

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar-mengajar, baik dalam bentuk konvensional maupun digital. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pergeseran menuju media digital yang lebih interaktif dan adaptif. Media digital kini menjadi elemen kunci dalam transformasi pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas dan partisipasi siswa. Seperti dikemukakan oleh Pierrot et al. (2019) dalam *Pratiques et compétences en éducation aux médias et à l'information*, “*Les écrits scientifiques en éducation aux médias et à l'information s'intéressent tant aux enseignements et aux activités éducatives sur les médias qu'aux compétences, aux savoirs et aux habiletés qu'ils ambitionnent de développer chez des communautés d'apprenants.*” Artinya, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kompetensi siswa. Guru dituntut untuk memilih media yang tepat, mengintegrasikannya dalam strategi pembelajaran, dan mengevaluasi dampaknya terhadap keterlibatan serta pemahaman siswa.

Media pembelajaran digital membuka peluang besar dalam menyajikan materi pembelajaran yang relevan dan bermakna, seperti melalui video dokumenter, podcast, dan artikel aktual yang memperluas wawasan siswa terhadap isu sosial dan budaya. Tugas berbasis proyek seperti vlog dan infografis mendorong kolaborasi serta pengembangan keterampilan

komunikasi dan literasi digital. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses eksplorasi dan produksi konten.

Dalam pembelajaran abad ke-21, siswa dituntut menguasai keterampilan 6C, yaitu *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (Kreativitas), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Character* (Karakter), dan *Citizenship* (Kewarganegaraan). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif, termasuk *game-based learning*, terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui elemen kompetitif dan umpan balik instan. Seperti ditegaskan oleh Safitri et al. (2025) “Media pembelajaran interaktif berbasis digital secara signifikan dapat meningkatkan motivasi, interaksi, dan hasil akademik siswa jika diintegrasikan dengan metode pengajaran yang sesuai.” Pernyataan tersebut menegaskan bahwa efektivitas media digital dalam pembelajaran sangat bergantung pada strategi pengajaran yang tepat dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya mengatasi kejenuhan terhadap metode konvensional, tetapi juga mendukung pengulangan materi secara menyenangkan dan efektif. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang semakin luas ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional, khususnya dalam penerapan Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi dan menyesuaikan rancangan pembelajaran berbasis teknologi.

Pendidikan di Indonesia saat ini tengah berada dalam fase transformasi yang kompleks, ditandai oleh semakin masifnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum Merdeka disusun untuk memberikan ruang kebebasan bagi satuan Pendidikan serta peserta didik dalam menentukan

dan mengembangkan materi pembelajaran yang selaras dengan minat, potensi, dan kondisi lingkungan setempat. Berdasarkan paparan resmi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar (2022), kurikulum ini mengedepankan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik serta pengembangan karakter yang diwujudkan melalui Profil Pelajar Pancasila, serta penggunaan materi esensial yang relevan dengan tantangan zaman seperti literasi digital dan perubahan iklim. Namun, dalam implementasinya, tantangan nyata masih dihadapi oleh banyak sekolah dan guru, terutama dalam hal literasi digital, pemerataan akses teknologi, dan kesiapan pedagogis. Laporan dari Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kemendikbud (Kemendikdasmen, 2025) juga menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran mendalam dan kolaboratif yang memanfaatkan media digital secara optimal.

Di sisi lain, survei oleh *UNESCO Institute for Statistics* menunjukkan bahwa kesenjangan digital masih menjadi tantangan besar dalam pemerataan pendidikan di negara berkembang, termasuk Indonesia. Karena itu, guru perlu lebih dari sekadar menguasai materi; mereka harus mampu merancang pembelajaran berbasis proyek dan memanfaatkan teknologi secara kreatif. Peran guru pun bergeser menjadi fasilitator yang adaptif dan reflektif. Dengan dukungan kebijakan dan pelatihan yang tepat, perubahan pendidikan di Indonesia membuka peluang terwujudnya proses pembelajaran yang lebih merata, kontekstual, dan memiliki daya saing di tingkat internasional. Salah satu

dampak nyata dari perubahan ini adalah semakin pentingnya teknologi digital dalam proses belajar-mengajar.

