

**PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS
UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:

**MOH.SYAMSUHADI KURNIAWAN
NIM. 09520244050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul


**PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS
UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE**

Disusun oleh:
Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM. 09520244050

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 15 Agustus 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,


Handaru Jati, Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM : 09520244050

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Perancis
Untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 Agustus 2016

Yang menyatakan,



Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM. 09520244050

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE


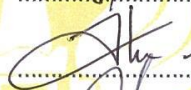
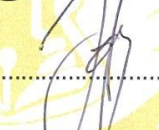
Disusun oleh:

Moh. Syamsuhadi Kurniawan

NIM 09520244050

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26 Agustus
2016

TIM PENGUJI

Nama /Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Totok Sukardiyono, M.T. Ketua Penguji/Pembimbing		23/09/2016
Handaru Jati, Ph.D Sekretaris Penguji		02/09/2016
Adi Dewanto, M.Kom Penguji Utama		29/08/2016

Yogyakarta, September 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

A. MOTTO :

Selesaikan apa yang telah dimulai walaupun terlambat, setidaknya tidak akan ada penyesalan diakhir (Syamsu).

B. PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Atas terselesaikannya skripsi ini, penulis ingin mempersembahkannya kepada :

1. Ibunda Miwitiningsih dan Ayahanda Sumardi yang senantiasa bersabar dalam memberikan segalanya demi pencapaian ini.
2. Para sahabat yang telah memberikan curahan semangatnya kepada penulis.

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE

Oleh:
Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM. 09520244050

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun sebuah produk multimedia sebagai media belajar bahasa Perancis pokok bahasan *Futur Proche* dan menilai tingkat kelayakan produk multimedia sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Aplikasi ini divalidasi oleh 3 ahli materi, 2 ahli media, kemudian diujicobakan pada 64 siswa kelas XI MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus. Data dikumpulkan dengan angket skala 5 dan wawancara. Kelayakan aplikasi pembelajaran dapat diketahui dengan mengategorikan hasil data penilaian dalam 5 kategori yaitu sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran ini secara keseluruhan layak sebagai bahan ajar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi yang dilakukan ahli media, pada aspek rekayasa perangkat lunak (76,15%) dan layak pada aspek komunikasi visual (73,33%). Menurut ahli materi, aplikasi ini termasuk sangat layak dalam aspek materi (83,89%), layak pada aspek soal (79,33%), sangat layak pada aspek bahasa (83,33%), dan sangat layak pada keterlaksanaan (91,67%).

Kata kunci: Produk Multimedia, Media Belajar, Bahasa Perancis, Futur Proche

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 program studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini memberikan banyak pelajaran-pelajaran mengenai apa yang menjadi fokus materi yang penulis kembangkan yaitu Pengembangan Produk Media Pembelajaran sebagai media belajar bahasa perancis pokok bahasan Futur Proche. Selama melaksanakan penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab M. Pd, M.A, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Widarto, M.Pd., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian serta segala kemudahan yang diberikan.
3. Bapak Fatchul Arifin, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Handaru Jati, P.Hd, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Bapak Adi Dewanto, M.T, selaku penasehat akademik yang telah membantu kelancaran serta selalu memberikan motivasi agar segera lulus melalui arahan dan bimbingan.
6. Bapak Totok Sukardiyono, M.T, selaku dosen pembimbing penelitian ini yang telah dengan penuh kesabaran bersedia membimbing dalam penulisan karya ini.
7. Ibu dan Bapak serta keluarga besar saya yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan dari segala aspek sehingga tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman Kelas G PTI 09 UNY yang saya banggakan.
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penelitian skripsi yang penulis lakukan. Penulis mengharapkan kritik serta saran yang sifatnya membangun serta demi penelitian dan pengembangan ke depan. Demikian laporan penelitian skripsi ini penulis susun, besar harapan penulis agar nantinya dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan masyarakat luas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Produk Multimedia	8
2. Media Pembelajaran	13
3. Pengembangan Media Pembelajaran	17
4. Evaluasi Media Pembelajaran	20

5. Tinjauan Materi Pembelajaran.....	25
6. <i>Futur Proche</i>	26
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	27
D. Pertanyaan Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model Penelitian	29
B. Prosedur Pengembangan	30
1. Tahapan <i>Analysis</i> (Analisis)	30
2. Tahapan <i>Design</i> (Desain)	31
3. Tahapan <i>Development</i> (Pengembangan)	36
4. Tahapan <i>Implementation</i> (Implementasi)	36
5. Tahapan <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu penelitian.....	37
D. Subjek Penelitian	37
E. Instrumen Penelitian	38
1. Validasi Instrumen untuk ahli materi	38
2. Validasi Instrumen untuk ahli media.....	39
3. Validasi Instrumen untuk siswa.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Observasi.....	41
2. Angket.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A.	Deskripsi Data Penelitian	43
1.	Data Validasi oleh Ahli Media	43
2.	Data Validasi oleh Ahli Materi	44
3.	Data Ujicoba oleh Siswa	47
B.	Analisis Data.....	47
1.	Validasi Ahli Media	47
2.	Validasi Ahli Materi.....	51
3.	Uji coba Produk oleh Siswa	55
C.	Kajian Produk	59
1.	Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data.....	59
2.	<i>Design</i> (Desain)	60
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	60
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	67
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	68
D.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
1.	Perancangan Aplikasi	69
2.	Uji Kelayakan Aplikasi.....	69
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	72
A.	Kesimpulan	72
B.	Implikasi	73
C.	Keterbatasan Penelitian	74
D.	Saran	74
	DAFTAR PUSTAKA	76
	LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE	18
Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir	28
Gambar 4. Desain <i>flowchart</i>	32
Gambar 5. Grafik Penilaian Ahli Media	51
Gambar 6. Grafik Penilaian Ahli Materi	55
Gambar 7. Grafik Penilaian oleh Siswa	59
Gambar 8. Tampilan Halaman Masuk	60
Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Utama	61
Gambar 10. Tampilan Halaman Menu SKKD	62
Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Materi	62
Gambar 12. Tampilan Halaman Video	63
Gambar 13. Tampilan Halaman Evaluasi	64
Gambar 14. Tampilan Halaman Tentang	64
Gambar 15. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	65
Gambar 16. Tampilan Mengakhiri Aplikasi	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator	25
Tabel 2. <i>Storyboard</i> Produk	33
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi	39
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	39
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk siswa	40
Tabel 6. Aturan Pemberian Skor	42
Tabel 7. Rentang Kategori Kelayakan	42
Tabel 8. Data Validasi Ahli Media	44
Tabel 9. Data Validasi Ahli Materi	46
Tabel 10. Frekuensi Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	48
Tabel 11. Kriteria Penilaian Aplikasi untuk Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	48
Tabel 12. Frekuensi Penilaian Komunikasi Visual	49
Tabel 13. Kriteria Penilaian Aplikasi untuk Aspek Komunikasi Visual	50
Tabel 14. Skor Keseluruhan Aspek	50
Tabel 15. Frekuensi Penilaian Aspek Materi	52
Tabel 16. Frekuensi Penilaian Aspek Soal	52
Tabel 17. Frekuensi Penilaian Aspek Bahasa	53
Tabel 18. Frekuensi Penilaian Aspek Keterlaksanaan	53
Tabel 19. Skor Keseluruhan Aspek	54
Tabel 20. Frekuensi Penilaian Aspek Perangkat Lunak	56
Tabel 21. Frekuensi Penilaian Aspek Desain Pembelajaran	56
Tabel 22. Frekuensi Penilaian Aspek Komunikasi Visual	57
Tabel 23. Skor Keseluruhan Aspek	58
Tabel 24. Revisi oleh Ahli Media	66
Tabel 25. Revisi oleh Ahli Materi	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	78
Lampiran 2.	Silabus Mata Pelajaran Bahasa Perancis	80
Lampiran 3.	Daftar Siswa MAN 2 Kudus.....	83
Lampiran 4.	Daftar Siswa SMAN 2 Kudus	84
Lampiran 5.	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	86
Lampiran 6.	Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	88
Lampiran 7.	Hasil Validasi Ahli Instrumen	97
Lampiran 8.	Hasil Validasi Ahli Media	103
Lampiran 9.	Hasil Validasi Ahli Materi.....	111
Lampiran 10.	Hasil Validasi Siswa.....	121
Lampiran 11.	Data Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Media	130
Lampiran 12.	Data Angket Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi	131
Lampiran 13.	Data Angket Uji Kelayakan oleh Siswa MAN 2 Kudus.....	132
Lampiran 14.	Data Angket Uji Kelayakan Oleh Siswa SMAN 2 Kudus	133
Lampiran 15.	Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas.....	135
Lampiran 16.	Surat Rekomendasi Kantor Kesbangpol Provinsi Yogyakarta.....	137
Lampiran 17.	Surat Ijin BPMD Provinsi Jawa Tengah.....	138
Lampiran 18.	Rekomendasi Kantor Kespangpol Kabupaten Kudus.....	140
Lampiran 19.	Surat Ijin Dinas Pendidikan dan Olahraga Kabupaten Kudus.....	141
Lampiran 20.	<i>Script Code</i> Media Pembelajaran	143
Lampiran 21.	Dokumentasi Penelitian di Kelas	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan zaman, tuntutan akan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi semakin meningkat. Peningkatan kualitas sumber daya manusia berkaitan erat dengan pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu penentu mutu sumber daya manusia. Pendidikan dapat dikatakan berhasil jika mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas misalnya menghasilkan generasi-generasi yang profesional, handal dan memiliki keterampilan aplikatif. Pendidikan yang maju akan mendorong siswa berkembang dengan cepat dan sebaliknya jika pendidikannya tidak berkualitas maka perkembangan siswa akan terhambat.

Bahasa merupakan suatu media komunikasi yang tidak akan bisa dipisahkan dari manusia. Tanpa bahasa, manusia akan kesulitan dalam berbagi informasi. Bahasa tidak sebatas pada apa yang diucapkan, namun juga segala bentuk pengiriman informasi. Pengiriman informasi ini dapat terjadi melalui simbol-simbol khusus dari gerak tubuh, cahaya, bunyi, bentuk benda, dan lainlain. Di era globalisasi, manusia dituntut untuk dapat menguasai bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang saat ini menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah adalah Bahasa Prancis. Bahasa Prancis mulai diperkenalkan di sekolah Indonesia pada tahun pertama di Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahasa Prancis tidak hanya diperkenalkan di jenjang SMA namun juga Madrasah Aliyah (MA). Selain di sekolah, saat ini terdapat berbagai lembaga yang menyediakan kelas untuk mempelajari bahasa Prancis.

Melalui observasi, peneliti mencoba untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dalam kelas, fokus guru kelas XI, metode pembelajaran yang digunakan, perkembangan siswa, hingga kendala yang sering terjadi selama masa pembelajaran. Dari observasi langsung dan wawancara terhadap guru bahasa Prancis di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus, dapat dilihat bahwa guru bahasa Perancis kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Prancis. Hal ini dikarenakan masih minimnya ketersediaan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media film hanya digunakan sebagai tambahan dan belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pemberian materi. Hal ini sangat disayangkan karena mengingat fasilitas yang diberikan oleh sekolah di masing-masing kelas sudah cukup baik seperti *speaker*, maupun LCD namun tidak dimaksimalkan penggunaannya.

Selain permasalahan media, dapat dilihat bahwa guru belum banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif. Melalui observasi kelas, siswa mengaku bahwa mereka merasa bosan selama proses pembelajaran bahasa Perancis, selain itu motivasi belajar siswa masih rendah. Dapat dilihat bahwa banyak terjadi kebingungan pada siswa mengenai kalimat-kalimat sederhana dalam bahasa Perancis khususnya yang diberikan secara lisan. Siswa tidak dapat memahami kalimat-kalimat sapaan sederhana yang diberikan secara lisan yang diberikan oleh guru, sehingga siswa juga tidak dapat merespon kalimat sapaan tersebut. Keadaan ini tentunya sangat disayangkan mengingat ini adalah tahun kedua siswa mempelajari bahasa

Prancis, yang pada umumnya siswa telah dapat memahami percakapan sederhana dengan menggunakan bahasa Prancis.

