

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris di Sekolah Dasar diajarkan sebagai muatan lokal sejak kelas I sampai dengan kelas VI. Hal tersebut sesuai dengan Kemendiknas No.23 tahun 2006, tentang standar kelulusan yang menyatakan bahwa, “secara umum tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah siswa atau peserta didik harus mampu menunjukkan keterampilan membaca, mendengar, berbicara, dan menulis dalam bahasa Inggris”. Pembelajaran di sekolah dasar tentu tidak lepas dengan adanya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut (Mais, 2016) kata “media” berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (joyfull learning), misalnya dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya

komputer, amat membantu siswa dalam belajar, seperti membaca, berbicara, dan menulis untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Program virtualisasi pada komputer banyak berisi tentang pembelajaran yang dikemas sangat menyenangkan buat siswa, sehingga siswa seolah tidak merasa sedang belajar melainkan program virtual pada komputer ini dibentuk suasana belajar sambil bermain bagi siswa (Mais, 2016).

Ada pula yang menggunakan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran hendaknya juga menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk mempermudah proses penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar tentu tidak lepas dengan adanya model pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Darmadi, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara kepada salah satu guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris di salah satu Sekolah Dasar Internasional (bilingual) di Denpasar pada tanggal 15 Agustus 2018 diperoleh data bahwa sumber belajar ataupun bahan ajar yang dipakai untuk kegiatan belajar mengajar bahwa media yang digunakan untuk tema at home atau pengenalan macam-macam benda yaitu guru masih menggunakan media buku paket. Dari hasil pengamatan peneliti pada saat guru menjelaskan materi di buku paket, memang terdapat beberapa benda yang disampaikan oleh guru dan tergambar bentuknya di buku paket dan sudah bisa dibayangkan oleh siswa. Namun, ada beberapa benda yang dijelaskan oleh guru tapi tidak tergambar di buku paket yang dipegang oleh siswa. Sehingga beberapa anak menjadi bingung dan

terlihat tidak bisa membayangkan bentuk benda yang dijelaskan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa di kelas mudah bosan dengan media pembelajaran berupa buku paket yang tidak secara jelas menggambarkan bentuk dari benda-benda yang dijelaskan oleh guru.

Melihat dari permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa media yang digunakan masih kurang efektif dan inovatif untuk proses pembelajaran untuk siswa, maka dari itu peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran berbasis Virtual Reality untuk proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dan memberikan sesuatu kegiatan yang menarik yang dimana siswa dapat merasa seolah-olah berada di dalam dunia nyata dengan menggunakan aplikasi Virtual Reality tersebut. Untuk itu dengan adanya media pembelajaran berbasis Virtual Reality ini diharapkan menumbuhkan kemampuan siswa dalam membayangkan bentuk benda dimaksud oleh guru. Serta siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Seiring perkembangan teknologi, VR atau Virtual Reality dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran. Menurut (Sahulata, 2016) Virtual Reality merupakan teknologi yang menyajikan tampilan visual sedemikian mirip dengan keadaan dunia nyata. Media Virtual Reality ini juga dapat diterapkan di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan yang bisa digunakan pada media pembelajaran untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran. Menariknya media Virtual Reality ini dapat diterapkan pada penelitian ini yaitu untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dan memberikan sesuatu yang menarik yang di mana siswa terlibat langsung dalam

melihat sesuatu dunia virtual yang sebenarnya adalah gambar-gambar yang bersifat dinamis sehingga siswa merasa seolah-olah berada di dunia nyata.

Adapun penelitian terkait lainnya tentang VR atau Virtual Reality ini yaitu Menurut (Kusuma, 2017), Virtual Reality adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer, suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Dalam penelitiannya di sekolah TK proses pembelajarannya masih dilakukan secara konvensional dengan media seadanya dan belum adanya pemanfaatan teknologi IT di dalamnya. Di pembelajaran tema hewan subtema hewan di air khususnya jenis ikan, media yang digunakan antara lain papan tulis, alat peraga, dan gambar-gambar. Dengan penelitiannya menggunakan teknologi Virtual Reality hasil yang didapat sangat bagus untuk menarik minat belajar siswa serta rasa ingin tahunya sangat besar.

