makassar) "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **16 November s/d 16 Desember 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar

Pada Tanggal 13 November 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.

Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**

Nip : **19750321 200312 1 008**

Tembusan Yth

1. Sekretaris PPs Pend. Bahasa Inggris Univ. Muhammadiyah Parepare;

APPROVAL FORM

As the supervisor, we have read thoroughly and critically comments on the research **result** written by Nurul Izzah 223300012:

THE EXPLORATION OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' EXPERIENCES WITH AUGMENTED REALITY (AR) FOR ENGLISH LEARNING

(A Case Study at SMP IT Wahdah Islamiyah Makassar)

Based on the evaluation, and to the best of our knowledge, we agree that this **research result** is ready for the **thesis examination**.

Parepare, Februari 2025

First Supervisor

Second Supervisor



Prof. Dr. Amnang Latifa, M.Hum

Date:



Prof. Dr. Rafi'ah Nur, M.Hum.

Date:

Approved by

Dean of Faculty of Education



Dr. Hj. Henny Setiawati, S.Pd., M.Pd.

Date:

The Head of ELE Program



Dr. Syawal, S.Pd., M.Pd.

Date:



مؤسسة معاهد الوحدة الإسلامية
YAYASAN PESANTREN WAHDAH ISLAMIYAH PUSAT MAKASSAR
SMP ISLAM TERPADU WAHDAH ISLAMIYAH
"TERAKREDITASI A"
Jl. Antang Raya No. 48 Telp. (0411) 493 900 Makassar, Sul-Sel

BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM

SURAT KETERANGAN
Nomor : K.097/IL/SMPIT-YPWI/VII/1446

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله وعلى آله وصحبه ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين وبعد،

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. S. Darwis, S.Ag., M.Pd.I
Jabatan : Kepala Satuan Pendidikan
Alamat : Jl. Antang Raya No. 48 Makassar

Menerangkan bahwa:

Nama : Nurul Izzah
NIM : 223300012
Jurusan/Prog. Studi : S2 Pendidikan Bahasa Inggris
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Perumahan Bukit Baruga 1 Antang, Makassar

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswi tersebut di atas telah selesai melakukan penelitian tesis di sekolah kami.

Demikian surat ini untuk dipergunakan seperlunya, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih, *wajazakumullahu khairan*.

Makassar, 22 Rajab 1446 H
22 Januari 2025 M

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته
Kepala Satuan Pendidikan

Muh. S. Darwis, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 22071972072004029



PERPUSTAKAAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

Kampus II: Jl. Jend. Ahmad Yani Km.6 Parepare Telp (0421)22757

SURAT KETERANGAN

Nomor : 146 /PERPUSTAKAAN UMPAR/ 3/B/M-P/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pariman Parid, S.I. Pust
NBM : 1277 093
Jabatan : Kepala Perpustakaan UMPAR

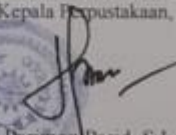
Menerangkan bahwa :

Nama : **NURUL IZZAH**
Nim : **223300012**
Fakultas/Prodi : FKIP/S2 BAHASA INGGRIS
Hasil Similarity : 9 % (Sembilan Persen)
Judul : THE EXPLORATION OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' EXPERIENCES WITH AUGMENTED REALITY (AR) FOR ENGLISH LEARNING (A CASE STUDY AT SMP IT WAHDAH ISLAMİYAH MAKASSAR)

Telah melakukan pengecekan kesamaan menggunakan aplikasi turnitin. Dengan ini menerangkan bahwa hasil similarity tersebut adalah **Benar** Sebagaimana terlampir. Adapun Kebenaran bebas plagiat merupakan tanggung jawab penulis dengan menandatangani pernyataan Bebas plagiat yang menjadi dokumen terpisah bersama hasil karya tulis Artikel, Skripsi/Tesis/Disertasi*. Penulis wajib dan bersedia dimintai pertanggungjawaban terkait klaim dalam karya tulis ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Februari 2025
Kepala Perpustakaan,


