

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini dimulai dengan penjelasan tentang latar belakang penelitian. Kemudian disajikan rumusan masalah yang dihasilkan dari analisis menyeluruh penelitian yang ada tentang penggunaan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran. Tinjauan literatur melihat bagaimana sumber-sumber ini secara khusus membahas AR dalam pendidikan. Tinjauan ini menunjukkan trend dan pemahaman penting. Bab ini menyajikan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan pentingnya penelitian ini.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era digital saat ini, sebuah teknologi baru telah dikembangkan yaitu *Augmented Reality* (AR). AR telah mengalami perkembangan pesat sejak pertama kali diperkenalkan oleh Tom Caudel, seorang peneliti Boeing, pada tahun 1990-an (Sunger & Çankaya, 2019). Awalnya, konsep AR dirancang untuk membantu pekerja dalam proses perakitan pesawat dengan menyediakan informasi tambahan secara visual. Pada awal 2000-an, penggunaan AR mulai meluas ke berbagai bidang, dan momentum peningkatannya mulai terasa pada awal 2010 ketika teknologi ini mulai dikenal oleh masyarakat umum (Aggarwal & Singhal, 2019). Pada tahun 2012, AR mulai digunakan di lingkungan pendidikan, terutama untuk mendukung pembelajaran di kelas sejarah dan geografi (Godoy Jr., 2020). Dua tahun kemudian, pada tahun 2014, AR juga mulai diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif (Garzón, 2021; Wei dkk., 2021). Puncak popularitas AR terjadi pada tahun 2016 melalui peluncuran permainan Pokémon GO, yang memanfaatkan AR untuk menggabungkan elemen permainan digital dengan dunia nyata (Thampan dkk., 2023). Hingga saat ini, AR terus berkembang pesat, membuka lebih banyak peluang inovasi di berbagai sektor, termasuk pendidikan.

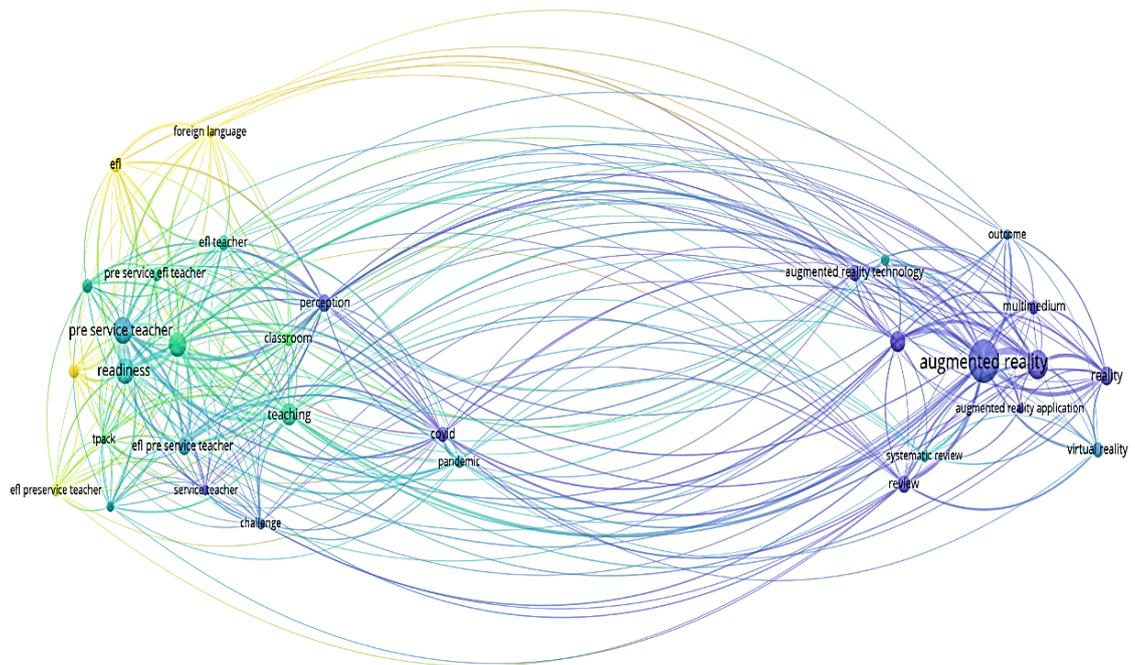
Di negara-negara maju, seperti Amerika Serikat, Jepang, dan beberapa negara Eropa, AR telah lebih lama diadopsi dan diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, kesehatan, perindustrian, dan ritel (Garzón, 2021). Di sektor pendidikan, AR sering digunakan untuk simulasi sains, pelatihan kesehatan, dan pembelajaran bahasa, memberikan pengalaman belajar yang imersif murid (Godoy Jr., 2020). AR digunakan untuk pelatihan bedah dan diagnostik, memunculkan visualisasi anatomi dan simulasi prosedur secara real-time. Selain itu, industri manufaktur dan perawatan juga memanfaatkan AR untuk pelatihan karyawan dan pemeliharaan mesin, memfasilitasi perbaikan dan inspeksi jarak jauh (Aggarwal & Singhal, 2019). Penggunaan AR untuk pemasaran dan ritel di luar negeri telah berkembang pesat dengan fitur-fitur belanja yang membuat konsumen mencoba produk secara virtual sebelum membeli, yang semakin memudahkan pengalaman belanja online (Thampan dkk., 2023).

