

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kelangsungan pembangunan bangsa. Berbagai cara dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Baik dari metode, strategi, pendekatan maupun media pembelajaran yang digunakan. Seiring dengan perkembangan zaman, metode, strategi, pendekatan maupun media pembelajaran mengalami perkembangan. Semakin banyak metode, strategi, pendekatan maupun media pembelajaran yang dikembangkan serta diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal tersebut di harapkan dapat mempermudah pengajar yang mengharapkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dan kualitas diri.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting. Pemanfaatan media ini merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian pengajar sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang dapat mengefektifkan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hal tersebut menjadi salah satu faktor bagi dunia pendidikan yang pada saat ini sedang mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer. Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga muncullah audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam

bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet (Permana, 2012).

Selain itu, Munir (2012:6), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% informasi yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat didengar dan dilakukan. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan. Oleh karena itu, penggunaan multimedia mempunyai potensi besar untuk memaksimalkan ingatan peserta didik. Multimedia interaktif juga dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif merupakan perpaduan dari berbagai media. Dengan semua manfaat yang dimilikinya, multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran

Sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran, media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran karena berlandaskan pada landasan empiris, landasan psikologis dan teknologis (Asyhar, 2012). Media pembelajaran seperti multimedia interaktif memiliki kelebihan, diantaranya menarik berbagai indera dan minat peserta didik karena gabungan antara pandangan, suara dan gerakan serta adanya proses interaksi dengan melihat sehingga terjadi proses belajar mandiri. Kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia menyenangkan bagi pengguna dan menjadi alat yang diharapkan efektif untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan bahasa Perancis sebagai alat komunikasi di berbagai penjuru dunia kini sedang marak diminati oleh banyak orang, mereka mempelajari secara formal maupun nonformal, rasa ingin tahu mereka yang menyebabkan mereka belajar secara mandiri. Mencari sumber materi untuk

mempelajari bahasa Perancis bukanlah hal yang mudah, namun dengan adanya kemajuan teknologi kita bisa memanfaatkan dengan sebaik mungkin. Melalui internet kita bisa mencari apa saja yang sedang dibutuhkan, termasuk mencari sumber materi pembelajaran, banyak situs-situs internet yang menyajikan berbagai sumber bahan belajar, termasuk aplikasi *Histoire de France Junior* yang menyajikan sumber bahan belajar sejarah Perancis yang disediakan oleh situs *GogglePlay* dan *Playstore*.

Multimedia Interaktif ini menyajikan sejarah yang menjelaskan kronologi tempat kejadian, peristiwa, penjelasan tentang tokoh-tokoh yang berpengaruh di Perancis, tempat-tempat yang sangat bersejarah, narasi juga teks yang membimbing pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut serta letak kejadian yang digambarkan melalui peta serta terdapat kuis dan jawaban yang dapat membantu peserta didik menguasai tentang materi sejarah Perancis. Bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Perancis. Dikarenakan multimedia interaktif ini lebih mendalam dalam menyajikan materi sejarah Perancis namun dikemas dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembelajar bahasa Perancis sebagai bahasa asing, hal tersebut menjadi salah satu alasan peneliti untuk melakukan penelitian analisis deskriptif terhadap multimedia interaktif, dari segi pemaparan sejarahnya terlihat lengkap, akan tetapi apabila hanya dilihat dari lengkapnya pemaparan saja belum mencukupi untuk dijadikan sumber pembelajaran mata kuliah *Histoire de France*. Sebelum digunakan menjadi sebuah media pembelajaran yang layak digunakan, multimedia interaktif ini sebaiknya dianalisis berdasarkan kriteria-kriteria penilaian multimedia agar layak digunakan sebagai media pembelajaran terutama dari segi kontennya. Saputro (2012) menjelaskan bahwa sebuah multimedia yang baik harus memenuhi aspek pembelajaran, aspek standar isi dan aspek rekayasa *software*. Selain itu Crozat, Oliver dan Phillipe (1999) mengemukakan

