



Journal Abdimas
Maduma

JURNAL ABDIMAS MADUMA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol.5 No.1, Januari 2026

e- ISSN 2828 - 7614 , p-ISSN 2828 - 6812

Available online at:

<https://journal.eltaorganization.org/index.php/ecdj>

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada SMA N 1 Besitang Kabupaten Langkat

Nandri Marsan Sitinjak^{1*}, Yusnandar², Ilhamsyah Siregar³,

Dea Okviar Egano Napitupulu⁴, Reno Prastya⁵

^{1,2}Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi & Bisnis, Universitas Putra Abadi Langkat, Stabat, Indonesia

^{3,4}Bisnis Digital, Fakultas Teknologi & Bisnis, Universitas Putra Abadi Langkat, Stabat, Indonesia

⁵Sistem Informasi, Fakultas Teknologi & Bisnis, Universitas Putra Abadi Langkat, Stabat, Indonesia

*Correspondence Email : nandrimarsan@gmail.com

Abstract

ARTICLE INFO

Article History:

Received : December 2, 2025

Reviewed : December 4, 2025

Revised : December 9, 2025

Accepted : December 28, 2025

Available online : January 3, 2026

Keywords:

Augmented Reality, English Learning, English Training, High School Students.

The development of digital technology opens up new opportunities for transforming learning, including English language learning. One technology that can be utilized is Augmented Reality (AR), which allows 3D objects to appear interactively in the real world. Mastering sentence structure is one of the most important aspects of English language skills. One method that can be applied to help students understand and use sentence patterns correctly is English Language Pattern Practice using Augmented Reality. This method allows students to learn sentence patterns systematically and structured through various forms of practice such as drawing pattern practice, spelling response practice, spelling practice, and listening practice. The main problems faced by students of SMA Negeri 1 Besitang are difficulty understanding sentence structure, limited vocabulary, weak mastery of grammar, dependence on translations, and low self-confidence in using English. The purpose of this program is to train students to be able to master English sentence patterns so they can communicate effectively and confidently. The approach method used is to establish collaboration between the community service team of Putra Abadi Langkat University with teachers and the school through intensive training and mentoring. After a series of activities, from material presentations to hands-on practice, students' abilities in understanding and using English sentence structures were clearly improved. Furthermore, student enthusiasm and school support were high, as evidenced by requests to continue similar training in the future.

Abstrak

INFO ARTIKEL

Proses Artikel:

Submit : 2 Desember 2025

Review : 4 Desember 2025

Revisi : 9 Desember 2025

Diterima : 28 Desember 2025

Terbit Online : 3 Januari 2026

Kata Kunci :

**Augmented Reality,
Pembelajaran Bahasa
Inggris, Pelatihan Bahasa
Inggris, Siswa SMA.**

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam transformasi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Augmented Reality (AR)* yang memungkinkan objek 3D muncul di dunia nyata secara interaktif. Pengetahuan dalam penguasaan struktur objek kalimat merupakan salah satu aspek terpenting dalam keterampilan berbahasa Inggris. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk membantu siswa memahami dan menggunakan pola kalimat secara benar adalah Latihan Pola Berbahasa Inggris dengan menggunakan Augmented Reality. Metode ini memungkinkan siswa/i untuk mempelajari pola-pola kalimat secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai bentuk latihan seperti drawing pattern practice, spelling response practice, spelling practice, dan listening practice. Permasalahan utama yang dihadapi siswa SMA Negeri 1 Besitang adalah kesulitan memahami struktur kalimat, keterbatasan kosakata, lemahnya penguasaan tata bahasa, ketergantungan pada terjemahan, serta rendahnya rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Tujuan kegiatan program ini adalah untuk melatih siswa agar mampu menguasai pola-pola kalimat bahasa Inggris sehingga mereka dapat berkomunikasi secara efektif dan percaya diri. Metode pendekatan yang digunakan menjalin kerja sama antara tim pengabdian Universitas Putra Abadi Langkat dengan guru dan pihak sekolah melalui pelatihan intensif dan pendampingan. Setelah dilakukan serangkaian kegiatan mulai dari pemaparan materi hingga praktik langsung, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan struktur kalimat dalam bahasa Inggris. Selain itu, antusiasme siswa dan dukungan pihak sekolah sangat tinggi, yang ditunjukkan melalui permintaan untuk melanjutkan pelatihan serupa di masa mendatang.

1. PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 BESITANG merupakan salah satu sekolah jenjang SMA berstatus Negeri yang berada di Alamat SMA Negeri 1 Besitang terletak di Jl. Sei Pucuk, Pekan Besitang, Kec. Besitang, Kab. Langkat, Sumatera Utara. SMA Negeri 1 BESITANG didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan Nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 860/BANSM/PROVS U/LL/XII/2018 pada tanggal 2 Desember 2018.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sekolah ini memiliki jumlah siswa yang terdaftar di SMA Negeri 1 Besitang saat ini adalah 559 siswa, terdiri dari 214 siswa laki-laki dan 345 siswa perempuan. Proses pembelajaran dibimbing oleh 47 orang guru yang kompeten di bidangnya. Sekolah ini juga aktif mengikuti berbagai perlombaan di tingkat lokal, nasional, maupun internasional, dan telah meraih berbagai prestasi di bidang akademik maupun non-akademik. Salah satu penghargaan yang pernah diterima adalah Turnamen Bola Voli Cup Tahun 2019. Selain itu, sekolah ini juga menjalin kerja sama dengan mitra dan berbagai lembaga dan institusi guna mendukung pengembangan kompetensi siswa dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung di dunia pendidikan dan industri.

Tetapi, dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, SMA Negeri 1 Besitang masih menghadapi permasalahan yang dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi belajar siswa secara optimal. Kendala yang dihadapi SMA Negeri 1 Besitang dapat dirangkum sebagai berikut:

- Kesusahan memahami struktur kalimat karena minimnya latihan praktik dalam membentuk kalimat yang benar.
- Terbatasnya bentuk kosa-kata akibat kurangnya kebiasaan membaca dan mendengar dalam berbahasa Inggris.

- c. Kemampuan tata letak bahasa yang lemah karena metode pembelajaran belum interaktif dan kurang terstruktur.
- d. Kesulitan memahami konteks penggunaan bahasa, yang menyebabkan siswa cenderung menerjemahkan kata per kata tanpa memahami maknanya secara utuh.
- e. Ketergantungan pada bahasa Indonesia saat berpikir, yang menghambat kemampuan berpikir langsung dalam bahasa Inggris.
- f. Kurangnya rasa percaya diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris akibat minimnya kesempatan untuk berlatih secara aktif.
- g. Serta kurangnya minat dalam menguasai berbahasa Inggris.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian dari Universitas Putra Abadi Langkat menawarkan solusi berupa pelatihan penguasaan Latihan Berbahasa Inggris dengan menggunakan Augmented Reality. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Eri Sasmita Susanto, et. al, (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Berbasis Augmented Reality” Aplikasi dapat berjalan dan membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris dikarenakan memiliki fitur Home Screen, memindai Image Target, melihat hasil pemindai Image Target, Setting, Screenshot Share, latihan, dan memilih animasi.

Maka dari itu Latihan Berbahasa Inggris dengan Augmented Reality berfokus pada penguasaan pola-pola kalimat dengan bentuk barcode/gambar dalam bahasa Inggris secara bertahap dan sistematis melalui berbagai bentuk latihan, seperti drawing pattern practice, spelling response practice, spelling practice, dan listening practice.. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat memahami dan mengetahui struktur kalimat bahasa Inggris secara lebih efektif, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berbicara.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi AR sederhana pada SMA N 1 Besitang yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta memiliki tujuan kegiatan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi AR untuk pembelajaran. Memberikan pengalaman belajar interaktif kepada siswa melalui media AR. Mengembangkan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis AR yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Melalui pengabdian ini, perguruan tinggi, sekolah, dan masyarakat dapat bekerja sama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama serta menciptakan generasi yang terampil dan siap menghadapi tantangan global.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini ditujukan kepada siswa/i SMA Negeri 1 Besitang, Kabupaten Langkat selama kurun waktu 2 minggu. Pengabdian ini dilakukan selama 16 jam yang dilaksanakan selama 2 minggu, setiap hari atau disesuaikan dengan jadwal pihak sekolah. Siswa/i yang akan mengikuti pelatihan ini adalah perwakilan dari beberapa kelas di SMA Negeri 1 Besitang. Kegiatan ini akan dilaksanakan di ruang kelas SMA Negeri 1 Besitang.

