

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan ide atau pendapat kepada orang lain. Untuk berkomunikasi yang baik membutuhkan kemampuan dalam pengetahuan bahasa. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa internasional dan menjadi bahasa paling banyak dipakai di zaman globalisasi saat ini. Kosakata dalam Bahasa Inggris didefinisikan sebagai pengetahuan kata dan maknanya, maka dari itu kosakata merupakan salah satu karakteristik bahasa yang harus dipelajari oleh siswa. Jika seseorang tidak memiliki kosakata yang cukup dalam pikirannya maka seseorang tidak dapat berbicara, memahami, membaca maupun menulis bahasa asing kecuali dia mengetahui sejumlah besar kata, jadi tujuan pembelajaran kosakata adalah inti dari penguasaan bahasa. Sekarang mata pelajaran Bahasa Inggris juga sudah mulai dipelajari di sekolah dasar dan membutuhkan pembelajaran yang intensif pada siswa, tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, seperti siswa belum mampu berkomunikasi dalam kalimat sederhana dan tingkat antusias siswa dalam belajar bahasa masih kurang (Gracia Elizabeth Simatupang, dkk., 2023).

Dengan kemajuan teknologi saat ini *AR(Augmented Reality)* sudah digunakan dalam bidang pendidikan, misalnya di bidang untuk mendukung dalam mengenalkan koleksi museum (Adam Hendra Brata, dkk., 2018), memperkenalkan hewan (Aldi Apriansyah, dkk., 2017), memperkenalkan budaya Indonesia (Ayyu

Faridhatul Masrura, dkk., 2019). Dengan demikian berarti *Augmented Reality* dapat dipakai untuk membantu dalam menyampaikan topik sebuah pelajaran, selain itu juga teknologi AR memiliki konsep dunia fiksi (objek sesungguhnya) dengan dunia digital tanpa mengubah objek fiksi tersebut, dikarenakan teknologi AR mampu menampilkan objek dengan kamera secara *real-time* dapat menggantikan benda fisik. Dengan begitu teknologi *Augmented reality* dapat membantu dalam proses belajar (Ayyu Faridhatul Masrura, dkk., 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana caranya membuat aplikasi untuk anak sekolah dasar dalam pembelajaran pengenalan objek dengan Bahasa Inggris menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun batasan masalah pada aplikasi ini untuk memperoleh pendalaman kajian dan menghindari perluasan masalah, dan berikut adalah ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan Unity 3D.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.
3. Aplikasi berbasis sistem operasi android.
4. Menampilkan video edukasi sesuai objek yang sudah ada.
5. Target pengguna aplikasi ini adalah anak sekolah dasar kelas 2.

6. Teks dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris untuk nama objek.
7. Memperbesar dan memperkecil objek.
8. Objek yang ditampilkan memiliki 4 kategori yaitu makanan, hewan, buah, dan benda benda di dalam kelas.
9. Kategori dan objek yang di tampilkan mengambil dari buku *Student's Book My Next Words*.
10. Aplikasi penelitian ini berupa APK.
11. Total jumlah objek pada aplikasi adalah 20 objek dari 4 tema yang ada dibuku pelajaran Bahasa Inggris kelas 2 SD.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pengenalan objek dalam pembelajaran Bahasa Inggris, untuk anak sekolah dasar menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan *smartphone* dan dengan teknologi *Augmented Reality*.

1.6 Sistem Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi yang akan dibuat :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASR TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan sumber pustaka yang digunakan sebagai pedoman perancangan penelitian dan penjelasan yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

BAB III. METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan analisis kebutuhan, bahan/data, peralatan dan perancangan sistem yang akan digunakan.