Di Indonesia, penggunaan AR baru berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan terutama terlihat dalam sektor hiburan, pemasaran, dan pendidikan. AR dalam sektor hiburan diperkenalkan melalui aplikasi permainan populer dan kampanye pemasaran interaktif (Wahyunto dkk., 2024). Di sektor pendidikan, adopsi AR mulai diperkenalkan di sekolah-sekolah dan universitas untuk memperkaya materi pelajaran, tetapi skalanya masih terbatas dibandingkan dengan negara maju, karena infrastruktur teknologi yang belum merata dan kendala biaya (Salsabila dkk., 2023). Perbedaan utama terletak pada akses terhadap infrastruktur teknologi dan investasi dalam penelitian serta pengembangan AR di Indonesia, yang belum seintensif di luar negeri.

Dukungan terhadap pengembangan AR di Indonesia terus meningkat, seiring dengan kebijakan pemerintah untuk mendorong ekonomi digital dan industri 4.0 (Amalia, 2022). Namun, tantangan utama di Indonesia masih pada keterbatasan infrastruktur, akses perangkat digital yang tidak merata, serta biaya pengembangan teknologi AR yang cukup tinggi. Hal ini menyebabkan aplikasi AR di Indonesia masih terfokus pada beberapa sektor tertentu dan belum sefleksibel seperti di negara maju, di mana AR telah menjadi bagian dari berbagai aktivitas sehari-hari (Aggarwal & Singhal, 2019). Namun, dengan meningkatnya kesadaran terhadap

manfaat AR dan dukungan pemerintah, AR di Indonesia berpotensi besar untuk berkembang lebih luas dan diterapkan dalam berbagai sektor, mengikuti jejak negara-negara yang lebih maju (Lee, 2012) (Aswan dkk., 2019).

Selanjutnya, Peneliti melakukan eksplorasi dengan menggunakan *software Publish or Perish* dan *Vosviewer* guna mencari penelitian yang berhubungan dengan AR dalam pendidikan baik penelitian dari luar negeri dan penelitian dari dalam negeri. Peneliti memperoleh *mapping* hasil dari *Vosviewer* sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 Mapping Penelitian AR dalam Pendidikan**

Berdasarkan hasil *mapping* yang diperoleh dari *Vosviewer* menunjukkan bahwa penelitian 5 tahun terakhir baik dari luar negeri maupun dalam negeri yang mengkaji penggunaan AR yang berkaitan dengan kesiapan mahasiswa dalam kelas Bahasa Inggris yang cenderung belum banyak dilakukan oleh para peneliti, hal ini ditunjukkan dengan lingkaran pada *mapping* di bagian area AR. Berikut adalah perbandingan penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris di luar negeri dan di Indonesia, berdasarkan tingkat integrasi, jenis aplikasi, dan tantangan yang dihadapi.

