

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern, pembelajaran bahasa asing merupakan hal yang sangat penting, khususnya pembelajaran bahasa Prancis. Salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Prancis yaitu keterampilan *Compréhension écrite* atau keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan hal yang paling penting dan menjadi langkah awal dalam sebuah pembelajaran bahasa (Nia, 2010). Menguasai keterampilan membaca merupakan hal yang paling utama dalam kehidupan bermasyarakat, dengan memahami suatu bacaan, pembaca dapat memahami dunia, memperoleh keterampilan dan mendapatkan pengetahuan (Gaussel, 2015).

Namun, pada kenyataannya bahasa asing tidaklah mudah untuk dipelajari terutama bagi pembelajar pemula. Mereka mempelajari bahasa Prancis dari awal, belum memiliki kemampuan dasar berbahasa Prancis dan tidak semua orang dapat menyerap pengetahuan dengan cepat dikarenakan kemampuan berpikir tiap orang berbeda-beda (Lamb dan Arnold, 1986; McNamara, dkk, 2014). Khususnya pada keterampilan membaca bahasa Prancis, keterampilan membaca yang dimiliki oleh pembelajar masih kurang, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan. Selain dari strategi yang digunakan, kurangnya kemampuan membaca bahasa Prancis pembelajar juga disebabkan oleh kurangnya kosakata bahasa Prancis dan kemampuan gramatikal yang dimiliki oleh pembelajar (Gaussel, 2015). Oleh karena itu dibutuhkan cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa asing.

Untuk mempermudah pembelajaran bahasa Prancis, maka proses pembelajaran harus didukung oleh media yang dikemas sedemikian rupa agar pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Sarhini & Fatmawati 2017). Media yang dimaksud adalah *Video Game*. *Video Game* berbasis pembelajaran dapat memberikan kesenangan dan dapat memotivasi siswa (Sarhini & Fatmawati 2017, Ibrahim & Jafar 2009) serta menjauhkan kebosanan

dalam mempelajari bahasa asing (Orsatti 2017). *Video game* adalah suatu alat yang efektif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak maupun orang dewasa dalam berbagai macam bidang, salah satunya adalah dalam keterampilan membaca (Prot, dkk, 2012)

Salah satu jenis *video game* yang akan digunakan yaitu RPG (*Role Playing Game*) berbasis pembelajaran dengan menggunakan kaidah *Game Based Learning* sebagai dasar pembuatan sebuah *video game* (Chen, Shih & Chen 2012). Maka *video game* tersebut diharapkan dapat menarik minat belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Putra (2014), *Role Playing Video Game* memiliki keterkaitan dengan, tingkat pemahaman pembaca, pembelajar. Hal ini dibuktikan dalam penelitiannya yaitu, responden yang lebih sering memainkan *Role Playing Video Game* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang belum pernah memainkan *video game* tersebut dalam memahami sebuah teks narasi.

Penelitian mengenai pengembangan permainan interaktif sebagai media pembelajaran telah dilakukan sebelumnya, yaitu oleh Riska Nurtantyo Sarbini dan Ayu Fatmawati (2017). Dalam penelitiannya yang memaparkan pengembangan media pembelajaran berbasis RPG dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan metode *Quest-Driven Learning (QDL)*. Hasil dari penelitian yang beliau lakukan yaitu, 90% dari jumlah responden sangat senang belajar menggunakan media *video game*. Selain itu juga Bramantyo Ari Setiawan (2016) juga melakukan penelitian yang serupa yaitu pada penelitiannya, beliau mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada pembelajaran kosakata dan *tenses* dalam bentuk *Role Playing Video Game* agar pembelajaran berbahasa Inggris lebih menarik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, 62,5% dari jumlah responden tertarik dengan media pembelajaran tersebut

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran *Role Playing Video Game*, walaupun teori yang digunakan serupa, yaitu merancang bangun media pembelajaran menggunakan mekanisme *Role Playing Game*, namun pembelajaran bahasa yang akan dikembangkan berbeda, yaitu terfokus pada pembelajaran *Compréhension écrite* tingkat A1.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development*, di mana pada tahapan-tahapannya terdapat tahapan uji coba produk, namun dikarenakan keterbatasan waktu, peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai ke tahapan penilaian produk oleh Tim ahli penimbang saja. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja materi pembelajaran *compréhension écrite* yang akan disajikan dalam media *Role Playing Video Game*?
2. Seperti apa tampilan pembelajaran *compréhension écrite* yang dikemas dalam bentuk *Role Playing Video Game*?
3. Langkah apa saja yang harus dilakukan untuk mengoperasikan media pembelajaran *Role Playing Video Game*?
4. Apakah materi dalam media *Role Playing Video Game* untuk pembelajaran *compréhension écrite* telah sesuai dengan CECRL?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada tiga tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti, yaitu:

1. Mendeskripsikan materi-materi pembelajaran *compréhension écrite* yang akan disajikan dalam media *Role Playing Video Game*.
2. Mendeskripsikan penyajian materi pembelajaran *compréhension écrite* yang dikemas dalam bentuk *Role Playing Video Game*.
3. Mendeskripsikan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengoperasikan media pembelajaran *Role Playing Video Game*
4. Memperoleh informasi tentang kesesuaian materi pembelajaran *compréhension écrite* dalam media *Role Playing Video Game* dengan CECRL.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian keilmuan yang memberi bukti secara ilmiah tentang upaya rekayasa *Role Playing Video Game* sebagai media pembelajaran *Compréhension Ecrite* Tingkat A1.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik bahasa Prancis diharapkan hasil pengembangan ini dapat bermanfaat sebagai masukan dalam pemilihan media pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran *compréhension écrite*.

2. Bagi Peserta Didik

Role Playing Video Game dapat menjadi media yang cocok untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran *compréhension écrite* yang dapat mempermudah dalam proses pembelajarannya serta menjadi media rekreasi yang tidak akan membuat pembelajar merasa bosan.

3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi mahasiswa lainnya yang hendak melakukan penelitian terkait dengan pengembangan *video game* sebagai media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Laporan penelitian berupa skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu: Bab I Pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan Penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Selanjutnya pada Bab II landasan teori berisi landasan teori yang mendukung penelitian ini, yaitu teori yang membahas pembelajaran bahasa Prancis, keterampilan membaca, media pembelajaran dan *role playing video game*. Lalu Pada Bab III Metode Penelitian, peneliti menjelaskan lebih lanjut metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data yang digunakan oleh peneliti pada skripsi ini. Yang berikutnya adalah Bab IV hasil penelitian dan pembahasan yang membahas apa saja yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitiannya seperti pengumpulan data, pengembangan media dan pengolahan data, kemudian peneliti menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Dan yang terakhir adalah Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi. Pada bagian ini peneliti akan menyimpulkan keseluruhan dari penelitian yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah serta merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang serupa.

Muhammad Dzikri Fauzy, 2019

RANCANG BANGUN ROLE PLAYING VIDEO GAME DALAM PEMBELAJARAN

COMPRÉHENSION ÉCRITE TINGKAT A1

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