

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi berperan penting dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan abad ke-21. Kehadirannya diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan mendorong motivasi belajar siswa agar mencapai hasil yang optimal. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan bahan ajar digital, modul, media interaktif, dan alat evaluasi berbasis teknologi. Seiring perkembangan zaman, penerapan teknologi dalam pendidikan menjadi hal yang esensial demi tercapainya efisiensi dan hasil belajar maksimal (Widyastuti et al., 2025).

Menurut Rosa et al (2022) mengemukakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan Indonesia, khususnya dalam hal akses, kualitas, dan pemerataan pendidikan. Era digital memungkinkan pemanfaatan teknologi mutakhir dalam pembelajaran, yang membantu solusi inovatif terhadap tantangan pendidikan tradisional. Putra & Suparsa (2023) mengungkapkan bahwa generasi Z dan Alpha sudah terbiasa dengan pembelajaran digital, sehingga pendekatan berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan karakter siswa masa kini.

Perkembangan TIK telah menggeser praktik pendidikan dari metode konvensional ke arah pembelajaran digital yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Transformasi ini memengaruhi pendekatan pengajaran dan menuntut guru serta siswa untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan media digital. Di era digital saat ini, pembelajaran berbasis multimedia menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Dalam pengajaran bahasa asing, pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk mendukung pencapaian keterampilan berbahasa. Media digital berperan dalam menyampaikan materi, membangun partisipasi aktif, serta memotivasi siswa melalui kombinasi elemen visual, suara, dan gerakan.

Empat kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Prancis di sekolah meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Amalia (2023) mengungkapkan bahwa dalam proses belajar, pemanfaatan teknologi sangat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memotivasi. Khususnya, penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak dan berbicara, dua aspek yang selama ini kurang mendapat perhatian karena fokus pembelajaran lebih banyak diberikan pada keterampilan membaca dan menulis.

Kehadiran teknologi dalam kelas bahasa membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar dari sumber di luar buku teks. Materi tersebut kemudian dapat didiskusikan dalam kelompok, mendorong kerja sama dan kemampuan berpikir kritis (Widyastuti et al., 2022). Berdasarkan wawancara awal peneliti dengan guru bahasa Prancis di SMA Negeri 7 Jakarta, diketahui bahwa selain mengandalkan buku “Super

Français”, guru juga menggunakan media digital seperti video pembelajaran, gadget, dan situs web yang mendukung pengajaran bahasa Prancis bagi kelas XI. Pemanfaatan teknologi ini bertujuan untuk mengikuti arus digitalisasi dalam pendidikan. SMA Negeri 7 Jakarta telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan keaktifan dan kreativitas siswa. Materi yang diberikan disesuaikan dengan kompetensi berbahasa Prancis tingkat A1.

Dari hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa pembelajaran masih terfokus pada peran guru sebagai fasilitator, tanpa adanya umpan balik dari siswa selama proses berlangsung. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menyimak, yang terlihat dari hasil latihan *réception orale* yang menunjukkan sebagian besar nilai siswa berada di bawah KKM (75). Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran keterampilan menyimak belum berjalan optimal, sehingga siswa belum memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif dan interaktif.

Menurut Puspitasari & Sari (2020) mengungkapkan bahwa salah satu teknologi yang berpotensi mengatasi permasalahan ini adalah *Augmented Reality*, yaitu teknologi yang menggabungkan elemen virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata dan menampilkannya secara langsung. Teknologi ini telah berkembang dengan pesat dan mulai diimplementasikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Penggunaan *Augmented Reality* dalam pengajaran bahasa Prancis, misalnya pada materi kosakata dan tata bahasa, memungkinkan siswa untuk melihat

objek, situasi, atau percakapan dalam bentuk tiga dimensi. Hal ini menjadikan proses belajar lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan konteks penggunaan bahasa.

Teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran telah menunjukkan berbagai manfaat, terutama dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu merangsang daya imajinasi dan kemampuan berpikir siswa melalui penyajian objek visual tiga dimensi dengan tampilan antarmuka yang realistis dan menarik. Namun, sebagian besar penelitian AR dalam dunia pendidikan lebih banyak berfokus pada mata pelajaran dengan dominasi aspek visual, seperti sains, matematika, dan geografi. Sementara itu, eksplorasi mengenai penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa asing, terutama untuk pengembangan keterampilan menyimak dalam bahasa Prancis, masih sangat terbatas

Hasil penelusuran di beberapa basis data ilmiah seperti Scopus dan Google Scholar menunjukkan bahwa hanya sedikit artikel yang membahas integrasi *Augmented Reality* dalam pengajaran bahasa Prancis, dan hampir tidak ada yang secara khusus mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak. Padahal, keterampilan menyimak memiliki karakteristik tersendiri dan sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa asing tantangan yang berpotensi diatasi melalui pendekatan berbasis *Augmented Reality*. Kesenjangan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis di jenjang SMA.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merasa tertarik untuk mengangkat isu tersebut ke dalam sebuah penelitian yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis A1 Siswa SMA Negeri 7 Jakarta."