Hal ini diperkuat oleh prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh Mayer (2014) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui dua cara, yaitu verbal dan visual. Teori ini berlandaskan pada asumsi bahwa manusia memproses informasi melalui cara yang berbeda (*dual-channel*), memiliki kapasitas terbatas dalam setiap cara (*limited capacity*), dan perlu melakukan pengolahan aktif terhadap informasi yang diterima (*active processing*). Dengan penggunaan yang tepat media pembelajaran dapat membantu guru maupun calon guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, pendekatan berbasis kombinasi visual dan verbal menjadi semakin relevan karena bahasa tidak hanya dipelajari sebagai sistem simbol, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang kaya akan konteks visual dan budaya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi bagian tak terpisahkan dalam pengajaran bahasa asing di kelas, termasuk dalam pembelajaran bahasa Prancis, yang menuntut pemahaman lintas budaya dan penguasaan kosakata.

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing berskala internasional yang diajarkan di berbagai sekolah di Indonesia. Proses pengajaran bahasa Prancis tidak dapat dianggap sederhana karena menuntut kemampuan intelektual, kreativitas, latihan berkelanjutan, penguasaan kebahasaan, serta

pengalaman mengajar yang memadai, disertai pemahaman pendukung lain yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Sejak tahun 2006, telah ditetapkan bahwa pembelajaran bahasa Prancis pada seluruh lembaga pendidikan di Indonesia mengacu pada *Cadre Européen Commun de Référence pour les langues* (CECR) atau yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR). Standar ini telah diperbarui secara menyeluruh melalui dokumen *CEFR Companion Volume* yang memberikan deskriptor lebih detail untuk kompetensi bahasa (Council of Europe, 2020). Implementasi ini diperkuat melalui kerja sama antara Kementerian Pendidikan Nasional Indonesia dengan Kedutaan Besar Prancis melalui *Institut Français d'Indonésie* (IFI) untuk menyelaraskan standar kompetensi lulusan dengan standar internasional terbaru.

CECR merupakan sebuah kerangka acuan umum dalam pembelajaran bahasa di negara Uni Eropa. CECR mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*Réception Orale*), berbicara (*Production Orale*), membaca (*Réception Écrite*), dan menulis (*Production Écrite*), serta menetapkan level kompetensi dari *A1* hingga *C2*. Pada tahap awal, siswa berada pada *niveau A1*, yaitu tingkat dasar yang menekankan penguasaan kosakata umum dan struktur kalimat sederhana untuk kebutuhan komunikasi sehari-hari. Di level ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menggunakan ungkapan dasar, memperkenalkan diri, serta berinteraksi dalam situasi yang familiar. berarti masalahnya lebih ke penggunaan kosakata, bukan terbatasnya kosakata.

Pengamatan ini sejalan dengan penelitian oleh Nurhasanah (2023) dari Universitas Negeri Makasar berjudul *Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah* mengungkapkan bahwa siswa Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memperluas kosakata bahasa asing secara efektif. Ketika dikaitkan dengan pembelajaran bahasa asing lain seperti bahasa Prancis, tantangan dalam penguasaan kosakata menjadi lebih kompleks, terutama pada kata-kata yang bersifat gender-spesifik. Kosakata seperti *acteur/actrice, le serveur/la serveuse*, atau *ami/amie* menuntut siswa untuk memahami tidak hanya bentuk kata, tetapi juga implikasi gramatikal dan sosial yang melekat padanya. Dalam membantu pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Prancis tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran.

Kajian lain yang juga relevan adalah penelitian oleh Cahyani (2025) dari Universitas Lampung yang berjudul *Penggunaan Permainan Charades dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca Bahasa Prancis* menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan (*jeux sérieux*) dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Prancis siswa. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 58,47 menjadi 84,44, dengan peningkatan signifikan dalam penguasaan kata dan keterlibatan kelas. Temuan tersebut memperkuat gagasan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam penguasaan kosakata. Sejalan dengan itu, penggunaan platform digital seperti *Wordwall* dapat menjadi alternatif strategis yang mendukung prinsip *jeux sérieux* dalam konteks pembelajaran modern.

Wordwall adalah platform yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran kosakata. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan seperti kuis, pencocokan kata, teka-teki, dan lain sebagainya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan banyaknya fitur yang disediakan, guru dapat menuangkan ide dalam penggunaan *Wordwall* guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Prancis. Selain itu, *Wordwall* merupakan platform yang mudah untuk diakses baik guru maupun murid tanpa terhalang tempat atau waktu.

Platform ini secara khusus efektif untuk pembelajaran bahasa sebagaimana dibuktikan oleh penelitian Ntuiyo et al. (2025) di SMAN 1 Biluhu mengkaji efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas X. Dengan menggunakan desain kuasi-eksperimen, penelitian ini melibatkan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur dampak permainan *Wordwall* terhadap kemampuan leksikal siswa. Permainan yang digunakan mencakup kategori kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan, yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif dan latihan pencocokan kata. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 49 pada *pre-test* menjadi 65 pada *post-test*, dengan nilai signifikansi $p = 0.001$ yang menunjukkan peningkatan yang bermakna secara statistik. Selain peningkatan skor, siswa menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini memperkuat bukti bahwa *Wordwall* dapat diterapkan secara efektif di tingkat sekolah menengah atas sebagai media pembelajaran kosakata yang interaktif,

fleksibel, dan mendukung pencapaian kompetensi bahasa secara lebih menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media digital seperti *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa asing, masih terdapat gap penelitian yang signifikan dalam konteks pembelajaran bahasa Prancis di Indonesia, khususnya terkait penguasaan kosakata. Sebagian besar studi yang ada lebih berfokus pada bahasa Inggris atau aspek umum teknologi pendidikan, sementara kajian yang secara spesifik menghubungkan *Wordwall* dengan peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa. Penelitian ini tidak hanya akan mengukur dampak secara kuantitatif, tetapi juga mengeksplorasi dinamika kelas, keterlibatan siswa, dan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran digital. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan kontribusi yang bermakna dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Prancis yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran serta arah kebijakan Kurikulum Merdeka.

Melihat adanya masalah dalam ketepatan penggunaan kosakata tersebut, guru perlu mencoba cara mengajar yang lebih menarik dan praktis bagi siswa. Penggunaan media belajar yang tepat sangat penting agar siswa bisa berlatih secara aktif tanpa merasa cepat bosan. Media *Wordwall* hadir sebagai salah satu solusi yang bisa digunakan karena fiturnya yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk terus mengulang materi dengan cara yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan kajian lebih lanjut mengenai penggunaan media ini. Hal ini penting untuk melihat apakah media *Wordwall* benar-benar dapat membantu siswa kelas XI SMAN 91 Jakarta dalam menggunakan kosakata bahasa Prancis secara lebih tepat dan sesuai dengan konteks komunikasinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa *niveau A1* SMAN 91 Jakarta?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa *niveau A1* SMAN 91 Jakarta.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian tetap terfokus dan tidak meluas ke aspek lain, peneliti menerapkan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Prancis.
2. Fokus penelitian ini hanya pada pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.

3. Subjek penelitian ini terbatas pada siswa kelas XI-5 dan XI-6
(*Niveau A1*) di SMAN 91 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memperjelas bagaimana *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung penguasaan kosakata bahasa Prancis secara lebih interaktif dan kontekstual. Pemahaman terhadap konsep *Wordwall* memberi landasan bagi guru dan peneliti untuk merancang media pembelajaran inovatif berupa fitur-fitur digital yang mendorong keterlibatan siswa dan memperkuat daya ingat terhadap kosakata.

Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini membekali peneliti dengan pemahaman dan pengalaman langsung dalam menggunakan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Melalui proses perancangan, penerapan, dan evaluasi media ini, peneliti memperoleh keterampilan yang dapat diterapkan saat terjun ke dunia pendidikan, khususnya dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini juga memberikan gambaran konkret tentang bagaimana *Wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas penguasaan kosakata di kelas.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian mengenai pemanfaatan teknologi dalam bidang pembelajaran bahasa asing telah mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan tuntutan revolusi industri 4.0 dan era digitalisasi pendidikan. Fenomena ini memicu pergeseran paradigma dari metode konvensional yang cenderung statis menuju pendekatan yang lebih integratif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajar modern. Namun, posisi penelitian ini tetap memiliki keunikan dan kebaruan yang signifikan jika disandingkan dengan berbagai kajian yang telah ada sebelumnya. Meskipun demikian, mayoritas literatur yang tersedia masih menyisakan celah terkait pemanfaatan media ini secara spesifik pada penguasaan kosakata bahasa Prancis bagi siswa tingkat menengah atas di Indonesia, terutama dalam konteks implementasi kurikulum terbaru yang menuntut inovasi digital yang berpusat pada siswa.