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran adalah motivasi atau minat siswa itu sendiri untuk belajar. Apabila motivasi berkurang maka keingintahuan siswa juga berkurang dan dapat berdampak pada kurangnya pengetahuan siswa. Kurangnya minat atau motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Prancis juga dapat dilihat pada siswa kelas XI MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus. Hal ini dapat diketahui dari kurangnya perhatian siswa pada guru ketika sedang memberikan materi di dalam kelas dan juga melalui pemberian angket. Untuk mengatasi permasalahan motivasi ini, guru dapat menggunakan sebuah metode pembelajaran ataupun media pembelajaran yang menarik namun juga harus dapat menyampaikan materi yang sedang diajarkan.

Materi *futur proche* merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa Perancis kelas XI MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus. Sebagai salah satu materi yang penting pada mata pelajaran bahasa Perancis, materi *futur proche* dirasa masih kurang dipahami oleh siswa kelas XI. Hasil observasi dengan guru mata pelajaran bahasa Perancis kelas XI di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus menyatakan bahwa siswa masih bingung dan belum paham dengan materi *futur proche*. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru bahasa Perancis kelas XI, materi *futur proche* merupakan salah satu pokok bahasan yang dirasa sulit di kelas XI. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka terciptalah sebuah ide untuk mengembangkan sebuah produk multimedia sebagai media belajar bahasa Perancis untuk SMA/MA pokok bahasan *futur proche*. Produk multimedia ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk belajar bahasa Perancis pada pokok bahasan *futur proche* secara menarik dan mudah dipahami karena semua informasi ditampilkan dengan teks, gambar, suara, video, dan animasi yang saling terintegrasi serta keaktifan pengguna dalam menjalankan aplikasi. Karena adanya perbedaan *environment* yang digunakan oleh pengguna, sehingga diperlukan uji kelayakan sesuai aspek rekayasa perangkat lunak; aspek desain pembelajaran; dan aspek komunikasi visual sebelum produk akhir media pembelajaran ini dapat digunakan oleh *user*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Guru tidak banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Minat siswa dalam mempelajari bahasa Prancis masih rendah.
3. Masih minimnya ketersediaan media pembelajaran bahasa Prancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA.
4. Siswa kelas XI MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus belum maksimal dalam memahami pelajaran bahasa Perancis khususnya pada materi *futur proche*.
5. Perbedaan *environment* menjadikan kelayakan media pembelajaran belum teruji.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang dikemukakan di atas, maka dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah. Pembatasan masalah difokuskan pada:

1. Masih minimnya ketersediaan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA.
2. Perbedaan *environment* menjadikan kelayakan media pembelajaran belum teruji.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengatasi permasalahan minimnya media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA?
2. Seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditetapkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA menggunakan *Adobe Flash CS4* sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan masih minimnya media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA.

2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang terdapat pada aplikasi pembelajaran ini terbatas pada pokok bahasan *futur proche*.
2. Aplikasi pembelajaran ini disusun berdasarkan silabus mata pelajaran bahasa Perancis kelas XI di kabupaten Kudus yang berbasis kurikulum KTSP.
3. Aplikasi pembelajaran kompatibel dengan OS *Windows*.
4. Media Pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* ini dibuat dalam format .exe sehingga dapat dijalankan tanpa memerlukan *software* tambahan.
5. Aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas maupun digunakan untuk belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan guru.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS4*.
- b. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS4*.

- d. Untuk menambah wawasan sebagai seorang calon guru, sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

- a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menggunakan *flash*.
- b. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran bahasa Perancis.
- c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.
- e. Sebagai bahan ajar pada pembelajaran secara individual.

3. Bagi pendidik atau guru

- a. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis *flash*.
- b. Meningkatkan daya tarik dan kekreatifitasan dalam proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran bahasa Perancis.

4. Bagi dunia pendidikan

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan aplikasi.
- b. Memberikan wacana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- c. Menjadi dasar pemikiran rencana program pembelajaran dengan memberdayakan media pembelajaran berbasis *flash*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Produk Multimedia

a. Pengertian Produk

Produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan produsen untuk diperhatikan, diminta, dicari, dibeli, digunakan/dikonsumsi pasar sebagai pemenuh kebutuhan/keinginan pasar yang bersangkutan (Fandy Tjiptono, 1999: 95). Menurut Kotler (2000: 451), produk dapat diklasifikasikan menjadi:

1) Berdasarkan wujudnya

Produk berdasarkan wujudnya dapat diklasifikasikan kedalam dua kelompok, yaitu:

a) Barang

Barang merupakan produk yang berwujud fisik, sehingga bisa dilihat, diraba atau disentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dipindahkan, dan perlakuan fisik lainnya.

b) Jasa

Jasa merupakan aktivitas, manfaat dan kepuasan yang ditawarkan untuk dijual (dikonsumsi pihak lain). Seperti halnya bengkel reparasi, salon kecantikan, hotel dan sebagainya.

2) Berdasarkan daya tahan

Berdasarkan aspek daya tahan dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

a) Barang tidak tahan lama (*nondurable goods*).

Barang tidak tahan lama adalah barang berwujud yang biasanya habis dikonsumsi dalam satu atau beberapa kali pemakaian. Dengan kata lain, umur ekonomisnya dalam kondisi pemakaian normal kurang dari satu tahun. Contohnya: sabun, pasta gigi, minuman kaleng, dan sebagainya.

b) Barang tahan lama (*durable goods*).

Barang tahan lama merupakan barang berwujud yang biasanya bisa bertahan lama dengan banyak pemakaian (umur ekonomisnya untuk pemakaian normal adalah satu tahun lebih). Contohnya: lemari es, mesin cuci, pakaian dan lain-lain.

b. Pengertian Multimedia

Kata multimedia merupakan kata serapan yang diambil dari bahasa latin, yaitu *multi* dan *medium*. *Multi* dapat diartikan banyak atau bermacam-macam, sedangkan *medium* adalah sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Sedangkan arti *medium* menurut American Heritage Electronic Dictionary, (1991), yaitu alat dan cara untuk mendistribusikan dan mempresentasikan.

Menurut Turban, dkk (2002), multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat berupa *audio*, animasi, *video*, teks, grafik, dan gambar.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk membawa, menyajikan, dan mempresentasikan informasi dalam rupa teks, grafik, animasi, *audio*, *video* secara kreatif dan inovatif. Multimedia juga dapat memungkinkan terjalannya

hubungan interaktif antara penyaji dengan pemanfaat informasi yang ada di dalamnya.

Multimedia dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu *multimedia content production* dan *multimedia communication*.

1) *Multimedia content production*

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, dan interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (musik, video, film, game, entertainment, dan lain-lain) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, dan interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- a) Media Teks.
- b) Media *Audio*.
- c) Media *Video*.
- d) Media Animasi.
- e) Media *Graph / Image*.
- f) Media *Interactivity*.
- g) Media *Special Effect*.

2) *Multimedia communication*

Multimedia communication adalah menggunakan media (massa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan material *advertising, public-city, entertainment, news, education*, dan lain-lain. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- a) TV.
- b) Radio.
- c) Film.
- d) Cetak.
- e) Musik.
- f) *Game*.
- g) *Entertainment*.
- h) *Tutorial*.
- i) ICT (Internet).

Komponen - komponen dalam multimedia terdiri dari beberapa hal, antara lain teks, grafik, audio, video, dan animasi.

a) Teks

Tampilan dalam bentuk teks atau yang lebih dikenal dengan istilah tipografi merupakan elemen yang cukup penting dalam pembuatan multimedia. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta *file* teks mempunyai struktur yang sederhana. Teks biasanya mengacu pada kata, kalimat, alinea, segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan.

b) Grafik (Gambar)

Grafik atau gambar merupakan sarana pembentukan informasi yang lebih mudah untuk dipahami. Gambar juga merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan banyak kata. Gambar dalam publikasi multimedia

lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks, sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual.

c) *Audio*

Teknologi *audio* juga berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio di dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari *voice record* dan efek-efek suara lain.

d) *Video*

Video adalah gambar-gambar yang saling berurutan sehingga menimbulkan efek gerak. Pembuatan video dalam tampilan multimedia bertujuan untuk membuat tampilan yang dihasilkan lebih menarik.

e) *Animasi*

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu, animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan.

Multimedia dapat digunakan pada semua bidang kehidupan manusia, apalagi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini memungkinkan multimedia selalu hadir dan menjadi kebutuhan setiap orang. Contoh paling dekat adalah televisi, radio, handphone dan komputer.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, pengantar atau perantara. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk menyalurkan pesan (Azhar Arsyad, 2011: 3). Pesan yang disalurkan berupa pengetahuan, rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, semangat belajar dan ketrampilan siswa. Penggunaan media dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Gagne (1970), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Miarso (2004:458), memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat media di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan dari pendidik ke peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Levied an Lentz (1982) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khususnya dalam media visual, sebagai berikut :

- 1) *Fungsi atensi* media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar
- 3) *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) *Fungsi kompensatoris* media visual membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Kemp dan Dayton (1985:28) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberikan instruksi.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan mengenai fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai pembangkit keinginan dalam belajar, bahan penyaji materi yang dapat menarik minat dan konsentrasi belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mengingat isi dari materi.

c. Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Bruner (1966:10-11), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman *pictorial* atau gambar), dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Arsyad (2011:10), menuturkan lebih lanjut, salah satu yang banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidikan dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Klasifikasi pengalaman tersebut seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad,2011:11)

d. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 25-27), ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses, serta hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu yaitu :
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar yang diperbesar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* disamping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, atau *slide*.

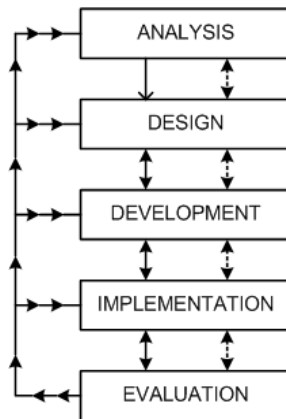
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang baik harus dapat menggabungkan beberapa jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran. Hal ini dimaksudkan agar kemampuan media dan materi yang diberikan untuk bisa dipahami oleh siswa akan lebih banyak.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Badarudin (2011), pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

Dick and Carrey (1996), mengembangkan sebuah model pengembangan sistem pembelajaran yang disebut ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivey, and Evaluation*. Fungsi dari model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

Keterangan gambar 2, kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangannya adalah :

a. *Analisa (Analysis)*

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah analisis atau studi pendahuluan. Analisis dilakukan untuk mengetahui apa tujuan dikembangkannya produk dan untuk siapa produk ditujukan. Kegiatan analisis dalam penelitian ini diantaranya : 1) analisis terhadap pengguna yang meliputi karakteristik pengguna (siswa), 2) analisis terhadap konten media yang meliputi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media, serta 3) analisis terhadap perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk proses pengembangan dan menjalankan aplikasi.

b. *Design (Desain)*

Kegiatan utama pada tahap desain adalah merancang media pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari konsep baru di atas kertas (*flowchart* dan *storyboard*), dan merancang instrumen untuk menguji kinerja produk yang dikembangkan. Seluruh rancangan

yang dilakukan dalam tahap desain akan menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kegiatannya antara lain: 1) mengembangkan bahan (ilustrasi, animasi, dan audio) yang diperlukan dalam pengembangan, 2) mengembangkan rancangan (*flowchart* dan *storyboard*) menjadi produk nyata, dan 3) menguji kinerja produk atau validasi oleh ahli terhadap produk awal yang berhasil dikembangkan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Kegiatan pada tahap ini adalah pendistribusian produk yang telah dikembangkan ke dalam lingkungan nyata (kondisi yang sebenarnya). Tujuan pendistribusian tersebut adalah untuk melakukan ujicoba guna mengetahui tanggapan dan penilaian dari pengguna di lapangan, yaitu siswa.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari kegiatan pengembangan. Evaluasi adalah proses untuk menilai apakah media pembelajaran yang dibangun berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Penilaian dilakukan oleh pengguna, ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Dipilihnya model ADDIE sebagai model pengembangan media pembelajaran ini dikarenakan menurut para ahli model tersebut efektif dan efisien. Serta prosesnya bersifat interaktif dimana hasil dari setiap tahap akan dikembangkan pada tahap berikutnya dan diakhiri dengan sebuah produk yang siap untuk dikembangkan secara massal.

4. Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi media pembelajaran merupakan kegiatan untuk menilai tingkat kematangan atau kelayakan sebuah bahan ajar. Di dalam evaluasi media terdapat dua buah evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah kegiatan penilaian yang dilakukan pada setiap tahapan proses pengembangan media pembelajaran. Evaluasi sumatif digunakan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Berdasarkan definisi evaluasi formatif dan sumatif di atas, penggunaan evaluasi yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah evaluasi formatif.

Menurut Arsyad (2011:173), evaluasi media pembelajaran dilakukan untuk menentukan efektifitas media. Evaluasi dilakukan dengan berbagai cara seperti diskusi kelas dan kelompok interview perorangan, observasi, dan evaluasi yang telah tersedia. Menurut Wahono (2006), kriteria pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Media pembelajaran merupakan salah satu perwujudan dari sebuah perkembangan perangkat lunak. Media pembelajaran yang akan dinyatakan baik ketika memenuhi parameter-parameter berdasarkan disiplin ilmu rekayasa perangkat lunak. Indikator yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan perangkat lunak adalah :

- 1) Efektif dan efisien.

- 2) *Reliable* atau handal.
- 3) Kemudahan dalam pengelolaan dan pemeliharaan (*Maintainable*).
- 4) Kemudahan dalam penggunaan dan sederhana dalam pengoperasian (*Usability*).
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi /*software/tool* untuk pengembangan.
- 6) Kompatibilitas.
- 7) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- 8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap.
- 9) Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain (*Reusable*).

b. Aspek Desain Pembelajaran

Perhatian pada aspek pembelajaran dalam pengembangan multimedia perlu ditekankan. Pada pembelajaran yang merupakan suatu proses, cara, perbuatan yang menjadikan seseorang memperoleh pengetahuan sehingga memiliki interaksi yang perlu diperhatikan dalam pengembangan multimedia. Indikator aspek pembelajaran yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia adalah :

- 1) Kejelasan tujuan pembelajaran,
- 2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- 3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- 4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- 5) Interaktivitas
- 6) Pemberian motivasi belajar

- 7) Kontekstualitas dan aktualitas
- 8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- 9) Kesesuaian materi dengan tujuan belajar
- 10) Kedalaman materi
- 11) Kemudahan untuk dipahami
- 12) Sistematis dan alur logika jelas
- 13) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan
- 14) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- 15) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- 16) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

c. Aspek Komunikasi Visual

Aspek komunikasi visual perlu diperhatikan mengingat media pembelajaran adalah sarana komunikasi untuk menyampaikan pembelajaran. Pada proses pembelajaran tertentu akan sulit bagi guru atau pengajar dalam menyampaikan gambaran sebuah materi sehingga perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik (Arsyad, 2011:25-26). Indikator-indikator yang perlu diperhatikan dalam aspek komunikasi visual agar tercapainya komunikasi yang baik adalah :

- 1) Komunikatif
- 2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- 3) Sederhana dan memikat
- 4) *Audio* (narasi, *sound effect*, *background*, dan *music*)
- 5) *Visual* (*layout design*, *typography*, dan warna)

- 6) Media bergerak (animasi dan *movie*)
- 7) *Layout interactive* (navigasi).

Menurut Walker dan Hess (Arsyad Azhar, 2002:175-176) ada beberapa macam kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas:

a. Kualitas isi dan tujuan

- 1) Ketepatan
- 2) Kepentingan
- 3) Kelengkapan
- 4) Keseimbangan
- 5) Minat perhatian
- 6) Keadilan
- 7) Kesesuaian dengan situasi siswa

b. Kualitas instruksional

- 1) Memberikan kesempatan belajar
- 2) Memberikan bantuan untuk belajar
- 3) Kualitas memotivasi
- 4) Fleksibilitas instruksional
- 5) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
- 6) Kualitas social interaksi instruksional
- 7) Kualitas tes dan penilaian
- 8) Dapat memberikan dampak pada siswa
- 9) Membawa dampak bagi guru dan pembelajaran

c. Kualitas Teknik

- 1) Keterbacaan, mudah digunakan
- 2) Kualitas tampilan/tayangan
- 3) Kualitas penanganan jawaban
- 4) Kualitas pengelolaan program
- 5) Kualitas dokumentasi

Berdasarkan beberapa macam aspek dan indikator diatas tidak semuanya diambil untuk dijadikan kisi-kisi instrumen. Aspek yang diambil disesuaikan dengan kebutuhan terhadap penilaian yang akan dilakukan pada media pembelajaran tersebut.

Pembuatan kisi-kisi untuk ahli media mengambil dua aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Kedua aspek tersebut dipilih karena pembagian indikator dalam setiap aspek lebih mudah untuk dikembangkan sebagai pernyataan, dan juga telah mewakili dari isi aspek yang berkaitan dengan penilaian aplikasi pembelajaran pada sisi media. Indikator pada aspek rekayasa perangkat lunak untuk ahli media meliputi (1) Efisiensi aplikasi, (2) Keandalan aplikasi (reliable), (3) Kemudahan penggunaan aplikasi, (4) Ketepatan pemilihan software/tool untuk pengembangan aplikasi, (5) Pemaketan program aplikasi. Indikator pada aspek komunikasi visual meliputi (1) Komunikatif, (2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, (3) Tampilan sederhana dan menarik, (4) Penggunaan suara, (5) Penggunaan visual, (6) Penggunaan media bergerak, (7) Layout interaktif (ikon navigasi).

Pembuatan kisi-kisi instrumen untuk ahli materi mengambil aspek desain pembelajaran sebagai acuan dalam pembuatan kisi-kisi instrumen untuk ahli materi. Indikator-indikator pada aspek pembelajaran ini dikelompokkan kembali menjadi tiga aspek yaitu aspek kebenaran konsep, aspek penyusunan materi, dan aspek potensi keterlaksanaan. Aspek kebenaran konsep memuat indikator (1) Kejelasan tujuan pembelajaran, (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar, (3) dan Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran. Aspek penyusunan materi memuat indikator (1) Kesesuaian materi dengan tujuan

pembelajaran, (2) Kedalaman materi, (3) Kontekstualitas, dan (4) Kelengkapan bahan pendukung materi. Aspek potensi keterlaksanaan memuat indikator (1) Kemudahan materi untuk dipahami, (2) Pemberian motivasi belajar, (3) Alur logika yang jelas, dan (4) Interaktivitas.

Kisi-kisi instrumen untuk menilai media pembelajaran oleh pengguna dalam penelitian ini mengacu pada aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Perbedaan aspek untuk ahli dan pengguna terletak pada pernyataan yang dikembangkan dari masing-masing indikator. Indikator pada aspek rekayasa perangkat lunak meliputi (1) Kelancaran sistem, (2) Kemudahan penggunaan, dan (3) Penggunaan navigasi. Indikator pada aspek komunikasi visual meliputi (1) Komunikatif, (2) Sederhana dan memikat, (3) Kualitas visual, (4) Penggunaan media bergerak, dan (5) Penggunaan audio. Indikator pada aspek pembelajaran meliputi (1) Kejelasan tujuan, (2) Relevansi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, (3) Kualitas bahan pendukung materi, (4) Kemudahan materi untuk dipahami, (5) Kualitas motivasi, (6) Alur logika yang jelas, dan (7) Interaktivitas.

5. Tinjauan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran tentang futur proche merupakan kompetensi yang diberikan kepada siswa kelas XI jurusan bahasa di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus. Penjelasan tentang kompetensi dasar dan indikator dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Standar Kompetensi : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang layanan umum dan pekerjaan.		
Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
Memahami	• Menentukan bentuk	Membuat kalimat

pengetahuan tentang struktur kalimat sederhana Bahasa Prancis dengan tema kehidupan keluarga	wacana tulis. • Menentukan tema wacana tulis. • Menulis kata dengan tepat. • Menulis frasa/kalimat dengan tepat.	sederhana dalam kala futur proche : S + Conj. de verbe Aller au present+verbe Inf + Complement secara lisan dan tulis.
--	---	--

Sumber : Kurikulum MAN 2 Kudus

Sesuai dengan tabel 1, maka proses penyusunan aplikasi media pembelajaran akan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Hal ini dikarenakan sumber serta materi pembelajaran ini nantinya telah disesuaikan atau mengacu pada silabus yang digunakan.

6. *Futur Proche*

Futur proche merupakan bentuk waktu yang biasa digunakan untuk menyatakan kegiatan yang akan segera dilakukan dan kita merasa yakin akan melakukan kegiatan tersebut (Karimah, 2010:24). Sedangkan menurut Thomas H. Brown (2007:50), *futur proche* adalah waktu sekarang dari kata kerja tanpa pokok kalimat *vous* menunjukkan perintah atau permintaan. Untuk membuat kalimat futur proche digunakan rumus : *Aller (dalam Présent) + Infinitif*. Keterangan waktu yang biasa digunakan dalam bentuk *futur proche* ini diantaranya adalah *dans, ce soir, la semaine prochaine, le mois prochain* dan sebagainya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian Erdita Rahayu Permanasari (2013) yang berjudul "PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BIOLOGI TINGKAT SMA POKOK BAHASAN HEREDITAS "HUKUM MENDEL I, II & GOLONGAN DARAH". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Hasil dari penelitian ini adalah

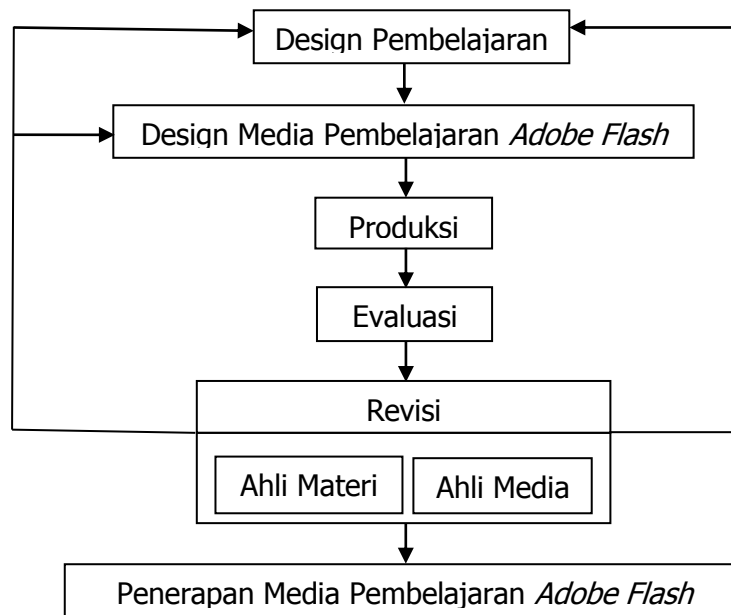
terciptanya program pembelajaran biologi pokok bahasan hereditas "Hukum Mendel I, II & Golongan Darah" berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan bantuan program Adobe Flash CS 5 ; (2) Setelah diujikan, produk multimedia sebagai media belajar biologi tingkat SMA ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran biologi tingkat SMA pokok bahasan Hereditas "hukum Mendel I, II,& golongan darah".

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dari hasil-hasil penelitian yang relevan diatas maka pengembangan media pembelajaran menggunakan program *Adobe Flash CS4* untuk mata pelajaran bahasa Perancis perlu dilakukan kaidah-kaidah penelitian seperti pengembangan, memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk memenuhi kualitas materi dan kualitas media pembelajaran. Agar memenuhi kaidah sebagai media pembelajaran yang interaktif, maka program ini dibuat dengan menggunakan *software* komputer dan dijalankan dengan bantuan komputer. Hasil penelitian diatas menjadi dasar dalam penelitian **PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN *FUTUR PROCHE***.

Media pembelajaran *futur proche* ini harus memenuhi beberapa tahapan yaitu: (1) Analisis; (2) Desain media pembelajaran *Adobe Flash*; (3) Produksi; (4) Evaluasi mencakup penilaian (*Review*) dari ahli materi, ahli media atau uji coba pada pengguna dilapangan; (5) Penerapan media pembelajaran *Adobe Flash*. Kegiatan Penilaian (*Review*) terfokus pada empat tahap : (1) ketepatan rancangan materi; (2) penilaian kualitas tampilan dan penyajian materi pada produk; (3) interaktifitas penyajian materi; (4) kemanfaatan media

pembelajaran. Adapun Kerangka Berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- Bagaimana langkah penyusunan media pembelajaran bahasa Perancis pada pokok bahasan *futur proche* untuk Kelas XI SMA/MA?
- Bagaimanakah penilaian kelayakan media pembelajaran oleh para ahli?
- Bagaimanakah hasil uji kelayakan media pembelajaran *futur proche* untuk siswa Kelas XI SMA/MA?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R&D)*. RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Educational Research and Development* biasa juga disebut *Research Based Development*. " *Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products*" (Borg and Gall; 1989:772). Sedangkan menurut Sugiyono (2011:297), jenis penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Penelitian yang bersifat analisis kebutuhan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Kemudian, juga diperlukan penelitian untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan. Sehingga penelitian R&D bersifat *longitudinal* (bertahap, *multy years*).