Ada beberapa contoh penelitian sebelumnya terkait media pembelajaran virtual reality salah satunya yaitu dilakukan oleh (Sutanaya, 2017) yang berjudul “Pengembangan virtual reality pengenalan kendaraan untuk anak usia dini” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. Pada penelitian ini terdapat kendala yang ditemukan di penelitian tersebut yaitu banyaknya tools-tools yang terdapat pada aplikasi dan objek kendaraan yang dicantumkan terlalu sedikit terutama kendaraan yang ada di daerah Bali.

Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian sebelumnya, penulis berinisiatif untuk membuat sebuah **“Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris**

(Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)”. Dengan adanya aplikasi pembelajaran Virtual Reality ini diharapkan mampu membantu siswa khususnya proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan subtema at home yaitu benda di sekitar rumah. Dalam implementasiannya, aplikasi ini dikembangkan untuk perangkat handphone menggunakan GoogleVR SDK sebagai framework Virtual Reality, Unity 3D untuk membangun aplikasi dari awal sampai selesai, dan Blender untuk membuat objek 3D.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam membayangkan macam-macam benda yang ada di sekitar rumah secara menghusus.
2. Siswa di kelas mudah bosan dengan media pembelajaran berupa buku paket yang tidak secara jelas menggambarkan bentuk dari benda-benda yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan untuk dicari solusinya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)?
2. Bagaimana efektivitas Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)?

3. Bagaimana respon pengguna terhadap Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri) ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri).
2. Untuk mengetahui efektivitas dari Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri).
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri).

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan Permasalahan dalam Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri) meliputi:

1. Aplikasi *Virtual Reality* (VR) ini hanya Menjelaskan macam-macam benda dalam bahasa Inggris di dalam rumah seperti *chandelier, air purifier, bedroom vanity, dishwasher, fire and burglar alarm, fire extinguisher, dan toaster.*
2. Terbatasnya kemampuan interaksi yang bisa dilakukan saat berada di dalam aplikasi *Virtual Reality* untuk macam-macam benda yang ditampilkan sudah dikelompokkan berdasarkan menu yang ada di dalam aplikasi *Virtual Reality* dan *user* hanya tinggal melihat hasil visualisasi benda yang ada di ruangan tersebut.
3. Sekolah yang digunakan dalam uji coba lapangan yaitu salah satu sekolah *bilingual* di Denpasar yang dikenal dengan nama SD Cerdas Mandiri.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Aplikasi *Virtual Reality* Mengenal Macam-macam Benda di sekitar Rumah dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SD Cerdas Mandiri) ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, penelitian ini berharap akan mampu menambah ilmu serta lebih dimengerti, dipahami dan diterapkan teori-teori yang selama ini didapat di bangku perkuliahan di prodi Pendidikan Teknik Informatika-Undiksha terutama di mata kuliah Teknologi Multimedia dan kuliah *Advanced Computer Animation (3D)* serta adanya interaksi antar siswa di kelas pada saat menjelaskan kepada siswa nantinya terkait hasil produk yang akan diujikan yang didapatkan dari mata kuliah Micro Teaching dan PPL Real.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Pengembangan *Virtual Reality* pengenalan macam-macam benda di sekitar rumah dalam bahasa Inggris ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik pada subtema tentang *at home* untuk pelajaran bahasa Inggris kelas III SD.

b. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah melalui pengembangan Aplikasi *Virtual Reality* ini dan dapat menambah wawasan peneliti tentang *vocabulary* macam-macam benda di sekitar rumah.

c. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan Aplikasi *Virtual Reality* mengenal macam-macam benda di sekitar rumah ini dapat digunakan oleh masyarakat sebagai media hiburan dan pengetahuan beserta informasi mengenai berbagai macam-macam benda di sekitar rumah.

