

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang baik untuk menunjang aktifitas keseharian manusia salah satunya dalam dunia pendidikan. Dengan adanya fasilitas internet sendiri memberi kemudahan bagi para pelajar untuk mengakses informasi pembelajaran dengan cepat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wahana & Marfuah, 2019) teknologi selalu menghadirkan inovasi baru yang dapat digunakan dan diterapkan pada dunia Pendidikan membuat teknologi informasi membuat pelajar sangat antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu manusia sebagai jembatan penghubung sebuah pemikiran dan pendapat. Dalam dunia Pendidikan sendiri, bahasa merupakan hal yang sangat penting karena untuk mengenal suatu budaya baru diperlukan pengetahuan dalam memahami arti dari sebuah bahasa asing tersebut. Salah satu bahasa yang dipelajari dalam dunia Pendidikan Indonesia adalah bahasa inggris.

Bahasa inggris adalah bahasa universal yang keberadaannya digunakan sebagai bahasa pengantar utama diseluruh dunia salah satunya Indonesia. (Augmented et al., 2016) menjelaskan bahasa inggris adalah bahasa yang penting dalam dunia Pendidikan. Bahasa inggris terus berkembang dan memberikan manfaat dengan cakupan yang luas tidak hanya dalam dunia Pendidikan melainkan dalam teknologi, dunia kerja, dan sebagai media untuk bersosialisasi maupun menjalin kerja sama.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan oleh masyarakat Indonesia terlebih dalam dunia pendidikan membuat bahasa ini menjadi salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari untuk mengenal budaya asing. Menariknya bahasa Inggris digunakan oleh hampir seluruh kalangan tidak hanya orang tua, remaja, bahkan anak – anak. Kelebihan dari bahasa Inggris sendiri adalah bahasa ini memiliki kesamaan tersendiri dengan bahasa Indonesia seperti tata cara penggunaannya, bentuk tulisannya sehingga masyarakat dapat membaca dan mempelajarinya. Perkembangan teknologi cenderung membuat para pelajar malas terlebih belajar dengan menggunakan buku. Aktifitas ini terbilang membosankan karena tidak memotivasi pelajar untuk mulai mengenal suatu budaya dengan menggunakan buku. Terlebih pelajar merasa bahasa Inggris merupakan pelajaran yang rumit dipelajari oleh pelajar menurut jurnal penelitian yang dilakukan oleh (Usman Nurhasan1,dkk, 2016) bahasa Inggris menjadi bahasa yang sulit dipelajari dikarenakan aspek yang terdapat dalam bahasa Inggris membuat para pelajar sulit mengingat. Metode pembelajaran yang terbilang bosan yang tidak memberikan perkembangan baru menjadikan ini salah satu faktor yang membuat pengajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Aspek yang terkandung adalah *vocabulary*, *listening*, *speaking*, dan *reading*. Karena kurangnya pemahaman mereka dalam berbahasa Inggris membuat para pelajar mendapat nilai yang tidak memuaskan.

Di zaman perkembangan teknologi yang terbilang pesat ini terlebih dalam dunia Pendidikan, teknologi selalu menghadirkan terobosan baru dalam memudahkan para pengguna mengakses informasi. Tidak hanya memberikan

kemudahan, teknologi sendiri juga memberikan dampak yang tidak baik bagi para pengguna *smartphone* karena tidak bijak memanfaatkan informasi sehingga membuat pengguna malas mengenal budaya asing. Mengenal budaya asing memberikan dampak yang baik untuk lebih mengenal dunia. Dengan memanfaatkan teknologi seperti AR (*Augmented Reality*) para pengguna sekiranya dapat belajar berbahasa Inggris dengan memaksimalkan penggunaan *smartphone* berbasis android untuk mengenal budaya baru.

AR (*Augmented Reality*) adalah teknologi yang dirancang dapat mengkonversikan gambar dari dunia maya menjadi objek yang nyata seolah tidak ada batas antara dunia maya dan dunia nyata (Aripin & Suryaningsih, 2019). Melalui penjelasan latar belakang diatas dapat disimpulkan peneliti ingin merancang sebuah media pembelajaran dengan judul **“EDUKASI PENGENALAN BUAH BUAHAN DALAM BAHASA INGGRIS MELALUI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Bahasa Inggris dianggap salah satu bahasa yang rumit untuk dipelajari.
2. Pembelajaran yang kurang interaktif karena masih menggunakan buku yang cenderung membosankan.
3. Kurangnya aktifitas pengenalan budaya asing kepada anak usia dini.
4. Kurang bijak dalam penggunaan fasilitas *smartphone*.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terstruktur, maka batasan masalah yang diletakkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran Augmented Reality ini dirancang untuk sistem operasi berbasis *android*.
2. Sistem operasi *android* yang digunakan minimal versi *Jelly Bean*
3. Materi sistem pembelajaran ini terkait suku kata buah buahan dalam bahasa Inggris.
4. Pembuatan sistem ini menggunakan *tools* pada *Software Unity*
5. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Swasta Sinar Timur
6. Metode perancangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah *Augmented Reality* pembelajaran berbasis *android* yang dapat menambah pengetahuan dalam berbahasa Inggris?
2. Bagaimana implementasi *Augmented Reality* pembelajaran suku kata buah buahan dalam bahasa Inggris untuk pelajar berbasis *android*?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari hasil penelitian ini yang diharapkan sebagai berikut:

1. Merancang sebuah *Augmented Reality* pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *android* sebagai media penambah pengetahuan untuk pengguna.

2. Untuk implementasi sebuah *Augmented Reality* pembelajaran suku kata buah-buahan dalam bahasa Inggris yang lebih interaktif untuk pengguna.

1.6. Manfaat Penelitian

Secara teoritis diharapkan pengguna mendapatkan sebuah pengetahuan baru dalam berbahasa Inggris dan harapan kedepannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya dalam merancang sebuah AR (*Augmented Reality*). Secara praktis manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah bagi:

1. Pengguna

Augmented Reality pembelajaran bahasa Inggris ini dapat menjadi sarana penambah ilmu pengetahuan yang baru yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan yang baru dalam merancang sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan AR (*Augmented Reality*) dan memacu minat peneliti dalam mengenal dunia komputer.

3. Universitas

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi tolak ukur penelitian lanjutan terkait mengembangkan atau merancang sebuah pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan AR (*Augmented Reality*)