

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional pertama merupakan media komunikasi untuk berinteraksi dengan bangsa lain diseluruh dunia. Dalam hal ini bahasa internasional berperan sebagai pemersatu antar bangsa, layaknya bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu warga negara Indonesia yang terdiri dari banyak bahasa daerah. Seiring dengan globalisasi yang berkembang cepat, peran bahasa Inggris sangat diperlukan sebagai sarana komunikasi global. Pada akhir 2015 telah diberlakukan MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) dimana setiap individu dari berbagai negara saling berlomba dalam mendominasi lapangan kerja atau usaha. Pasar bebas menuntut setiap individu mempersiapkan sumber daya yang handal terutama dalam komunikasi. Melihat hal tersebut maka bahasa Inggris menjadi faktor penting untuk dipelajari. Tingkat Sekolah Dasar merupakan awal pijakan mengkonstruksi pengetahuan. Pada Sekolah Dasar di Indonesia telah diajarkan bahasa Inggris sebagai bekal awal siswa mengenal bahasa internasional.

Proses pembelajaran bahasa Inggris terdiri atas empat keterampilan bahasa yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Terdapat tiga elemen bahasa sebagai pendukung empat keterampilan tersebut yaitu pelafalan (*pronunciation*), kosa kata (*vocabulary*), dan struktur bahasa (*grammar*). Kosa kata merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam menguasai bahasa Inggris. Pelajar akan mengalami kesulitan sehingga membuatnya ragu untuk berkomunikasi apabila tidak memiliki kosa kata yang memadai. Megawati (2016) yang mengutip hasil penelitian Megawati dan Mandarani (2016) menemukan bahwa kesulitan yang sering dihadapi siswa sewaktu berbicara bahasa Inggris terletak pada minimnya kosa kata bahasa Inggris. Salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman kosa kata dalam proses belajar yaitu model pembelajaran yang digunakan, seperti yang dikatakan oleh Marlianingsih (2016) *dalam* Sudjana dkk. (2002:2) bahwa media pembelajaran harus dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menciptakan

motivasi belajar. Materi yang disampaikan menggunakan media lebih mudah dipahami oleh anak karena dianggap tidak membosankan. Salah satu media pengenalan kosakata menarik yaitu menggunakan *flashcard* dengan teknologi multimedia *augmented reality*.

Augmented reality menggabungkan benda nyata dan maya di lingkungan nyata. Sedangkan *flashcard* berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Berdasarkan paparan diatas, penyusun merancang aplikasi “Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode *Flashcard*” sebagai aplikasi 3D yang digunakan untuk meningkatkan daya tarik anak dalam mempelajari bahasa Inggris. Melalui *smartphone* Android pengguna dapat melihat objek 3D yang terdapat pada *flashcard* disertai dengan evaluasi latihan soal. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga diterapkan oleh Dewangga dkk. (2017) sebagai pengenalan kosa kata bahasa Inggris dalam bentuk 2D menggunakan multimedia *flash*. Aplikasi tersebut ditujukan kepada siswa Sekolah Dasar kelas 5. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap kosa kata bahasa Inggris mengalami peningkatan signifikan. Quraish dkk. (2016) juga melakukan penelitian terhadap penggabungan buku bahasa Inggris dan *augmented reality* yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *smartphone* Android sebagai penampil objek 3D.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif multimedia diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar bahasa Inggris dan pemahaman anak terhadap kosa kata bahasa Inggris semakin bertambah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana membangun media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris pada anak menggunakan *augmented reality*?
- b. Bagaimana pengaplikasian metode *flashcard* pada media interaktif sehingga dapat menarik minat anak dalam mempelajari kosa kata bahasa Inggris?

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang akan dibuat dalam tugas akhir berbasis Android.
- b. Aplikasi yang dirancang ditujukan untuk anak Sekolah Dasar.
- c. Aplikasi yang dibuat akan menampilkan keluaran berupa objek 3D dan suara.
- d. Pada aplikasi akan menampilkan pengenalan jenis transportasi, pekerjaan dan buah-buahan sebanyak 5 objek untuk masing-masing jenis.
- e. Soal yang disajikan pada aplikasi berupa pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir.

1.4 Tujuan

Kegiatan penelitian bertujuan untuk mengimplementasikan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan metode *flashcard* dan dapat membantu meningkatkan daya tarik anak dalam mempelajari bahasa Inggris.

1.5 Manfaat

Manfaat dari tugas akhir yaitu mengenalkan media pembelajaran menggunakan *augmented reality* metode *flashcard* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk pembelajaran kosa kata sehingga

dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menambah perbendaharaan kosa kata bahasa Inggris dan dapat menarik minat anak untuk belajar bahasa Inggris.