

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang sangat pesat dapat mempengaruhi kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari, tak terkecuali di bidang pendidikan Bahasa Inggris. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa asing yang wajib dipelajari di sekolah. Hal ini disebabkan Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, sehingga sangat penting untuk dipelajari sejak dini. Bahasa Inggris biasanya mulai diperkenalkan secara wajib sejak anak berada di sekolah dasar (SD). Dalam tingkat SD, biasanya anak akan belajar mulai dari dasar, seperti mengenal buah, warna, hewan, angka, sayuran, atau barang sekitar yang sering dijumpai kedalam Bahasa Inggris.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, banyak sekali aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android yang dapat dijumpai di internet. Media pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas secara menarik dan mudah dimengerti dapat meningkatkan kualitas proses belajar anak-anak. Maka dari itu, media pembelajaran sangat diminati sebagai sarana pendidikan.

Dalam menentukan keberhasilan pembelajaran terdapat dua komponen yang harus diperhatikan yaitu penyampaian materi dan media pembelajaran (Ariama & Burhendi, 2022). Teknologi yang semakin canggih, membantu pembelajaran tak harus dilakukan secara tatap muka, melainkan dapat menjalankan pembelajaran interaktif melalui jarak jauh. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran baik secara tatap muka maupun jarak jauh yang efektif dan efisien dapat mempermudah anak-anak dalam menerima pelajaran.

Augmented Reality (AR) memiliki potensi yang sangat besar untuk dijadikan media pembelajaran bagi anak-anak. *Augmented Reality* menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata dengan menampilkan objek 2D atau 3D melalui sebuah kamera. Dengan adanya potensi besar ini, diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pengajar maupun peserta didik dalam proses belajar secara maksimal.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris yang berlangsung hingga kini masih banyak yang menggunakan cara konvensional dalam pengajarannya. Metode konvensional yang dimaksud yaitu perilaku guru yang hanya menjelaskan dengan cara ceramah di depan kelas, sementara siswa hanya menyimak melalui buku pelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan metode konvensional memiliki dampak pada siswa yang akan mudah merasa mudah jenuh ketika pembelajaran sedang berlangsung di dalam kelas, sehingga menyebabkan ketidakefektifan pembelajaran, tidak menarik, dan sulit dimengerti (Fa'ati, 2021).

Mata pelajaran Bahasa Inggris kini bukan lagi menjadi mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah. Namun apabila sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka seperti yang diterapkan di SDN Tegalwangi 04, maka sekolah dibebaskan untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Salah satunya yaitu wajib memberikan pelajaran Bahasa Inggris kepada siswa/siswi kelas 1 dan kelas 4. Sementara untuk kelas 2, 3, 5, dan 6 di SDN Tegalwangi 04 pelajaran Bahasa Inggris tidak wajib untuk diberikan sehingga mata pelajaran tersebut masuk ke dalam kategori muatan lokal.

Menurut survei yang dilakukan oleh Amelia & Nurmaily (2021), tidak sedikit anak-anak di Indonesia menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi bahasa yang sulit untuk dikuasai maupun dipelajari. Kesulitan ini terjadi bukan karena anak-anak yang tidak menyukai pelajaran tersebut, melainkan juga media pembelajaran yang cenderung membosankan dan tidak *up to date*, sehingga untuk kembali mengambil perhatian anak-anak untuk belajar Bahasa Inggris dapat dibantu dengan media pembelajaran yang baru.

Salah satu solusinya untuk membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik bagi siswa kelas 1 sampai 3, terutama kelas 2 dan 3 yang tidak diwajibkan untuk menerima pembelajaran ini, maka dapat dibantu dengan menggunakan media metode *Augmented Reality*. Metode *Augmented Reality* dapat membantu materi Bahasa Inggris yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami, praktis, dan dapat memberikan ilustrasi yang disampaikan. Maka, dengan adanya pengembangan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk menarik kembali perhatian siswa dalam melakukan pembelajaran, termasuk belajar Bahasa

Inggris. Melalui latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul, “Perancangan *Augmented Reality World Kids* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode *Marker based tracking*” yang nantinya akan dilakukan pengujian pengaruh aplikasi terhadap proses belajar anak-anak sekolah dasar kelas 1-3.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun media pembelajaran *World Kids* Bahasa Inggris menggunakan *Augmented Reality* dengan metode *marker based tracking*?
2. Berapa persen akurasi *marker based tracking* pada *Augmented Reality World Kids* media pembelajaran Bahasa Inggris?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang sebuah aplikasi *Augmented Reality World Kids* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak SDN Tegalwangi 04 kelas 1-3.
2. Untuk mengetahui akurasi *marker based tracking* pada *Augmented Reality World Kids* media pembelajaran Bahasa Inggris.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan serta memahami materi Bahasa Inggris yang tercantum dalam aplikasi.

2. Media pembelajaran pada aplikasi ini diharapkan dapat menarik minat belajar serta meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris anak-anak.
3. Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu para orang tua ataupun guru dalam menyampaikan pengetahuan Bahasa Inggris, karena dilengkapi dengan objek 3D serta penjelasan dengan audio visual sehingga memudahkan anak-anak dalam memahami materi yang disampaikan.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Augmented Reality* media pembelajaran yang akan dibuat berbasis Android.
2. Penelitian ini ditujukan untuk anak SDN Tegalwangi 04 kelas 1-3.
3. Aplikasi menampilkan objek 3D hewan, buah-buahan, sayuran dan transportasi.
4. Jumlah soal pada menu kuis di aplikasi sebanyak 10 pertanyaan dengan jawaban berupa pilihan ganda.
5. Kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka.
6. Pengujian metode *marker based tracking* menggunakan parameter intensitas jarak, ketinggian dan kemiringan sudut kamera.