

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di jaman yang modern ini belajar bahasa inggris sangat penting baik lisan dan tulisan. Belajar bahasa inggris yang paling efektif pada masa anak-anak, karena masa anak-anak otak menyerap ilmu lebih cepat daripada orang dewasa. Banyak orang dewasa memberikan les privat bahasa inggris, tetapi anak merasa belajar bahasa inggris karena terpaksa. Menjadikan anak-anak tidak bisa menguasai bahasa inggris, sehingga pelafalan bunyi dan struktur kalimat bahasa inggris yang salah sehingga sehingga terdengar aneh.

Pendidikan bahasa asing untuk anak-anak di Amerika dan Eropa sudah dimulai sejak tahun lima puluhan dan menjadi sangat populer pada tahun enam puluhan, namun agak menurun pada tahun tujuh puluhan. Pendidikan dan pembelajaran bahasa Inggris didasari suatu pemikiran bahwa belajar bahasa asing atau bahasa kedua akan lebih baik bila dimulai lebih awal (Hammerby, 1982 : 265).^[5] Perkembangan bahasa adalah salah satu perkembangan yang penting dimiliki oleh anak, dengan kemampuan bahasa anak bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain (Novan A Wiyani, 2014). (Gusrayani, 2014) menyatakan bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang juga merupakan bahasa yang diajarkan secara luas dan dikuasai banyak negara maju di dunia. Hasil penelitian Sari et al., (2019) menemukan bahwa media audio dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Ini berarti jika dilihat dari lagu maka dapat meningkatkan kemampuan berbicara

(kosakata) anak dalam Bahasa Inggris.^[12] Umar (2013 : 8), menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.^[6]

Berdasarkan pentingnya upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran maka sangatlah diperlukan adanya upaya pengembangan suatu media pembelajaran yang bersifat interaktif berupa “multimedia pembelajaran dengan berbasis komputer”. Multimedia pembelajaran yang berbasis komputer ini dinilai lebih interaktif karena komputer dinilai mampu melengkapi para siswa dengan model, drill, latihan, alat referensi, sistem dan lingkungan simulasi, tes, dan perhitungan yang kompleks.^[11]

Peluang yang didapat dengan mempelajari teknologi augmented reality (AR) ini sangat besar, karena masih sedikit pengembang di Indonesia dan dikarenakan masih barunya teknologi ini. Beberapa sektor industri yang berpeluang dikembangkan di Indonesia seperti medis, manufaktur, robotika, *entertainment* dan edukasi.^[11]

TK ABA Margomulyo III adalah instansi pendidikan untuk anak usia 5-6 tahun. TK ABA Margomulyo III terletak Sawahan, Margomulyo, Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Dalam dunia pendidikan *augmented reality* sudah banyak penggunaannya bahkan mudah untuk diakses. TK ini masih belum memanfaatkan teknologi *Augmented reality* untuk kegiatan belajar dan mengajar pada saat ini, dalam kegiatan belajar dan mengajar guru masih menggunakan majalah

bergambar. Sistem pembelajaran ini membuat siswa kurang bisa memahami dan kurang menarik. Maka teknologi *Augmented reality* dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Dari uraian di atas maka dibuatlah media pembelajaran bagi anak TK untuk pengenalan binatang menggunakan bahasa Inggris dengan teknologi *Augmented reality*, yang bertujuan agar bertujuan siswa TK mengenal binatang serta benar pengucapannya dalam bahasa Inggris. Maka dibuatlah aplikasi *augmented reality* Mengenal Binatang dalam Bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat pengenalan bahasa Inggris bertema nama binatang menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai metode belajar.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini agar tidak menyimpang jauh dari pembahasan, adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Marker* yang digunakan berupa buku bergambar.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang *Augmented reality* tidak membahas tentang pembuatan *3D modeling*.
3. Pembuatan aplikasi *Augmented reality* menggunakan Unity3D dan Vuforia.
4. Aplikasi ini hanya pengenalan nama binatang dalam bahasa Inggris bukan bahasa Inggris dengan kalimat yang panjang.
5. Aplikasi ini berjalan pada perangkat berbasis android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran dengan cara yang baru dalam proses belajar mengajar.
2. Meningkatkan minat belajar pada anak-anak.
3. Memperkenalkan bahasa inggris kepada anak-anak.
4. Memperkenalkan teknologi *Augmented reality* kepada anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penulisan penelitian ini antara lain adalah:

1. Memberikan pengalaman baru dalam pengenalan hewan dalam bahasa inggris.
2. Mempermudah mempelajari nama hewan dalam bahasa inggris.
3. Mempermudah mempelajari nama binatang dalam bahasa inggris.
4. Sebagai refrensi untuk menambah pengetahuan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian sejenis.
5. Supaya kedepanya dikembangkan dalam dunia pendidikan di Indonesia.

1.6 Pengumpulan Data

Sebagai upaya untuk memperoleh data yang relevan dengan masalah yang dihadapi, penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, yaitu:

1.6.1 Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh data langsung melakukan melakukan tanya jawab kepada guru dan kepala sekolah TK ABA Margomulyo III. Tanpa wawancara peneliti akan kehilangan banyak informasi penting yang dapat diperoleh langsung dari responden.

1.6.2 Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Metode observasi merupakan metode dilakukan dengan cara survei langsung terhadap objek penelitian yaitu TK ABA Margomulyo III. Metode observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai apa yang diteliti.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Studi pustaka adalah segala usaha untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik. Informasi itu dapat diperoleh dari buku, laporan penelitian, karangan ilmiah, tesis dan sumber-sumber lain yang bisa dipertanggungjawabkan semua itu bisa di akses melalui internet maupun bisa mencari di perpustakaan.

1.6.4 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan menggunakan metode analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem.

1.6.6 Metode Perancangan

Pada tahap ini untuk memudahkan proses perancangan sistem yang akan digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) untuk menjelaskan dan menggambarkan rancangan.

1.6.7 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) MDLC mempunyai 6 tahapan yaitu *Concept, Design Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* dan dalam pengembangannya tidak harus berurutan kecuali *Concept*. Tahap *Concept* memang harus dikerjakan pertama kali.

1.6.8 Evaluasi

Evaluasi adalah proses identifikasi program atau kegiatan apakah sudah sesuai dengan perancangan dan sudah mencapai tujuan atau tidak. Metode yang digunakan adalah metode Evaluasi Sumatif

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun dengan sistematika penulisan pokok bahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Manfaat Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar landasan teori-teori yang berisi kajian pustaka, konsep pembuatan *Augmented reality* serta *software* yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas hardware yang digunakan serta tentang proses perancangan aplikasi *Augmented reality*.

BAB IV IMPELEMNTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan dan perancangan program serta berisi tentang implemntasi sistem dan pengujian program beserta hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi semua kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibangun, kritik dan saran yang bermanfaat untuk dijadikan penelitian selanjutnya oleh pembaca yang mengembangkan penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar isi berisi buku, jurnal dan sebagainya yang digunakan untuk menyusun penelitian ini. Melalui daftar pustaka penulis dan pembaca dapat mengetahui sumber aslinya.

LAMPIRAN

Lampiran berisi tentang keterangan-keterangan yang sangat penting dalam sekripsi, misyal data mentah atau rumus-rumus yang dianggap penting.