Melalui pengabdian ini, perguruan tinggi, sekolah, dan masyarakat dapat bekerja sama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama serta menciptakan generasi yang terampil dan siap menghadapi tantangan global.

Dalam rangka memberikan solusi dan mendapatkan target luaran atas permasalahan mitra yang telah disebutkan, berikut ini adalah langkah-langkah yang akan dilakukan oleh tim Pengabdian Universitas Putra Abadi Langkat. Metode pelaksanaan yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tim pengabdian melakukan observasi dengan cara mewawancarai kepala sekolah SMA Negeri 1 Besitang tentang permasalahan yang sering dihadapi siswa terkait dengan kesulitan dalam memahami dan menggunakan pola kalimat berbahasa Inggris.
2. Tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang berkaitan dengan penguasaan Latihan Berbahas Inggris dalam bentuk modul pelatihan berbentuk barcode gambar dan presentasi power point.
3. Tim pengabdian mengajak guru bahasa Inggris SMA Negeri 1 Besitang untuk ikut berperan aktif

selama pelatihan berlangsung guna memastikan kesinambungan program setelah pelatihan selesai.

4. Tim pengabdian akan memilih beberapa siswa dari beberapa kelas sebagai model pelatihan untuk membantu siswa lainnya dalam memahami dan menerapkan Latihan Berbahasa Inggris secara langsung.

Sedangkan partisipasi mitra dalam pelaksanaan PKM sangat diperlukan dalam penyelesaian masalah dan keberlanjutan program setelah program berakhir. Adapun partisipasi mitra antara lain:

1. Memberikan informasi tentang permasalahan penguasaan pola kalimat bahasa Inggris siswa di SMA N 1 Besitang.
2. Menyediakan tempat kegiatan pelatihan di lingkungan sekolah.
3. Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dari pelatihan penguasaan Latihan Berbahasa Inggris memanfaatkan teknologi Augmented Reality ke dalam proses pembelajaran bahasa Inggris secara rutin di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

P engetahuan dalam berbahasa Inggris secara lancar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa/i dalam penguasaan bahasa asing. Oleh karena itu, berbagai metode dan strategi terus dikembangkan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan ini. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam pembelajaran struktur bahasa Inggris adalah metode Latihan Berbahasa Inggris dengan Augmented Reality, yang menekankan pada penguasaan pola-pola kalimat dengan barcode gambar secara bertahap dan sistematis. Permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa/I SMA Negeri 1 Besitang adalah kesulitan memahami dan menggunakan struktur kalimat berbahasa Inggris secara benar. Hal ini disebabkan oleh belum adanya pelatihan khusus yang secara konsisten melatih siswa untuk menguasai pola kalimat melalui pendekatan praktik langsung. Kurangnya latihan terstruktur menyebabkan siswa terbiasa menerjemahkan secara harfiah dan tidak memahami konteks kalimat, yang akhirnya menghambat kemampuan berbicara mereka.

Pelatihan Berbahasa Inggris Dengan Augmented Reality ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan pola-pola kalimat bahasa Inggris dalam konteks sederhana dan terstruktur. Siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dalam menyusun kalimat, kini mulai mampu mengenali dan menggunakan berbagai pola kalimat dengan lebih percaya diri. Antusiasme siswa dalam mengikuti pelatihan juga menunjukkan bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mereka. Berikut ini adalah pemaparan poin-poin mendasar dalam pelatihan penguasaan Berbahasa Inggris di SMA Negeri 1 Besitang: a. Memberikan penjelasan tentang pengertian berbahasa Inggris dan pentingnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. b. Menjelaskan lima jenis latihan pola kalimat, yaitu: drawing pattern practice, spelling response practice, spelling practice, dan listening practice. c. Menyajikan contoh-contoh visual dalam bentuk barcode atau gambar agar siswa dapat memahami pola kalimat secara konkret. d. Melakukan sesi praktik langsung secara berkelompok untuk membiasakan siswa menggunakan pola kalimat dalam berbagai konteks. e. Memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa agar mereka memahami kesalahan dan dapat memperbaikinya secara mandiri.



