

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang digunakan dalam dunia perdagangan, pariwisata dan informasi. Seluruh informasi yang mendukung penelitian maupun pembelajaran seperti jurnal, video, dan media lainnya umumnya menggunakan Bahasa Internasional. Di Indonesia, Bahasa Inggris menjadi salahsatu mata pelajaran wajib sejak Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Anak diajarkan mulai dari memahami cara membaca dan mengeja kosakata Inggris hingga nantinya dapat fasih berbahasa Inggris untuk masuk kedalam duniapekerjaan yang lebih luas. Namun, masih banyak terdapat siswa yang tidak mampu menguasai Bahasa Inggris dengan baik. Terlihat dari tingkat kemampuan berbahasa Inggris orang Indonesia yang masih berada dibawah negara ASEAN lainnya seperti Malaysia, Singapura dan Vietnam. Hal ini bisa dikarenakan kurang tegas danasiknya pembelajaran Bahasa Inggris sejak usia dini, yang menyebabkan kurang berminatnya anak dalam mendalami Bahasa Inggris untuk kepentingan masa depan.

Kemajuan teknologi mempermudah dalam mengakses informasi dan belajar hal-hal baru. Tidak terkecuali dengan anak-anak yang sekarang akrab dengan pembelajaran secara daring. Jaman sekarang, sejak duduk di bangku TK anak-anak sudah akrab dengan *gadget*. Mereka paham cara menggunakan laptop, tablet dan *smartphone* untuk sekadar bermain game maupun menonton video di aplikasi YouTube. Dalam pemanfaatannya, mereka tetap dibatasi oleh usia dan kebutuhan edukasi. Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk melatih kelancaran berbahasa Inggris bagi anak. Bahasa Inggris penting diajarkan pada anak sejak dini untuk melatih kefasihan dalam berucap dan menulis. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, anak akan lebih mudah dalam memahami tata cara penulisan dan pengucapan berbahasa Inggris. Salah satunya adalah media pembelajaran virtual interaktif yang dibuat khusus untuk anak kecil.

Penggunaan *Augmented Reality* pada aplikasi pembelajaran menjadi jawabandari pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. Adanya teknologi yang dapat merealisasikan bentuk dua dimensi menjadi tiga dimensi dalam waktu nyata

mempermudah anak dalam mempelajari kosakata benda dalam Bahasa Inggris. Materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran mengacu pada Kurikulum Nasional 2013 untuk siswa SD Kelas 4. Benda yang akan dijadikan bahan pembelajaran adalah benda-benda yang terdapat disekitar ruangan kelas berbentuk tiga dimensi. *User Interface* pada aplikasi dibuat menarik dan *friendly* untuk anak kecil sebagai pengguna (*user*). Dengan begitu, minat belajar anak menjadi tinggi dan menyenangkan dalam menghafal benda-benda dalam Bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah pada proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara untuk mengasah kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimana cara untuk menarik minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris?
3. Bagaimana konten dari aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SD kelas 4?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pada proyek akhir ini adalah:

1. CLOTRA dapat membantu siswa kelas 4 SD dalam mengasah kemampuan berbahasa Inggris.
2. Menyajikan paduan visual, audio dan animasi dalam *Augmented Reality* untuk menarik minat belajar siswa.
3. Konten pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Nasional 2013.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir adalah:

1. Versi Android minimal yang digunakan adalah Android Nougat.
2. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui Play Store.
3. Kurikulum Bahasa Inggris yang digunakan adalah Kurikulum Nasional 2013 untuk kelas 4 SD.

4. Konten pembelajaran berupa *augmented reality* dari objek yang berada disekitarkelas (*classroom stuffs*).

Ruang lingkup informasi yang diajarkan adalah tata cara melafalkan dan mengejaobjek tiga dimensi dari ruangan kelas dalam Bahasa Inggris.

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi
2. Jurnal
3. Video Demo
4. Kartu