Pertama, penelitian oleh Syarif (2024) bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen interaktif dalam platform *Wordwall* dapat memengaruhi aspek afektif siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa asing. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan landasan teori *Affective Filter Hypothesis* untuk melihat tingkat kecemasan bahasa pada siswa tingkat menengah. Metodologi yang digunakan melibatkan penyebaran kuesioner dan observasi partisipatif untuk mengukur keterlibatan emosional siswa. Hasil penelitiannya menekankan bahwa fitur-fitur interaktif pada *Wordwall* mampu menciptakan lingkungan belajar yang imersif, yang secara signifikan berhasil mengurangi kecemasan bahasa (*language anxiety*) serta meningkatkan rasa percaya diri siswa saat berhadapan dengan kosakata baru.

Kedua, Lestari (2023) melakukan studi eksperimental yang berfokus pada kontribusi fitur spesifik *Wordwall*, yaitu kuis interaktif dan anagram, terhadap penguasaan leksikal siswa SMA. Penelitian ini didasari oleh *Cognitive Load Theory* yang mengeksplorasi bagaimana penyajian visual digital dapat membantu pemrosesan informasi di memori jangka pendek menjadi memori jangka panjang. Dengan menggunakan metodologi *pre-test* dan *post-test* pada kelompok tunggal, penelitian tersebut melaporkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan daya ingat jangka panjang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek visual dari media digital tersebut sangat berperan dalam mengonkretkan makna kata yang abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menyimpan kosakata dalam waktu yang lebih lama.

Ketiga, Mulyadi et al. (2022) melakukan penelitian dengan desain studi kasus untuk menganalisis efektivitas media digital dalam pengajaran Bahasa Prancis sebagai Bahasa Asing (*Français Langue Étrangère*). Teori yang diangkat berfokus pada motivasi belajar, khususnya bagaimana elemen gamifikasi memicu dorongan belajar ekstrinsik dan intrinsik pada pembelajar tingkat pemula. Metodologi yang diterapkan mencakup analisis hasil belajar dan wawancara mendalam terhadap siswa dan guru. Penelitian tersebut menggarisbawahi bahwa efektivitas media digital dalam konteks FLE sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang memiliki sifat kompetitif cenderung memicu motivasi ekstrinsik yang kuat bagi pembelajar pemula, yang berujung pada peningkatan partisipasi kelas secara keseluruhan.

Meskipun ketiga penelitian di atas telah membuktikan manfaat umum dari penggunaan Wordwall, penelitian ini mengisi kekosongan akademik (*research gap*) melalui beberapa pendekatan yang lebih spesifik. Berbeda dengan Syarif (2024) yang berfokus pada kecemasan bahasa, Lestari (2023) pada daya ingat umum, atau Mulyadi et al. (2022) pada motivasi melalui studi kasus, penelitian ini secara khusus menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) untuk mengukur ketepatan penggunaan kosakata (*maîtrise du vocabulaire*) pada siswa *Niveau A1* secara terukur melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, penelitian ini mengadopsi kerangka teoretis yang berbeda, yaitu *Littérature Médiatique et Informationnelle* (Pierrot et al., 2019) dari literatur Prancis, yang memandang media digital sebagai lingkungan pembentuk literasi informasi, bukan sekadar alat bantu visual. Kebaruan lainnya terletak pada penyelarasan penerapan teknologi dengan implementasi Kurikulum Merdeka di SMAN 91 Jakarta, yang memberikan data nyata mengenai efektivitas transformasi digital dalam pengajaran bahasa Prancis yang berpusat pada siswa di tingkat sekolah menengah atas.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kemampuan untuk memberikan solusi nyata dan praktis dalam menghadapi tantangan pengajaran kosakata bahasa Prancis di tingkat dasar, di mana penggunaan media interaktif yang terbukti efektif lewat data sangat penting untuk memperkuat dasar kemampuan bahasa siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur mengenai *game-based-learning* dalam lingkungan pendidikan di Indonesia, tetapi juga berfungsi sebagai referensi bagi para pendidik maupun

calon pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