**Tabel 1 1 Penggunaan AR dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Luar Negeri dan Indonesia**

<b>Aspek</b>	<b>Luar Negeri</b>	<b>Indonesia</b>
Tingkat Integrasi	Tinggi: AR banyak digunakan sebagai alat bantu utama dalam kelas bahasa di sekolah dan universitas terkemuka.	Sedang hingga rendah: Penggunaan masih terbatas di beberapa universitas dan institusi tertentu.
Aplikasi Pembelajaran	Aplikasi AR yang canggih digunakan untuk simulasi percakapan, latihan interaktif, dan visualisasi budaya yang relevan.	Umumnya berbasis aplikasi sederhana, seperti kartu 3D atau materi interaktif berbasis AR.
Jenis Konten	Variatif dan beragam: mencakup simulasi percakapan, tata bahasa, pelafalan, dan visualisasi konteks budaya.	Terbatas pada kata dan frasa dasar, dengan beberapa simulasi konteks budaya sederhana.
Teknologi dan Infrastruktur	Infrastruktur pendukung lebih maju dengan perangkat dan konektivitas yang mumpuni.	Infrastruktur terbatas di beberapa area, menghambat penerapan AR yang lebih luas.
Tingkat Adopsi oleh Pendidik	Tinggi: Banyak pengajar dan dosen terlatih dalam menggunakan teknologi AR dalam pembelajaran bahasa.	Masih rendah: Diperlukan lebih banyak pelatihan dan sosialisasi bagi pengajar/dosen dalam integrasi AR.
Biaya dan Pendanaan	Lebih terjangkau, dengan dukungan pendanaan dari institusi pendidikan atau pemerintah.	Biaya pengembangan tinggi, dengan sedikit dukungan dana dari pemerintah atau institusi swasta.
Tantangan	Terbatas pada peningkatan kualitas dan inovasi konten AR.	Keterbatasan perangkat dan infrastruktur, biaya tinggi, serta kebutuhan peningkatan SDM.
Dukungan Pemerintah/Institusi	Kuat: Pemerintah dan institusi sering mendukung adopsi AR sebagai bagian dari pembelajaran digital.	Terbatas, tetapi mulai meningkat seiring dorongan pemerintah untuk digitalisasi pendidikan.

Di luar negeri, penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa Inggris sudah lebih terintegrasi dan bervariasi, dengan dukungan infrastruktur, biaya yang lebih terjangkau, serta tenaga pengajar yang sudah terlatih (Wedyan dkk., 2022). Di Indonesia, penggunaan AR masih dalam tahap pengenalan dan implementasinya terbatas pada beberapa institusi. Keterbatasan infrastruktur, tingginya biaya

pengembangan, serta kurangnya pelatihan bagi pengajar menjadi tantangan utama (Ripansyah dkk.,2021).

Penelitian ini berfokus pada salah satu tantangan yaitu kurangnya pelatihan bagi pengajar. Mahasiswa sebagai calon pengajar perlu dipersiapkan agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Kesiapan teknologi mahasiswa sebagai calon pengajar dapat menjadi panduan untuk menyusun kurikulum yang relevan dengan tuntutan abad 21 (Parmin & Khusniati, 2021). Mahasiswa yang mempersiapkan diri dengan baik untuk menjadi pengajar di abad 21 dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan, termasuk kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi (Hadiyanto dkk., 2017). Hal ini disebabkan karena tidak semua mahasiswa memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam menemukan sumber daya digital yang sesuai dan berkualitas tinggi untuk digunakan dalam media pembelajaran (Redhana, 2019).

Oleh karena itu, penelitian ini merespon kebutuhan akan kesiapan teknologi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi AR. Mahasiswa perlu disiapkan untuk menghadapi tuntutan masa depan. Kesiapan mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi AR dapat memberikan keunggulan dalam kemampuan profesional sebagai pengajar bahasa Inggris. Daya saing pengajar tidak hanya diukur dari segi keilmuan tetapi juga dari kemampuan pengajardalam kemampuan memanfaatkan teknologi dan menghadapi dinamika masyarakat global (Triweko, 2020). Memahami kesiapan mahasiswa sebagai calon pengajar membantu dalam merancang program pengembangan profesional yang sesuai. Mahasiswa sebagai calon pengajar perlu siap menghadapi tantangan dan perubahan teknologi dalam dunia Pendidikan (Sari & Abrar, 2024).