Pariman Parid, S.I. Pust
NBM : 1277 093

Tembusan Yth.
Arsip

LAMPIRAN 13. LOA of Submission



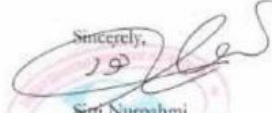
LETTER OF ACCEPTANCE

No. 09/Eternal/V.11.2/I/2025

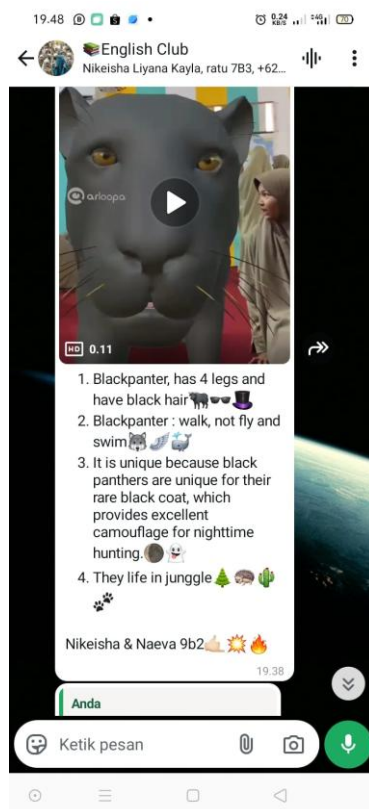
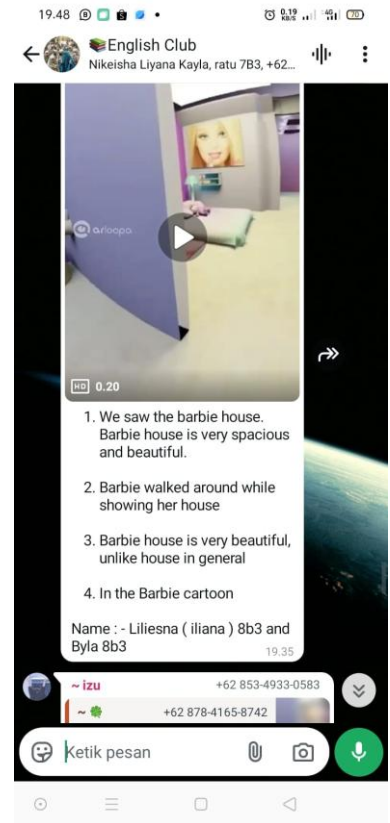
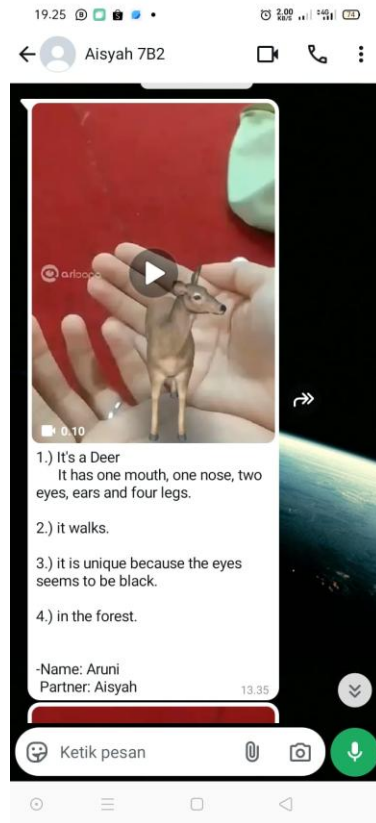
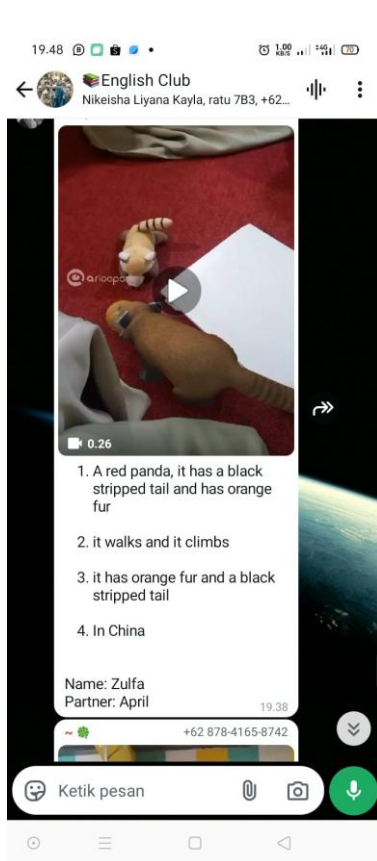
Dear Nurul Izzah, Ammang Latifa, Rafi'ah Nur

