

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Didalam dunia pendidikan pelajaran bahasa Inggris adalah pelajaran bahasa yang sudah diajarkan sejak Pendidikan Dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Silfanny et al., 2016) Saat ini bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang mana sebagian besar negara menjadikannya sebagai bahasa untuk berkomunikasi. Di Indonesia kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama. Bahasa asing merupakan bahasa dari negara lain yang penggunaannya tidak secara umum dalam interaksi sosial di lingkungan masyarakat.

Bahasa adalah alat komunikasi antar individu sebagai sarana penghubung isi pikiran dan pendapat. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di dunia pendidikan yaitu bahasa Inggris. Penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang perlu diterapkan dalam era modern ini. Pengenalan benda-benda yang ada dilingkungan sekolah dalam bahasa Inggris dapat dijadikan pembelajaran dasar dalam proses belajar mengajar dikelas. Penggunaan bahasa Inggris berdampingan dengan perkembangan teknologi saat ini yang secara umum menggunakan bahasa Inggris. Namun penyalahgunaan teknologi seperti penggunaan sosial media secara terus menerus cenderung membuat pengguna menjadi malas dan bosan dengan metode belajar manual menggunakan buku. Sehingga pemanfaatan teknologi yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dapat diterapkan juga dalam dunia pendidikan.

Umumnya proses belajar ini digunakan dengan komunikasi seorang guru dengan siswa. Pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas 1 SD di sekolah SD Swasta Juan Harapan yang hanya menggunakan buku sebagai alat membuat pembelajaran menjadi kaku dan siswa merasa kurang tertarik serta merasa sulit dengan pembelajaran bahasa Inggris, sehingga untuk mengatasi permasalahan ini akan digunakan sebuah media pembelajaran yang baru yaitu dengan menggunakan media visual yang lebih kreatif dimana dapat menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga dapat diterima dengan tepat sasaran. pengguna media pembelajaran dengan jenis media visual ini dapat membuat proses pembelajaran semakin menarik, efektif dan efisien hingga akan memberikan pengalaman dan kesan belajar yang baik pada siswa. (Tahel & Ginting, 2019) Alat belajar dengan menggunakan media visual ini akan dirancang dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Latifah et al., 2021) *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dua dunia yaitu dunia maya dan dunia nyata. Dalam kata lain dunia nyata akan ditampilkan kedalam dunia maya. Teknologi *Augmented Reality* dapat ditampilkan dengan menggunakan bantuan PC atau laptop, dan smartphone *android* serta dengan marker yang telah ditentukan. Penggunaan yang paling sering digunakan seiring perkembangan teknologi saat ini yaitu smartphone *android*, hal ini merupakan hal yang melatarbelakangi penulis untuk menggunakan smartphone *android* dalam penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam bidang pembelajaran bahasa Inggris. Penyalahgunaan teknologi tidak

hanya dilakukan oleh orang dewasa, namun anak-anak juga dapat menjadi lebih malas untuk belajar.

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesat dan memberikan pengaruh baik dalam aktivitas sehari-hari salah satunya dalam dunia pendidikan. Seiring perkembangan teknologi informasi saat ini, media pembelajaran juga mengalami perkembangan yang mengikuti teknologi saat ini. Penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat menjadi inovasi baru yang mampu menjadikan pembelajaran menjadi tidak kaku dan lebih menarik. Namun penyalahgunaan teknologi dapat terjadi pada semua kalangan, salah satunya pada anak-anak yang kecanduan bermain dengan teknologi dan bermalas-malasan untuk belajar. Bahasa Inggris yang pada umumnya merupakan bahasa asing pertama yang dipelajari di sekolah hingga tidak sedikit siswa yang kurang tertarik dan merasa bahwa bahasa Inggris sulit untuk dipelajari. Metode belajar yang menggunakan buku dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa yang tidak tertarik dengan bahasa Inggris.

Berdasarkan pendahuluan diatas penulis bertujuan untuk merancang aplikasi belajar bahasa Inggris menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk membantu proses belajar mengajar dalam kelas menjadi tidak kaku dan lebih menarik. Oleh karena itu penulis mengambil judul ***“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY”***.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan dijabarkannya latar belakang masalah, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing yang sulit untuk dipelajari.
2. Proses belajar mengajar yang kaku dan membosankan.
3. Kurang bijak dalam menggunakan teknologi yang berkembang.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Materi dari aplikasi ini terkait objek-objek yang ada dilingkungan sekolah dalam bahasa Inggris
2. Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Dasar Swasta Juan Harapan kelas 1 SD
3. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle
4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan tools pada software unity
5. Aplikasi yang dirancang untuk sistem operasi berbasis *android* minimal versi marmellow atau android versi 6.0
6. Perancangan aplikasi ini menggunakan teknologi *Augmented Reality*
7. Aplikasi ini hanya dapat diakses pada perangkat *android*
8. Aplikasi ini belum diterbitkan pada layanan *google play store* dan sejenisnya.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijabarkan diatas, adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *android*.
2. Bagaimana penerapan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik pada keadaan pesatnya perkembangan teknologi saat ini.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijabarkan diatas, adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk merancang aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *android*.
2. Untuk menerapkan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menarik pada keadaan pesatnya perkembangan teknologi saat ini.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis berharap kiranya dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

##### **1.6.1 Secara Teoritis**

Penulis berharap baik secara langsung maupun tidak langsung penelitian ini dapat bermanfaat pada berbagai pihak yang menggunakan aplikasi ini, yaitu diantaranya :

1. Memampukan serta menambah keahlian dalam bidang perancangan aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
2. Mengantisipasi rasa bosan yang timbul saat proses belajar mengajar dikelas.
3. Meningkatkan ketertarikan siswa pada pelajaran bahasa Inggris.

### **1.6.2 Secara Praktis**

Penulis berharap baik secara langsung maupun tidak langsung penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis pada berbagai pihak yang menggunakan aplikasi ini, yaitu diantaranya :

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan dalam merancang dan membangun aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

2. Bagi Dunia Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan.

3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan sumber pengetahuan pada penelitian selanjutnya

4. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan membangun rasa ketertarikan dalam mempelajari bahasa Inggris kehidupan sehari-hari.