Penelitian ini dapat memberikan wawasan terhadap kesiapan teknologi mahasiswa sebagai calon pengajar yang harus mampu menyesuaikan diri dengan dinamika sosial dan teknologi yang terus berubah. Urgensi penelitian ini adalah tuntutan pengajaran abad 21 membutuhkan pengajar yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. AR adalah

teknologi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk menghadapi tantangan zaman saat ini (Salsabila dkk., 2023).

Untuk dapat mengintegrasikan teknologi AR ke dalam media pembelajaran, diperlukan kesiapan teknologi yang memadai di kalangan mahasiswa. Kesiapan teknologi ini merujuk pada kemampuan mahasiswa untuk tidak hanya memahami teknologi AR, tetapi juga mengadopsi dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran secara efektif (Kaenchan, 2018). Salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa adalah teori pembelajaran yang diterapkan dalam lingkungan Pendidikan (Hobbs dkk., 2023).

Tiga teori pembelajaran yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah teori pembelajaran konstruktivisme, teori pembelajaran konektivisme, dan teori pembelajaran multimedia. Konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman langsung dan kolaborasi dalam pembelajaran, yang relevan dengan proses mendesain dan menggunakan AR (Hendricks, 2019). Konektivisme berfokus pada pembelajaran dalam jaringan digital, yang sejalan dengan penggunaan teknologi seperti AR dalam membangun koneksi antar pengetahuan (Siemens, 2005). Teori pembelajaran multimedia, di sisi lain, menawarkan kerangka untuk memahami bagaimana penggunaan berbagai format media, termasuk AR, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arslan, 2012). Ketiga teori pembelajaran – konstruktivisme, konektivisme, dan multimedia – dipilih sebagai landasan dalam penelitian ini karena masing-masing memberikan perspektif yang relevan untuk memahami dan mengoptimalkan kesiapan teknologi AR. Ketiga teori ini bersama-sama memberikan kerangka yang kuat bagi pengajaran di era digital, di mana pembelajaran bersifat aktif, saling terhubung, dan didukung oleh multimedia.

Penelitian ini berfokus pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah, yang diharapkan menjadi agen perubahan dalam memanfaatkan teknologi AR. Namun, berdasarkan pengamatan awal, terdapat variasi dalam kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi teknologi ini. Hal ini disebabkan oleh faktor pengalaman mendesain AR, akses terhadap

perangkat dan aplikasi yang mendukung, serta karakteristik pengguna berperan penting dalam kesiapan mahasiswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi faktor yang mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa dalam mengintegrasikan AR dalam media pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran di masa depan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Kesiapan teknologi mengacu pada keyakinan teknologi secara umum. Dengan demikian, tampaknya ada dasar teoritis dan praktis yang implisit untuk menduga bahwa ketika orang mengevaluasi niat adopsi teknologi, informasi kognitif kesiapan teknologi diambil dan diproses sebelum penilaian kognitif spesifik (yaitu kegunaan dan kemudahan penggunaan) diambil dan diproses (Michel dkk., 2014). Penjelasan di atas memberikan landasan teoritis yang kuat bagi korelasi antara kesiapan teknologi dan persepsi penggunaan dan kemudahan penggunaan. Penelitian ini menggunakan teori bahwa keyakinan kesiapan teknologi merupakan penentu penyebab dari penilaian kognitif spesifik atas kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi baru seperti *AR* juga bisa menimbulkan tantangan psikologis dan mental bagi mahasiswa (Lee, 2012). Mahasiswa dapat merasa tidak nyaman atau tidak percaya diri dalam mengadopsi teknologi baru dan menggunakannya dalam konteks pembelajaran.

*AR* memiliki kekuatan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang dapat digunakan dimana pun baik di luar negeri maupun di Indonesia (Carmigniani & Furht, 2011). Penelitian yang mengkaji penggunaan *AR* dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran terus berkembang. Kajian terdahulu mengamati kesiapan teknologi pengajar, mahasiswa calon pengajar, dan murid terhadap penggunaan *AR* sebagai media pembelajaran mendapat respon positif (Gomez & Medina, 2023). Peneliti juga mengamati tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi

yang menjadi tempat penelitian, sehingga peneliti mengidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Tidak semua mahasiswa memiliki tingkat kesiapan yang sama dalam menggunakan teknologi AR untuk pembelajaran. Sebagian mahasiswa memiliki kemampuan teknis yang baik dalam menggunakan teknologi AR, namun banyak juga yang masih mengalami kesulitan karena keterbatasan akses, keterampilan teknologi, atau pemahaman terhadap potensi AR dalam pendidikan. Permasalahan ini memerlukan identifikasi mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa.
- 2) Teori-teori pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk kesiapan teknologi mahasiswa. Namun, sejauh mana teori-teori ini berkontribusi terhadap kesiapan mahasiswa dalam menggunakan teknologi AR masih belum sepenuhnya dipahami. Penelitian ini perlu mengidentifikasi apakah teori-teori pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan mahasiswa dalam mengintegrasikan AR dalam media pembelajaran bahasa Inggris.
- 3) Salah satu faktor yang diduga mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa adalah pengalaman dalam mendesain media berbasis AR. Namun, sejauh mana pengalaman ini dapat meningkatkan kesiapan teknologi, baik dari segi kemampuan teknis maupun pemahaman konsep, masih belum jelas. Identifikasi masalah ini penting untuk memahami apakah pengalaman mendesain AR memiliki dampak yang signifikan terhadap kesiapan teknologi mahasiswa.
- 4) Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris belum banyak mengenal konsep dan penggunaan *AR* sebagai media pembelajaran. Mahasiswa belum pernah menggunakan *AR*. Namun tingkat keterampilan dan kebiasaan penggunaan teknologi bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris selama ini sangat baik. Mahasiswa mampu mendesain media pembelajaran menggunakan *Kahoot*, membuat konten video pembelajaran di *youtube* serta pemanfaatan *canva* baik berupa slide show maupun dalam bentuk modul, hanya saja mereka belum pernah menggunakan *AR* dalam mendesain media pembelajaran di kelas.

- 5) Meskipun mahasiswa memperoleh pengetahuan tentang teknologi *AR*, namun mahasiswa kurang memiliki keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang efektif berbasis *AR*. Hal ini mencakup pemahaman tentang prinsip-prinsip desain instruksional dan bagaimana menerapkannya dalam teknologi *AR*.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Teknologi *AR* telah mendapatkan perhatian dan banyak diterapkan di berbagai bidang. Namun penelitian yang mengkaji pengaruh teori pembelajaran mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa dalam merancang *AR* khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati konstruksi teori pembelajaran yang mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *AR*. Berdasarkan skema teknologi Pendidikan (AECT, 2008), peneliti melihat penelitian ini terletak pada posisi “Menggunakan (*Using*)” Posisi ini berkaitan dengan teori & praktek untuk membawa murid berhubungan dengan kondisi belajar dan sumber-sumber. “Menggunakan” dimulai dengan pemilihan proses & sumber (metode & bahan) yang tepat. Pemilihan yang bijak berdasarkan materials evaluation menentukan sumber-sumber yang ada yang cocok untuk sasaran & tujuannya. Selanjutnya “*utilization*” berkaitan dengan kegiatan merencanakan & melaksanakan agar murid dapat berinteraksi dengan sumber-sumber belajar dalam lingkungan tertentu dan mengikuti prosedur tertentu. Berdasarkan identifikasi masalah penelitian, peneliti merumuskan batasan masalah penelitian yaitu:

1. Batasan penelitian berfokus faktor penentu yang mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Perguruan Tinggi Muhammadiyah se-Indonesia.
2. Penelitian terbatas pada penggunaan teknologi *AR* dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga tidak memasukkan teknologi lain yang mungkin digunakan.
3. Fokus pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *AR* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Pesatnya perkembangan teknologi, *AR* telah menjadi topik yang menarik. Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh teori pembelajaran terhadap kesiapan teknologi mahasiswa dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *AR* dalam penganjuran bahasa Inggris. Berdasarkan batasan masalah penelitian, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Faktor penentu apa saja yang mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dalam mengintegrasikan *AR*?
2. Bagaimana hubungan antara faktor-faktor tersebut dengan kesiapan teknologi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dalam mengintegrasikan *AR*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi faktor – faktor penentu yang mempengaruhi kesiapan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi *AR* dalam pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *AR*. Berdasarkan rumusan masalah penelitian, peneliti menjabarkan beberapa tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Menemukan faktor penentu yang mempengaruhi kesiapan teknologi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dalam mengintegrasikan *AR*.
2. Menjabarkan hubungan antara faktor-faktor tersebut dengan kesiapan teknologi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dalam mengintegrasikan *AR*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini memiliki beberapa manfaat meliputi:

### **Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini memperkaya literatur dan teori mengenai kesiapan teknologi mahasiswa, terutama dalam pengintegrasian teknologi AR dalam media pembelajaran bahasa Inggris. Dengan mengkaji pengaruh teori-teori pembelajaran konstruktivisme, konektivisme, dan teori pembelajaran multimedia, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pendidikan yang relevan dengan era teknologi digital.
2. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor penentu yang mempengaruhi kesiapan mahasiswa dalam menggunakan teknologi AR. Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan model atau kerangka kerja teoritis yang lebih sesuai untuk pembelajaran di era digital.

### **Manfaat Praktis:**

1. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Perguruan tinggi, khususnya Perguruan Tinggi Muhammadiyah, dalam merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan kesiapan teknologi mahasiswa. Temuan penelitian dapat digunakan untuk merancang kurikulum yang mengintegrasikan teknologi AR secara lebih efektif, sehingga mahasiswa siap mengadopsi dan memanfaatkan teknologi ini dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana pengalaman mendesain media berbasis AR dapat meningkatkan keterampilan instruksional, instrumental, dan kognitif mahasiswa. Institusi pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian untuk mengembangkan program pengembangan keterampilan yang lebih terarah, sehingga mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pengembang media pembelajaran berbasis teknologi terbaru.

## 1.7 Definisi Operasional

**Teori Pembelajaran Konstruktivisme (KONS):** Teori pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh mahasiswa melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang relevan. Teori ini memandang mahasiswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif, di mana mahasiswa membentuk pemahaman sendiri melalui proses refleksi dan kolaborasi dengan orang lain, termasuk dosen dan sesama mahasiswa (Hendricks, 2019).

**Teori Pembelajaran Konektivisme (KON):** Teori pembelajaran yang menekankan pentingnya jaringan digital dan hubungan antar sumber daya dalam proses pembelajaran. Teori ini berpandangan bahwa pembelajaran terjadi melalui koneksi antara berbagai node informasi, baik melalui interaksi antar manusia maupun dengan teknologi, serta melalui akses ke jaringan pengetahuan yang lebih luas (Siemens et al., 2005).

**Teori Pembelajaran Multimedia (MLT):** Teori pembelajaran yang menekankan penggunaan berbagai format media, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, untuk meningkatkan pemahaman dan efektivitas belajar. Teori ini berfokus pada bagaimana penggabungan elemen multimedia dapat memperkuat pembelajaran melalui penyajian informasi yang kaya secara visual dan auditori (Mayer, 2012).

**Pengalaman Mendesain AR (PM AR):** Tingkat keterlibatan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki mahasiswa dalam proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis AR. Pengalaman ini mencakup serangkaian aktivitas yang melibatkan penggunaan aplikasi atau platform digital untuk merancang, memprogram, dan mengimplementasikan konten AR yang interaktif dan relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris (Kaenchan, 2018).

**Karakteristik Pengguna (KP):** Atribut individu yang memengaruhi cara mahasiswa menggunakan dan merespons teknologi AR dalam media pembelajaran bahasa

Inggris. Karakteristik pengguna ini meliputi faktor-faktor pribadi, psikologis, dan kognitif yang memengaruhi kesiapan teknologi (Gutierrez dkk., 2022).

***Augmented Reality (AR)***: *AR* adalah bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat yang memberikan peluang untuk memperoleh dan merasakan informasi melalui umpan balik visual, spasial, dan sensorimotor (Chi dkk., 2013). Teknologi yang melapisi informasi digital di dunia nyata, meningkatkan persepsi dan interaksi pengguna dengan lingkungannya.

**Kesiapan Teknologi (KT)**: Kesiapan teknologi mengacu pada tingkat kesiapan dan kemampuan suatu organisasi atau individu untuk secara efektif mengadopsi, menerapkan, dan memanfaatkan solusi atau inovasi teknologi (Haug ., 2011). Konsep ini sangat penting untuk keberhasilan implementasi dan pengelolaan proyek teknologi, karena dapat menentukan hasil dalam hal memenuhi tujuan dan mencapai fungsionalitas yang diinginkan.