

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam era yang semakin mengglobal ini, tak dapat dipungkiri bahwa kemampuan dalam berbahasa asing, terutama bahasa Inggris sangat penting. (Ratna,2002). Dunia pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat universitas. Sehingga pembelajaran bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk diterapkan kepada anak.

Pembelajaran pada anak perlu dilakukan sebab anak lebih cepat memahami apa yang diajari. Maka pada kondisi tersebut butuh metode pembelajaran yang tepat agar bisa dipahami. Salah satu metode pembelajaran bahasa Inggris adalah pembelajaran dengan menggunakan *flash card*. Anak akan diberikan pengajaran melalui kartu-kartu yang telah disediakan dengan cara bermain. Kartu-kartu tersebut berisikan gambar dan keterangan kata dalam bahasa Inggris.

Akan tetapi metode tersebut kurang berpengaruh karena metode tersebut dapat berhasil tergantung oleh pengajarnya. Pengajar akan menunjukkan penulisan kata dan cara pengucapan bahasa Inggris pada gambar tersebut. Jadi bila pengajar salah dalam pengajaran maka akan berakibat anak meniru kesalahan tersebut.

Dengan adanya masalah tersebut mendorong penulis untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang ditujukan kepada anak dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk perangkat *smartphone* bersistem operasi *android*. Nantinya aplikasi ini dapat memberikan pengajaran mengenai bahasa Inggris melalui gambar-gambar sama yang dengan metode *flash card*. Gambar tersebut dibuat pada *marker* lalu aplikasi membaca *marker* dan memberikan informasi kata dalam bahasa Inggris dan cara pengucapannya.

Augmented Reality digunakan penulis untuk metode pembelajaran tersebut. *Augmented Reality* merupakan salah satu istilah dalam perkembangan teknologi. Teknologi *Augmented reality* ini sekilas memiliki arti sebagai *converter* yang dapat mengubah elemen 2 dimensi menjadi 3 dimensi. Secara spesifik teknologi ini sebagai penggabungan elemen-elemen digital dengan benda-benda fisik yang nyata menjadi sebuah sinergi yang menarik di media yang tertanam teknologi *Augmented reality*. Singkatnya *Augmented Reality* adalah penambahan objek maya ke dalam dunia nyata. Objek maya dibuat meniru semirip mungkin dengan bentuk nyata.

Aplikasi akan dijalankan di *smartphone* bersistem operasi berbasis *android* karena sebagai besar *smartphone* saat ini telah menggunakan sistem operasi *android*. Sistem operasi *android* dianggap memiliki posisi kuat dalam pasar *smartphone global*. Sifatnya yang terbuka menjadikan sistem operasi *android* yang dikembangkan oleh *Linux* ini

gratis serta *developer-friendly*. *Smartphone* yang bersistem operasi *android* telah didukung oleh kamera berkualitas canggih sebab kamera merupakan faktor utama untuk menjalankan aplikasi yang akan dikembangkan.

Aplikasi ini akan digunakan sebagai metode pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang bisa digunakan kapan, dimana dan oleh siapa saja. Dalam aplikasi ini, pengguna dapat mengetahui bahasa Inggris dari gambar yang ditunjukkan oleh marker. Informasi berikan berupa suara dan tulisan. Adapun pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan metode *flash card* sehingga memberikan pengajaran yang lebih tepat mengenai pengucapan/intonasi bahasa inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun media pembelajaran bagi anak tentang kosa kata bahasa inggris menggunakan *augmented reality* berbasis *android*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat berjalan pada sistem operasi *Android* minimal version 2.3.
2. Target pengguna aplikasi ini adalah anak berusia antara 4-8 tahun.

3. Materi pembelajaran hanya dibatasi pada materi mengenai benda-benda yang akan disekitar rumah.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah membangun aplikasi media pembelajaran kosa kata bagi anak menggunakan *augmented reality* berbasis *android*.

1.5 Metodologi

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan cara mencari referensi seperti buku, jurnal, skripsi, atau sumber-sumber lain yang ada di internet guna mengambil dukungan dari teori-teori yang lebih luas sehingga dapat mempertegas teori penelitian yang diajukan.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode ini secara garis besar mencakup spesifikasi perangkat lunak, *interface*, sampai pada kinerja sistem yang dibangun. Adapun 4 *submetode* yang dilaksanakan yaitu :

- i. Analisis

Metode analisis digunakan untuk menentukan spesifikasi dari sistem yang dibangun dan didokumentasikan menjadi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

ii. Perancangan

Metode perancangan digunakan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi procedural yang kemudian didokumentasikan dalam Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

iii. Pengkodean/Implementasi

Metode pengkodean/implementasi digunakan untuk implementasi hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

iv. Pengujian

Metode pengujian digunakan untuk menguji sistem yang telah dibuat pada metode pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan secara singkat hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan yang masih memiliki

relasi atau hubungan dengan permasalahan yang diangkat, serta mampu untuk mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat digunakan sebagai pendukung dalam pembahasan masalah.

BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang akan dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan yang didapat dari pembahasan laporan secara keseluruhan, serta saran-saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi daftar-daftar pustaka yang digunakan dalam pembuatan laporan dan aplikasi.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi lampiran yang mendukung laporan antara lain SKPL(Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan DPPL(Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).