

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada abad ke-21 semakin berkembang pesat dan menjadi salah satu yang terpenting di dalam era ini. Pesatnya perkembangan teknologi digital juga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan dimana guru dan siswa diharapkan bisa memanfaatkan teknologi digital sebagai kegiatan dalam pembelajaran, dimana pembelajaran pada abad ke-21 berfokus pada *student center* yang dimaksudkan agar proses pembelajaran berpusat pada siswa dengan tujuan agar siswa menjadi aktif di dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi digital di dalam pembelajaran juga dapat membantu guru sebagai fasilitator untuk memfasilitasi siswa agar siswa dapat belajar dimana dan kapan saja, guru juga dapat menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk berkomunikasi dengan siswa karena teknologi digital mencakup informasi dan komunikasi yang dapat menunjang terjadinya proses komunikasi antara banyak orang.

Salah satu penerapan teknologi yang dilakukan oleh guru adalah media yang mampu menunjang pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semakin aktif di dalam pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran juga dapat memfasilitasi siswa agar tujuan pembelajaran itu tercapai. Hal ini disebabkan karena siswa dapat lebih terbantu dengan media yang mendukung proses interaksi di dalam kelas.

Menurut Suhartono (2019:71) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa sehingga siswa menjadi mudah untuk memahami materi di dalam kelas dan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Selain itu, guru juga harus mempunyai perencanaan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas, terlebih dalam menggunakan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien terutama di dalam pembelajaran bahasa asing dimana siswa diharapkan mempunyai keberanian lebih untuk belajar mengucapkan dan membaca kata-kata di dalam bahasa asing itu sendiri.

Pada era digital saat ini terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, dikarenakan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) maka banyak juga terciptanya media-media yang mampu menunjang pembelajaran di dalam kelas. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang berkualitas, maka guru juga harus mampu memanfaatkan media pembelajaran agar media yang digunakan dapat memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada para siswa.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran kini dapat diakses melalui perangkat komputer ataupun *handphone*, dengan begitu penggunaan media pembelajaran akan semakin mudah dikarenakan adanya perangkat lunak yang dapat diakses menggunakan internet dan mampu menunjang media pembelajaran. Adanya media berbasis teknologi digital akan membuat

pembelajaran semakin menarik dan mudah bagi para siswa karena siswa SMA saat ini sudah terbiasa dengan digitalisasi dan media berbasis teknologi, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi tidak asing lagi bagi para siswa. Berangkat dari hal tersebut, saat ini sudah seharusnya guru memiliki media pembelajaran yang dapat di gunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun seperti menggunakan teknologi berbasis digital.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru adalah buku paket cetak pembelajaran dan *Power Point*, namun di dalam penggunaannya masih terdapat kekurangan. Guru juga mengatakan bahwa terdapat empat keterampilan berbahasa yang diajarkan mencakup keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Namun dalam pelaksanaannya, keterampilan membaca dan menyimak lebih sedikit diajarkan daripada keterampilan berbicara dan menulis. Maka guru membutuhkan media yang juga mampu menunjang untuk empat keterampilan ini.

Ketika guru menggunakan buku paket pembelajaran, masih terdapat kekurangan yaitu materi pembelajaran mencakup terlalu banyak materi yang tidak sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) sehingga guru tidak bisa mengajarkan semua materi yang ada di buku mengingat waktu yang terbatas selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus mencari bahan materi baru dengan menggunakan media lainnya.

Hasil wawancara juga mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* sering digunakan untuk menunjang pembelajaran daring dan luring.

Namun di dalam pelaksanaannya masih ada beberapa kelas yang tidak bisa menunjang pembelajaran berbasis *Power Point* ini karena tidak memiliki proyektor dan komputer di dalam kelas, sehingga guru harus membagikannya melalui *smartphone* para siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran dengan visualisasi yang menarik dan dapat diulang dimanapun dan kapanpun, dikarenakan hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa juga mengatakan sangat tertarik jika belajar bahasa Prancis dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Hal ini didukung oleh pernyataan siswa yang menyatakan bahwa *smartphone* siswa menggunakan android. Oleh karena itu, salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran berbasis android, sebuah aplikasi yang dapat diakses siswa tanpa batas ruang dan waktu. Guru yang diwawancarai juga sudah mengetahui tentang media pembelajaran berbasis android dan mendukung penggunaan media aplikasi berbasis android, namun guru belum pernah memanfaatkan teknologi berbasis aplikasi android ini di dalam pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan peluang bagi para guru untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran terutama di dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Prancis pada khususnya.

