

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BERBANTUAN KOMPUTER DENGAN METODE ACCELERATED LEARNING

Bambang Hariadi¹⁾, Desi Duana Marika Ulfa²⁾

^{1,2)} Jurusan Sistem Informasi, STIKOM Surabaya
bambang@stikom.edu

Abstract: Kemampuan berbahasa asing di masa kini merupakan suatu kebutuhan utama dalam berkomunikasi. Mengingat persaingan yang semakin kompetitif, menguasai lebih dari satu bahasa asing akan banyak memiliki keuntungan. Komputer merupakan salah satu media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan komputer diharapkan dapat lebih memaksimalkan pembelajaran. Salah satu bagian dari pengajaran bahasa asing yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa adalah metode dan teknik pengajaran bahasa. Dalam hal ini metode yang akan diterapkan adalah metode *accelerated learning*. Dari hasil uji coba diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan komputer dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Prancis. Selain itu, aplikasi pembelajaran yang berbasis komputer dapat menjadi media belajar yang sangat menarik bagi pengguna dalam memahami bahasa Prancis tingkat dasar.

Keyword: pembelajaran, pembelajaran berbantuan komputer, *accelerated learning*.

Manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Agar komunikasi dapat berjalan lancar, maka bahasa yang digunakan harus dapat saling dimengerti oleh masing-masing pihak yang berkomunikasi.

Kemampuan berbahasa asing di masa kini merupakan suatu kebutuhan utama dalam berkomunikasi. Menurut Departemen Tenaga Kerja, saat ini ada kurang lebih 50.000 tenaga asing di Indonesia. Dari tenaga kerja asing tersebut, diperkirakan 75% diantaranya menduduki posisi setingkat managerial yang memegang keputusan. Dengan demikian, maka aktivitas-aktivitas lobi, meeting, maupun email akan menggunakan bahasa asing. Hal ini berimbas kepada tuntutan perusahaan terhadap calon karyawan, yang mengharuskan dapat berbahasa asing, minimal bahasa Inggris.

Namun belakangan ini, memiliki kemampuan berbahasa Inggris saja tidak lagi cukup. Mengingat persaingan yang semakin kompetitif, menguasai lebih dari satu bahasa asing akan banyak memiliki keuntungan. Beberapa keuntungan tersebut diantaranya adalah memiliki peluang yang lebih besar untuk masuk ke dunia kerja, mendapatkan beasiswa belajar ke luar negeri, dan lain-lain. Dalam perkembangannya salah satu bahasa asing yang banyak dibutuhkan selain bahasa Inggris adalah bahasa Prancis.

Meskipun Indonesia bukan merupakan negara *Francophone* (penutur bahasa Prancis) namun bahasa Prancis dapat dikatakan berkembang dengan menggembirakan. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa saat ini ada 10 Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di Indonesia yang memiliki jurusan bahasa Prancis, serta ada sekitar 30 jurusan bahasa Prancis di sekolah swasta (Sunendar, 2002).

Menurut CCCL (2006), ada beberapa alasan mengapa harus mempelajari bahasa Prancis, diantaranya

adalah bahasa Prancis merupakan bahasa yang paling banyak dituturkan di lima Benua. Selain itu mempelajari bahasa baru dapat mengembangkan daya berpikir kritis dan kreatif, dapat membantu karier di bidang profesional (perhotelan, pariwisata, teknik, hubungan internasional dan lain-lain), serta dapat meningkatkan potensi kerja dan pendapatan. Selain itu, terdapat beberapa alasan lain yaitu dapat berbahasa Prancis berarti menguasai salah satu bahasa resmi di 53 negara dan di berbagai lembaga internasional (seperti: PBB, Uni Eropa, Komisi Internasional Olimpiade). Belajar bahasa Prancis juga dapat meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris (50% kosakata bahasa Inggris berasal dari bahasa Prancis). Dengan dapat berbahasa Prancis memudahkan akses untuk memasuki salah satu sistem pendidikan tinggi terbaik, serta memungkinkan mengenal masyarakat Prancis yang modern dan dinamis.

Mempelajari bahasa Prancis dapat dilakukan melalui banyak cara, seperti melalui internet, belajar sendiri (otodidak) melalui buku dan kaset, mengikuti kursus, dan lain-lain. Masing-masing cara tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan. Untuk itu perlu dibuat sebuah pembelajaran berbantuan komputer (*computer assisted instruction*) yang dapat memberi kemudahan dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis baik untuk pengajar maupun untuk siswa.