Gambar 1. Tampilan Scan Marker Augmented Reality



Gambar 2. Tim Memberikan Materi Pelatihan AR

4. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan aplikasi augmented reality untuk pembelajaran Bahasa Inggris di SMA N 1 Besitang berjalan dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta. AR terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberi dukungan bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Untuk keberlanjutan kegiatan, sekolah disarankan menyediakan perangkat pendukung serta melanjutkan pengembangan konten AR sesuai kebutuhan kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelita, S., Kurniawan, R. A., & Ratnawati, D. (2024). Aplikasi augmented reality untuk pengenalan kosakata benda bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 17–35.
- Augmented, A., Untuk, R., Bahasa, P., Pada, I., & Sekolah, A. (2021). Augmented reality applications for learning English in elementary school children. *Journal of Educational Technology*, 16(2), 121–128.

- Berastagi, K., & Karo, K. (2025). *Jurnal Abdimas Maduma*, 12–17.
- Gholap, V. B., & Li, W. (2023). Past, present, and future of the augmented reality (AR)-enhanced interactive techniques: A survey. In *Proceedings of the 7th International Conference on Machine Vision and Information Technology (CMVIT)* (pp. 143–148). IEEE. <https://doi.org/10.1109/CMVIT57620.2023.00035>
- Kabata, Y., Putri, N. L. N. P., Sudiarmika, I. B. K., & Putri, S. (2024). “Fruit troduction”: Aplikasi augmented reality untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa tingkat sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7, 6042–6046.
- Kshirsagar, N., Pandey, G., Prakash, A., Chauhan, I. S., & Kumar, S. (2023). Educative reality: Augmented reality application for education. In *Proceedings of the 2nd International Conference for Innovation in Technology (INOCON)* (pp. 1–6). IEEE. <https://doi.org/10.1109/INOCON57975.2023.10101270>
- Liu, E., Liu, C., Yang, Y., Guo, S., & Cai, S. (2018). Design and implementation of an augmented reality application with an English learning lesson. In *Proceedings of the IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALE)* (pp. 494–499). IEEE. <https://doi.org/10.1109/TALE.2018.8615384>
- Munir, F. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar dengan berbantuan teknologi augmented reality berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 3(4), 174–189.
- Pahlevi, N. R., Degeng, M. D. K., & Ulfa, S. (2024). Storybook berbasis augmented reality (AR) meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7, 1–8.
- Putra, M. A., & Hariyono, E. (2024). Exploring augmented reality-based learning media implementation in solar system materials. *Journal of Science Education Technology*, 5(1), 29–41.
- Riani, A., Utomo, E., & Nuraini, S. (2021). Development of local wisdom augmented reality (AR) media in elementary schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(1), 154–162.
- Rizki, A. (2021). Implementasi multimedia interaktif pengenalan alfabet berbahasa Inggris menggunakan augmented reality untuk TK/RA Mardhotillah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 1–5.
- Sari, I. P., Saragih, M., Hazidar, A. H., & Aspia, A. (2023). Perancangan sistem aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis virtual reality dan augmented reality. *Jurnal Sistem Informasi Pendidikan*.
- Setiawan, F. N., Abidin, M. Z., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan aplikasi augmented reality pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 48–54.
- Sitinjak, N. M., Sehati, S., Surbakti, B., Prastya, R., & Fitriana, M. (2025). Aplikasi augmented reality pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode linear congruent generator berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 14(November), 2905–2915.
- Susanto, E. S., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan aplikasi smart-book sebagai media pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 5(1), 64–71.

Waru, M. V., Rustan, N. A., & Patappari, A. (2024). Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk pendidikan sekolah dasar berbasis mobile augmented reality. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(April), 97–102.