

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di jenjang Sekolah Menengah Atas. Penguasaan bahasa Prancis tidak hanya mencakup kemampuan membaca, menulis, dan menyimak, tetapi juga keterampilan berbicara (*production orale*) yang menjadi bagian penting dalam komunikasi antarpersonal maupun dalam konteks akademik. Berdasarkan standar internasional CECR (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*), kemampuan berbicara pada tingkat A1 di kelas X mencakup kemampuan memperkenalkan diri, menyampaikan informasi sederhana, serta menjawab pertanyaan dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan berbicara, sebagai salah satu kompetensi utama dalam pembelajaran bahasa, menuntut penguasaan pelafalan, kosakata, tata bahasa, serta kelancaran dalam menyampaikan ide secara lisan. Tarigan (2015) menegaskan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan.

Namun, dalam praktik pembelajaran bahasa Prancis di SMA, keterampilan berbicara masih menjadi tantangan yang cukup signifikan. Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) selama empat bulan di SMA Angkasa I Jakarta serta hasil observasi dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide secara lisan, kurang percaya

diri, dan minim kesempatan untuk berlatih berbicara secara terstruktur. Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional dan belum mengintegrasikan teknologi interaktif yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari minimnya inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media yang mendukung praktik berbicara. Kurangnya variasi metode dan ketersediaan media yang relevan membuat siswa tidak memiliki ruang berlatih yang cukup untuk memperkuat kelancaran, ketepatan pelafalan, maupun spontanitas dalam berbicara. Dalam konteks ini, tidak adanya inovasi pembelajaran yang adaptif menjadi salah satu faktor utama yang menghambat perkembangan keterampilan berbicara siswa. Menurut Richards and Rodgers (2014), pembelajaran bahasa yang tidak memanfaatkan pendekatan serta media inovatif cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat sehingga kemampuan berbicara tidak berkembang secara optimal. Padahal, pada era digital saat ini, pembelajaran menuntut pendekatan yang lebih kreatif, responsif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan teknologi interaktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Marc Prensky (2001) yang menegaskan bahwa peserta didik generasi digital membutuhkan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi agar proses belajar lebih efektif.

Lebih jauh, integrasi kecerdasan buatan (AI) menjadi penting dalam pembelajaran bahasa modern karena AI mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, serta berorientasi pada praktik; penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa berakar pada pendekatan Intelligent Computer-

Assisted Language Learning (ICALL) yang menekankan kemampuan AI dalam memberikan umpan balik otomatis, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan memfasilitasi latihan berbicara yang lebih interaktif. Menurut Li dan Ni (2021), AI mampu meningkatkan keterampilan lisan melalui analisis performa siswa secara real-time serta pemberian koreksi pada aspek pengucapan dan struktur bahasa. Dengan demikian, integrasi AI menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbicara pada level pemula.

Teknologi berbasis AI menawarkan fleksibilitas yang tidak dimiliki metode tradisional, seperti kemampuan memberikan umpan balik instan, menyediakan latihan berbicara tanpa batas waktu, menghadirkan simulasi percakapan kontekstual, serta menyesuaikan tingkat kesulitan materi berdasarkan kemampuan siswa. Selain itu, AI memungkinkan guru mengelola pembelajaran secara lebih efisien melalui otomatisasi pembuatan materi, analisis kesulitan siswa, dan penyediaan aktivitas berbicara yang lebih variatif. Dengan demikian, integrasi AI bukan sekadar tren teknologi, tetapi kebutuhan pedagogis untuk menjembatani kesenjangan antara tuntutan kompetensi berbicara dan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Permasalahan tersebut diperkuat melalui proses analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran berbicara yang bersifat interaktif, kontekstual, mudah diakses, dan mampu memberikan kesempatan praktik berbicara yang lebih sering. Siswa juga menekankan kebutuhan akan media yang dapat memberikan umpan balik secara langsung serta mendukung pengayaan kosakata dan pelafalan. Di sisi lain, hasil

wawancara dengan guru bahasa Prancis menunjukkan bahwa guru juga membutuhkan media pendukung yang praktis, efisien, dan mampu membantu menyediakan latihan berbicara dalam jumlah yang lebih banyak tanpa membebani waktu pembelajaran di kelas. Guru menyatakan bahwa latihan berbicara yang tersedia selama ini masih terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran baru yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut.

Analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbicara berdasarkan standar CECR dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Di era digital saat ini, guru dituntut untuk berinovasi dalam menyajikan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa generasi digital. Salah satu solusi potensial adalah pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI), seperti Edcafe AI. Edcafe AI merupakan platform yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran interaktif, seperti pembuatan slide otomatis, kuis interaktif, dan chatbot untuk latihan percakapan. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru menciptakan latihan berbicara yang variatif, kontekstual, serta memberikan umpan balik secara instan kepada siswa. Selain itu, Edcafe AI juga menyediakan elemen pendukung seperti perencanaan pembelajaran otomatis dan materi visual berbasis AI yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Namun, berdasarkan temuan di SMA Angkasa I Jakarta, teknologi berbasis AI masih belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran bahasa. Pembelajaran masih didominasi metode tradisional seperti ceramah dan latihan soal, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media

pembelajaran berbasis Edcafe AI yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dan guru.

Melalui analisis kebutuhan siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis Edcafe AI menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X di SMA Angkasa I Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang melibatkan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas. Media berbasis Edcafe AI yang dikembangkan diharapkan mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Edcafe AI ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Selain memberikan manfaat praktis dalam pembelajaran di kelas, penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran bahasa asing pada era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas X SMA Angkasa I Jakarta terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Edcafe AI pada kemampuan berbicara bahasa Prancis?
2. Bagaimana rancangan materi pada media pembelajaran interaktif Edcafe AI pada keterampilan berbicara untuk siswa kelas X SMA Angkasa I Jakarta?
3. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis Edcafe AI dari ahli materi & media dalam kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMA Angkasa I Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Edcafe AI, serta membantu guru menyediakan sarana inovatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa.
2. Merancang media pembelajaran interaktif berbasis Edcafe AI yang memuat materi keterampilan berbicara bahasa Prancis sesuai dengan level A1 berdasarkan standar CECR.
3. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Edcafe AI melalui validasi dari ahli materi dan ahli media.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini berjalan secara terfokus dan tidak mengalami kerancuan maupun kesimpangsiuran dalam interpretasi hasil, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas X SMA Angkasa I Jakarta pada mata pelajaran Bahasa Prancis.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis platform Edcafe AI, dengan fokus pada fitur-fitur yang mendukung keterampilan berbicara (*production orale*), seperti *chatbot* percakapan, kuis interaktif, dan materi visual tematik.
3. Kompetensi berbicara yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada standar CECR level A1, yaitu kemampuan memperkenalkan diri.
4. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tahapan terbatas hingga validasi ahli dan uji coba skala kecil, tidak mencakup pengujian jangka panjang atau implementasi skala luas.
5. Aspek evaluasi hanya mencakup kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta tanggapan awal dari guru dan siswa, tanpa membandingkan secara langsung peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran bahasa asing yang terintegrasi dengan teknologi digital, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara (production orale) bahasa Prancis. Dengan mengembangkan media interaktif berbasis platform Edcafe AI, penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam bidang teknologi pendidikan, terutama mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung pembelajaran bahasa. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran interaktif untuk bahasa asing lainnya, baik di tingkat nasional maupun internasional.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi guru selaku pengajar, media interaktif berbasis Edcafe AI yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Prancis, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti chatbot, generator materi, dan latihan percakapan, untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kontekstual, variatif, dan menarik, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa.

Bagi siswa selaku pembelajar, penggunaan media berbasis Edcafe AI memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan berbicara secara mandiri maupun kolaboratif dengan dukungan teknologi yang bersifat personal dan responsif. Media ini memungkinkan siswa berlatih sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing, serta menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dekat dengan kebiasaan digital mereka. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan manfaat pada tingkat program studi. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pada mata kuliah *Production Orale Pré-élémentaire*, khususnya dalam melatih keterampilan berbicara mahasiswa pada level pemula (A1). Media ini dapat membantu dosen dalam menyediakan aktivitas berbicara yang terstruktur, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajar tingkat awal, sekaligus mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berlatih berbicara secara mandiri maupun interaktif, baik di dalam maupun di luar kelas.

Selain itu, bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan awal untuk melakukan kajian lanjutan mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran bahasa asing maupun dalam konteks pengembangan media pembelajaran digital secara umum.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pendidikan, tetapi juga memiliki dampak nyata dalam praktik pengajaran di sekolah serta pengembangan inovasi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu acuan bagaimana teknologi dapat digunakan secara strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Prancis, di SMA Angkasa I maupun di institusi pendidikan lainnya.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran telah menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar, terutama dalam aspek personalisasi, interaktivitas, dan otomatisasi umpan balik. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbasis AI untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis pada level A1 di tingkat pendidikan menengah masih terbatas. Penelitian ini memiliki unsur kebaruan dalam tiga aspek utama. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009) dengan pemanfaatan Edcafe sebagai platform berbasis AI untuk mendukung pembelajaran bahasa Prancis, yang belum banyak diterapkan pada konteks peningkatan keterampilan berbicara siswa SMA sesuai standar kompetensi CEFR. Kedua, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai sarana latihan mandiri melalui fitur self-practice berbasis *chatbot* percakapan, umpan balik otomatis, dan pengayaan

kosakata adaptif yang meniru konteks komunikasi autentik. Ketiga, orientasi pembelajaran yang dikembangkan menekankan peningkatan kompetensi komunikatif berbasis pendekatan *Task-Based Learning*, bukan sekadar penyampaian materi secara pasif.

Penelitian relevan yang memiliki kemiripan penggunaan platform Edcafe adalah penelitian oleh (Savitri, 2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Berbasis *Chatbot* Edcafe AI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Islam Temayang Bojonegoro.” Penelitian tersebut memanfaatkan Edcafe AI sebagai *chatbot* adaptif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini menggunakan platform yang sama namun difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis di SMA Angkasa 1 Jakarta. Perbedaan fokus, tujuan pembelajaran, dan konteks implementasi menunjukkan bahwa penelitian ini menghadirkan pendekatan baru dalam penggunaan Edcafe AI.

Selain itu, penelitian oleh Sari (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA. Walaupun memiliki kesamaan tujuan, media yang dikembangkan belum memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan serta masih terbatas pada latihan pelafalan dan penguasaan kosakata. Penelitian Novita (2022) mengembangkan media berbasis Canva dalam pembelajaran bahasa Prancis, namun sifat media yang visual dan statis belum mengakomodasi kebutuhan umpan balik otomatis maupun interaksi komunikatif berbasis AI. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut

menunjukkan adanya ruang inovasi bagi pengembangan media berbasis *interactive intelligent learning system*.

Melalui analisis perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi teknologi AI menggunakan platform Edcafe dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Prancis tingkat SMA, serta penerapannya melalui model pengembangan instruksional ADDIE dengan dukungan pendekatan *Task-Based Learning*. Fitur *chatbot* percakapan, kuis otomatis, generator materi, dan umpan balik adaptif menjadi komponen pembeda utama yang belum ditemukan dalam penelitian sejenis. Selain itu, pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, dan pengembangan prototipe memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya inovatif secara teknologi, tetapi juga layak secara pedagogis.