Bahasa Prancis merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran bahasa Prancis memiliki empat keterampilan pembelajaran yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Salah satu

keterampilan yang cukup penting di dalam pembelajaran bahasa asing adalah keterampilan membaca. Membaca merupakan suatu proses dari kegiatan menyimak bacaan, tetapi masih banyak orang yang cenderung membaca tanpa memahami makna yang ada di dalam bacaan.

Tarigan (2021:7) mengatakan membaca merupakan proses dalam memahami dan memperoleh pesan. Dengan membaca, diharapkan seseorang dapat mengetahui maksud dan informasi yang diperoleh di dalam bacaannya. Oleh karena itu, guru memerlukan cara untuk melatih keterampilan membaca dengan menggunakan media pembelajaran sehingga materi pembelajaran dalam keterampilan membaca dapat tersampaikan dengan baik.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, tentu memerlukan media atau perangkat yang dapat digunakan. Penerapan pembelajaran pada keterampilan membaca biasanya hanya dilakukan guru dengan menggunakan media buku cetak dari sekolah ataupun menggunakan *PowerPoint* yang dibuat oleh guru. Namun tidak semua guru menggunakan media tersebut di dalam pembelajaran di kelas, terutama di dalam pembelajaran bahasa asing. Hal tersebut disebabkan oleh adanya keterbatasan fasilitas yang menghambat guru untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran buku juga belum sepenuhnya efektif karena setelah siswa naik kelas maka buku biasanya akan dikembalikan lagi ke sekolah sehingga siswa tidak dapat mempelajarinya lagi ketika naik kelas.

Dengan adanya permasalahan ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai sangat penting pada kegiatan membaca agar pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal, salah satu media yang dapat digunakan adalah media berbasis android dimana siswa dapat mempelajarinya langsung melalui *handphone* sehingga siswa dapat belajar tanpa harus terikat oleh jarak dan waktu, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat penelitian relevan yang dilakukan sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Gambar Berseri dalam Menulis Teks Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP” penelitian ini dilakukan oleh Laila Dwi Apriliyani pada tahun 2021. Peneliti mengembangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah angket. Penelitian ini memperoleh hasil baik melalui validasi oleh ahli materi dan hasil sangat baik oleh ahli media.

Penelitian relevan lainnya berjudul “Pengembangan Media Strip Comic Berbasis Android dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SD” oleh Ni Made Marpiantini, Maria dan I Ketut pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, pencatatan dokumen dan kuesioner. Hasil pada penelitian ini adalah media Strip Comic berbasis android dengan kualifikasi sangat baik dalam aspek materi dan media yang memperoleh hasil 96% dan 94%.

Dengan demikian, penggunaan media aplikasi berbasis android dapat dipertimbangkan untuk dilakukan pada pembelajaran keterampilan membaca karena memiliki banyak keunggulan di dalamnya. Media pembelajaran aplikasi berbasis android juga cocok untuk digunakan oleh siswa yang sudah terbiasa dengan digitalisasi sehingga diharapkan pembelajaran ini cocok untuk digunakan oleh para siswa dimanapun dan kapanpun.

Jika dipelajari lebih lanjut, penelitian ini berguna terutama pada pembelajaran di SMA dan sebagai calon guru yang nantinya akan mengajar di sekolah. Penelitian ini juga bisa diterapkan agar pembelajaran di dalam kelas agar siswa bisa merasakan berbagai macam media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa saat proses belajar mengajar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran aplikasi berbasis android untuk keterampilan membaca di kelas. Hal ini merujuk kepada fakta dimana guru di SMA secara nyata belum pernah membuat dan mengajarkan keterampilan bahasa Prancis dengan menggunakan aplikasi berbasis android.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Jenis media yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran keterampilan membaca di sekolah kurang bervariasi.
2. Media pembelajaran interaktif dibutuhkan untuk pembelajaran di dalam kelas.
3. Media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca dibuat dalam bentuk aplikasi berbasis android.
4. Kelayakan media aplikasi berbasis android untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas X SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas X SMA Fransiskus 2 Jakarta terhadap media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan membaca?

2. Bagaimana rancangan media pembelajaran membaca bahasa Prancis berbasis android untuk siswa kelas X SMA Fransiskus 2 Jakarta??
3. Bagaimana purwarupa pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam keterampilan membaca pada siswa kelas X SMA Fransiskus 2?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Memberikan wawasan kepada peneliti mengenai konsep media pembelajaran interaktif sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dan untuk memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android pada keterampilan membaca.

2. Secara Praktis

Memberikan pengetahuan kepada peneliti untuk merancang aplikasi berbasis android berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Penelitian ini juga diharapkan dapat diterapkan dalam pengembangan media ajar pada keterampilan membaca khususnya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android sehingga hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat berguna nantinya terutama dalam pembelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan membaca.