

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era yang semakin mengglobal ini, tak dapat dipungkiri bahwa kemampuan dalam berbahasa asing, terutama bahasa Inggris sangat penting. Dalam dunia pendidikan, bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran yang selalu ada. Sehingga pembelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk diterapkan kepada anak – anak.

Pembelajaran pada anak perlu dilakukan sebab anak lebih cepat memahami apa yang diajarkan. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga sangat mudah menyerap dan mengingat apapun yang dirasakan oleh panca inderanya (Pardede, 2014).

Alat-alat dapur merupakan alat-alat yang sering digunakan untuk memasak di dapur. Setiap alat mempunyai nama dan kegunaannya masing-masing, akan tetapi masih banyak anak-anak yang belum maupun enggan untuk mengetahui nama dan kegunaan alat dapur tersebut. Pengenalan alat-alat dapur berbahasa Inggris biasanya hanya diperkenalkan lewat buku dalam bentuk gambar dan bacaan tanpa penjelasan yang detail sehingga membuat anak-anak tidak tertarik untuk mengenal alat dapur. Namun pada saat ini alat-alat dapur diperkenalkan dengan cara yang berbeda yaitu memanfaatkan teknologi Augmented Reality. Augmented Reality adalah salah satu metode terbaru yang lebih menarik dengan android sebagai platformnya. Teknologi augmented reality dapat menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia virtual, sehingga penyampaian informasi dapat diperjelas dan lebih menarik, baik itu menampilkan video maupun objek animasi 3D bahkan dapat pula menerapkan suara maupun teks sebagai pendukungnya.

Adapun penelitian terkait yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yaitu penelitian yang dilakukan oleh Quraish, Rinta Kriidalukmana dan Kurniawan Teguh Martono, 2016. Hasil dari aplikasi berupa objek 3D, video, text dan suara dari beberapa

kosakata bahasa inggis yang dibuat menggunakan software Unity 3D. Aplikasi ini terbukti dapat berjalan dengan baik. Penelitian lain yaitu aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk anak dengan pemanfaatan augmented reality berbasis android. Hasil dari aplikasi berupa objek 3D hewan yang dibuat menggunakan software Blender serta Unity 3D. Aplikasi ini terbukti dapat membantu anak dalam belajar bahasa inggris (Dikwan Moeis dan Andrew Pradana Pangala, 2016).

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan maka penulis bermaksud untuk mengimplementasikan sebuah media berupa aplikasi Augmented Reality yang dapat menjadi alternatif untuk menambah minat anak dalam mengenal dan mengetahui alat-alat dapur, dan juga dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan permasalahannya yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengenalan alat-alat dapur (dalam bahasa inggris) yang menarik dan interaktif dengan pemanfaatan teknologi Augmented Reality.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat dan mengimplementasikan aplikasi menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis android sebagai media pengenalan alat-alat dapur untuk anak-anak. Sehingga dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari dan mengenal alat-alat dapur dalam bahasa Inggris. Dan proses belajar juga lebih menarik melalui media visualisasi yang lebih interaktif dan kreatif.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian yang disebutkan diatas adalah:

1. Bagi penulis/peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman mengenai teknologi Augmented Reality.

2. Bagi masyarakat

Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan serta membantu mempermudah untuk memahami dan mempelajari tentang alat-alat dapur. Dan juga dapat digunakan sebagai sarana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

3. Bagi ilmu pengetahuan (IPTEK)

Dapat memberikan sumbangsih ilmu dalam pengembangan dan pengimplementasian aplikasi augmented reality.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Augmented Reality adalah Marker Based Tracking berbasis android.
2. Aplikasi ini menampilkan informasi berupa gambar 3D, teks dan suara.
3. Aplikasi dibuat untuk perangkat mobile bersistem operasi android min Jelly Bean versi 4.1.
4. Aplikasi ditujukan untuk anak berusia minimal 4 tahun.
5. Aplikasi ini mencakup 8 alat-alat dapur yaitu Cangkir, Garpu, Gelas, Mangkok, Piring, Sendok, Teko dan Wajan/Penggorengan.
6. Sistem aplikasi bersifat offline.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan proposal skripsi ini tersusun atas tiga bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup masalah, dan sistematika dalam penyusunan proposal.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang penelitian terkait, landasan teori, kerangka pemikiran dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang analisa kebutuhan penelitian meliputi kebutuhan software dan juga hardware. Serta analisa permasalahan, rancangan aplikasi dan desain antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah pengujian aplikasi pengenalan alat-alat dapur berbasis Augmented Reality.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian, pembahasan keunggulan dan kekurangan aplikasi, serta saran untuk pengembang aplikasi kedepannya.