

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan adalah Augmented Reality (AR). AR memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual yang diproyeksikan ke dunia nyata melalui perangkat smartphone atau tablet, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih tertarik. Teknologi ini sangat relevan untuk pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, di mana siswa membutuhkan stimulasi visual dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman kosakata.

Di SDN Kandungan 2 Seyegan, pembelajaran bahasa Inggris masih mengandalkan metode konvensional seperti buku teks dan gambar statis, yang dinilai kurang menarik bagi siswa. Padahal, usia sekolah dasar (6–12 tahun) merupakan masa di mana anak-anak lebih mudah menyerap informasi melalui media visual dan interaktif. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Inggris karena kurangnya variasi media pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.

Peluang besar muncul dengan memanfaatkan Augmented Reality sebagai solusi. Aplikasi AR dapat menampilkan objek 3D, animasi, dan suara yang membuat pembelajaran kosakata bahasa Inggris menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Misalnya, ketika siswa mengarahkan kamera smartphone ke gambar "apple," aplikasi akan menampilkan model 3D buah apel beserta pengucapan (pronunciation) dalam bahasa Inggris. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga melatih kemampuan listening dan speaking siswa.

Pengembangan aplikasi AR ini menggunakan metode Waterfall untuk memastikan proses pembuatan yang terstruktur, mulai dari analisis hingga pengujian. Dengan memanfaatkan teknologi AR, penelitian ini berpeluang untuk:

- a. Meningkatkan minat belajar siswa melalui media yang lebih interaktif dan menyenangkan..
- b. Memberikan solusi pembelajaran modern bagi guru dalam menyampaikan materi bahasa Inggris.
- c. Mengoptimalkan penggunaan smartphone sebagai alat pembelajaran, bukan sekadar hiburan.

Diharapkan, aplikasi AR ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif bagi siswa SDN Kandangan 2 Seyegan, sekaligus menjadi langkah awal dalam mengintegrasikan teknologi yang menarik ke dalam pendidikan dasar di Indonesia. Dengan memanfaatkan peluang ini, pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih bermakna bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

1. Kosakata dan tema apa yang paling relevan untuk divisualisasikan melalui AR berdasarkan kurikulum sekolah dan minat siswa kelas 2?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya mencakup:

1. Kosakata bahasa Inggris tingkat dasar sesuai Kurikulum Merdeka fase A (kelas 1-2)

Tema terpilih:

1. Hewan (bird, cat, dog, elephant, rabbit)
2. Buah-buahan (banana, coconut, mango, orange, watermelon)

Kriteria pemilihan kosakata:

1. Dapat divisualisasikan sebagai objek 3D
2. Frekuensi tinggi dalam materi ajar sekolah

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Augmented Reality (AR) yang khusus dirancang untuk kondisi SDN Kandangan 2 Seyegan dengan keterbatasan perangkat. Aplikasi AR ini akan menyajikan visualisasi objek tiga dimensi (3D) dari kosakata bahasa Inggris dasar yang dilengkapi dengan audio pelafalan native speaker, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Dengan memanfaatkan smartphone Android sebagai platform utama, penelitian ini berupaya menciptakan solusi pembelajaran inovatif yang dapat berjalan optimal bahkan pada perangkat dengan spesifikasi terbatas, sekaligus menjadi alternatif efektif untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional yang selama ini.

Penelitian ini diharapkan dapat:

1. Memberikan solusi nyata bagi keterbatasan sarana pembelajaran di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi AR yang adaptif
2. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris

Dalam implementasinya, aplikasi ini dirancang dengan:

1. Ukuran file yang ringan (<100MB)
2. Antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan oleh siswa SD
3. Konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum sekolah

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

Manfaat bagi peneliti:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Menambah ilmu pengetahuan yang baru dalam merancang sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan Augmented Reality.

Manfaat bagi SDN KANDANGAN 2 SEYEGAN:

1. Mengoptimalkan pemanfaatan smartphone Android yang dimiliki siswa/guru tanpa memerlukan investasi perangkat baru.
2. Meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan visual-interaktif berbasis AR
3. Memperkaya variasi metode pengajaran bahasa Inggris, khususnya untuk pengenalan kosakata.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada Skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan Laporan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang hal-hal yang melatar belakangi dalam penciptaan Skripsi ini. Menjelaskan apa yang menjadi penyebab, pendorong, dasar/alasan suatu pencipta. Berisi: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi mengenai ilmu-ilmu apa yang berkaitan dengan penelitian dan penciptaan. Merujuk pada sumber pustaka ilmiah yang terkait dengan aplikasi pembelajaran bahasa inggris. Berisi: Studi Literatur dan Dasar Teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang langkah-langkah penciptaan, Memaparkan apa saja yang dilakukan, Permasalahan apa yang terjadi. Berisi: Objek Penelitian, Alur Penelitian, Alat dan Bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian serta pembahasan hasil penelitian. Berisi: Pengumpulan Data, Analisis Kebutuhan, Concept, Create and Editing Aset, Pembuatan Game, Testing dan Distribusi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan.

