

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring perkembangan zaman, pendekatan, strategi, metode, maupun media pembelajaran mengalami perkembangan yang pesat dan banyak diaplikasikan dalam berbagai pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa asing. Selain itu, kemajuan teknologi merupakan hal yang penting dan membawa pengaruh yang besar terhadap gaya hidup bagi sebagian besar masyarakat modern mulai dari anak-anak sampai orang tua. Salah satunya yaitu keberadaan komputer yang merupakan bagian dari kemajuan teknologi yang ditemukan oleh manusia dan memberikan peran dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil keduanya dalam proses belajar.

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, keberadaan media pembelajaran dianggap sebagai salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan sangat penting, sehingga penggunaannya menjadi semakin luas dengan tersedianya komputer, layanan internet serta *gadget smartphone* yang semakin canggih dan menarik.

Multimedia interaktif merupakan program pembelajaran yang dikomputerisasikan sehingga memungkinkan pembelajar dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dengan adanya multimedia interaktif, pembelajar dapat belajar secara mandiri, dimana saja, dan kapan saja tanpa harus didampingi oleh pengajar. Multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan, diantaranya menarik panca indera dan minat para peserta didik. Kelebihan inilah yang menyebabkan

tampilan multimedia interaktif menyenangkan untuk pengguna dan diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pemanfaatan multimedia interaktif ini dapat pula digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, misalnya dalam pembelajaran bahasa Perancis yang kini dipelajari oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, selain bahasa Jerman, Jepang, Arab, Mandarin dan Korea, baik secara formal maupun nonformal. Kemampuan berbahasa Perancis ini mampu menjembatani hubungan internasional antar negara Indonesia dengan negara Perancis dan negara-negara *Francophone*, baik di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, pendidikan dan lain-lain.

Selain *Talk French*, *Encharta*, dan *Rosetta Stone*, salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Perancis, yaitu *Imagiers*, yang menyajikan sumber belajar bahasa Perancis yang tersedia melalui laman <http://www.imagiers.net>. *Imagiers* ini secara mudah dapat diunggah melalui laman <http://www.imagiers.net/download>. *Imagiers* ini menyajikan pembelajaran bahasa Perancis yang sangat menyenangkan dan menarik karena (1) disajikan dalam bentuk audio dan visual yang dilengkapi dengan gambar-gambar berwarna; (2) bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Perancis dan bahasa Inggris; dan (3) materi bahasa Perancis dikemas dengan bahasa yang sangat sederhana dan mudah dipahami oleh pembelajar bahasa Perancis sebagai bahasa asing.

Mengacu pada keseluruhan paparan di atas, dalam upaya mengetahui kelayakan suatu multimedia interaktif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul **“Analisis Deskriptif Materi Gramatika Bahasa Perancis Tingkat A2 CECRL dalam Multimedia Interaktif *Imagiers Version 4*”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam keterampilan berbahasa, khususnya bahasa Perancis, seorang pembelajar harus menguasai empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*la compréhension orale*), berbicara (*la production orale*), membaca (*la compréhension écrite*), dan menulis (*la production écrite*). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain dan membangun kesatuan yang utuh serta terdapatnya unsur gramatika/ *contenus grammaticaux* dalam setiap keterampilan berbahasa sehingga perlu adanya sarana atau media yang mencakup keseluruhan dari keterampilan berbahasa dalam suatu tampilan yang lebih menarik melalui multimedia interaktif.

### 1.2.2 Batasan Masalah

Dalam menghindari perluasan masalah yang akan diteliti dan dibahas maka peneliti membatasi ruang lingkup bahasan dalam penelitian ini hanya pada penggunaan media dalam pembelajaran bahasa dan materi gramatika dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4* untuk pembelajaran bahasa Perancis.

## 1.3 Rumusan Masalah

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

- 1) Seperti apa profil multimedia interaktif *Imagiers version 4* ?
- 2) Materi gramatika bahasa Perancis apa sajakah yang terdapat di dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4* ?
- 3) Apakah materi gramatika bahasa Perancis yang terdapat di dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4* sudah merujuk dan sesuai dengan kurikulum bahasa-bahasa Eropa, terutama bahasa Perancis (*CECRL-Le Cadre européen commun de référence pour les langues*) tingkat A2 ?

Cahya Metalia Pratiwi, 2017

**ANALISIS DESKRIPTIF MATERI GRAMATIKA BAHASA PERANCIS TINGKAT A2 CECRL DALAM MULTIMEDIA INTERAKTIF IMAGIERS VERSION 4**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### 1.4 Tujuan Penelitian

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

- 1) Mendeskripsikan profil multimedia interaktif *Imagiers version 4* ;
- 2) Mendeskripsikan materi gramatika bahasa Perancis yang terdapat di dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4* ; dan
- 3) Memperoleh informasi tentang kesesuaian antara materi gramatika bahasa Perancis yang terdapat di dalam multimedia interaktif *Imagiers version 4* dengan kurikulum bahasa-bahasa Eropa, terutama bahasa Perancis (*CECRL-Le Cadre européen commun de référence pour les langues*) tingkat A2.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian hendaknya memiliki berbagai manfaat baik bagi peneliti sendiri maupun orang lain. Adapun manfaat dalam penelitian ini, antara lain memperoleh manfaat, baik secara teoretis maupun keperluan praktis sebagai berikut:

##### 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan ilmu serta wawasan mengenai multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Perancis. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk menilai kelayakan multimedia interaktif untuk dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Perancis, khususnya melalui penggunaan *Imagiers version 4*.

##### 2) Manfaat Praktis

###### a. Bagi Mahasiswa

- a) Memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam belajar bahasa Perancis secara mandiri.
- b) Meningkatkan kemampuan keterampilan berbahasa Perancis mahasiswa.

- c) Menciptakan suasana pembelajaran yang mudah dan menyenangkan bagi mahasiswa.
- b. Bagi Pengajar
  - a) Menjadi referensi untuk penyusunan materi ajar.
  - b) Memberikan alternatif bahan pembelajaran bahasa Perancis.
- c. Bagi Peneliti
  - a) Dapat mengaplikasikan teori yang sudah diperoleh.
  - b) Dapat membuka pola pikir peneliti tentang penelitian yang terkait dengan multimedia interaktif dan menambah pengalaman peneliti dalam penulisan karya ilmiah.
- d. Bagi Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI
 

Dengan adanya analisis deskriptif tentang materi gramatika bahasa Perancis dalam multimedia interaktif *Imagiens Version 4* diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Perancis.

## 1.6 Asumsi

Asumsi adalah sebuah pemikiran yang sudah tidak diragukan lagi kebenarannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Riduan (2012, hlm. 9) bahwa:

Asumsi dapat berupa teori, evidensi-evidensi dan dapat pula pemikiran peneliti sendiri. Adapun materinya, asumsi tersebut harus sudah merupakan sesuatu yang tidak perlu dipersoalkan atau dibuktikan lagi kebenarannya; sekurang-kurangnya bagi masalah yang akan diteliti pada masa itu. Asumsi-asumsi dirumuskan sebagai landasan bagi hipotesis laporan atau penelitian.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka yang dijadikan asumsi dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Multimedia interaktif merupakan salah satu pemograman pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Perancis.
- 2) *Imagiers version 4* merupakan salah satu multimedia interaktif yang menyajikan pembelajaran bahasa Perancis.