Penelitian dan Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan pengertian tersebut maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklus, yang mana setiap langkah yang dikembangkan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya dan pada akhirnya diperoleh suatu produk pembelajaran yang baru.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai prosedur pengembangan media pembelajaran. Model tersebut dibagi ke dalam lima

tahapan, yaitu : (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Secara umum kajian penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS4* untuk mata pelajaran Bahasa Perancis yang membahas pokok bahasan *Futur Proche* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan produk multimedia ini menggunakan program *Adobe Flash CS 4* ini memiliki tahapan prosedur yang harus dilakukan yaitu:

1. Tahapan *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan kegiatan pendahuluan sebelum menentukan konsep pembuatan media pembelajaran *Adobe Flash CS4*. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain :

a. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan di sekolah, memahami dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peneliti memahami kondisi peserta didik yang akan digunakan sebagai subyek penelitian meliputi tingkat kemampuan awal, kesanggupan belajarnya, dan aspek-aspek penting lainnya.

c. Analisis Instruksional

Dalam tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis pembelajaran, yang dilakukan dengan cara menjabarkan kompetensi umum yang ada pada kurikulum menjadi kompetensi-kompetensi khusus yang lebih spesifik. Hasil dari analisis ini

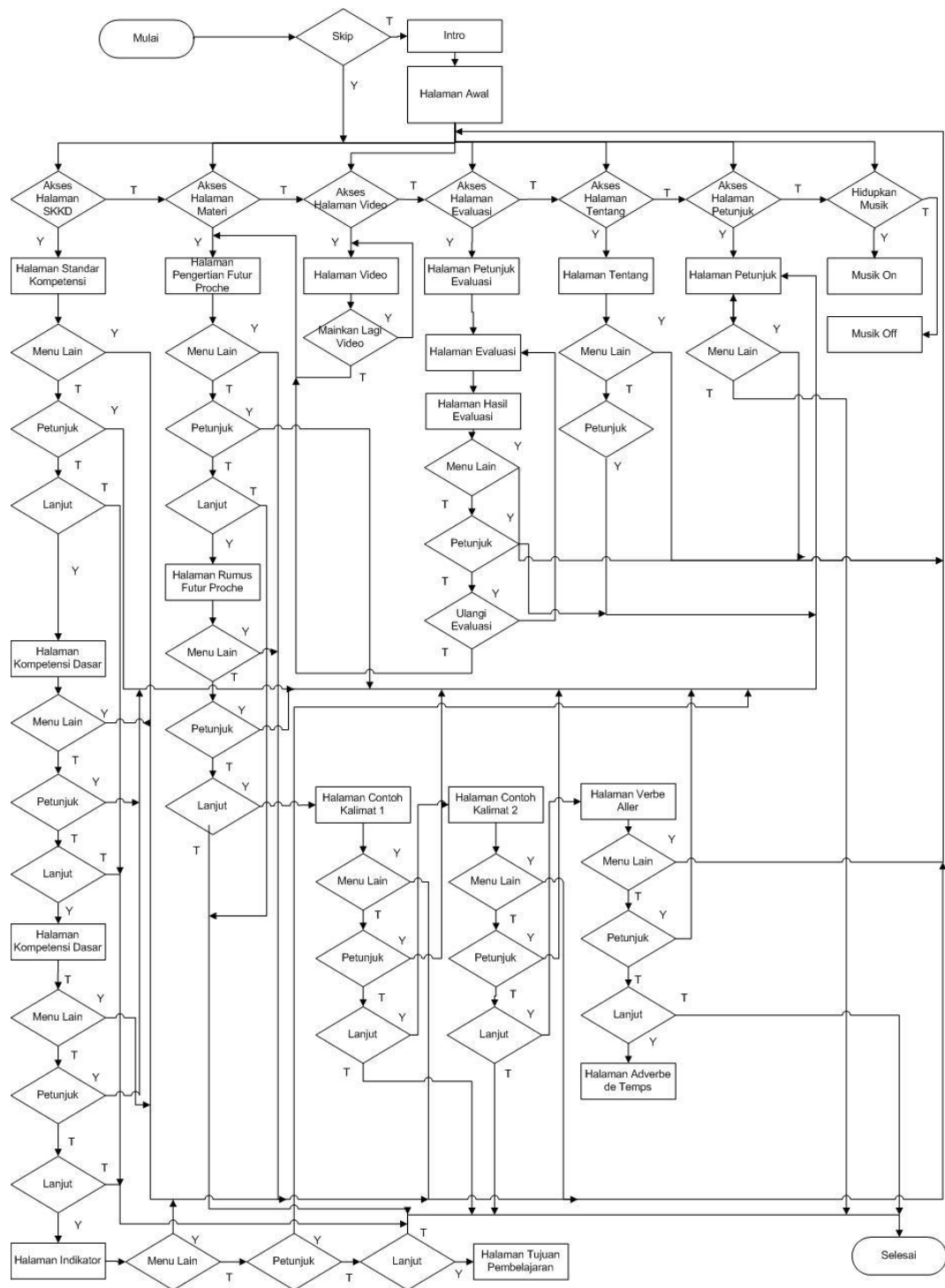
diperoleh topik atau pokok bahasan yang menjadi materi dalam media pembelajaran yang akan diteliti.

2. Tahapan *Design* (Desain)

Tahapan desain merupakan kegiatan studi yang dilakukan sebelum menentukan konsep desain produk awal media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS4*. adapun kegiatan awal yang dilakukan antara lain:

a. Desain *Flowchart*

Desain *flowchart* dalam pengembangan media pembelajaran berfungsi untuk menggambarkan alur proses sistem di dalam program. *Flowchart* media pembelajaran futur proche dapat dilihat pada gambar berikut.

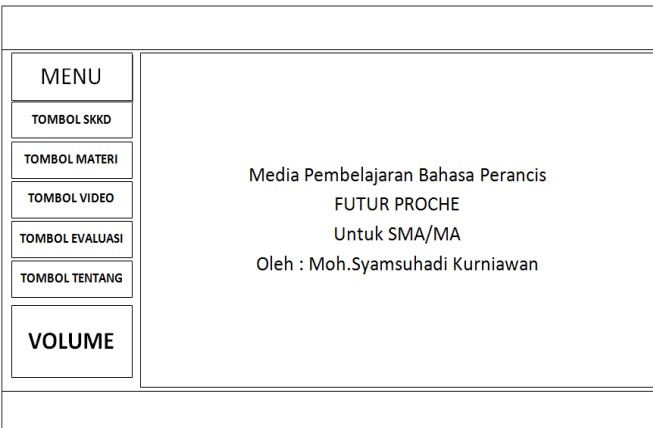
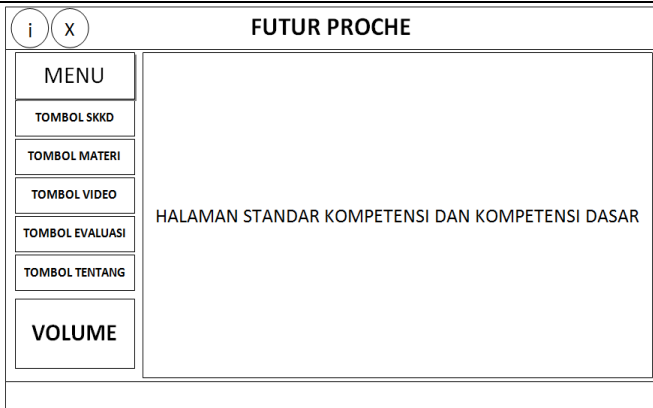


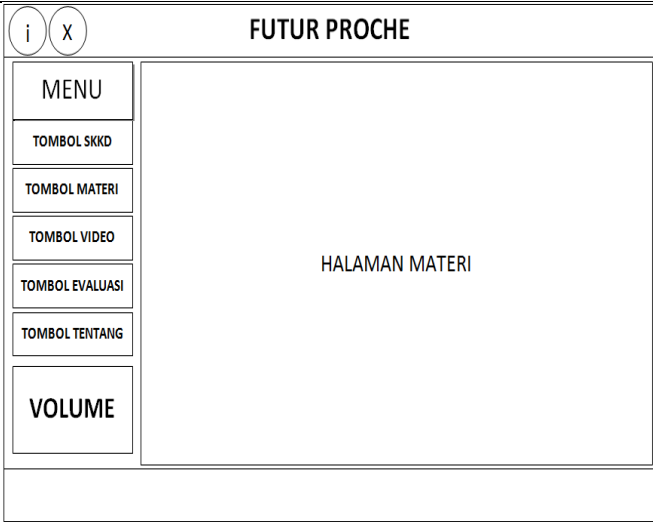
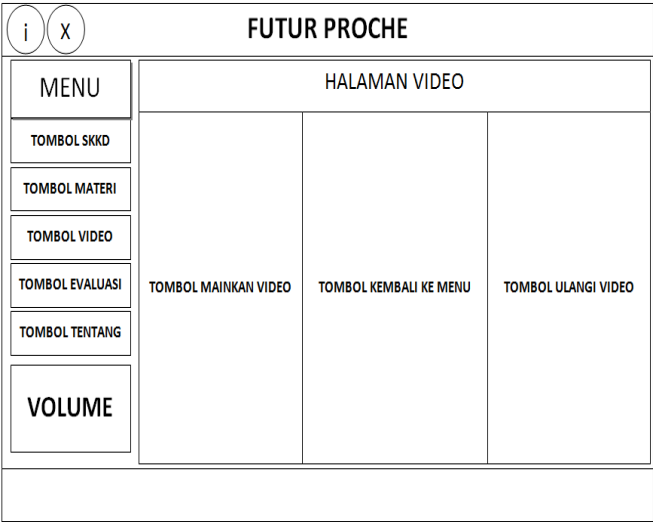
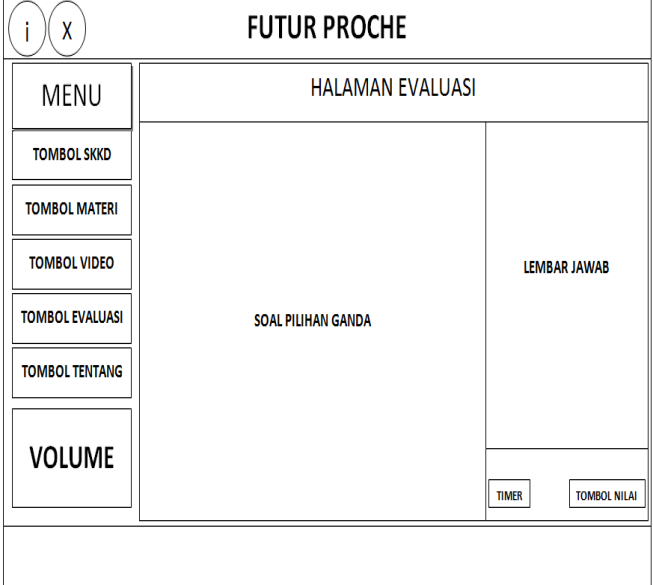
Gambar 4. Desain *flowchart*