Perbedaan sistem pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbantuan komputer, menurut Amani (2004) adalah sistem pembelajaran konvensional sangat mengandalkan pada peran guru, baik dalam upaya memotivasi, memberi arahan, memberi contoh, serta menunjukkan jalan yang baik untuk ditempuh oleh para peserta didik. Sementara itu pembelajaran berbantuan komputer lebih menekankan pada dua sisi saja yaitu latihan berulang dan sedikit membantu menjelaskan masalah yang dihadapi.

Salah satu bagian dari pengajaran bahasa asing yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa adalah metode dan teknik pengajaran bahasa, disamping materi pembelajaran itu sendiri. Metode dan teknik pengajaran yang baik adalah metode dan teknik yang membuat pembelajar terus berkeinginan untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri (Amalia, 2004).

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan metode *accelerated learning*. Materi untuk aplikasi ini disajikan berdasarkan topik yang dilengkapi dengan gambar dan suara. Aplikasi pembelajaran juga dilengkapi dengan soal-soal untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna akan materi yang disajikan. Disamping itu, aplikasi juga dapat menampilkan hasil belajar sebagai *review* bagi pengguna atas pembelajaran yang telah dilakukan.

Belajar dan Pembelajaran

Hariadi (2002) menjelaskan belajar merupakan kegiatan pembelajar yang terjadi kapan saja dan dimana saja, baik dengan bimbingan guru/dosen maupun dengan usaha sendiri. Belajar merupakan suatu proses memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap melalui berbagai pengalaman pembelajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Degeng (dalam Hariadi, 2002:224) mendefinisikan belajar adalah pengaitan pengetahuan baru pada struktur kognitif yang sudah dimiliki si belajar. Dalam belajar, pengetahuan itu bisa diperoleh dari (a) pengalaman sendiri, (b) melihat apa yang terjadi pada orang lain, (c) sesuatu yang diberitahukan oleh orang lain. Sedangkan pembelajaran adalah upaya membelajarkan pembelajar (Hariadi, 2000). Dengan pengertian ini maka upaya menyusun desain pembelajaran hendaknya diarahkan bagaimana membuat pembelajar menjadi belajar. Degeng (2000) menyebutkan lingkungan belajar bagaimanapun penataannya, haruslah dimaksudkan agar pembelajar (siswa/mahasiswa) mudah belajar. Lingkungan belajar yang memberi kebebasan kepada pembelajar untuk melakukan pilihan-pilihan (menerapkan unsur fleksibilitas) akan mendorong pembelajar untuk terlibat secara fisik, emosional dan mental dalam proses belajar.

Pembelajaran Bahasa Asing

Menurut Ellis (dalam Ena, 2002:1), pembelajaran Bahasa Asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti berbeda-beda bagi setiap orang. Pembelajaran ini dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor utama yang berkaitan erat dengan perolehan bahasa asing adalah bahasa pembelajar, faktor eksternal pembelajar, dan pembelajar sebagai individu.

Media Pembelajaran

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkret, bahkan seringkali bersentuhan

dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya, dan berada di balik realitas. Karena itu media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan rumit. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan adanya media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan bahan ajar. Meski keberadaan media cukup penting dalam pembelajaran, tetap tidak dapat menggeser peran guru, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran (Maolani, 2007). Boove (dalam Ena, 2002:2) menjelaskan, media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah unsur dalam proses komunikasi antara pembelajar, pembelajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Pembelajaran Berbantuan Komputer

Pembelajaran Berbantuan Komputer juga dikenal dengan CAL (*Computer Assisted Learning*) atau CBL (*Computer Based Learning*). Anderson (dalam Hariadi, 2003:92) mendefinisikan CAL adalah penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan-latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. Lee (dalam Ena, 2002:3) merumuskan ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan-alasan itu adalah pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Accelerated Learning

a. Prinsip Pokok *Accelerated Learning*

Meier (2002) menerangkan, *accelerated learning* memiliki program pelatihan dengan menganut prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan "otak", tetapi juga melibatkan seluruh tubuh/pikiran dengan segala emosi, indra dan sarafnya.
2. Belajar adalah berkreasi, bukan mengonsumsi. Pembelajaran terjadi ketika seorang pembelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur dirinya sendiri yang telah ada.
3. Kerja sama membantu proses belajar. Dalam pembelajaran biasanya terdapat interaksi, baik antara pembelajar dengan guru atau diantara sesama pembelajar.
4. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan. Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada satu waktu secara linear, melainkan menyerap banyak hal sekaligus.
5. Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri (dengan umpan balik). Belajar paling baik adalah belajar dalam konteks.
6. Emosi positif sangat membantu pembelajaran. Perasaan menentukan kualitas dan kuantitas belajar seseorang.

Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis. Sistem saraf manusia lebih merupakan prosesor citra daripada prosesor kata. Gambar konkret jauh lebih mudah ditangkap dan disimpan daripada abstraksi verbal.

b. Teori Pembelajaran Empat Tahap

Seluruh kegiatan belajar manusia memiliki empat unsur:

1. **Persiapan**
Tujuan tahap ini adalah menimbulkan minat para pembelajar, memberi perasaan positif, menempatkan dalam situasi optimal untuk belajar.
2. **Penyampaian**
Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindra, dan cocok untuk semua gaya belajar.
3. **Pelatihan**
Tujuan tahap pelatihan adalah membantu pembelajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.
4. **Penampilan Hasil**
Tujuan tahap penampilan hasil adalah membantu pembelajar menerapkan dan memperluas pengetahuan baru.

c. Musik dan Pembelajaran

Meier (2002) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, musik berguna untuk menghangatkan, memberdayakan lingkungan, membuat pikiran tenang dan terbuka untuk belajar, menciptakan perasaan dan asosiatif positif dalam diri pembelajar dan membantu mempercepat dan meningkatkan proses belajar.

Menurut Gunawan (2003), musik dapat membantu proses pembelajaran dengan tiga cara. Pertama, musik membantu untuk melakukan *charge* otak. Kedua, musik membantu untuk merilekskan otak sehingga otak siap untuk belajar. Ketiga, musik dapat digunakan untuk membawa informasi yang ingin dimasukkan ke dalam memori.

d. Pencitraan dan Belajar

Meier (2002) menerangkan, pencitraan atau *imaginery* adalah sarana penting lain yang dapat meningkatkan kecepatan dan daya tahan sebuah pembelajaran. Pencitraan bisa bersifat auditori, visual, fisik, atau internal dan bentuknya bisa macam-macam.

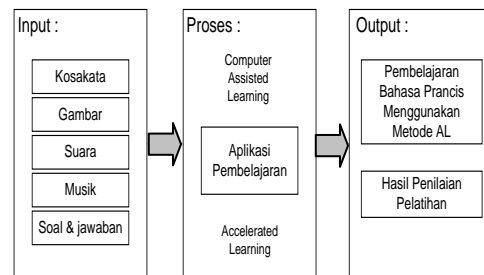
Citra adalah penyampai makna yang lebih hebat daripada kata. Ini karena otak manusia pada dasarnya merupakan prosesor citra, bukan prosesor kata. Bagian otak yang digunakan untuk memproses kata sangat kecil dibandingkan dengan bagian otak yang digunakan untuk memproses segala macam citra. Itulah sebabnya otak lebih menyukai citra daripada kata. Citra itu konkret dan karenanya dapat diingat segera. Kata bersifat abstrak dan

otak jauh lebih sulit bagi tetap menyimpannya (Meier, 2002). Padahal selama ini pendidikan kita sangat mengandalkan buku, yang sebagian besar diantaranya lebih banyak menggunakan kata-kata daripada gambar.

Model Pengembangan

a. Gambaran sistem

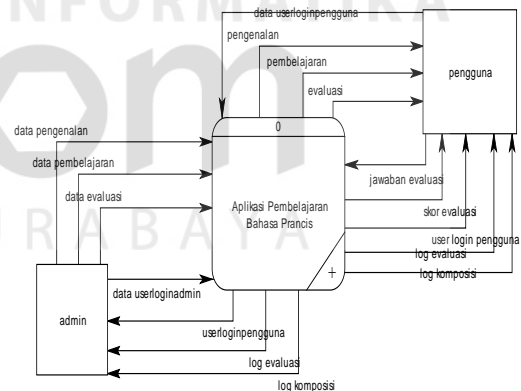
Gambaran umum dari sistem yang dibangun untuk model aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Sistem aplikasi pembelajaran

