

ABSTRAK

Carlos Andres Camelo Pena (01669200065)

“PENGARUH MOTIVASI, EMOSI, DAN KETERLIBATAN KOGNITIF SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DIMODERASI OLEH IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA SEKOLAH X DI JAKARTA”

(xv + 110 pages; 14 figures; 20 tables; 14 appendices)

Prestasi akademik di masa kanak-kanak memengaruhi kemampuan beradaptasi dan fungsionalitas siswa di Sekolah X; sangat penting untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi proses ini. Selanjutnya, augmented reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan informasi digital, seperti gambar, video, dan audio, ke dalam tempat yang sebenarnya, memfasilitasi pembelajaran melalui kesenangan tugas, keterlibatan, dan motivasi. Penelitian ini menyelidiki faktor-faktor yang memengaruhi prestasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris menggunakan implementasi AR di Sekolah X, seperti motivasi, emosi, dan keterlibatan kognitif, antara siswa usia 9 sampai 15 tahun. Penelitian ini melibatkan 52 siswa di kelas lima sampai sembilan di Sekolah X, Jakarta. SmartPLS 4 digunakan untuk melakukan analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa emosi memiliki pengaruh terbesar terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Inggris dibandingkan variabel lainnya, diikuti dengan keterlibatan kognitif yang memiliki pengaruh terbesar kedua. Motivasi berpengaruh positif terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Inggris, meskipun tidak kuat. AR juga berpengaruh positif terhadap hubungan motivasi dengan prestasi belajar kosakata bahasa Inggris, tetapi tidak berpengaruh positif terhadap hubungan emosi dengan prestasi belajar bahasa Inggris. AR tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hubungan antara keterlibatan kognitif dengan prestasi belajar bahasa Inggris.

Kata kunci: *kosakata bahasa Inggris, prestasi belajar, motivasi, emosi, keterlibatan kognitif, augmented reality, analisis jalur.*

Referensi: 129 (1996-2022)

ABSTRACT

Carlos Andres Camelo Pena (01669200065)

“THE EFFECT OF STUDENTS' MOTIVATION, EMOTIONS, AND COGNITIVE ENGAGEMENT ON ENGLISH VOCABULARY LEARNING MODERATED BY AUGMENTED REALITY IMPLEMENTATION AT SCHOOL X, JAKARTA”

(xv + 110 pages; 14 figures; 20 tables; 14 appendices)

Academic performance in childhood affects students' adaptability and functionality at School X, Jakarta; it is critical to understand the factors that influence this process. Further, augmented reality (AR) is a technology that merges digital information, such as images, videos, and audio, into actual places, facilitating learning through task pleasure, engagement, and motivation. This study investigates the factors that influence academic achievement in English vocabulary learning using AR implementation at School X, such as motivation, emotions, and cognitive engagement, among students ages 9 to 15. The study involves 52 students in grades five through nine at School X. SmartPLS 4 was used to do the data analysis. The results of this study show that emotions have the largest effect on English vocabulary learning achievement compared to other variables, followed by cognitive engagement, which has the second largest impact. Motivation has a positive effect on English vocabulary learning achievement, although it is not strong. AR also has a positive effect on the relationship between motivation and English vocabulary learning achievement, but it does not have a positive effect on the relationship between emotions and English vocabulary learning achievement. AR has no significant influence on the relationship between cognitive engagement and English vocabulary learning achievement.

Keyword: *English vocabulary, learning achievement, motivation, emotions, cognitive engagement, augmented reality, path analysis.*

References: 129 (1996-2022)