1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Jenis media yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran keterampilan menyimak di kelas kurang bervariasi
2. Media pembelajaran yang interaktif dibutuhkan untuk pembelajaran bahasa Prancis di dalam kelas
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, untuk mencegah adanya perluasan masalah dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yaitu, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis A1 Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Jakarta.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti merumuskan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 7 Jakarta terhadap media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menyimak?

2. Bagaimana rancangan media pembelajaran menyimak bahasa Prancis A1 berbasis *Augmented Reality* untuk siswa kelas XI SMA Negeri 7 Jakarta?
3. Bagaimana purwarupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis A1 di SMA Negeri 7 Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis AR yang difokuskan pada keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Prancis kepada siswa SMA Negeri 7 Jakarta kelas XI.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan dapat bermanfaat untuk masyarakat umum. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yakni:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai wawasan pengetahuan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, khususnya bagi para mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, serta para pengamat dunia

pendidikan. Penelitian ini dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis lain yang diharapkan oleh peneliti, yakni:

1) Bagi Penulis

Dengan melaksanakan penelitian ini menjadikan peneliti dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar keterampilan menyimak bahasa Prancis di kelas.

3) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan guru referensi media pembelajaran baru dalam pembelajaran bahasa Prancis di kelas.

1.7. Keaslian Penelitian

Meskipun tidak banyak penelitian yang dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis, penelitian saat ini masih memberikan panduan penting untuk memahami fenomena ini. Berikut penelitian relevan

yang membahas mengenai tema pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di berbagai konteks pendidikan.

Pelitian oleh Pradana (2020) dengan judul "Penggunaan Augmented Reality pada Sekolah Menengah Atas" menunjukkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) di jenjang Sekolah Menengah Atas memberikan berbagai manfaat, terutama dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Teknologi ini mampu merangsang daya imajinasi dan kemampuan berpikir siswa melalui penyajian objek visual tiga dimensi dengan tampilan antarmuka yang realistis dan menarik. Penggunaan *Augmented Reality* di tingkat SMA dinilai cukup bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, penelitian tersebut bersifat umum dan tidak secara khusus mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbahasa tertentu, khususnya keterampilan menyimak bahasa Prancis.

Penelitian oleh Alfitriani et al (2021) dengan judul "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi" meneliti penerapan media *Augmented Reality* dalam materi rupa bumi dan menunjukkan bahwa Augmented Reality secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa memperoleh skor interpretasi sebesar 89,71%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini membuktikan bahwa teknologi *Augmented Reality* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi tiga dimensi yang lebih konkret dan mendalam. Perbedaan mendasar dengan penelitian ini terletak pada fokus mata

pelajaran, di mana penelitian Alfitriani et al. berfokus pada pembelajaran geografi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Prancis tingkat A1.

Penelitian oleh Nasution et al (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini" mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk anak usia dini dan menemukan bahwa penggunaan teknologi ini mampu meningkatkan pemahaman guru serta minat belajar siswa secara signifikan. Namun, konteks penelitian tersebut masih terbatas pada pendidikan anak usia dini dan belum menjangkau pengembangan keterampilan spesifik, seperti kemampuan menyimak bahasa asing di jenjang pendidikan menengah, khususnya bahasa Prancis di tingkat SMA. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kesenjangan metodologis yang penting untuk dijawab agar pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa dapat lebih optimal.

Penelitian oleh Destiara et al (2024) dengan judul "Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif" mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk mata kuliah l'hôtellerie pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* yang dirancang mampu membantu mahasiswa dalam memahami kosakata, struktur tata bahasa, serta aktivitas yang berkaitan dengan dunia perhotelan melalui objek tiga dimensi dan fitur audiovisual. Temuan ini memperkuat bahwa teknologi *Augmented Reality*

dapat menjadikan proses pembelajaran bahasa lebih efektif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman konteks pembelajaran. Meskipun sama-sama dalam konteks pembelajaran bahasa Prancis, penelitian tersebut berfokus pada kosakata dan tata bahasa dalam konteks perhotelan untuk mahasiswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan keterampilan menyimak untuk siswa SMA dengan materi bahasa Prancis tingkat A1.

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan di atas, menunjukkan bahwa tema pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* telah banyak dibahas dalam berbagai konteks pembelajaran dari berbagai sudut pandang, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi. Namun, sebagian besar penelitian belum memberikan perhatian khusus pada pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA, terutama untuk keterampilan menyimak. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berperan dalam membangun pembelajaran yang interaktif dan keunikan pengalaman belajar dari sudut pandang pengembangan media untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis. Hasil analisis juga belum menemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis tingkat A1 dengan materi *Se Présenter* dan *Objets de la Classe* di jenjang SMA menggunakan platform Canva dan Assemblr Edu.

Oleh karena itu, penelitian ini dipilih untuk mengisi celah dengan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented*

Reality untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis A1 siswa kelas XI SMA Negeri 7 Jakarta dengan materi *Se Présenter* dan *Objets de la Classe*, untuk memberikan kontribusi teoritis dan praktis yang lebih mendalam untuk pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA.