metode untuk menganalisis *software* pembelajaran multimedia melalui enam pendekatan, yakni perasaan umum, kualitasteknis (*technical quality*), *usability*, scenario, dokumen-dokumen multimedia, dan aspek-aspek didaktis. Penelitian yang dilakukan oleh Trisanti & Sanjaya (2013) mengkategorikan tingkat kelayakan sebuah multimedia interaktif ke dalam lima kategori berdasarkan nilai presentase hasil analisis kelayakan multimedia, yaitu sangat lemah (0-20%), lemah (21-40%), cukup (41-60%), baik/layak (61-80%) dan sangat baik/sangat layak (81-100%). Berdasarkan kriteria tersebut, sebuah multimedia akan dikatakan layak menjadi sebuah media pembelajaran apabila nilai persentasenya $\geq 61\%$ dari semua aspek.

Mengacu pada keseluruhan paparan di atas, dalam upaya mengetahui kelayakan suatu multimedia bisa dijadikan sebuah media pembelajaran dan apakah isi multimedia interaktif ini sesuai atau tidak dengan pembelajaran mata kuliah *Histoire de France*, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul; **Analisis Deskriptif Multimedia Interaktif *Histoire de France Junior***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah ada kesesuaian materi sejarah Perancis yang disajikan dalam multimedia interaktif *Histoire de France Junior* dengan silabus *Histoire de France* yang digunakan oleh Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI?
- b. Jenis multimedia apa saja yang muncul pada multimedia interaktif *Histoire de France Junior* ?
- c. Apakah multimedia intraktif *Histoire de France Junior* memenuhi kriteria dari sebuah penilaian media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- a. mengkaji kesesuaian materi sejarah Perancis yang terdapat dalam multimedia interaktif *Histoire de France Junior* dengan silabus *Histoire de France* yang digunakan oleh Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI;
- b. mendeskripsikan jenis-jenis multimedia interaktif yang tersaji dalam multimedia interaktif *Histoire de France Junior*; dan
- c. mengkaji kelayakan multimedia interaktif *Histoire de France Junior* sebagai media pembelajaran *Histoire de France*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung, di antaranya yaitu :

- a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk menilai kelayakan media pembelajaran dan diharapkan dapat menambah kekayaan ilmu pada pembelajaran bahasa Perancis khususnya dalam mata kuliah *Histoire de France* melalui penggunaan aplikasi *Histoire de France Junior*.

- b. Manfaat Praktis

1) Bagi Mahasiswa

- Membantu untuk mempermudah kegiatan belajar mahasiswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas terhadap mata kuliah *Histoire de France*.
- Diharapkan mahasiswa bisa mengikuti pembelajaran *Histoire de France* menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa lebih baik terhadap mata kuliah *Histoire de France*.

2) Bagi Pengajar

Bagi Pengajar, penggunaan aplikasi *Histoire de France Junior* <http://www.estudiodefrances.com/> menjadi cara lain untuk menyampaikan materi yang lebih menarik guna membantu mahasiswa dalam mendapatkan pemahaman yang baik mengenai mata kuliah *Histoire de France* dan memberikan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang berkualitas.

3) Bagi Peneliti

Untuk memenuhi syarat akademik dalam pengajuan skripsi. Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang penggunaan media aplikasi yang terdapat di dalam *smartphone* sebagai media pembelajaran alternatif dan dapat mengaplikasikan teknik-teknik penelitian dalam rangka penulisan karya tulis ilmiah.

4) Bagi Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI

Analisis kelayakan media aplikasi *Histoire de France Junior*, di harapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam meningkatkan hasil dan prestasi mahasiswa dengan belajar secara mandiri melalui media aplikasi *Histoire de France*

Junior, dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Perancis di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI.

1.5 Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti karena setiap peneliti mempunyai anggapan dasar yang berbeda. Surakhmad dalam Arikunto (2006). Sehubungan dengan hal tersebut, maka yang menjadi asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Perancis.
- b) Aplikasi *Histoire de France Junior* merupakan salah satu multimedia yang menyajikan pembelajaran sejarah Perancis.