

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin mendapat perhatian karena potensinya yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat serta keterlibatan siswa. Teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan teknologi, proses belajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang terkadang dianggap membosankan, melainkan dapat menjadi kegiatan yang dinamis dan menarik perhatian.

*Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah teknologi yang dapat menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu menampilkan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (Rianto, Sucipto, and Dedi Gunawan 2021). Salah satu penerapan teknologi ini yang kini sedang populer di dunia pendidikan adalah penggunaan AR untuk memperkaya pengalaman belajar. Teknologi AR memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata yang diperkaya dengan elemen-elemen virtual, seperti gambar, teks, dan animasi, yang terintegrasi ke dalam lingkungan nyata. Dalam konteks pendidikan, AR dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep

yang disampaikan. Selain itu, penggunaan AR dalam pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Pembelajaran bahasa Inggris adalah salah satu keterampilan penting yang perlu dikuasai siswa di era globalisasi saat ini. Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bintara I, pembelajaran kosakata bahasa Inggris masih dilakukan dengan media pembelajaran tradisional seperti buku atau gambar 2D. Metode konvensional ini sering kali kurang mampu menarik minat siswa karena kurangnya elemen interaktif yang bisa membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Penggunaan buku-buku atau materi cetak cenderung monoton dan tidak mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, terutama di era digital saat ini yang menuntut adanya inovasi dalam metode pengajaran. Selain itu, bahasa Inggris juga memainkan peran penting dalam mengakses berbagai sumber daya pendidikan, penelitian, dan budaya yang tersedia secara global. Dengan menguasai bahasa Inggris, siswa dapat mengakses informasi, literatur, dan inovasi terbaru dari seluruh dunia, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Untuk memenuhi tuntutan ini, pengembangan metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris harus menjadi prioritas dalam sistem pendidikan (Rohmah and Halim 2023).

Dengan adanya teknologi AR, pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SDN Bintara I berpotensi menjadi lebih menarik dan efektif. AR dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik, karena mereka tidak hanya membaca kata-kata tetapi juga dapat melihat visualisasi 3D dari kata-kata tersebut. Dengan demikian, penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran bahasa

Inggris dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjawab tantangan dalam dunia pendidikan modern.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana media pembelajaran tradisional dalam pengenalan hewan berbahasa Inggris membatasi pemahaman dan pengalaman belajar siswa, khususnya dalam hal visualisasi dan interaktivitas?
2. Seberapa efektif penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris, terutama dalam konteks pengenalan hewan?

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak usia sekolah dasar yang sedang belajar bahasa Inggris dan ingin memperluas kosa kata dan pelafalan bahasa Inggris mereka dengan cara yang menarik dan interaktif.
2. Aplikasi yang nanti dibuat akan mempertimbangkan keterbatasan teknis perangkat yang digunakan oleh pengguna untuk memastikan kinerja yang optimal.
3. Aplikasi ini hanya difokuskan pada pengenalan hewan-hewan darat pemangsa dan tidak mencakup hewan-hewan yang hidup di air, di udara atau hewan lainnya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membangun aplikasi pembelajaran interaktif yang memperkenalkan kosakata hewan dalam bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar.
2. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan teknologi *Augmented Reality*.
3. Meningkatkan pemahaman dan kosakata hewan dalam bahasa Inggris siswa melalui aplikasi pembelajaran interaktif.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Menyediakan alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan menarik di lingkungan sekolah dasar.
2. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Inggris melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif.
3. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dengan *Augmented Reality* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi, termasuk penggunaan perangkat mobile, dan berinteraksi dengan teknologi terbaru.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah Metode *Marker Based Tracking* (MBT). MBT adalah metode yang mengandalkan penggunaan *Marker* atau penanda visual khusus yang diletakkan pada objek atau subjek penelitian untuk memudahkan pelacakan atau pengukuran gerakan, posisi, atau perubahan kondisi tertentu dalam suatu sistem.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah , perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang pembelajaran bahasa Inggris, media pembelajaran interaktif, teknologi *Augmented Reality*, aplikasi yang digunakan seperti Unity, Vuforia, Blender, dan penelitian terdahulu untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan *Augmented Reality*.

### BAB III METODOLOGI

Pada bab ini, akan dijelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metodologi berbasis *Marker (Marker-based)*. *Marker-based* metodologi adalah teknik yang mengandalkan penggunaan *Marker* atau penanda khusus yang diletakkan pada objek atau subjek penelitian untuk

memudahkan pelacakan atau pengukuran gerakan, posisi, atau perubahan kondisi tertentu dalam suatu sistem.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, hasil penelitian yang diperoleh dari implementasi aplikasi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dipaparkan dan dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan sistem dalam mencapai tujuan penelitian. Data yang dikumpulkan, seperti kemudahan penggunaan, responsivitas sistem terhadap *Marker*, serta pengalaman pengguna, dan dokumentasi gambar untuk menggambarkan performa aplikasi. Selain itu, bab ini juga membahas perbandingan antara hasil yang diperoleh dengan tujuan awal, termasuk analisis permasalahan yang muncul selama proses pengujian dan solusi yang diterapkan untuk memperbaikinya.

#### BAB V KESIMPULAN

Berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya.