

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kemudian lebih dikenal dengan *electronic learning (e-learning)*. Di Indonesia *e-learning* berkembang pesat dimulai dari awal tahun 2000 (Basuki, 2007).

Dewasa ini selain *e-learning*, dikembangkan juga sebuah teknologi yang disebut *mobile learning (m-learning)* yang memanfaatkan perangkat komunikasi bergerak seperti telepon seluler. Indonesia menduduki peringkat ke-3 pengguna *smartphone* terbanyak di Asia-Pasifik (Asia-Pacific boast more than 1 billion smartphone users, 2015).

M-learning memiliki banyak keunggulan seperti fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih mudah serta dapat diakses di manapun dan kapanpun, serta keleluasaan dalam melakukan pembelajaran mandiri (Sambodo, 2014; Segev, 2014). Perkembangan *m-learning* ditandai dengan munculnya beragam situs dan aplikasi bertema edukasi untuk menunjang pembelajaran yang termasuk ke dalam media interaktif.

Beberapa aplikasi pembelajaran bahasa (*m-learning*) yang ada saat ini misalnya adalah *VOA Learning English*, *LearnEnglish Podcasts*, dan *Learn English Speak English* untuk pembelajaran bahasa Inggris, lalu *Learn German* untuk pembelajaran bahasa Jerman, serta *Learn Korean* untuk pembelajaran bahasa Korea. Adapun aplikasi yang dapat membantu pembelajaran bahasa Perancis salah satunya adalah *Duolingo*.

Duolingo merupakan sebuah aplikasi platform interaktif yang dibuat pada tahun 2011 oleh Luis von Ahn, Ph.D dan Severin Hacker, Ph.D. Aplikasi *Duolingo* tersedia secara gratis dan tanpa iklan di platform Android, iOS dan Windows phone. Menurut Vesselinov & Grego (2012), belajar menggunakan aplikasi *Duolingo* selama 34 jam setara dengan belajar di universitas selama satu semester atau 11 minggu. Dengan menggunakan aplikasi ini pembelajar dapat

mempelajari bahasa Perancis dengan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya. Di dalam aplikasi tersebut terdapat beragam kosakata bahasa Perancis dengan ilustrasi yang menarik. Pembelajar juga dapat mengasah kemampuan menyimak kata dan kalimat yang ada pada tiap pembelajaran di tiap tingkatannya, selain itu juga terdapat satu fitur untuk mengasah kemampuan pelafalan (*prononciation*). Konten pada aplikasi *Duolingo* dihadirkan dalam bentuk soal-soal latihan.

Soal latihan merupakan salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk mengevaluasi suatu pembelajaran. Butir-butir soal harus dikembangkan secara valid dan reliabel (Pamili, 2014; Maenani & Oktova, 2015). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa butir soal yang valid dan reliabel mencerminkan bahwa soal tersebut berkualitas dan dapat digunakan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji soal-soal latihan yang terdapat di dalam aplikasi *Duolingo*, melalui penelitian yang berjudul “Analisis Soal Latihan Pembelajaran Kosakata Bahasa Perancis dalam Multimedia Interaktif *Duolingo*”.

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat.
2. Pendidik dan pembelajar dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.
3. Semakin banyaknya situs dan aplikasi yang dibuat untuk membantu pembelajaran.

1.2.2 Batasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi kemudian dibatasi pada masalah-masalah pokok saja. Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Model pembelajaran mandiri melalui *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.

2. Kualitas soal latihan pembelajaran kosakata bahasa Perancis dalam multimedia interaktif *Duolingo*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas dan reliabilitas butir soal latihan pembelajaran kosakata bahasa Perancis dalam multimedia interaktif *Duolingo*?
2. Bagaimanakah tingkat kesukaran item dan daya pembeda butir soal latihan pembelajaran kosakata bahasa Perancis dalam multimedia interaktif *Duolingo*?

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan validitas dan reliabilitas butir soal latihan kosakata bahasa Perancis dalam multimedia interaktif *Duolingo*.
2. Mendeskripsikan tingkat kesukaran item dan daya pembeda butir soal latihan kosakata bahasa Perancis dalam multimedia interaktif *Duolingo*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

1. Bagi peneliti: peneliti dapat mengetahui kualitas butir soal latihan pembelajaran kosakata bahasa Perancis dalam multimedia interaktif *Duolingo*.
2. Bagi dosen/pengajar: diharapkan dapat menggunakan soal latihan yang ada dalam aplikasi *Duolingo* sebagai soal latihan tambahan ataupun sebagai pembanding dengan soal latihan yang lain.

3. Bagi pembelajar bahasa Perancis: diharapkan mendapat kemudahan dalam mempelajari kosakata bahasa Perancis dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*.
4. Bagi peneliti lain: dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi atau pembandingan dalam kajian serupa.

1.6 Asumsi

Asumsi adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Asumsi dapat bersifat substantif atau metodologis (Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI, 2014).

Dalam melakukan penelitian ini peneliti memiliki beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Penggunaan telepon seluler pintar (*smartphone*) sebagai salah satu media untuk mengakses aplikasi *m-learning* kian luas di kalangan masyarakat.
2. Pengguna yang mengerjakan soal pada aplikasi *Duolingo* memiliki kemampuan bahasa Inggris yang cukup untuk memahami perintah-perintah soal yang ada.
3. Kajian tentang aplikasi *Duolingo* menarik untuk dilakukan mengingat jumlah penggunaanya yang relatif banyak. Aplikasi *Duolingo* telah diunduh 50.000.000 kali di *Google playstore* (Platform Android).