b. Context Diagram

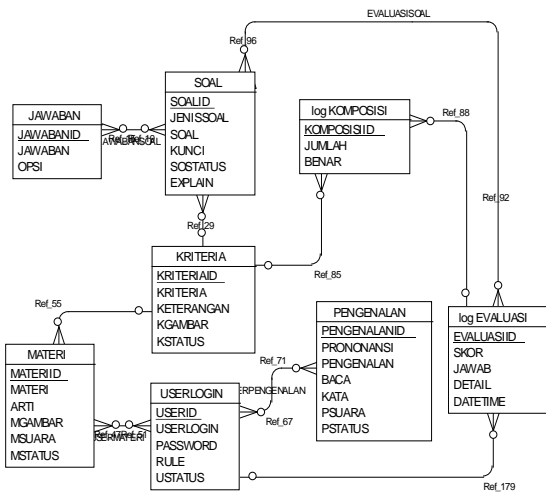
Dari gambaran umum sistem model aplikasi pembelajaran di atas, maka dapat dikembangkan dalam *context diagram* aplikasi pembelajaran sebagaimana pada Gambar 2.



Gambar 2 Context diagram aplikasi pembelajaran

Entity Relational Diagram

Selanjutnya, *entity relation diagram* dari aplikasi yang dibangun dapat digambarkan dalam bentuk CDM sebagaimana pada Gambar 3.



Gambar 3 CDM Aplikasi Pembelajaran

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah uraian hasil dan pembahasan perangkat lunak dari proses input sampai dengan proses output.

a. Menu Utama

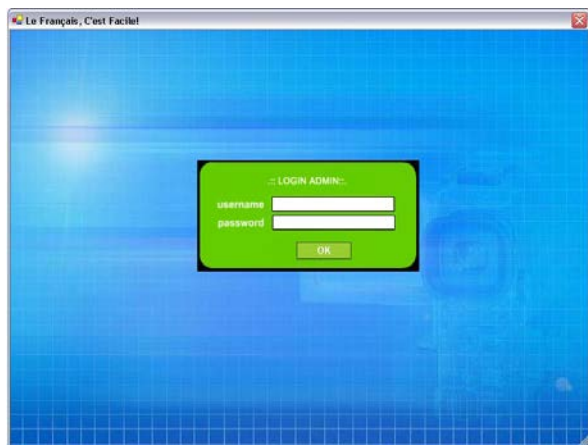
Menu ini muncul pertama kali saat aplikasi dijalankan. Tampilan menu login sebagaimana tampak pada Gambar 4.

b. Menu Login Admin

Menu login admin ini digunakan untuk validasi admin sebelum dapat menggunakan menu admin. Tampilan menu login admin adalah seperti tampak pada Gambar 5



Gambar 4 Menu Utama



Gambar 5 Menu Login Admin

c. Menu Admin

Jika admin berhasil login, maka akan muncul halaman menu admin. Pada aplikasi ini, admin memiliki beberapa sub menu sebagai berikut: ganti *password*, *maintenance L'alphabet Français*, *maintenance topik*, *maintenance materi*, *maintenance soal dan jawaban*, dan *detail user*. Tampilan menu admin adalah seperti pada gambar 6.

d. Menu User Login

Untuk masuk ke dalam menu pembelajaran, user harus melakukan login terlebih dahulu. Login dilakukan dengan cara user memilih nama login, mengisi password, lalu tekan tombol OK. Tampilan menu *user login* adalah seperti gambar 7.



