

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN
TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* DAN *VOICE
RECOGNITION* BERBASIS ANDROID
UNTUK SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa	: Nikmatul Maulidia
NIM	: 205430012
Pembimbing 1	: Ahmad Izzuddin, S.T., M.Kom
Pembimbing 2	: Dyah Ariyanti, S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi internasional yang penting, namun pembelajarannya sering kali sulit bagi siswa Indonesia karena perbedaan tipologi bahasa dan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android menggunakan teknologi *Augmented reality* (AR) dan *voice recognition* untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam melafalkan dan menulis kata dalam Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah marker based tracking dengan menggunakan buku paket kelas V Sekolah Dasar sebagai penanda untuk memastikan materi sesuai dengan kurikulum. Aplikasi ini menghadirkan objek 3D dan fitur *Voice Recognition* untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris. Metode perancangan aplikasi menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) untuk memodelkan sistem secara detail. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) menunjukkan hasil yang sangat positif dengan tingkat kepuasan mencapai 98%. Berdasarkan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi ini.

Kata Kunci : *Augmented reality*, AR, Pembelajaran Bahasa Inggris, *Voice recognition*, Unity 3D

**ENGLISH LANGUAGE LEARNING APPLICATION USING
AUGMENTED REALITY AND VOICE RECOGNITION
TECHNOLOGY BASED ON ANDROID
FOR ELEMENTARY SCHOOLS**

<i>Student Name</i>	<i>: Nikmatul Maulidia</i>
<i>ID</i>	<i>: 205430012</i>
<i>Advisor 1</i>	<i>: Ahmad Izzuddin, S.T., M.Kom</i>
<i>Advisor 2</i>	<i>: Dyah Ariyanti, S.Kom., M.Kom</i>

ABSTRACT

English is an important international communication tool, but learning it is often challenging for Indonesian students due to typological differences and unengaging learning media. This study aims to develop an Android-based English learning application using Augmented reality (AR) and voice recognition technology to enhance students' interest and ability in pronouncing and writing English words. The method used is marker-based tracking with a fifth-grade textbook as a marker to ensure the material aligns with the curriculum. The application features 3D objects and voice recognition to help students overcome difficulties in learning English. The design method utilizes MDLC (Multimedia Development Life Cycle) to model the system in detail. User Acceptance Testing (UAT) results show highly positive feedback with a satisfaction rate of 98%. Based on this score, it can be concluded that the respondents strongly agreed with the use of this application.

Keywords : *Augmented reality, AR, English Learning, Voice recognition, Unity 3D*