

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam pembangunan masyarakat dan negara. Kualitas pendidikan disuatu negara dapat memengaruhi perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya. Dalam era digital dan teknologi informasi saat ini, pendidikan tidak lagi terbatas pada metode konvensional. Salah satunya yaitu perkembangan yang signifikan adalah pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran terutama pada tingkat pendidikan dasar. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen-elemen digital dalam bentuk visualisasi 3D, yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Penggunaan AR dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif. [1].

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah penguasaan bahasa, terutama Bahasa Inggris yang kini menjadi bahasa internasional. Di era globalisasi ini, kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan yang mendesak. Oleh karena itu, pengenalan dan penguasaan Bahasa Inggris sejak dini khususnya di tingkat Sekolah Dasar menjadi hal yang sangat penting untuk diprioritaskan. Keberadaan bahasa Inggris sebagai bahasa universal atau bahasa pengantar utama diseluruh dunia menjadikan bahasa ini adalah bahasa yang penting dalam dunia pendidikan Indonesia . Bahasa Inggris terus memberikan manfaat dalam cakupan yang luas salah satunya dalam dunia Pendidikan Kurikulum pendidikan dalam era globalisasi ini pun mengharapkan agar peserta didik dapat menguasai Bahasa Inggris dengan baik. Oleh karena itu, pendidikan bahasa Inggris pada tingkat dasar sangat penting agar anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa sejak dini. [2]

Berdasarkan hasil pengamatan di SDIT Iskandar Muda bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan buku sebagai bahan ajar dimana

nantinya guru menerangkan dan menulis materi di papan tulis kemudian siswa mencatat materi yang diberikan. Setelah melakukan tanya jawab dengan guru ternyata masih ada beberapa siswa mengalami kendala dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu solusi yang disarankan untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah dengan penerapan *Augmented Reality* pada proses pembelajaran bahasa Inggris merupakan upaya yang dilakukan untuk mengkorelasikan pembelajaran dengan teknologi yang berkembang.

Penelitian ini tidak lepas dari beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang diteliti dari beberapa sumber penelitian. Penelitian Pertama dari Usmaedi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2020 hasil penelitiannya adalah bahwa aplikasi pembelajaran berbasis augmented reality sangat interaktif dan mudah digunakan, sehingga dengan mengaplikasikan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan proses pengajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami [3].

Penelitian kedua dari Taofik Muhammad yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Dan Location Based Service” pada tahun 2019 yang dimana hasil penelitiannya adalah media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan teknologi augmented reality dan location based service yang dikembangkan menarik minat anak-anak untuk belajar lebih giat serta akan meningkatkan kemampuan belajar anak untuk berbahasa Inggris. [4]

Pengembangan Aplikasi dengan *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris ini bertujuan guna mendukung proses belajar mengajar serta memberikan sebuah inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Maka dari itu penelitian ini memanfaatkan penggunaan teknologi AR yang pastinya akan sangat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris bagi anak sekolah dasar. Diharapkan para siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam serta dan visualisasi pembelajaran bahasa Inggris dengan tampilan yang berbeda.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bahasa inggris untuk anak sekolah dasar?
2. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran bahasa inggris berbasis *Augmented Reality*?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dan lebih baik dibutuhkan batasan masalah dalam pembuatan aplikasi, adapun yang menjadi batasan masalah yaitu:

1. Aplikasi *Augmented Reality* akan dibuat dengan menggunakan software unity dan menggunakan plug in vuforia SDK.
2. Aplikasi ini diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar kelas 1 terutama pada mata pelajaran bahasa inggris.
3. Materi pembelajarannya meliputi pengenalan buah, hewan, dan jumlah kata benda.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang sesuai sebagai media pembelajaran bahasa inggris untuk anak sekolah dasar.
2. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran bahasa inggris berbasis *Augmented Reality*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dibawah ini merupakan manfaat dari penelitian yaitu:

1. Bagi siswa, Penggunaan aplikasi *augmented reality* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa, meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi *augmented reality* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan menampilkan objek virtual dan informasi tambahan secara langsung di lingkungan fisik siswa.
2. Bagi pihak guru, dapat memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Keterlibatan guru dalam mengelola pembelajaran dengan teknologi canggih ini dapat meningkatkan semangat dan dedikasi guru terhadap pengajaran bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan aplikasi *augmented reality*, guru dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dengan memberikan akses langsung kepada materi pembelajaran tambahan dan sumber daya pendukung.
3. Bagi pihak sekolah, Integrasi teknologi *augmented reality* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Penggunaan aplikasi *augmented reality* memberikan alternatif pembelajaran yang fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar di dalam dan di luar kelas, serta sesuai dengan gaya belajar masing-masing.
4. Bagi Penulis, hasil penelitian ini merupakan proses dari penerapan teori-teori akademis yang diterima selama menuntut ilmu.