

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang berperan untuk berkomunikasi di berbagai aspek kehidupan. Dengan begitu, bahasa Inggris sebaiknya sudah diajarkan sejak dini di bangku sekolah dasar agar anak bisa memahami kosakata dasar [1]. Salah satu aspek yang mengalami perubahan yang signifikan adalah metode pembelajaran bahasa, khususnya kosakata dalam bahasa Inggris. Terdapat empat keterampilan utama yang perlu dikuasai dan dipahami oleh anak-anak dalam mempelajari bahasa Inggris, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis [2]. Salah satu strategi efektif untuk mengajarkan kosakata dasar kepada anak adalah dengan mengenalkan mereka pada berbagai hewan karena hewan merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari anak dan secara alami menarik perhatian mereka. hal ini memudahkan proses belajar sehingga anak lebih mudah mengingat kosakata konkret tentang hewan karena konsep tersebut terasa lebih nyata dan mudah dipahami [3].

Dari uraian di atas, pembelajaran pengenalan hewan menggunakan bahasa Inggris untuk anak-anak dapat dilalui dengan pendekatan konvensional maupun media interaktif yang berbasis teknologi, salah satunya augmented reality. Metode konvensional merupakan pendekatan pembelajaran dimana guru berperan sebagai pusat kegiatan belajar, sementara siswa berperan sebagai pendengar yang pasif [4]. Sedangkan metode media interaktif augmented reality adalah teknologi yang memungkinkan pengguna melihat gabungan antara dunia nyata dan elemen virtual secara langsung. Dengan begitu pengguna dapat melihat objek tiga dimensi atau gambar dua dimensi yang tampil seolah-olah berada di lingkungan sekitar [5].

Namun seiring dengan berkembangnya teknologi salah satunya di bidang pendidikan, proses pembelajaran dapat didukung melalui pemanfaatan Augmented reality [6]. Menurut [7], potensi penggunaan media augmented reality dapat memberikan dampak peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa anak

usia dini selama proses belajar. Dengan demikian, pendekatan yang bisa membantu anak belajar dalam mengenalkan hewan adalah menggunakan sebuah visualisasi augmented reality. Visualisasi pengenalan hewan ini dapat direalisasikan sebagai representasi tiga dimensi dari hewan yang muncul melalui kamera perangkat smartphone, sekaligus menjadi cara yang menarik untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris secara interaktif. Selain itu, dengan menggunakan augmented reality, anak, terutama mereka yang memiliki keterbatasan motorik atau tantangan komunikasi cenderung lebih nyaman dan mudah berinteraksi dengan materi pelajaran [8].

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi pada lingkungan kelas 3A di SD negeri perumnas condong catur, pembelajaran kosakata bahasa Inggris masih didukung oleh media konvensional yang memiliki keterbatasan dalam aspek interaktivitas dan visualisasi. Hal ini dapat membuat keterbatasan dalam menyajikan materi secara interaktif sehingga membuat anak merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar. Selain itu, metode ini juga membuat anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitasnya [9]. Kondisi ini menjadikan untuk membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan augmented reality guna mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah digunakan. Kemudian pemanfaatan augmented reality untuk mengenalkan hewan diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih atraktif serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris. Selain itu, augmented reality ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang layak diterapkan di SD Negeri Perumnas Condongcatur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di 1.1, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan media interaktif augmented reality sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris melalui pengenalan hewan untuk siswa SDN Perumnas Condongcatur?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang ada di penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri Perumnas Condongcatur
2. Ruang lingkup penelitian hanya terbatas di kelas 3A SD Negeri Perumnas Condongcatur dengan target utama pengguna adalah siswa
3. Fokus materi yang ada pada media interaktif AR ini adalah pengenalan hewan dengan menyesuaikan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas 3 saat itu sesuai pada kurikulum merdeka
4. Media interaktif AR ini hanya dirancang pada perangkat smartphone
5. Durasi pengujian yang diteliti pada siswa dilakukan dalam waktu yang sangat terbatas

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi dari media interaktif augmented reality sebagai media pembelajaran bahasa Inggris melalui pengenalan hewan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan solusi melalui penelitian ini dan penelitian selanjutnya, manfaat yang diharapkan antara lain:

Manfaat bagi peneliti:

1. Menambah pengalaman dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality.

2. Memberikan pemahaman yang lebih tentang cara penggunaan teknologi AR dan pengenalan suara untuk membantu proses belajar anak-anak.

Manfaat bagi penelitian lain:

1. Memberikan panduan dasar bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dengan pendekatan yang sama.
2. Membuka peluang bagi penelitian lain untuk menerapkan teknologi augmented sebagai terapan dalam pembuatan media pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi uraian penulisan skripsi yang memuat garis besar isi tiap-tiap bab, dengan rangkaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, yang berisi terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, yang berisi terdiri dari tinjauan pustaka yang berisi ringkasan singkat penelitian yang mendukung, kemudian dasar-dasar teori berisi tentang istilah atau konsep secara teoritis yang berkaitan dengan penelitian ini

BAB III METODE PENELITIAN, yang berisi terdiri dari tinjauan umum tentang objek penelitian atau mitra yang diteliti, alur penelitian, alat dan bahan penelitian yang akan digunakan untuk mendukung permasalahan penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, yang berisi terdiri dari implementasi pembuatan media interaktif, kemudian pengujian dan evaluasi dari pengguna

BAB V PENUTUP, yang terdiri dari kesimpulan akhir penelitian ini serta saran untuk penelitian ini agar bisa dievaluasi lebih lanjut lagi di masa yang akan datang

...