

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam sistem pendidikan Indonesia. Bahasa Inggris diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dan keterampilan penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa asing, dikarenakan Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Meski demikian, salah satu tantangan yang dihadapi pada pembelajaran bahasa Inggris di awal itu dalam mengingat dan memahami kosakata baru [1]. Pada jenjang sekolah dasar juga dibutuhkan pendekatan yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa, karena minat belajar berperan penting sebagai pemicu awal keterlibatan siswa dalam pembelajaran [2]. Minat belajar sendiri merupakan faktor yang berpengaruh dalam mendorong terjadinya kegiatan belajar secara optimal [3].

Perkembangan teknologi telah mendorong terciptanya media pembelajaran inovatif, salah satunya teknologi yaitu augmented reality. Augmented reality merupakan teknologi yang bisa membawa benda virtual 3 dimensi ke lingkungan nyata yang kemudian akan muncul secara real time. Pengguna bisa melihat benda virtual yang akan diproyeksikan ke dunia nyata ke dalam bentuk 3 dimensi yang atraktif. Aspek interaktif dan menyenangkan dibutuhkan pada proses pembelajaran yang baik, maka augmented reality bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut [4].

Metode konvensional seperti buku cenderung kurang menarik dan monoton, sehingga membuat mereka kurang antusias dalam proses pembelajaran, maka dari itu pemilihan metode pembelajaran yang lebih tepat [5]. Sementara itu, metode pembelajaran menggunakan augmented reality menawarkan pengalaman yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk melihat model objek dalam bentuk 3 dimensi dengan kosakata yang lebih jelas dibandingkan dengan teks atau gambar statis. Augmented reality memungkinkan lebih banyak interaksi yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan [6].

Permasalahan pembelajaran bahasa Inggris yang terjadi pada SDN Minomartani 1 pada kelas 2 adalah masih menggunakan metode pembelajarannya dengan lembar kompetensi siswa (LKS) dan buku paket serta guru yang mengajar dengan menulis materi yang dibahas di papan tulis sambil menjelaskan di depan murid, sehingga siswa mudah cepat merasa bosan dan merasa kurang berminat untuk belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi berupa media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris. Salah satu solusi tersebut adalah pengembangan aplikasi augmented reality untuk memperkenalkan kosakata nama-nama hewan dan angka dalam Bahasa Inggris secara interaktif, disertai pelafalan dan kuis pemahaman [7]. Pengenalan kosakata seperti nama-nama hewan dalam bahasa inggris bisa menjadi langkah awal dalam membantu pemahaman karena hewan banyak disukai oleh anak-anak, hal ini memudahkan untuk mengingatnya [8]. Namun materi yang akan dibawakan akan berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN Minomartani 1.

Dari latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan sebuah aplikasi augmented reality sebagai media pembelajaran bahasa inggris yang interaktif dan menarik dalam memperkenalkan kosakata nama-nama hewan dan angka. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini bisa membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa inggris pada siswa kelas 2 SDN Minomartani 1.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh aplikasi augmented reality ini untuk meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa inggris pada siswa kelas 2 SDN Minomartani 1 ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran dikhususkan kepada SDN Minomartani 1 kelas 2, dengan uji coba terbatas pada kelas siswa tersebut.
2. Materi dalam media pembelajaran augmented reality berisikan nama-nama hewan dan angka dalam bahasa inggris.
3. Aplikasi hanya berjalan di platform android.
4. Penelitian berfokus pada pengembangan dan efektivitas aplikasi augmented reality terhadap minat belajar bahasa inggris.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi media pembelajaran augmented reality pengenalan nama hewan dan angka dalam bahasa inggris yang dapat meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa inggris pada siswa kelas 2 di SDN Minomartani 1.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap beberapa pihak, terutama pada siswa kelas 2 di SDN Minomartani 1 dan peneliti selanjutnya. Penjabaran dari manfaat penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat bagi SDN Minomartani 1

1. Memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan melalui aplikasi media pembelajaran augmented reality, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa inggris dan pemahaman kosakata hewan dan angka dalam bahasa inggris dengan cara lebih visual dan menyenangkan.
2. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dalam penyampaian materi pengenalan nama hewan bahasa inggris

1.5.2 Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

1. Bisa dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran augmented reality di bidang yang sama atau materi yang lain.

2. Memberikan gambaran tentang tahapan evaluasi aplikasi augmented reality yang dapat diterapkan pada penelitian serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berisikan 5 bab, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini mengenai Augmented Reality, Marker-Based, Multimedia Development Life Cycle, Unity, Vuforia, Android, Android SDK, Flowchart, Bahasa Pemrograman C#, Visual Studio Code, Figma, Adobe Illustrator, Blender, Minat Belajar, Blackbox Testing, One Group Pretest Posttest, Uji N-Gain dan Pemilihan Materi bersama dengan penjelasan dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sesuai dengan tema yang diangkat.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi, yang membahas mengenai objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil pengembangan aplikasi yang telah dibuat melalui tahap Pengumpulan Data, Analisis Data, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution aplikasi kepada objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari proses penelitian yang dilakukan.