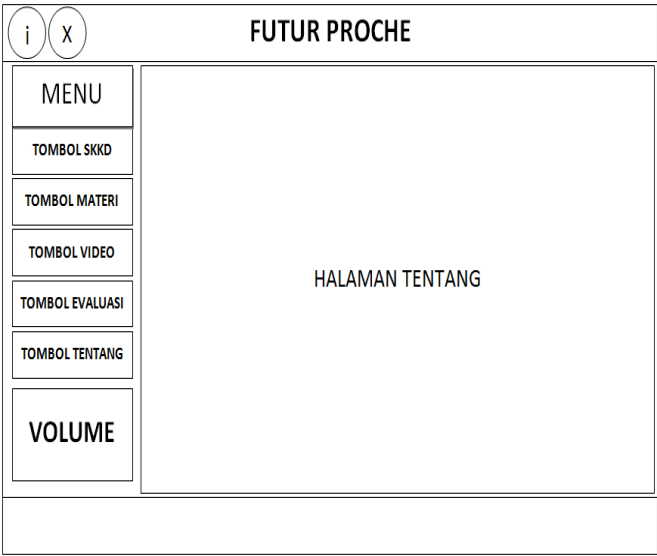
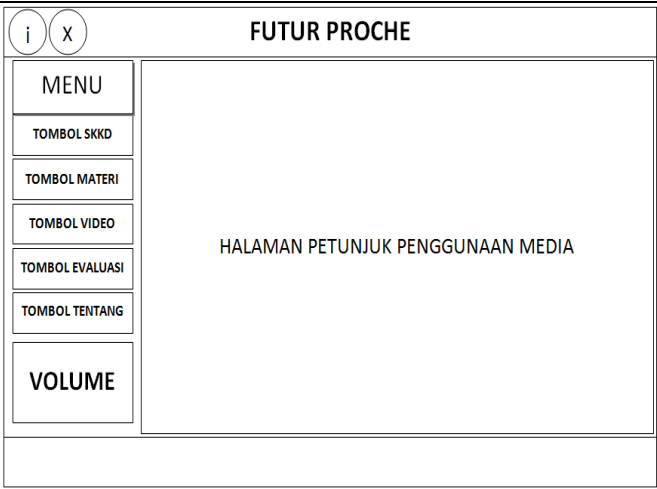
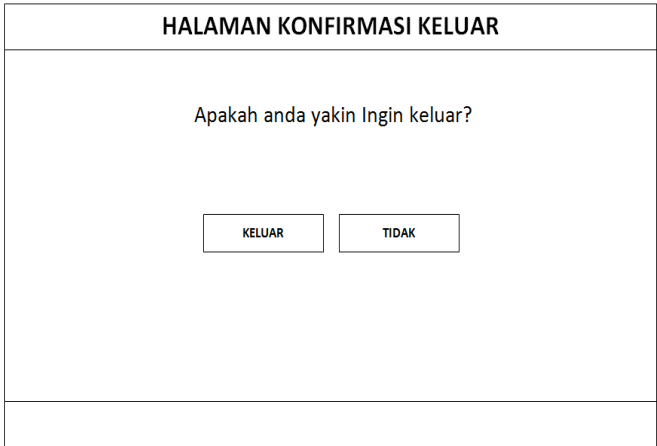
b. Desain *Storyboard*

Menurut Halas, *storyboard* merupakan rangkaian manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita (Sutopo, 2003: 36). Menurut Luther, *storyboard* merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya (Sutopo, 2003: 36). Hasil dari analisis kebutuhan kemudian disketsakan ke dalam *storyboard*. Secara umum *storyboard* adalah sketsa tampilan media pembelajaran yang akan dibuat, sehingga orang lain mampu memahami maksud dan tujuan pembuatan media. *Storyboard* media pembelajaran *futur proche* yang akan dikembangkan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. *Storyboard* Produk

Nama Scene	Sketsa	Keterangan
Halaman Home		Halaman home berisi judul media pembelajaran dan dilengkapi enam buah tombol menu yaitu menu SKKD, menu materi, menu video, menu evaluasi, menu tentang, dan tombol <i>volume</i> .
Halaman SKKD		Tombol menu SKKD aktif. Halaman ini berisi tentang SK dan KD dari materi yang disajikan. Terdapat juga tombol informasi dan keluar, juga tombol <i>next</i> dan <i>previous</i> .

Halaman Menu Materi		Halaman menu materi berisi 4 pembahasan yaitu pengertian <i>futur proche</i> , contoh kalimat <i>futur proche</i> , kata kerja <i>aller</i> , dan keterangan waktu. Terdapat pula tombol <i>volume</i> , informasi, keluar, juga tombol <i>next</i> dan <i>previous</i> .
Halaman Menu Video		Terdapat video pembahasan terkait pelajaran <i>futur proche</i> . Terdapat 3 tombol yaitu tombol mainkan video yang keluar sebelum video dimulai dan tombol kembali ke menu dan ulangi video yang keluar di akhir video.
Halaman Evaluasi		Halaman ini berisi soal latihan pilihan ganda yang ditampilkan secara acak dan dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan soal. Terdapat juga lembar jawab yang dilengkapi <i>timer</i> dan tombol nilai. Saat halaman ini ditampilkan, semua halaman menu lainnya di <i>disable</i> .

Halaman Tentang		Berisi tentang profil singkat pengembang produk.
Halaman Petunjuk		Di bagian ini berisi tentang penjelasan fungsi-fungsi dari ikon/tombol yang terdapat pada produk sehingga <i>user</i> dapat memahami fungsi dari setiap tombol yang terdapat di media.
Halaman Konfirmasi Keluar		Berisi tentang konfirmasi apakah user ingin keluar dari media pembelajaran. Terdapat dua buah tombol yaitu tombol keluar dan tombol tidak.

c. Pembuatan Instrumen Penilaian Produk

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap desain selain mendesain *flowchart* dan *storyboard* juga dilakukan perancangan instrumen pengujian. Tujuan dari perancangan instrumen adalah untuk menguji kelayakan media pembelajaran *futur proche* yang dikembangkan. Penjelasan terkait instrumen pengujian aplikasi tersebut terdapat pada bab iii, poin instrumen penelitian.

3. Tahapan *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap mengorganisasikan berbagai *lay-out*, desain, dan macam bahan-bahan yang telah disiapkan menjadi suatu produk multimedia yang interaktif. Langkah-langkah yang ditempuh adalah:

a. Pembuatan Media.

Pada tahap ini yang dilakukan adalah memilih gambar- gambar, menyusun gambar sesuai dengan *lay-out* dan desain materi, menyusun program materi pembelajaran, menyusun program evaluasi, menentukan warna, ilustrasi musik dan suara, membuat *feedback* positif dan negatif. Kegiatan tersebut dilakukan dengan program *Adobe Flash CS4*, *Corel Draw X4* dan *Adobe Photoshop CS3*.

b. Validasi Instrumen Penelitian.

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, maka perlu dilakukan validasi instrumen penelitian kepada para ahli agar instrumen mampu digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap penelitian selanjutnya.

4. Tahapan *Implementation* (Implementasi)

Setelah media dinyatakan valid kemudian dilakukan penerapan media pembelajaran pada keadaan yang sebenarnya di sekolah. Dalam tahap ini

dilakukan pengujian media langsung oleh *user/siswa*, kemudian siswa diminta untuk mengisi angket sebagai umpan balik penggunaan media, serta memberikan komentar dan saran.

5. Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Peneliti pada tahap ini mengevaluasi hasil penelitian dengan cara menilai secara keseluruhan dari proses yang telah dilakukan sebelumnya, selanjutnya hasil penelitian tersebut diputuskan atau disimpulkan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tentang Produk Multimedia sebagai Media Belajar Bahasa Perancis Untuk SMA/MA Pokok Bahasan *Futur Proche* dilakukan di MAN 2 Kudus yang beralamat di desa Prambatan Kidul, Kaliwungu, Kudus, Jawa Tengah. Penelitian juga dilakukan di SMA 2 Kudus yang beralamat di Purwosari, Kudus, Jawa Tengah.

2. Waktu penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2016 sampai dengan bulan Mei 2016.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi serta siswa kelas XI di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus yang berjumlah 64 orang. Objek penelitian yang akan diteliti adalah media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche*.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:148), instrumen penelitian adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran ini digunakan instrumen yang berupa kuesioner (angket). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010: 199). Angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui kebenaran tentang kebenaran konsep, materi, rancangan media, dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan dan tanggapan aspek motivasi.

Lembar angket pada penelitian ini menggunakan skala likert sebagai skala penilaian. Tipe jawaban yang digunakan dalam instrumen ini berbentuk *checklist* (✓). Instrumen ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna. Berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden.

1. Validasi Instrumen untuk ahli materi

Instrumen untuk ahli materi merupakan sebuah instrumen dengan model angket yang digunakan untuk menilai materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Ahli materi beranggotakan dua orang guru bahasa Perancis di kabupaten Kudus dan satu orang dosen dari jurusan pendidikan bahasa Perancis Universitas Negeri Yogyakarta.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi berbentuk kuesioner. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak, ahli materi memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan. Kisi-kisi untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1,2
		b. Relevansi tujuan dengan SK/KD	3,4
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	5,6
		d. Aktualitas materi	7,8
		e. Kedalaman materi	9,10
		f. Sistematis, runtut, alur logika jelas	11,12,13
2.	Soal	g. Kejelasan rumusan soal	14,15
		h. Kelengkapan soal	16,17
		i. Kebenaran konsep soal	18,19
		j. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	20,21
		k. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	22,23
3.	Kebahasaan	l. Kekomunikatifan bahasa	24,25
		m. Ketepatan penggunaan istilah	26,27
4.	Keterlaksanaan	n. Pemberian motivasi belajar	28,29
		o. Interaktivitas	30,31

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi.

2. Validasi Instrumen untuk ahli media

Instrumen untuk ahli media merupakan sebuah instrumen dengan model angket yang digunakan untuk menilai fungsionalitas media pembelajaran. Ahli media beranggotakan dua orang dosen Jurusan Pendidikan Elektronika Fakultas Teknik UNY yang kompeten di bidang media. Dalam validasi ahli media memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan. Kisi-kisi instrumen ahli media dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1, 2
		b. Reliabilitas media	3, 4
		c. Kompabilitas media	5, 6
		d. Kelengkapan dokumentasi	7, 8
		e. Penggunaan media	9, 10, 11

		f. Komunikatif	12,13
2.	Komunikasi Visual	g. Kreatif	14,15
		h. Audio	16, 17, 18
		i. Visual	19, 20, 21
		j. Animasi	22, 23
		k. Button / Tombol	24, 25

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi.

3. Validasi Instrumen untuk siswa

Instrumen untuk pengguna adalah angket yang diisi oleh responden utama yaitu siswa kelas XI Bahasa MAN 2 Kudus dan SMA 2 Kudus. Kisi-kisi instrumen untuk siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk siswa

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Pemaketan yang terpadu	1,2
		b. Kelengkapan dokumentasi	3,4
		c. Reliabilitas media	5,6
2.	Desain Pembelajaran	d. Kejelasan materi	7,8
		e. Keruntutan penyajian materi	9,10
		f. Penggunaan bahasa	11,12
		g. Pemberian motivasi belajar	13,14
		h. Kejelasan alur logika	15,16
		i. Ketepatan alat evaluasi	17,18
		j. Umpan balik terhadap hasil	19,20
3.	Komunikasi Visual	k. Audio	21,22
		l. Visual	23,24
		m. Ikon Navigasi	25,26
		n. Animasi	27,28
		o. Kreatif	29,30

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi.

Masing-masih draft rancangan kisi-kisi instrumen di atas kemudian direalisasikan menjadi instrumen yang digunakan untuk penelitian. Hasil dari penyusunan instrumen divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada studi pendahuluan. Observasi terhadap guru bertujuan untuk menggali informasi tentang karakteristik tujuan, standar kompetensi pada mata pelajaran bahasa Perancis, serta materi apakah yang mendesak untuk dikembangkan kedalam suatu media pembelajaran. Observasi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Perancis dengan pokok bahasan *futur proche*.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan ahli materi, media dan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran *futur proche* ini serta untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk merevisi produk. Instrumen penilaian menggunakan skala *likert*. Kualitas unsur media, materi, dan informasi dapat diketahui setelah skor /rerata skor dikonversi ke dalam skala 5.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran setelah diimplementasikan, diuji tingkat kelayakan produk.

Skala pengukuran untuk menentukan kategori kelayakan dari produk adalah dengan skala likert. Dengan skala *likert*, variabel yang akan diukur

dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan ataupun pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2010:35), data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentase.

Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kesimpulan atau kategori kelayakan media sesuai aspek-aspek yang diteliti, klasifikasi kelayakan pada skala *likert* dengan 5 kategori dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Aturan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Setelah data dianalisis akan diketahui bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Sedangkan pembagian rentang kategori kelayakan media dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rentang Kategori Kelayakan

Kriteria	Persentase Kelayakan
Sangat Layak	81 % – 100%
Layak	61 % – 80%
Cukup Layak	41 % – 60%
Tidak Layak	21 % – 40%
Sangat Tidak Layak	0 % – 20%

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian media pembelajaran *futur proche* diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba pada siswa dengan mengisi instrumen berupa angket penilaian kelayakan media pembelajaran *futur proche*. Instrumen penilaian yang digunakan diadaptasi dari ahli aplikasi pembelajaran Romi Satria Wahono. Instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam kisi-kisi dan menggunakan skala *likert* dengan rentang skala 1 sampai dengan 5.

1. Data Validasi oleh Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *futur proche* ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual aplikasi. Media pembelajaran *futur proche* divalidasi oleh dua ahli media yang berprofesi sebagai dosen yaitu Bapak Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T., M.Pd dan Bapak Sigit Pambudi M.Eng. Penilaian media pembelajaran *futur proche* dilakukan oleh kedua ahli media dengan mengisi instrumen penilaian berupa angket yang disusun untuk ahli media. Instrumen untuk ahli media terdiri dari 25 butir pernyataan yang terbagi menjadi dua aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak (13 butir pernyataan) dan aspek komunikasi visual (12 butir pernyataan). Hasil tabulasi data validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Data Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No. Butir	Skor Ahli Media 1	Skor Ahli Media 2	Jumah Skor Tiap Aspek
1	Aspek Perangkat Lunak	1	4	3	99
		2	4	3	
		3	4	5	
		4	3	5	
		5	4	3	
		6	4	3	
		7	5	2	
		8	5	4	
		9	4	3	
		10	4	2	
		11	4	4	
		12	4	4	
		13	5	4	
2	Aspek Komunikasi Visual	14	4	4	88
		15	3	3	
		16	3	3	
		17	4	3	
		18	4	3	
		19	5	2	
		20	5	2	
		21	5	2	
		22	4	4	
		23	4	3	
		24	4	5	
		25	4	5	
Jumlah			103	84	187

2. Data Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *futur proche* ditinjau dari segi materi yang disajikan pada aplikasi pembelajaran. Media pembelajaran *futur proche* di validasi oleh tiga orang ahli materi. Ketiga ahli materi tersebut yaitu Bapak Saifuddin, S.Pd yang berprofesi

sebagai guru mata pelajaran bahasa Perancis di MAN 2 Kudus, Ibu Dini Puspasari Nur Fuad, S.Pd. yang berprofesi sebagai guru mata pelajaran bahasa Perancis di SMAN 2 Kudus, juga Bapak Dr.Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd sebagai Staf Pengajar di Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Negeri Yogyakarta. Ketiga ahli materi menilai materi yang terdapat pada media pembelajaran *futur proche* dengan menggunakan instrumen yang berupa angket untuk ahli materi. Instrumen untuk ahli materi terdiri dari 30 butir pernyataan yang terbagi menjadi empat aspek yaitu aspek materi (12 butir pernyataan), aspek soal (10 butir pernyataan), aspek bahasa (4 butir pernyataan), dan aspek keterlaksanaan (4 butir pernyataan). Hasil tabulasi data validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	No. Butir	Skor Ahli Materi 1	Skor Ahli Materi 2	Skor Ahli Materi 3	Jumah Skor Tiap Aspek
1	Aspek Materi	1	4	4	4	151
		2	5	4	4	
		3	4	4	4	
		4	3	4	4	
		5	4	5	5	
		6	4	5	5	
		7	5	5	5	
		8	4	5	4	
		9	4	5	4	
		10	3	4	4	
		11	4	3	4	
		12	4	4	4	
2	Aspek Soal	13	4	4	3	119
		14	4	3	4	
		15	5	4	3	
		16	5	4	5	
		17	4	4	5	
		18	4	4	5	
		19	4	4	3	
		20	4	4	3	
		21	4	4	4	
		22	3	4	4	
3	Aspek Bahasa	23	4	3	5	50
		24	4	4	5	
		25	5	4	4	
		26	4	4	4	
4	Aspek Keterlaksanaan	27	5	4	4	55
		28	5	4	5	
		29	4	5	5	
		30	4	5	5	
Jumlah			124	124	127	375

3. Data Ujicoba oleh Siswa

Uji coba oleh siswa untuk mengetahui penilaian kelayakan media pembelajaran *futur proche* dari sudut pandang siswa sebagai sasaran penelitian. Siswa menilai media pembelajaran yang telah disajikan dan memberikan penilaian dengan mengisi instrumen berupa angket yang disusun khusus untuk siswa. Instrumen untuk siswa terdiri dari 30 butir pernyataan yang terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak (6 butir pernyataan), aspek komunikasi visual (10 butir pernyataan), dan aspek desain pembelajaran (14 butir pernyataan). Validator instrumen ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan bahasa MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus yang berjumlah 64 siswa. Hasil tabulasi data ujicoba oleh siswa dapat dilihat pada lampiran.

B. Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *futur proche* yang layak digunakan berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan siswa sekolah yang menjadi sasaran penelitian.

1. Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual media. Hasil pengisian angket kelayakan media pembelajaran *futur proche* oleh 2 ahli media berdasarkan perhitungan skor menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 5 untuk 25 butir diperoleh sebagai berikut :

a. Kelayakan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Jumlah skor hasil penilaian oleh 2 validator ahli media untuk 13 butir pernyataan pada aspek rekayasa perangkat lunak adalah 99. Frekuensi yang diperoleh pada aspek rekayasa perangkat lunak dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Frekuensi Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Frekuensi Observasi	Frekuensi Harapan
1	7	10
2	7	10
3	9	10
4	8	10
5	7	10
6	7	10
7	7	10
8	9	10
9	7	10
10	6	10
11	8	10
12	8	10
13	9	10
Jumlah	99	130

Hasil penghitungan diatas menunjukkan bahwa persentasi aspek rekayasa perangkat lunak media pembelajaran *futur proche* adalah 76,15% (tujuh puluh enam koma lima belas persen). Persentasi tersebut diperoleh dari penghitungan jumlah frekuensi observasi yaitu 99, dibagi jumlah frekuensi harapan yaitu 130, kemudian hasil pembagian tersebut dikalikan 100%.

Tabel 11. Kriteria Penilaian Aplikasi untuk Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak

5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
---	----------	--------------------

Sesuai tabel 11, persentase hasil penghitungan 76,15% tersebut masuk dalam kriteria Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan media pembelajaran *futur proche* ini layak dan memenuhi aspek rekayasa perangkat lunak yang baik.

b. Kelayakan Aspek Komunikasi Visual

Jumlah skor hasil penilaian oleh dua validator ahli media untuk 12 butir pernyataan pada aspek komunikasi visual adalah 88. Frekuensi yang diperoleh dari ahli media pada aspek rekayasa perangkat lunak dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Frekuensi Penilaian Komunikasi Visual

No	Frekuensi Observasi	Frekuensi Harapan
1	8	10
2	6	10
3	6	10
4	7	10
5	7	10
6	7	10
7	7	10
8	7	10
9	8	10
10	7	10
11	9	10
12	9	10
Jumlah	88	120

Hasil penghitungan diatas menunjukkan bahwa aspek komunikasi visual media pembelajaran *futur proche* adalah 73,33% (tujuh puluh tiga koma tiga puluh tiga persen). Persentase tersebut diperoleh dari penghitungan jumlah frekuensi observasi yaitu 88, dibagi jumlah frekuensi harapan yaitu 120, yang kemudian hasil pembagian tersebut dikalikan 100%.

Tabel 13. Kriteria Penilaian Aplikasi untuk Aspek Komunikasi Visual

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sesuai tabel 13, persentase hasil penghitungan 73,33% tersebut masuk dalam kriteria Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan visual media pembelajaran *futur proche* ini layak dan memenuhi aspek komunikasi visual yang baik.

c. Keseluruhan Aspek

Hasil penghitungan skor keseluruhan aspek untuk 25 butir pernyataan yang dinilai oleh validator ahli media, ditunjukkan pada tabel 14.

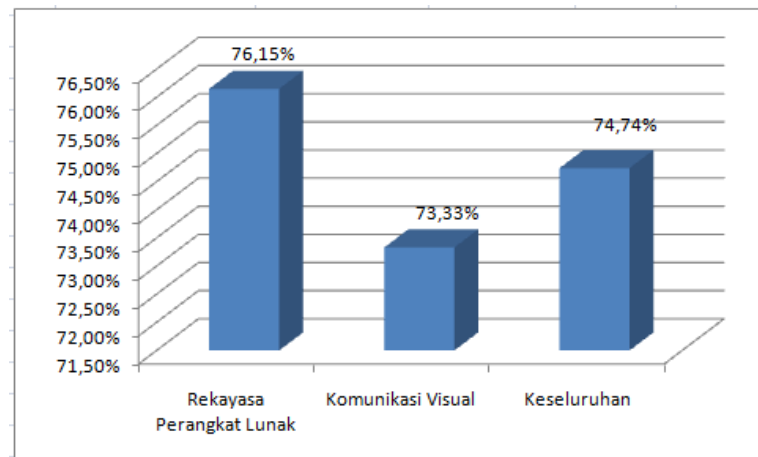
Tabel 14. Skor Keseluruhan Aspek

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Validasi	Skor yang diharapkan	Persentase kelayakan
1	Rekayasa Perangkat Lunak	13	99	130	76,15%
2	Komunikasi Visual	12	88	120	73,33%
Jumlah		25	187	250	
Skor Rerata					74,80%

Berdasarkan tabel hasil penilaian aplikasi oleh ahli media diperoleh skor persentase kelayakan dari aspek perangkat lunak sebesar 76,15%, sedangkan dari aspek komunikasi visual sebesar 73,33%, sehingga diperoleh rerata persentase kelayakan yaitu 74,80%. Sesuai kriteria yang sudah dijelaskan pada

bab 3, maka media pembelajaran *futur proche* dalam kriteria kelayakan termasuk pada kriteria “Layak”.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran *futur proche* sudah menarik dan layak digunakan untuk tahap selanjutnya.



Gambar 5. Grafik Penilaian Ahli Media

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi yang disajikan pada media pembelajaran dari aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Hasil pengisian angket masing-masing aspek materi yang terdapat pada media pembelajaran *futur proche* oleh tiga ahli materi berdasarkan perhitungan skor menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 5 untuk 30 butir pernyataan diperoleh sebagai berikut :

a. Aspek Materi

Jumlah skor hasil penilaian oleh tiga validator ahli materi untuk 12 butir pernyataan pada aspek kebenaran konsep adalah 151. Frekuensi yang diperoleh dari ahli materi pada aspek materi dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Frekuensi Penilaian Aspek Materi

No	Frekuensi Obervasi	Frekuensi Harapan
1	12	15
2	13	15
3	12	15
4	11	15
5	14	15
6	14	15
7	15	15
8	13	15
9	13	15
10	11	15
11	11	15
12	12	15
Jumlah	151	180

Hasil penghitungan frekuensi observasi pada tabel 15 menunjukkan bahwa aspek materi yang disajikan pada media pembelajaran *futur proche* adalah 83,89%. Persentase hasil pernghitungan tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak.

b. Aspek Soal

Jumlah skor hasil penilaian oleh tiga validator ahli materi untuk 10 butir pernyataan pada aspek penyusunan materi adalah 47. Frekuensi yang diperoleh dari ahli materi pada aspek soal dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Frekuensi Penilaian Aspek Soal

No	Frekuensi Obervasi	Frekuensi Harapan
1	11	15
2	11	15
3	12	15
4	14	15
5	13	15
6	13	15
7	11	15
8	11	15
9	12	15
10	11	15
Jumlah	119	150

Hasil penghitungan frekuensi observasi pada tabel 17 menunjukkan bahwa aspek soal yang disajikan pada media pembelajaran *futur proche* adalah 79,33%. Persentase hasil penghitungan tersebut masuk dalam kategori Layak.

c. Aspek Bahasa

Jumlah skor hasil penilaian oleh tiga validator ahli materi untuk 4 butir pernyataan pada aspek bahasa adalah 50. Frekuensi yang diperoleh dari ahli materi pada aspek bahasa dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Frekuensi Penilaian Aspek Bahasa

No	Frekuensi Observasi	Frekuensi Harapan
1	12	15
2	13	15
3	13	15
4	12	15
Jumlah	50	60

Hasil penghitungan frekuensi observasi pada tabel 18 menunjukkan bahwa aspek bahasa yang disajikan pada media pembelajaran *futur proche* adalah 83,33%. Persentase hasil penghitungan tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak.

