

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dipungkiri, saat ini manusia tidak dapat terlepas dari internet. Internet membawa banyak perubahan dan hal-hal positif dalam kehidupan manusia. Tentu saja terdapat pula hal-hal negatif yang ditimbulkan seiring dengan munculnya internet, namun manusia yang cerdas haruslah bisa menggunakan internet dalam hal yang positif sehingga dapat menjadi generasi yang lebih baik lagi.

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan yang tidak dapat terlepas dari internet. Terdapat banyak sekali sumber informasi dalam bidang pendidikan yang bisa didapatkan melalui internet. Cara mendapatkannya pun terbilang mudah bila dibandingkan jika mencarinya dari buku. Buku memang jendela dunia, namun dengan hadirnya internet umat manusia dapat melihat dunia dengan lebih luas lagi.

Valkenburg dan Soeters dalam Hamka (2015) mengatakan bahwa penggunaan internet di kalangan pelajar paling umum adalah untuk belajar atau mengerjakan PR (73%), email (59%), bermain permainan (38%), situs chat (32%), dan hobi/minat (31%).

Menurut Daryanto (2015, p.167), salah satu kelemahan pendidikan ialah proses belajar mengajar konvensional yang mengandalkan tatap muka antara guru dan murid, dosen dan mahasiswa, serta pelatih dan peserta latihan. Ketidakefektifan adalah kata yang paling cocok untuk sistem ini sebab seiring dengan perkembangan zaman, pertukaran informasi menjadi semakin cepat dan instan. Namun demikian, instalasi pendidikan masih menggunakan sistem tradisional untuk mengajar. Sistem konvensional ini

seharusnya sudah ditinggalkan sejak ditemukannya media komunikasi multimedia. Seperti dilansir dari Kompas News (29 Agustus 2016), pada

bulan Maret tahun 2016, *Central Connecticut State University* melakukan studi “*Most Littered Nation in the World*” dan menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara mengenai minat membaca. Hasil studi ini sama sekali tidak dapat dibantah sepenuhnya, karena patut diakui bahwa generasi muda sudah kehilangan minat membaca. Saat ini mereka lebih condong menggunakan internet untuk mencari informasi atau sumber belajar mereka.

Hal ini memang sangat disayangkan, karena terdapat manfaat-manfaat yang terkandung dalam buku yang tidak ada di internet. Namun sebagai calon pendidik, hal-hal seperti ini jangan sampai menjadi penyurut semangat dalam mengembangkan dunia pendidikan. Jika merasa peserta didik tidak tertarik pada buku, haruslah mencari jalan lain dengan tujuan yang sama, yaitu semua materi pembelajaran sampai dengan baik kepada para peserta didik.

Maka dari itu, peneliti mencoba membuat sebuah inovasi dalam media pembelajaran, khususnya untuk mata kuliah *Civilisation Française*. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa semester II Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang khusus ditujukan untuk memperkenalkan pada mahasiswa mengenai budaya Perancis.

Peneliti memilih untuk fokus pada mata kuliah *Civilisation Française* karena menurut peneliti, mata kuliah ini sangat penting untuk dipahami oleh mahasiswa. Saat mempelajari sebuah bahasa, diperlukan pengetahuan mengenai kebudayaan negaranya juga agar tidak terjadi gegar budaya, menghindari konflik, menghindari kesalahpahaman antarbudaya dan agar lebih menghargai kebudayaan sendiri maupun orang lain.

Media pembelajaran yang akan peneliti rancang mengacu pada beberapa materi *Civilisation Française* yang sebelumnya telah didiskusikan dengan pembimbing dan dosen pengampu mata kuliah tersebut. Materi-materi tersebut disesuaikan dengan RPS yang dipakai di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Media pembelajaran tersebut berupa sebuah aplikasi Android luring berbasis multimedia interaktif yang diberi nama Cifra . Bila telah disempurnakan, aplikasi ini bisa dengan mudah diunduh di *Playstore*. Alasan peneliti menggunakan aplikasi Android sebagai media pembelajaran pada penelitian ini, karena Android merupakan sistem operasi pada

gawai pintar yang paling banyak digunakan di Indonesia. Seperti data yang telah dikumpulkan oleh sebuah biro marketing bernama Waiwai Marketing, Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan Android. Totalnya yakni 41 juta pengguna atau pangsa pasarnya 94%, sementara iOS di Indonesia hanya digunakan 2,8 juta pengguna atau 6% (dilansir dari detikinet pada tahun 2017).

