

**ABSTRAK**  
**MANAJEMEN UX DALAM OPTIMALISASI PEMAHAMAN**  
**PEMBELAJARAN SISWA DENGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY***

Oleh  
**RIZQY AMALIA PUTRI**

Pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut adanya adaptasi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini mengkaji peran *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana AR dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan manajemen kinerja siswa, dengan fokus pada pengalaman pengguna (UX) sebagai faktor utama. Penelitian ini melibatkan tiga sekolah dengan tingkat akreditasi yang berbeda-beda: MIN 2 Ponorogo, MI Hidayatul Mubtadi'in, dan MI Terpadu Al Madinah. Melalui kombinasi metode kualitatif, termasuk wawancara, survei, dan eksperimen yang melibatkan 65 siswa dan 6 guru, penelitian ini mengidentifikasi tantangan seperti motivasi siswa yang rendah, kesulitan dalam mengingat kosakata, dan kecemasan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dengan menciptakan lingkungan yang interaktif dan mendalam. Penelitian ini menyimpulkan bahwa AR, jika dikombinasikan dengan desain UX yang efektif, berpotensi sebagai alat yang ampuh dalam pendidikan modern, khususnya dalam meningkatkan pengajaran bahasa Inggris di tingkat dasar dengan presentasi pada sekolah A 71,43%, sekolah B 79,37%, dan sekolah C 72,46%.

**Kata Kunci:** Manajemen UX, *Augmented Reality*, Usability Heuristic, Pembelajaran Bahasa Inggris, Motivasi Siswa.