

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini Pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa, dapat dikatakan maju apabila sistem pendidikannya juga maju. Dunia Pendidikan di Indonesia kian berkembang, telah muncul beberapa inovasi dalam sistem berpendidikan di Indonesia. Media pembelajaran interaktif misalnya, dibebepara kesempatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara yang tepat dan efektif dalam membantu para guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Guru banyak menggunakan berbagai metode pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan tujuan untuk memberikan suasana yang menyenangkan agar para siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran tertentu.

Augmented Reality menjadi salah satu bagian dari media interaktif yang sering digunakan untuk mempermudah memberikan gambaran visual dari sebuah objek 2D menjadi 3D, karna dengan *augmented reality* dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya yang di tampilkan secara *realtime*, sehingga dalam pemanfaatan teknologi ini sebagai salah satu media pembelajaran dapat menciptakan metode belajar yang mudah dan menyenangkan bagi para guru dan siswa. Lain halnya seperti *virtual reality* yang sepenuhnya mengganti semua yang ada di dunia nyata, *augmented reality* hanya sekedar melengkapinya dengan berbagai objek tertentu.

Augmented reality telah di terapkan diberbagai *platform* media, salah satunya adalah *smartphone*. Dengan memanfaatkan mobilitas dan fasilitas yang dimiliki oleh *smartphone*. Terutama untuk android, *augmented reality* dapat digunakan pada *platform* ini oleh siapa saja dengan berbagai tujuan, terutama dalam dunia pendidikan, mengingat *smartphone* berbasis android sangatlah banyak penggunaannya dan segmentasi pasarnya di kalangan semua umur serta sosial ekonomi.

Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Pembina Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang memberikan fasilitas khusus untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) yang memiliki tenaga kerja guru sebanyak 64 orang dan siswa sebanyak 237 siswa, guna mewujudkan visi/misi dari sekolah inklusi. Dalam melakukan metode pembelajaran guru menggunakan kaidah-kaidah pengajaran yang disesuaikan oleh standar kurikulum dari sekolah yang dikhususkan untuk sekolah inklusi. Namun, dalam mewujudkannya memang masih ada kekurangan karena, dalam penyampaian materi di pelajaran tertentu masih menggunakan metode konvensional dan belum adanya perangkat media pembelajaran interaktif yang mendukung dan dapat disesuaikan dengan kemampuan para siswa, terutama dalam pendidikan bahasa Inggris.

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang di terapkan pada SLB Negeri Pembina Yogyakarta berdasarkan kurikulum KI KD Bahasa Inggris SMPLB Tunagrahita yang dimana tidak menggunakan metode pendekatan tematik, namun memiliki salah satu kompetensi dasar pada mengungkapkan struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial dari ungkapan menyatakan dan menanyakan nama benda yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari di lingkungan sekolah.

Bicara soal anak berkebutuhan khusus, terdapat beberapa kategori yang dapat di bedakan berdasarkan diagnosa penyandanginya misalnya: tuna netra, tuna daksa, tuna rungu, tuna wicara dan tuna grahita. Namun, yang memiliki tantangan yang lebih besar serta, yang perlu mendapatkan perhatian dan perlakuan khusus adalah tuna grahita (*mental retardation*) tapi, tidak dapat dipungkiri bahwa anak berkebutuhan khusus yang lain memiliki tantangannya masing-masing, terlebih dalam hal berbahasa. Anak penyandang tuna grahita akan kesulitan untuk memproses suatu bahasa tertentu, terlebih bahasa Inggris. Guru, sebagai pendamping mereka juga membutuhkan usaha yang lebih untuk menyampaikan materi agar dapat diterima dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam mewujudkan hak kesetaraan, anak tuna grahita juga perlu dipersiapkan dalam kemampuan berbahasa Inggris untuk dapat diterima dan memiliki daya saing yang tak kalah dengan masyarakat pada umumnya. Oleh

karena itu, diperlukan sistem pembelajaran media interaktif yang diharapkan mempermudah para guru untuk menyampaikan materi bahasa inggris dan membantu para siswa dalam mempercepat pemahaman dalam berbahasa inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana agar guru dan murid dapat lebih mudah dalam menyampaikan dan menerima materi bahasa inggris serta membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis sistem penyampaian materi bahasa inggris yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tuna grahita dalam menerima materi bahasa inggris
2. Perancangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* untuk mempermudah penyampaian materi bahasa inggris oleh guru dan mempermudah pemahaman siswa tuna grahita dalam menerima materi.
3. Materi yang digunakan meliputi barang-barang yang sering dijumpai di lingkungan sekitar kelas.
4. Objek penelitian hanya diperuntukan untuk kelas Teknik Ilmu Komputer (TIK) dengan spesifikasi Tuna Grahita sedang dan siap didik.
5. Menyertakan visual 3D dan audio dalam penyampaian materi, melalui image target sebagai *marker*.
6. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android minimum versi 2.3.
7. Aplikasi ini dibangun menggunakan *software* Unity versi 2019.3.1f1 sebagai rancangan *layer interface* atau aplikasi utama dan aplikasi pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Audition

CC 2018 sebagai *editing* media, Blender 2.8 sebagai aplikasi 3D yang digunakan untuk merancang aplikasi tersebut.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa dan merancang sistem pembelajaran berbasis media interaktif yang memanfaatkan *augmented reality* untuk membantu para guru dalam memberikan materi Bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan dan mempermudah para siswa tuna grahita dalam menerima materi bahasa Inggris, serta memperkenalkan teknologi *augmented reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Pembuat Sistem Pembelajaran.

1. Kegunaan sistem diharapkan dapat mendukung efektifitas menyampaikan materi dalam meningkatkan pemahaman bahasa Inggris kepada siswa.
2. Mampu memberikan referensi kepada penelitian selanjutnya yang mengangkat tema serupa dari hasil penelitian ini
3. Sebagai bahan skripsi untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Implementasi ilmu yang didapatkan semasa berkuliah dan selama menjalani kehidupan.

1.5.1 Bagi Pihak Guru SLB dan Siswa

1. Mempermudah guru SLB Pembina Negeri Yogyakarta dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris secara lebih efektif.
2. Mempermudah pemahaman para siswa SLB Pembina Negeri Yogyakarta dalam materi bahasa Inggris secara lebih efektif.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengkategorikan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang penulis pakai untuk melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan dan menjelaskan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan oleh penulis dari hasil penelitian yang dilakukan