Menurut hipotesis Peneliti, peserta didik saat ini akan lebih memilih aplikasi yang dapat dengan mudah mereka unduh di *Playstore* daripada membaca buku teks perkuliahan. Hal ini dapat digunakan untuk mensiasati cara belajar peserta didik dan sebagai penunjang proses pendidikan mereka. Ketika mereka sudah memiliki aplikasi ini di gawai pintar mereka, mereka dapat mempelajari materi *Civilisation Française* dimana saja dan kapan saja. Peneliti berharap aplikasi ini dapat menjadi sebuah upaya untuk menunjang proses pembelajaran mata kuliah *Civilisation Française*.

Penelitian serupa pernah dilakukan sebelumnya, yaitu “*CD-ROM Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Histoire de France*” oleh Adisti Dwi Utami pada tahun 2015 dan “*Rekayasa CD-ROM Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Analyse Grammaticale*” oleh Claudia Putri Kharisma pada tahun 2016. Terinspirasi dari kedua penelitian tersebut, peneliti ingin mencoba membuat penelitian serupa namun dengan media yang berbeda. Jika kedua penelitian di atas menggunakan CD-ROM sebagai medianya, peneliti menggunakan aplikasi Android sebagai media untuk mata kuliah *Civilisation Française* pada penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul : “**Aplikasi Android Luring Cifra Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran *Civilisation Française*.**”

1.2. Batasan dan Rumusan Masalah

1.2.1. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa batasan masalah dalam penelitian ini adalah materi-materi dalam mata kuliah *Civilisation Française* yang sudah dipilih oleh peneliti, pembimbing, dan dosen pengampu serta disesuaikan dengan RPS yang digunakan di Departemen

Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Batasan lain pada penelitian ini adalah aplikasi ini hanya dapat diunduh di gawai pintar berbasis Android.

1.2.2. Rumusan Masalah

Untuk memperoleh informasi tentang subjek penelitian secara rinci, maka peneliti merumuskan masalah dalam bentuk tiga pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana tampilan aplikasi Android Cifra?
2. Materi *Civilisation Française* apa saja yang ditampilkan dalam aplikasi Android Cifra?
3. Apa tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap aplikasi Android Cifra?

1.3. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh Penelitinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mendeskripsikan tampilan aplikasi Android Cifra;
2. mendeskripsikan materi *Civilisation Française* yang ditampilkan dalam aplikasi Android Cifra;
3. Menginformasikan tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap aplikasi Android Cifra.

1.4. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian hendaknya memiliki berbagai manfaat, baik bagi peneliti sendiri maupun bagi orang lain. Adapun manfaat teoretis dan manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai aplikasi android berbasis multimedia interaktif bagi pembaca pada umumnya dan bagi para pendidik serta mahasiswa bahasa Perancis pada khususnya. Juga sebagai upaya dalam menunjang proses pembelajaran *Civilisation Française*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah *Civilisation Française* karena

- diharapkan dengan adanya aplikasi ini mahasiswa sudah mendapatkan informasi-informasi materi *Civilisation Française* diluar jam perkuliahan;
- b. bagi mahasiswa, memudahkan mahasiswa untuk mempelajari materi *Civilisation Française* dimanapun dan kapanpun, karena untuk mendapatkan aplikasi ini mudah dan cara penyampaiannya menarik. Diharapkan pula aplikasi ini dapat menunjang motivasi belajar mahasiswa;
 - c. bagi peneliti sendiri, sebagai calon pendidik peneliti menemukan trobosan baru dalam hal media pembelajaran yang tentunya akan memudahkan peneliti saat terjun langsung dalam dunia pendidikan. Pengetahuan peneliti mengenai aplikasi Android sebagai media pembelajaran pun akan bertambah;
 - d. bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Bila terdapat kekurangan dalam penelitian ini, peneliti lain dapat memperbaikinya di kemudian hari.

1.5. Asumsi

Dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa :

- a. Kebudayaan merupakan hal yang .tidak dapat terlepas saat mempelajari Bahasa;
- b. terdapat media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran di internet;
- c. Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI menetapkan *Civilisation Française* sebagai salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa di semester II.