We are pleased to inform you that your article entitled "**The Cutting-Edge of English Learning: Augmented Reality in Classroom Insights**" has been accepted for publication in ETERNAL JOURNAL VOLUME 11 Number 2. After a thorough peer-review process, our editorial board has determined that your research significantly contributes to the field of English Language Teaching and aligns with our publication's mission to advance scholarly knowledge and practice.

Thank you for your valuable contribution. We look forward to working with you and sharing your important research with our readership.

Sincerely,

Siti Nurpahmi
Chief in Editor

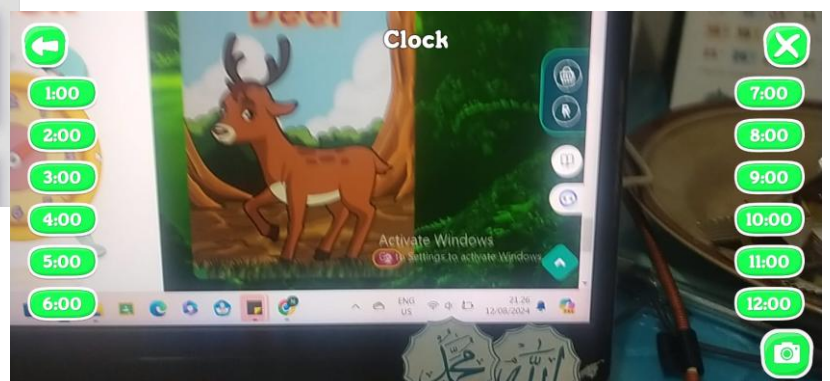
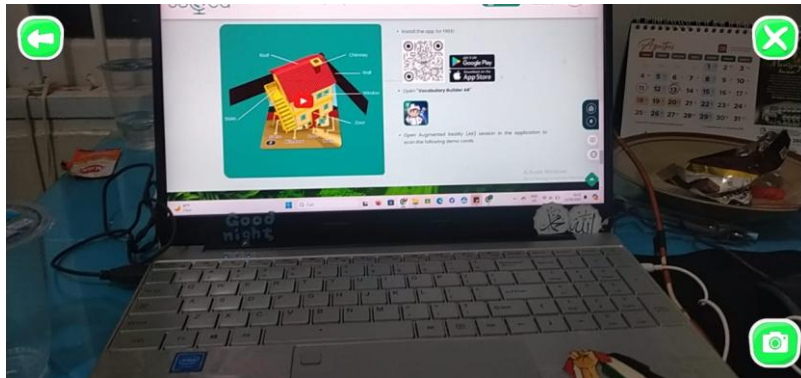
DOCUMENTATIONS













Curriculum Vitae



Nurul Izzah (commonly known as Izzah) was born in Bikeru, South Sinjai, Sinjai Regency, on November 17th, 1994. She is the fifth of six children. Izzah was raised by her beloved parents, Mrs. Sukawati and Mr. Abd. Hakim.

Her formal education began at SDN 166 Taruncue, from which she graduated in 2007. In the same year, she continued her studies at SMPN 1 South Sinjai and graduated in 2010. She then attended SMA Negeri 1 South Sinjai and completed her secondary education in 2013. That same year, she pursued higher education at the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, majoring in English Education, at Alauddin State Islamic University. In 2023, she began her master's degree (S2) at the University of Muhammadiyah Parepare.

She has been actively involved in student and religious organizations. From 2015 to 2021, she was a member of Mahasiswa Pencinta Masjid (MPM) at UIN Alauddin Makassar. Since then, she has been actively involved with the Muslimah Wahdah in the Makassar area. Her life motto is: "*Hidup dan Matiku hanya untuk Allah*".