

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu bahasa asing yang paling penting dan paling banyak digunakan di dunia saat ini adalah bahasa Inggris. Secara umum, bahasa Inggris adalah bahasa utama di negara-negara yang pernah dijajah Inggris dan merupakan bahasa yang berasal dari Inggris. Namun, dengan perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi, Bahasa Inggris sudah menjadi bahasa komunikasi global yang melintasi batasan negara dan budaya. Penguasaan Bahasa Inggris dapat membuka pintu kesempatan karier yang lebih luas. Karyawan yang berbahasa Inggris sangat penting bagi banyak organisasi internasional dan perusahaan multinasional. Kemampuan berbahasa Inggris dapat meningkatkan mobilitas karier, peluang kerja, dan promosi. [1]. Dilansir dari laman [www.ef.com](http://www.ef.com) English Proficiency Index (EF EPI) yang dilakukan oleh Education First pada tahun 2022, Indonesia berada pada peringkat ke-81 dari 111 negara dalam hal kemampuan Bahasa Inggris. Survei ini mengukur keterampilan Bahasa Inggris dalam aspek mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara [2]. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Salah satu faktor sulitnya mempelajari Bahasa Inggris adalah media yang digunakan hanya berdasarkan gambar dan teks saja. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris disalah satu Sekolah Dasar Al Irsyad Al-Islamiyyah 01, Hanna Saniffah S.Pd. Beliau menyatakan bawasannya, metode pembelajaran yang dimanfaatkan pada aktivitas belajar-mengajar disekolah tempatnya mengajar cenderung masih tergolong konvensional. Siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk mengeksplorasi dalam pembelajaran. Pada wawancara tersebut pula, Ibu Hanna menekankan pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris, yang ditunjukkan melalui program *English Week* yang diadakan di sekolahnya. Maka, penggunaan metode baru dalam pembelajaran diusulkan sebagai sistem yang bermanfaat dan mendukung kegiatan belajar-mengajar, serta

sebagai media pembelajaran yang bisa dibawa pulang oleh siswa untuk dipelajari di rumah.

Pendidikan adalah salah satu dari banyak aspek kehidupan yang telah sangat terpengaruh oleh kemajuan teknologi. Dalam beberapa tahun terakhir, kita sudah melihat kemajuan pesat dalam teknologi pendidikan yang memberikan peluang baru bagi para pendidik dan siswa. Teknologi yang berkembang secara pesat dalam Pendidikan salah satunya adalah mobile, Ponsel pintar dan tablet telah menjadi alat yang umum dipergunakan oleh siswa dan guru dalam akses sumber daya pembelajaran online [3]. Pada tahun 2022, 67,88% penduduk Indonesia berusia 5 tahun ke atas akan memiliki telepon seluler, berdasar pada data Badan Pusat Statistik (BPS). [4]. Karena mayoritas penduduk Indonesia sudah memiliki ponsel maka ponsel dapat dijadikan menjadi media pembelajaran baru bagi siswa dalam mempelajari materi. Penerapan *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran siswa memiliki dampak positif, seperti meningkatkan keterkaitan siswa, menumbuhkan pemahaman konseptual yang lebih besar, meningkatkan kesempatan belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Dengan adanya penerapan AR materi yang disampaikan akan lebih jauh lebih menarik serta informasi yang diperoleh akan lebih banyak dibanding dengan metode pembelajaran gambar dan teks. Dalam penerapan *Augmented Reality* (AR) dalam pendidikan, siswa dapat terlibat secara langsung dengan objek virtual yang menarik. Mereka dapat berinteraksi dengan objek tersebut melalui sentuhan dan gerakan, sambil mendapatkan penjelasan suara yang mendampingi. Pengalaman ini memberikan siswa kesempatan untuk menggunakan berbagai indera mereka, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi secara optimal [5]. Pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran memberi pengalaman belajar yang menarik dan imersif bagi siswa, yang dapat memotivasi dan pemahaman mereka.

Dengan itu, pengembangan media pembelajaran AR dapat menjadi solusi efektif dalam mengenalkan siswa dengan Bahasa Inggris sejak dini. Dalam pengembangan AR, metode yang hendak dipakai yaitu metode ADDIE.

Metode ADDIE merupakan kependekan dari Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Metode ADDIE dimulai dengan melakukan analisis situasi untuk memahami kebutuhan yang perlu disesuaikan. Pendekatan ADDIE memfokuskan pada tahapan analisis keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh, perancangan pengalaman belajar yang optimal, pengembangan produk, distribusi kepada audiens, dan akhirnya tahap evaluasi formatif untuk menguji keefektifan produk sebagai media pembelajaran bagi siswa. Evaluasi dilakukan melalui validasi dari guru Bahasa Inggris, untuk memastikan produk tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi *Augmented Reality* (AR) dengan judul "RANCANG BANGUN AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS". Aplikasi ini dimaksudkan bisa meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar dalam mempelajari bahasa Inggris sejak dini, melalui pendekatan yang lebih efektif dan lebih menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam konteks karya ini, problema yang terjadi di Indonesia saat ini ialah kurangnya kemahiran dalam berbahasa Inggris. Fenomena tersebut didapatkan dari indeks EPI yang menyatakan bahwa Indonesia berada peringkat ke-81 dari 111 negara. Hal tersebut juga dikuatkan melalui sebuah wawancara pada guru Bahasa Inggris dari Sekolah Dasar Al Irsyad Al-Islamiyyah 01 Kota Purwokerto yang menyampaikan bawasannya metode pembelajaran yang dilaksanakan pada anak ajarnya cenderung konvensional. Maka, dibutuhkan sebuah sistem yang mampu menyediakan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan secara efektif dalam sebuah metode pembelajaran.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Apakah pengenalan hewan menggunakan Augmented Reality sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi pembelajaran yang efektif untuk mengatasi masalah kurang mahirnya siswa sekolah dasar dalam berbahasa Inggris?

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini diberikan batasan-batasan supaya tidak terjadinya melebarnya perumusan masalah dan menghindari persepsi yang berbeda, sebagai berikut:

1. Proses pengembangan AR hanya menggunakan materi yang sudah diajarkan kepada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Al Irsyad Al Islamiyyah, yaitu materi pengenalan hewan berbahasa Inggris.
2. Proses Pengembangan AR Pengenalan Hewan Berbahasa Inggris hanya akan dikembangkan untuk sistem android.
3. Aplikasi AR yang dikembangkan membutuhkan akses internet.
4. Hewan yang akan dimasukkan dalam aplikasi AR mengikuti kurikulum materi yang diajarkan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Al Irsyad Al Islamiyyah.
5. Penelitian ini akan menggunakan marker kartu dengan format khusus, marker yang digunakan berjenis *marker based tracking* berbentuk kartu. *Marker* tersebut akan digunakan sebagai referensi untuk mengaktifkan konten *augmented reality*.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diterapkan guna mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu diantaranya:

1. Merancang dan membangun sebuah sistem aplikasi berbasis android mobile yang memiliki fitur pengenalan hewan menggunakan metode *augmented reality*.
2. Untuk mengetahui apakah sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris ini dapat mengatasi masalah kurangnya kemahiran anak tingkat sekolah dasar dalam berbahasa Inggris.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya :

- a. Dengan adanya pengembangan sebuah aplikasi AR sebagai alat bantu mengajar, dapat memberikan bantuan bagi siswa tingkat Sekolah Dasar dalam mengenal berbagai hewan dengan Bahasa Inggris lebih efektif.
- b. Dapat dikembangkannya media pembelajaran yang bisa mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mempelajari materi pengenalan hewan dengan menggunakan Bahasa Inggris.
- c. Dengan menerapkan metode pengujian evaluasi formatif, diharapkan hasilnya dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya.