

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era Revolusi industri merupakan suatu masa yang ditandai dengan adanya akselerasi pada bidang teknologi yang mencakup seluruh aspek kehidupan. Pada bidang pendidikan, tidak hanya aspek administratif yang melibatkan teknologi, namun pada proses belajar mengajar juga telah banyak melibatkan teknologi terutama perangkat elektronik. Terlebih lagi, dengan adanya kondisi pandemi Covid-19 semakin menuntut guru maupun pihak sekolah untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Kebijakan pembelajaran jarak jauh membuat pihak sekolah maupun guru untuk menyiapkan strategi dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) atau sering juga disebut dengan daring (dalam jaringan).

Pada pembelajaran daring mengutamakan penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) atau metode *e-learning*. Sekolah pada umumnya memanfaatkan fasilitas media pembelajaran yang sudah ada sebagai kelas virtual seperti *Google Class Room, Whatsapp Group, Zoom Meeting Cloud, Google Hangouts, Microsoft Teams*. Keterbatasan kemampuan mengoperasikan media pembelajaran elektronik seperti aplikasi pada *smartphone, software* pada komputer maupun media elektronik lain pada guru dan peserta didik akan membuat proses pembelajaran terganggu (Duroisin et al., 2021). Padahal menurut Gordon, (2014) Penerapan ICT memberikan lebih banyak kemungkinan untuk berkomunikasi antara guru dan peserta didik (Evans & Addei, 2020). Digitalisasi pembelajaran bahasa asing dengan memanfaatkan aplikasi maupun *platform* pembelajaran virtual dapat memberikan kemampuan untuk mengontrol pendekatan pedagogis, memiliki akses baru untuk menggali kreativitas. Penggunaan ICT memberikan dampak positif pada pembelajaran bahasa asing terutamabahasa Perancis selama semua aspek pendukung seperti koneksi internet, keahlian untuk mengakses *platform* pembelajaran dikuasai dengan baik (Evans & Addei, 2020).

Meski didukung fasilitas ICT yang memadai, tentu pada proses pembelajaran bahasa Perancis secara daring akan berbeda dengan proses pembelajaran di kelas. Terdapat pembatasan waktu belajar mengajar pada kelas

daring yang tentu akan berpengaruh pada ketercapaian kompetensi pada setiap materi yang diberikan. Hal ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dan tentunya akan berpengaruh pada efektivitas proses penyampaian materi (Dimbilalaina & Mualimin, 2021). Berdasarkan hasil survei pelaksanaan pembelajaran bahasa Perancis dengan dukungan fasilitas ICT di Indonesia memiliki tantangan tersendiri yang dipengaruhi oleh letak geografis dan kurangnya penutur aslibahasa Perancis. Namun hal ini dapat diatasi oleh guru dengan cara (1) membangun situasi belajar yang kondusif; (2) mengoptimalkan fasilitas ICT yang ada; (3) penggunaan *smartphone* secara efektif untuk mendukung pembelajaran (Lustyantie & Syaefudin, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 4 Purworejo, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Di sekolah ini, peserta didik pembelajar bahasa Perancis A1 seluruhnya adalah penutur asli bahasa Indonesia. Dalam kegiatan belajar-mengajar guru bahasa Perancis SMA Negeri 4 Purworejo, menyatakan bahwa media pengganti kelas tatap muka yang digunakan hanya menggunakan *Google Class Room*. Kegiatan komunikasi yang ada pada *Google Class Room* hanya komunikasi searah dari guru pada peserta didik. hal ini karena kurangnya komentar peserta didik sebagai bentuk diskusi di setiap unggahan materi. Terkait dengan materi pembelajaran, guru menyatakan bahwa materi diambil dari berbagai sumber yang sesuai dengan materi dalam kurikulum. Beberapa sumber bahan ajar yang dipakai seperti: *Youtube; Le Mag; Adomania* dan juga buku *Super Français*. Namun buku pegangan tersebut hanya dimiliki oleh guru saja.

Di samping itu, berdasarkan penuturan peserta didik, guru tidak memanfaatkan *platform* pembelajaran kelas tatap maya dikarenakan koneksi yang kurang stabil di daerah tersebut. Tentu hal ini berkaitan dengan kondisi geografis yang berpengaruh pada jaringan internet. Selain itu, pada proses pembelajaran bahasa Perancis di sekolah tersebut, masih didominasi oleh guru. Selama masa pandemi, berdasarkan observasi pada kelas bahasa Perancis di *Google Class Room*, materi pembelajaran yang diberikan melalui media yang monoton. Peserta didik diminta untuk menonton video dari *channel* di *Youtube*,

kemudian menuliskan materi yang disampaikan dari *channel* tersebut, dan selanjutnya dikumpulkan. Materi yang dicatatkan pun sudah tertera tulisannya pada video terkait. Selanjutnya peserta didik mengunggah pekerjaannya ke *Google Class Room*. Pembelajaran dengan memanfaatkan *Google Class Room* yang hanya memungkinkan didominasi interaksi satu arah, hanya pada pemberian materi dan soal latihan, menunjukkan kurangnya pemahaman atau penguasaan materi pada peserta didik (Hudaa et al., 2020). Peneliti menyoroti kurangnya guru memberikan materi maupun latihan dalam bentuk teks atau wacana untuk melatih peserta didik dalam keterampilan membaca. Padahal bentuk evaluasi seperti Ujian Tengah Semester, guru memberikan soal-soal pilihan ganda yang berisi rangkaian suatu kalimat maupun percakapan yang mengharuskan peserta didik memahami konteks bacaan tersebut sehingga dapat menjawab soal. Dalam hal ini, tentu keterampilan membaca sangat diperlukan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Perancis.

Membaca merupakan kegiatan peserta didik dalam mencari dan menciptakan makna, tergantung pada pengetahuan peserta didik yang diperoleh sebelumnya dan makna yang diberikan teks pada pembacanya (Khasanah & Nurhidayati, 2021). Hasil penelitian terkait dengan *effects on word reading and reading comprehension* yaitu pemahaman membaca berbasis teks sepenuhnya dimediasi oleh peningkatan keterampilan membaca kata atau memahami perkata (Müller et al., 2020). Pada Kurikulum Merdeka (2022) yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 008/H/KR/2022 terkait pembelajaran bahasa Perancis pada elemen membaca (*compréhension écrite*), merupakan suatu keterampilan seseorang untuk memahami, menggunakan dan merefleksikan teks sesuai tujuan dan kepentingannya. Capaian pembelajarannya yaitu peserta didik dapat menentukan informasi umum dari berbagai jenis teks tulis sederhana tentang kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Mengacu dari *Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)* pembelajaran bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia, kompetensi yang harus dikuasai yaitu dapat memahami dan memakai ungkapan sehari-hari yang mendasar, seperti dapat memperkenalkan diri serta dapat bertanya dan menjawab pertanyaan terkait informasi pribadi, tempat tinggal serta orang-

orang yang dikenal (Council of Europe, 2022). Pada proses pembelajaran bahasa Perancis untuk penutur asli bahasa Indonesia, kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah menyusun kurikulum yang diberlakukan untuk seluruh Indonesia. Tujuan kurikulum pembelajaran bahasa Perancis mencakup empat kompetensi yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi yang berfokus pada hasil pembelajaran materi terkait yaitu kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Berdasarkan kurikulum pembelajaran bahasa Perancis SMA/MA yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, kompetensi inti pada poin pengetahuan yaitu memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Pada kompetensi inti poin keterampilan yaitu mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Selanjutnya berdasarkan kompetensi inti tersebut dijabarkan kembali menjadi poin-poin kompetensi dasar untuk capaian setiap tema materi pembelajaran. Pada materi *des choses et des lieux public* poin Kompetensi Dasarnya yaitu menggolongkan nama benda dan bangunan publik dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.

Kesesuaian media pembelajaran dan kemampuan guru untuk membangun pembelajaran yang kondusif adalah poin utama untuk mencapai kompetensi pada setiap pembelajaran (Lin & Hwang, 2019). Mengatasi permasalahan pada pembelajaran bahasa Perancis di era pandemi dengan di dukung kemajuan teknologi adalah melakukan pelatihan pada aplikasi yang telah ada seperti *Kahoot*, *Quizizz*, serta aplikasi pembelajaran lain untuk gurubahasa Perancis SMA di DKI Jakarta. Target dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan gurubahasa Perancis untuk mengajar dengan memanfaatkan ICT di era pandemi (Ekowati et

al., 2021). Selain pelatihan penggunaan aplikasi yang telah tersedia, juga terdapat penelitian mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai kompetensi dalam pembelajaran bahasa Perancis. Aplikasi pembelajaran bahasa Perancis level dasar berbasis android dikembangkan oleh Sudargo & Fatta, (2015). Pada media ini hanya berisi tiga menu utama yaitu materi, petunjuk, dan tentang. Aplikasi bersifat tertutup atau hanya dapat dimanfaatkan sebagai *client* saja, sehingga aplikasi ini tidak dapat ditambahkan materi lain dan hanya bisa sekali pakai. Selain itu juga terdapat aplikasi media pembelajaran bahasa Perancis yang bernama *CO-france* yang dikembangkan oleh (Prathamie, 2016). Pada aplikasi tersebut terdapat tujuh menu utama yang terdiri dari *introduction, compétence, manuel, matière, exercice, bibliothèque, profil dan, logout*. Aplikasi ini berfokus pada keterampilan menyimak dan pada satu tema pembelajaran saja. Aplikasi ini bersifat tertutup sehingga tidak dapat ditambahkan materi lain yang membuat aplikasi ini hanya dapat dimanfaatkan ketika isi materi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Model media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbasis android yang dikembangkan oleh peneliti bersifat terbuka atau *client-server*, sehingga aplikasi ini terus dapat diperbaharui materi dan latihannya oleh admin maupun guru sebagai server tanpa harus menginstal ulang aplikasinya. Menu utama pada pada palikasi ini terdiri dari *l'introduction; la compétence; la matière; l'exercice; dan logout*. Materi pada aplikasi ini berfokus pada keterampilan membaca yang memungkinkan untuk mengunggah file-file berupa teks dan gambar, namun selain itu juga dapat mengunggah file video. Konten materi dari media pembelajaran yang akan diujicobakan mengikuti materi yang sedang dipelajari di sekolah. Level yang diajarkan pada untuk penutur bahasa Indonesia yaitu level pemula (A1). Materi diambil dari buku pegangan guru, yaitu *Adomanian* dan *Super Française*. Meski demikian, pada pengembangan materi harus memenuhi prinsip 1) materi harus mencapai dampak, 2) materi harus membuat pelajar nyaman, 3) materi harus membantu dalam pengembangan kemampuan peserta didik (Khasanah & Nurhidayati, 2021).

Bentuk materi yang disajikan mendukung untuk penerapan *Genre Based Approach* (GBA) pada praktik pembelajaran di kelas. Menurut Hammond dan

Derewianka (2001), *genre* dimaknai tidak hanya sebagai sekumpulan teks, namun juga diartikan sebagai pola teks yang terukur secara terus menerus terjadi setiap saat dalam kebudayaan masyarakat tertentu (Nurani et al., 2018). Pada penggunaan GBA, materi yang dibuat hendaknya mempertimbangkan jenis konten dan teks yang dipelajari dan memungkinkan peserta didik untuk membuat bentuk teksnya sendiri (Adachi, 2017). Pendekatan Berbasis Genre atau Genre Based Approach (GBA) untuk kegiatan membaca dapat dimulai dengan kegiatan bertanya pada peserta didik terkait dengan teks yang ada supaya selanjutnya peserta didik dapat melakukan pendekatan terhadap teks yang tersedia yang memungkinkan setiap peserta didik memiliki cara yang berbeda-beda. Kegiatan ini dapat membuat peserta didik melakukan sebuah analisis teks yang membuatnya dapat mengenali bahwa pada teks tersebut terdapat genre, konteks dan isi dari teks tersebut (Morris, 2016).

Aplikasi media pembelajaran ini juga dapat menyimpan skor hasil latihan dari pengguna. Media pembelajaran tersebut berbentuk aplikasi *smartphone* berbasis android. Mengembangkan sebuah media pembelajaran atau game yang bersifat interaktif akan lebih baik dibuat dalam bentuk aplikasi (Bahtiar, 2022). Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan berbasis android karena *platform* android memberikan kemudahan akses untuk mengembangkan sebuah aplikasi dan tidak berbayar (Irsyad, 2015). Di samping itu, kepemilikan *smartphone* dengan *operating system* android di Indonesia mendominasi, yaitu mencapai 80% dari keseluruhan penggunaan *smartphone* (IDC, 2020). Kepemilikan *smartphone* di Indonesia juga didominasi oleh usia pelajar dengan persentase 78,1% (KOMINFO, 2017).

Berdasarkan kondisi pembelajaran bahasa Perancis yang terdapat di sekolah dan peluang dalam pemanfaatan android, media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbasis android perlu diteliti lebih lanjut. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat memenuhi kriteria kelayakan penggunaan dan dapat membantu penyampaian materi dalam pembelajaran.

1.2 Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, batasan pada penelitian ini berkenaan dengan waktu, tempat dan konteks penelitian.

1. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbentuk aplikasi berbasis android.
2. Penelitian dilakukan di SMA N 4 Purworejo pada periode tahun ajaran 2022/2023.
3. Kelayakan media pembelajaran Bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbasis android didasarkan pada aspek validitas dan efektivitas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dirumuskan beberapa poin permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan produk media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia, berbasis android ?
2. Bagaimanakah desain model media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia, berbasis android ?
3. Bagaimanakah hasil validasi ahli dan uji efektivitas terhadap model media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbasis android ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui kebutuhan produk media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia, berbasis android.
2. Mendesain model media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbasis android.
3. Menganalisis hasil validasi ahli dan uji efektivitas terhadap model media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbasis android.

1.5 Kebaruan Penelitian

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran bahasa Perancis berbasis android sudah banyak dilakukan, namun model media pembelajaran bahasabahasa Perancis keterampilan membaca berbasis android yang bersifat *client-server* belum pernah dilakukan. Sehingga diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas daring maupun dikelas pertemuan tatap muka.

Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui penelitian yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini. Poin yang disoroti pada studi pustaka yaitu terkait dengan pengembangan media pembelajaran, keterampilan membaca, dan aplikasi pembelajaran berbasis android. Studi pustaka ini sebagai landasan dalam penyusunan *framework* pembuatan model media pembelajaran ini. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Afrianti et al., (2022) melakukan penelitian terkait pemanfaatan Adobe Captivate untuk mengembangkan materi pembelajaran bahasa Perancis. Marince et al., (2019) mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran pemahaman membaca bahasa Perancis setara A2 berbasis *Techno Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK). Pada pembelajaran membaca identik dengan penyajian materi berupa teks. Qin & Pan, (2022) melakukan penelitian terkait desain pembelajaran bahasa Perancis menggunakan korpus dengan bantuan komputer dan diterapkan dalam pembelajaran di kelas, dan peserta didik menyambut baik metode pembelajaran yang memanfaatkan ICT. Terkait dengan efektivitas media pembelajaran berbasis ICT, Zhu (2021), melakukan riset penerapan multimedia dalam pembelajaran bahasa Perancis keterampilan mendengarkan, pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta didik juga dapat membentuk cara belajar selain di kelas. Dalam hal keterampilan membaca, pada artikelnya yang berjudul *Children's reading comprehension and metacomprehension on screen versus on paper* Halamish & Elbaz, (2020) menyatakan bahwa penilaian metacomprehension pada media layar lebih tinggi dari pada membaca di kertas, dalam hal ini proses membaca yang dilakukan dengan memperhatikan frekuensi waktu yang diberikan untuk membaca. Reiber Kuijpers et al., (2021) melakukan penelitian terkait *Digital Reading in a second of foreign language* terdapat karakteristik yang relevan yaitu terdapat teks otentik dari bahasa target, terdapat akses ke halaman lain yang berkaitan,

karakteristik format, dan tata letak tampilan layar, serta ketersediaan media digital pendukung seperti kamus digital, hal ini bertujuan untuk membantu pembelajar/pembaca (*Foreign Language*) untuk mengetahui kosa kata yang tidak diketahui maknanya. Lebih lanjut Reiber Kuijpers menyatakan bahwa pada karakteristik tugas digital, disesuaikan dengan tujuan membaca, apakah untuk mendapatkan informasi rinci atau menyelesaikan tugas akademik dan sebagainya, selain itu juga terdapat refleksi untuk pembelajar menyadari hasil dari proses akuisisi bahasa asing yang telah dilakukan.

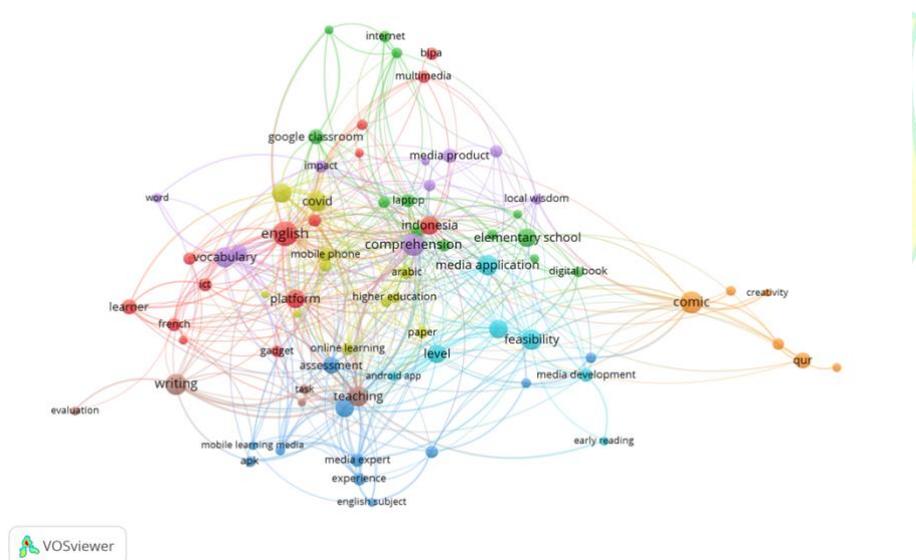
Berdasarkan hasil studi pustaka yang dilakukan, peneliti belum menemukan penelitian terkait pembuatan model media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berupa aplikasi *smartphone* berbasis android yang bersifat dua arah (*client-server*). Untuk mendapatkan *research gap* yang lebih jelas, peneliti melakukan analisis artikel lebih lanjut menggunakan VOSviewer.

Analisis kebaruan penelitian didukung dengan analisis metadata menggunakan VOSviewer dengan tipe data “*Create a map based on text*”. Pilihan sumber data, “*Read data from reference manager files*”, selanjutnya pilih “*Title and abstract fields*” dan pada metode penghitungan dipilih “*Full counting*”. Hasil analisis metadata 528 artikel yang relevan dengan penelitian ini dari tahun 2019-2021, dapat dikelompokkan ke dalam delapan klaster (6 klaster dominan dan 2 klaster minoritas) yang dapat diidentifikasi berdasarkan warnanya.

Klaster	Kata Kunci yang Sering Muncul
Klaster 1 (merah); 14 item	<i>hipa, e-learning, e-learning media, educator, english, french, gadget, ict, indonesia, multimedia, platform, teaching material, web.</i>
Klaster 2 (hijau); 13 item	<i>android phone, case, comprehension skill, digital book, elementary school, google classroom, information technology, internet, laptop, mobile device, students perception, tablet, technique.</i>
Klaster 3 (biru tua); 11 item	<i>apk, assessment, digital comic, distance learning, english subject, experience, interactive learning media, material expert, mobile learning, mobile learning media</i>

Klaster 4 (kuning); 11 item	<i>arabic, case study, covid, fun, higher education, mobile phone, online, online learning, pandemic, pandemic era, paper.</i>
Klaster 5 (ungu); 10 item	<i>comprehension, e-module, impact, interactive multimedia, local wisdom, media product, mobile application, reading material, vocabulary, word.</i>
Klaster 6 (biru muda); 7 item	<i>android app, early reading, feasibility, highschool student, level, media application, media development.</i>
Klaster 7 (orange); 6 item	<i>comic, creativity, image, qur, student interest, student response.</i>
Klaster 8 (coklat); 5 item	<i>evaluation, online learning media, task, teaching, writing.</i>

Tabel 1.1. Pengklasteran Berdasarkan Kata Kunci yang Sering Muncul



Gambar 1.1. *Network Visualization*

Berdasarkan visualisasi di atas dapat dilihat bahwa penelitian terkait media pembelajaran bahasa Perancis keterampilan membaca Level A1 berbasis android belum pernah dilakukan. Penelitian yang banyak dilakukan sebagian besar adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab, pengembangan media pembelajaran komik, *digital book* yang juga dapat diakses dari android, maupun penelitian terkait pemanfaatan media pembelajaran atau *platform* yang sudah ada seperti pemanfaatan *google classroom*. Berdasarkan

analisi metadata menggunakan VOSviewer maka dapat disimpulkan penelitian media pembelajaran bahasa Perancis keterampilan membaca Level A1 berbasis android perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

1.6 Road Map Penelitian

Sebelum melakukan penelitian terkait pembuatan model media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis A1 untuk penutur bahasa Indonesia berbasis android, peneliti telah melakukan berbagai kegiatan penelitian terkait dengan media pembelajaran. selain itu ada tindak lanjut yang akan dilakukan setelah penelitian. *Road map* penelitian sebagai berikut.



Gambar 1.2. Road Map Penelitian