Gambar 6 Menu Admin



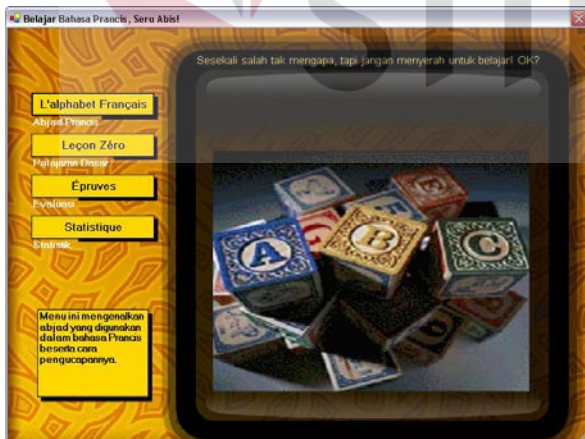
Gambar 7 Menu User Login

e. Menu Pembelajaran

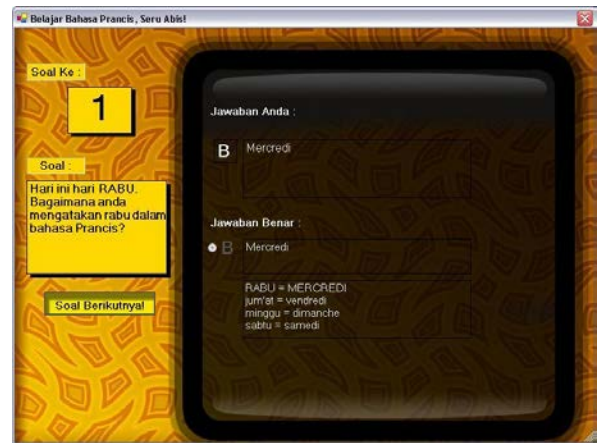
Dalam menu pembelajaran terdapat 4 sub menu, yaitu *L'alphabet Français*, *Leçon Zéro*, *Épreuves*, dan *Statistique*. Menu pembelajaran ini sebagaimana tampak pada gambar 8.

f. Menu Épreuves (Evaluasi)

Pada menu ini, materi yang di ujikan adalah mencakup semua materi yang ada. Terdapat 10 soal dimunculkan secara acak yang harus di kerjakan oleh user. Di akhir test, user dapat mengetahui nilai dari *épreuves* (evaluasi) yang dilakukan. Tampilan menu evaluasi ini adalah seperti tampak pada Gambar 9.



Gambar 8 Menu Pembelajaran



Gambar 9 Menu Evaluasi

g. Menu Statistique (Statistik)

Pada menu statistik ini, di tampilkan statistik dalam bentuk prosentase dari pembelajaran yang telah dilakukan dan histori *épreuves* (evaluasi) yang telah dilakukan oleh user. Tampilan menu statistik ini sebagaimana tampak pada Gambar 10.



Gambar 10 Form Statistique

Simpulan

Dari hasil uji coba aplikasi yang telah dibangun, diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis komputer dapat menjadi media belajar yang sangat menarik bagi pengguna dalam memahami bahasa Prancis tingkat dasar. Disisi lain, untuk tingkat keefektifan dalam perolehan belajar, baik belajar bahasa Prancis secara konvensional di kelas maupun belajar bahasa Prancis melalui aplikasi yang telah dibangun memiliki tingkat keefektifan yang sama.

Daftar Rujukan

- Amalia, Farida & Martawidenda, Kamaludin. 2004. *Implementasi Materi Tindak Tutur (Actes de Parole) Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Semester I Program Pendidikan Bahasa Prancis FPBS UPI Pada Matakuliah Commucation Orale I*, (Online), (<http://www.apfi-ppi.com/candence18/pedagog18-3.html>, 4 September 2007).

- Amani, Husni. 2004. *Pembelajaran Berbantuan Komputer (Electronic (E)- Learning)*, (Online), (<http://e-learning.stttelkom.ac.id/index.php?pgid=0&rc=6>, diakses 27 Agustus 2007).
- CCCL (*Centre Culturel et de Coopération Linguistique*). 2006. *10 Alasan Jitu Belajar Bahasa Prancis*, (Online), (<http://ccclsurabaya.com>, diakses 23 Agustus 2007).
- Degeng, I Nyoman Sudana. 2000. *Paradigma Baru Pengemasan Sistem Pendidikan di Perguruan Tinggi: Pidato Ilmiah dalam Rangka Wisuda Sarjana Universitas Merdeka Surabaya*. Surabaya, 1 April 2000.
- Ena, Teda, Ouda. 2002. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi*, (Online), (<http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc>, diakses 19 September 2007).
- Gunawan, W., Adi. 2003. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hariadi, Bambang. 2000. *Pemanfaatan Sicyca sebagai Sumber Belajar di STIKOM Surabaya*. Tesis. Tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Hariadi, Bambang. 2002. *Sumber Belajar On-Line*. STIKOM Jurnal, 6(2):223-236.
- Hariadi, Bambang. 2003. *Komputer Sebagai Media Pendidikan*. STIKOM Jurnal, 7(1):89-94.
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- Sunendar, Dadang. 2004. *Bahasa Prancis Berkembang Baik*, (Online), (<http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/1004/08/1101.htm>, diakses Mei 2006).

