

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap negara memiliki bahasa resminya masing-masing untuk membedakan dengan negara atau wilayah lain. Contohnya, bahasa Perancis yang merupakan bahasa resmi Negara Perancis dan merupakan bahasa ketiga yang berkuasa di dunia, *“Le français serait la troisième langue en puissance dans le monde selon une nouvelle étude de l’école de commerce INSEAD... le français créé cependant la surprise en se hissant au 3e rang.”* [Menurut sebuah studi dari sekolah bisnis INSEAD, bahasa Perancis menjadi bahasa ketiga yang berkuasa di dunia...bahasa Perancis mengejutkan semua orang karena berada di posisi ketiga] (Radio-Canada.ca, 2016).

Pada dasarnya, bahasa Perancis dapat dipelajari dari berbagai sumber, seperti dari buku, lagu, film, pembelajaran di sekolah, *software*, dan sebagainya. Terlebih lagi penggunaan alat bantu untuk mempelajari bahasa Perancis sudah semakin luas dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan saat ini sudah menjadi hal biasa. Dengan adanya teknologi, manusia mulai menciptakan berbagai alat termasuk media. Media sangat berpengaruh di bidang pendidikan, seperti yang telah diungkapkan oleh (Amelia, 2014) *“...kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”*.

Media adalah salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam mempelajari bahasa Perancis. Apabila media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa seperti meningkatkan empat keterampilan berbahasa, hal itu akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Perancis. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan salah satu jenis media yaitu multimedia

interaktif. Multimedia interaktif adalah perpaduan dari berbagai media (video, suara, gambar, komputer atau telepon genggam) yang dapat menyajikan informasi untuk dapat dilihat, didengar dan dilakukan. Salah satu multimedia interaktif yang sudah pernah diteliti adalah *Histoire de France Junior* oleh Rachmani (2015). Multimedia interaktif tersebut membahas tentang sejarah Negara Perancis dan berbentuk aplikasi. Pengguna dapat memasangnya melalui *smartphone*. Pada penelitian tersebut, Rachmani menganalisis kesesuaian materi sejarah Perancis pada multimedia interaktif *Histoire de France* dengan silabus *Histoire de France* yang digunakan oleh Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI, jenis multimedia dan kelayakan multimedia interaktif *Histoire de France*. Penelitian ini telah menginspirasi peneliti untuk meneliti multimedia interaktif agar dapat dijadikan pembelajaran bahasa Perancis secara individu.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, dimana *Histoire de France Junior* membahas sejarah Negara Perancis, penelitian ini mengkaji keseluruhan isi dari aplikasi *French City, Play & Learn French* yang mengasah pembelajaran bahasa Perancis dalam kehidupan sehari-hari. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik membuat sebuah penelitian dengan judul **Analisis Deskriptif Multimedia Interaktif *French City, Play & Learn French* dalam Pembelajaran Bahasa Perancis**. *French City, Play & Learn French* adalah salah satu multimedia interaktif berbentuk *software* yang terdapat pada *smartphone* yang menyajikan bahan ajar atau materi-materi pembelajaran bahasa Perancis yang peneliti jadikan sebagai bahan analisis. *Software* atau aplikasi ini disediakan oleh situs *Google Play* dan *Playstore*.

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

Setelah latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut adalah penjelasan identifikasi dan batasan masalah dari penelitian ini.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pembelajaran bahasa Perancis harus memiliki materi yang mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Proses pembelajaran bahasa memerlukan alat bantu

atau media agar peserta didik dapat menangkap pemahaman lebih mudah dan pembelajaran dapat lebih menarik sehingga tidak monoton dan membosankan. Terlebih lagi, banyak peserta didik yang malas mengulang atau membahas pembelajaran diluar jam sekolah. Mereka lebih tertarik bermain dibandingkan mengulang atau mempelajari materi yang telah dibahas sebelumnya di sekolah. Maka dari itu diperlukannya alat bantu pembelajaran bahasa Perancis yang dapat menarik perhatian peserta didik seperti multimedia interaktif.

1.2.2 Batasan Masalah

Dalam menghindari perluasan masalah yang akan diteliti dan dibahas, maka peneliti membatasi ruang lingkup bahasan hanya pada profil multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*, penilaian multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* dan kaitan kompetensi bahasa Eropa CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*) dengan materi pada multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.

1.3 Rumusan Masalah

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

- a. Seperti apa profil multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*?
- b. Apakah materi pembelajaran yang disajikan dalam multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* telah merujuk pada kerangka kompetensi bahasa Eropa yaitu CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*) tingkat A2?
- c. Apa penilaian mahasiswa terhadap multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*?

1.4 Tujuan Penelitian

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

- a. Mendeskripsikan profil multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.
- b. Menganalisis materi pembelajaran yang disajikan dalam multimedia interaktif *French City, Play & Learn French* dikaitkan dengan kerangka kompetensi bahasa Eropa yaitu CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*) tingkat A2.
- c. Menganalisis penilaian mahasiswa terhadap multimedia interaktif *French City, Play & Learn French*.

1.5 Manfaat Penelitian

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

- 1) Bagi Mahasiswa : membantu mahasiswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Perancis dan membantu mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Perancis secara individu.
- 2) Bagi Pengajar : Aplikasi *French City, Play & Learn French* dapat menjadi referensi materi dan evaluasi serta cara lain untuk menyampaikan materi yang lebih menarik guna membantu mahasiswa dalam mempelajari bahasa perancis.
- 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.
- 4) Bagi Peneliti lain : hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian di bidang sejenis.

1.6 Asumsi

Menurut Ibnu, dkk (2003) “asumsi diartikan sebagai anggapan dasar, yaitu suatu pernyataan atau sesuatu yang diakui kebenarannya atau dianggap benar tanpa harus dibuktikan lebih dahulu”. Maka asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk mempelajari bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Perancis.
- 2) Aplikasi *French City, Play & Learn French* merupakan salah satu multimedia interaktif yang menyajikan pembelajaran bahasa Perancis