d. Aspek Keterlaksanaan

Jumlah skor hasil penilaian oleh tiga validator ahli materi untuk 4 butir pernyataan pada aspek keterlaksanaan adalah 55. Frekuensi yang diperoleh dari ahli materi pada aspek keterlaksanaan dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Frekuensi Penilaian Aspek Keterlaksanaan

No	Frekuensi Observasi	Frekuensi Harapan
1	13	15
2	14	15
3	14	15
4	14	15
Jumlah	55	60

Hasil penghitungan frekuensi observasi pada tabel 19 menunjukkan bahwa aspek keterlaksanaan yang disajikan pada media pembelajaran *futur proche* adalah 91,67%. Persentase hasil penghitungan tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak.

e. Keseluruhan Aspek

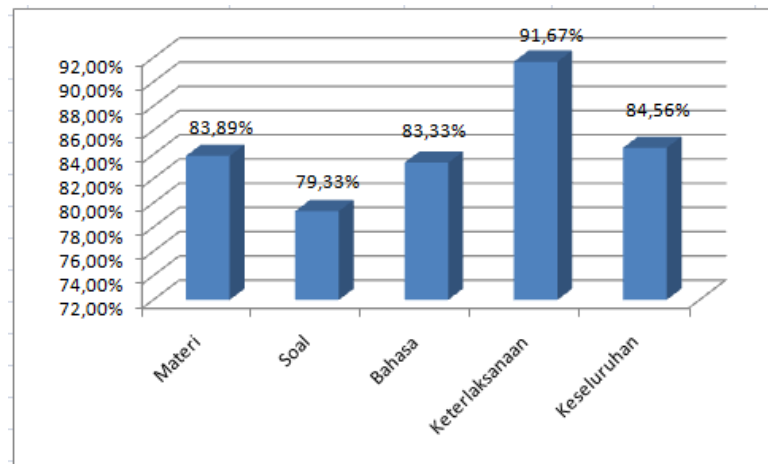
Hasil penghitungan skor keseluruhan aspek untuk 30 butir pernyataan yang dinilai oleh validator ahli materi, ditunjukkan pada tabel 19.

Tabel 19. Skor Keseluruhan Aspek

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Validasi	Skor yang diharapkan	Presentase kelayakan
1	Materi	12	151	180	83,89%
2	Soal	10	119	150	79,33%
3	Bahasa	4	50	60	83,33%
4	Keterlaksanaan	4	55	60	91,67%
Jumlah		30	375	450	
Skor Rerata					84,56%

Berdasarkan tabel 20, hasil penilaian aplikasi oleh ahli materi diperoleh skor persentase kelayakan dari aspek materi sebesar 83,89%, kemudian dari aspek soal sebesar 79,33%, sedangkan dari aspek bahasa sebesar 83,33%, dan terakhir aspek keterlaksanaan sebesar 91,67%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rerata persentase kelayakan yaitu 84,56%. Sesuai kriteria yang sudah dijelaskan pada bab 3, maka media pembelajaran *futur proche* dalam kriteria kelayakan termasuk pada kriteria "Sangat Layak".

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran *futur proche* sudah menarik dan layak digunakan untuk tahap selanjutnya.



Gambar 6. Grafik Penilaian Ahli Materi

3. Uji coba Produk oleh Siswa

Uji coba Media Pembelajaran *Futur Proche* kepada siswa dilakukan apabila sudah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Kegiatan uji coba media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dari sudut pandang pengguna. Pengguna media pembelajaran adalah siswa yang menjadi sasaran penelitian. Pengujicobaan produk ini akan dilakukan oleh seluruh siswa kelas XI Bahasa MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus sebanyak 64 siswa.

Hasil pengujicobaan produk media pembelajaran *futur proche* oleh siswa diperoleh berdasarkan angket yang dibagikan dan diisi oleh siswa pada saat pengujicobaan berlangsung. Angket yang dibagikan bertujuan untuk memperoleh penilaian siswa pada aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, dan aspek desain pembelajaran media pembelajaran *futur proche*. Angket menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 5 untuk 30 butir pernyataan.

a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Jumlah skor hasil penilaian oleh 64 siswa untuk 6 butir pernyataan pada aspek rekayasa perangkat lunak adalah 1700. Frekuensi yang diperoleh dari ujicoba kepada siswa untuk aspek rekayasa perangkat lunak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 20. Frekuensi Penilaian Aspek Perangkat Lunak

No	Frekuensi Observasi	Frekuensi Harapan
1	294	320
2	278	320
3	284	320
4	278	320
5	281	320
6	285	320
Jumlah	1700	1920

Hasil penghitungan frekuensi observasi pada tabel 20 menunjukkan bahwa aspek rekayasa perangkat lunak yang disajikan pada Media Pembelajaran Futur Proche adalah 88,54%. Persentase hasil pernghitungan tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak.

b. Aspek Desain Pembelajaran

Jumlah skor hasil penilaian oleh 64 siswa untuk 14 butir pernyataan pada aspek desain pembelajaran 3896. Frekuensi yang diperoleh dari ujicoba kepada siswa untuk aspek desain pembelajaran dapat dilihat pada tabel 21.

Tabel 21. Frekuensi Penilaian Aspek Desain Pembelajaran

No	Frekuensi Obervasi	Frekuensi Harapan
1	278	320
2	279	320
3	281	320
4	273	320
5	282	320
6	269	320
7	275	320
8	266	320

9	285	320
10	297	320
11	275	320
12	289	320
13	271	320
14	276	320
Jumlah	3896	4480

Hasil penghitungan frekuensi observasi pada tabel 21 menunjukkan bahwa aspek desain pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran *futur proche* adalah 86,96%. Persentase hasil penghitungan tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak.

c. Aspek Komunikasi Visual

Jumlah skor hasil penilaian oleh 64 siswa untuk 10 butir pernyataan pada aspek komunikasi visual adalah 2791. Frekuensi yang diperoleh dari ujicoba kepada siswa untuk aspek komunikasi visual dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 22. Frekuensi Penilaian Aspek Komunikasi Visual

No	Frekuensi Obervasi	Frekuensi Harapan
1	287	320
2	249	320
3	291	320
4	294	320
5	275	320
6	276	320
7	269	320
8	272	320
9	286	320
10	292	320
Jumlah	2791	3200

Hasil penghitungan frekuensi observasi pada tabel 23 menunjukkan bahwa aspek komunikasi visual yang disajikan pada media pembelajaran *futur proche* adalah 87,22%. Persentase hasil penghitungan tersebut masuk dalam kategori Sangat Layak.

d. Keseluruhan Aspek

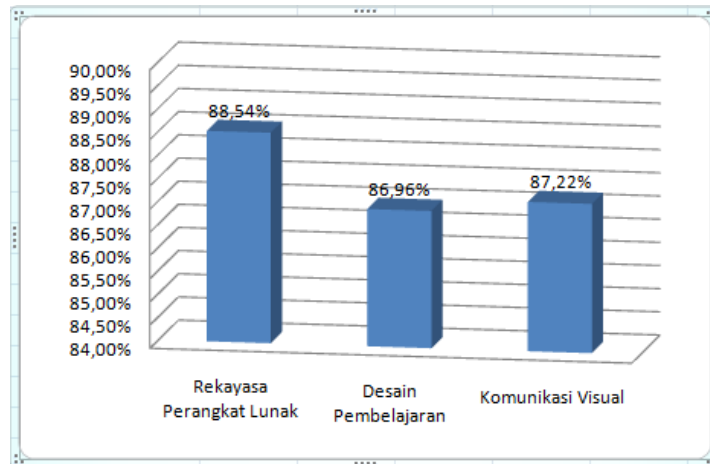
Hasil penghitungan skor keseluruhan aspek untuk 30 butir pernyataan yang dinilai oleh siswa, ditunjukkan pada tabel 24.

Tabel 23. Skor Keseluruhan Aspek

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Responden	Skor yang diharapkan	Presentase kelayakan
1	Rekayasa Perangkat Lunak	6	1700	1920	88,54%
2	Desain Pembelajaran	14	3896	4480	86,96%
3	Komunikasi Visual	10	2791	3200	87,22%
Jumlah		30	8387	9600	
Skor Rerata					87,57%

Berdasarkan tabel 24, hasil penilaian aplikasi oleh siswa diperoleh skor persentase kelayakan dari aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 88,54%, kemudian dari aspek desain pembelajaran sebesar 86,96%, sedangkan dari aspek komunikasi visual sebesar 87,22%, sehingga diperoleh rerata persentase kelayakan yaitu 87,57%. Sesuai kriteria yang sudah dijelaskan pada bab 3, maka media pembelajaran *futur proche* dalam kriteria kelayakan termasuk pada kriteria "Sangat Layak".

Hasil ujicoba produk pada siswa menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran *futur proche* sudah menarik dan layak digunakan untuk tahap selanjutnya.



Gambar 7. Grafik Penilaian oleh Siswa

C. Kajian Produk

Pada penelitian produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *futur proche* yang akan digunakan untuk siswa kelas XI. Tahap-tahap penyusunan produk berupa media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, observasi lapangan, dan studi literatur diperoleh permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah pada BAB I. Hasil dari identifikasi masalah pada BAB I tersebut menjadi dasar pencarian serta pembuatan solusi oleh peneliti dengan menyusun aplikasi pembelajaran khususnya materi pengambilan gambar bergerak.

Pada tahap pengumpulan data diawali dengan wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Perancis, dari sini peneliti kemudian mengkaji data kurikulum, standar kompetensi dan silabus yang digunakan di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi dan mengumpulkan materi yang dibutuhkan untuk menyusun media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

2. **Design (Desain)**

Kegiatan pada tahap desain atau perancangan adalah merancang *flowchart* dan *storyboard* aplikasi. *Flowchart* dirancang untuk memudahkan alur proses sistem pada aplikasi. *Storyboard* dirancang untuk memudahkan pembuatan tata letak atau layout tampilan aplikasi. Rancangan *flowchart* dan *storyboard* telah dijelaskan pada BAB III.

3. **Development (Pengembangan)**

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap *development* (pengembangan) media pembelajaran *futur proche* adalah :

a. **Pembuatan Tampilan**

1.) Tampilan halaman masuk

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan informasi nama aplikasi dan sasaran pengguna media pembelajaran. Pada halaman ini pengguna diminta mengklik tombol masuk untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.



Gambar 8. Tampilan Halaman Masuk

2.) Tampilan halaman menu utama

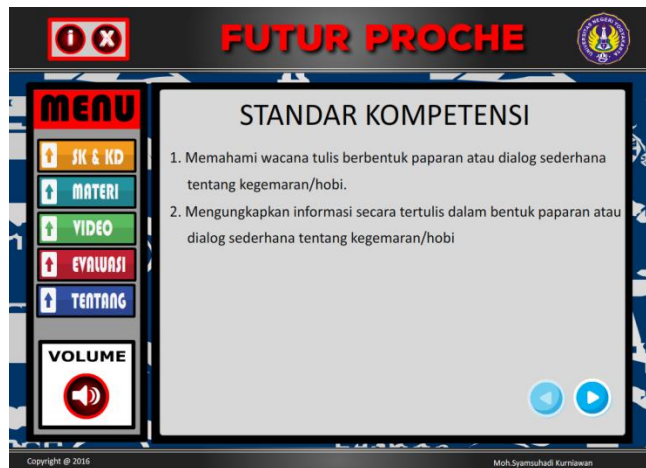
Halaman menu utama merupakan halaman yang memuat menu-menu utama yang disediakan oleh aplikasi. Menu-menu tersebut adalah tombol menu SKKD, Materi, Video, Evaluasi, dan Tentang. Tombol menu SKKD berfungsi untuk menuju ke halaman SKKD, tombol menu materi berfungsi untuk menuju ke halaman materi, tombol menu video berfungsi untuk menuju ke halaman video, tombol menu evaluasi berfungsi untuk menuju ke halaman evaluasi, tombol menu tentang berfungsi untuk menuju ke halaman tentang, dan tombol *volume* untuk menghidupkan dan mematikan musik.



Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Utama

3.) Halaman menu SKKD

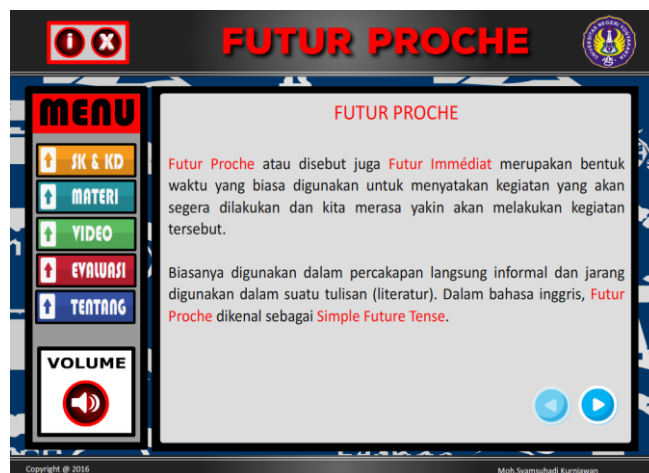
Konten yang ditampilkan pada halaman menu pembelajaran adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Tombol-tombol yang terdapat pada halaman pembelajaran antara lain tombol *back*, *next*, SKKD, materi, video, evaluasi, tentang, musik, petunjuk penggunaan, dan keluar.



Gambar 10. Tampilan Halaman Menu SKKD

4.) Halaman menu materi

Konten yang ditampilkan pada halaman materi adalah semua materi tentang *futur proche*, mulai dari pengertian *futur proche*, contoh *futur proche*, *verbe aller*, dan *adverbe de temps*. Tombol-tombol yang terdapat pada halaman pembelajaran antara lain tombol *back*, *next*, SKKD, materi, video, evaluasi, tentang, musik, petunjuk penggunaan, dan keluar.



Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Materi

5.) Halaman video

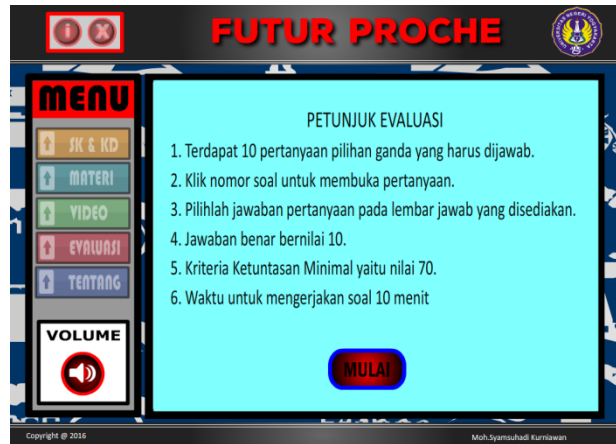
Konten yang disajikan pada halaman materi adalah video yang mendukung judul materi yang dipilih. Tombol yang terdapat didalam konten video antara lain *play*, tombol *pause*, tombol geser lokasi video, dan tombol *volume* video. Setelah video selesai, maka akan muncul dua tombol yakni tombol kembali ke halaman materi atau putar ulang video.



Gambar 12. Tampilan Halaman Video

6.) Halaman evaluasi

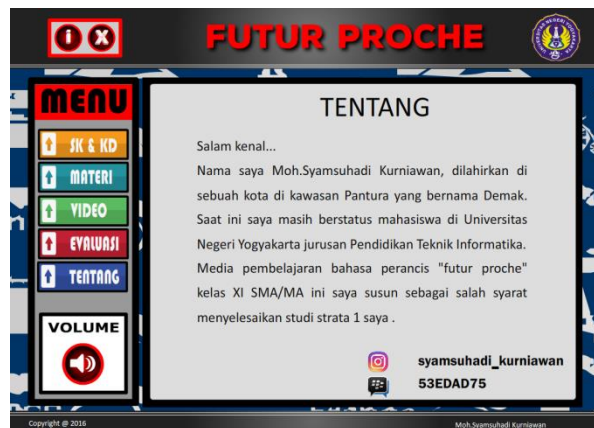
Halaman evaluasi akan menampilkan petunjuk evaluasi dahulu sebelum mengerjakan soal. Didalam petunjuk evaluasi, terdapat tombol mulai untuk memulai evaluasi. Di dalam evaluasi, soal evaluasi akan ditampilkan secara acak dan memiliki batas waktu pengerjaan evaluasi. Setelah evaluasi selesai maka akan ditampilkan nilai pengguna.



Gambar 13. Tampilan Halaman Evaluasi

7.) Tampilan halaman tentang

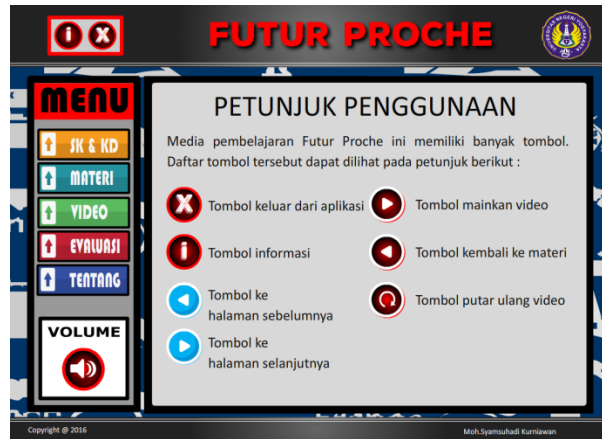
Halaman tentang menampilkan informasi sekilas tentang pengembang media pembelajaran.



Gambar 14. Tampilan Halaman Tentang

8.) Tampilan halaman petunjuk penggunaan

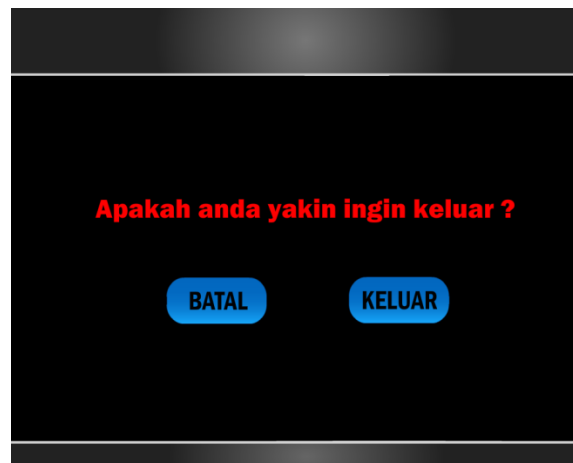
Tampilan pada halaman profil pengembang diantaranya menampilkan petunjuk penggunaan tombol-tombol yang terdapat di media pembelajaran



Gambar 15. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan

9.) Tampilan saat mengakhiri aplikasi

Tampilan untuk mengakhiri aplikasi muncul setelah pengguna menekan tombol silang merah (keluar) yang terletak di sudut kiri atas aplikasi. Interaksi yang ditampilkan kepada pengguna adalah dua pilihan yakin keluar atau batal. Jika user memilih tombol batal maka tampilan akan kembali ke halaman menu utama. Sedangkan, apabila user memilih tombol keluar maka media pembelajaran akan diakhiri.



Gambar 16. Tampilan Mengakhiri Aplikasi

b. Penulisan Kode Program

Setelah tampilan dibuat dilakukan penulisan kode program untuk menjalankan fungsi tombol-tombol yang terdapat pada tampilan sesuai dengan tujuan. Penulisan kode program media pembelajaran *futur proche* menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 2.0. Penulisan kode program secara lengkap terlampir pada lampiran.

c. Validasi Ahli dan Revisi

Tahap selanjutnya setelah proses pengembangan tampilan dan pengodean program media pembelajaran dinyatakan selesai, maka media pembelajaran divalidasi kepada ahli. Tujuan validasi adalah untuk memperoleh saran dan perbaikan dalam penyempurnaan media pembelajaran. Ahli yang dimaksud adalah ahli media dan ahli materi. Adapun saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli yaitu :

1) Ahli Media

Ahli media menilai media pembelajaran *futur proche* dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Hasil revisi dari ahli media dijelaskan pada tabel 24.

Tabel 24. Revisi oleh Ahli Media

No	Saran dan Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Perbaikan bug soal evaluasi	Memperbaiki kode program agar dan menambahkan tombol ulang evaluasi untuk mengulangi kembali evaluasi
2	Perbaikan bug opening dan closing	Memperbaiki kode program agar dan menambahkan tombol play video di awal tampilan video dan tombol back serta ulang video di akhir video.
3	Perbaikan tampilan isi	Memperbaiki tampilan halaman isi materi
4	Mudahkan navigasi keluar	Menambahkan tombol keluar

Saran dan perbaikan yang diperoleh dari ahli media tersebut digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran *futur proche*. Hasil tindak lanjut aplikasi yang direvisi kemudian ditunjukkan kembali kepada ahli media untuk divalidasi ulang hingga aplikasi ini valid dan dapat diujicobakan kepada siswa.

2) Ahli Materi

Ahli materi menilai media pembelajaran *futur proche* dari aspek kebenaran konsep, penyusunan materi, dan potensi keterlaksanaan. Hasil revisi dari ahli materi dijelaskan pada tabel 25.

Tabel 25. Revisi oleh Ahli Materi

No	Saran dan Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Perlu adanya modifikasi background agar lebih menarik semangat belajar siswa	Membuat tampilan media menjadi lebih menarik dengan mengubah <i>background</i> media.
2	Gunakan bahasa baku	Memperbaiki tata bahasa yang dipergunakan dalam media pembelajaran.
3	Gunakan konteks kalimat yang tepat agar membedakan <i>futur proche</i> dan <i>futur simple</i> .	Memperbaiki susunan kalimat yang dipergunakan dalam media pembelajaran.

Saran dan perbaikan yang diperoleh dari ahli materi tersebut digunakan untuk penyempurnaan media. Hasil tindak lanjut media pembelajaran *futur proche* yang direvisi kemudian ditunjukkan kembali kepada ahli untuk divalidasi ulang hingga aplikasi ini valid dan dapat diujicobakan kepada siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah kegiatan pengujian produk kepada pengguna. Langkah ini bertujuan memperoleh penilaian dari pengguna yaitu siswa. Pengujian pertama dilaksanakan pada hari Senin 30 Mei 2016 di ruang laboratorium bahasa MAN 2 Kudus. Uji coba lapangan dilaksanakan terhadap 32

siswa. Pengujian kedua dilaksanakan pada hari Kamis 2 Juni 2016 di ruang kelas XI SMAN 2 Kudus. Uji coba lapangan dilaksanakan terhadap 32 siswa .

Data angket berupa skor dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5. Skor 5 = SB untuk penilaian Sangat Baik, skor 4 = B untuk penilaian Baik, skor 3 = CB untuk penilaian Cukup Baik, skor 2 = TB untuk penilaian Tidak Baik, dan skor 1 = STB untuk penilaian Sangat Tidak Baik. Hasil penilaian pada tahap implementasi telah disampaikan pada Data Hasil Penilaian BAB IV.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi adalah analisis data dan penyempurnaan produk akhir. Kegiatan analisis data bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran setelah diperoleh data hasil pengujian oleh ahli dan pengguna. Sedangkan penyempurnaan produk akhir dilakukan dengan tujuan untuk menjadikan produk lebih layak digunakan pada pembelajaran yang sebenarnya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *futur proche*. Hasil produk pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *flash* untuk komputer. Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan produk model ADDIE. Secara garis besar, beberapa tahap yang harus dilalui untuk menghasilkan produk diantaranya analisis kebutuhan (*analysis*), desain produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi produk (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Perancangan Aplikasi

Proses perancangan media pembelajaran *futur proche* melalui beberapa tahapan. Tahap awal yang dilakukan untuk merancang media pembelajaran adalah analisis kebutuhan. Kebutuhan yang perlu dianalisis diantaranya adalah 1) analisis pengguna, yang bertujuan untuk mengetahui siapa yang akan menggunakan media pembelajaran, 2) analisis konten, berkaitan dengan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran, 3) analisis *tools/alat*, berkaitan dengan alat atau *software* yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Setelah kebutuhan yang diperlukan diketahui, selanjutnya tahap perancangan atau desain media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain adalah membuat *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan. *Flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang selanjutnya dijadikan acuan dalam tahap pengembangan (*development*).

Tahap pengembangan (*development*) adalah tahap mengembangkan rancangan media pembelajaran menjadi media pembelajaran yang sebenarnya. Kegiatan dalam tahap pengembangan adalah merealisasikan tampilan media pembelajaran, memasukkan materi, serta penulisan kode program sesuai rancangan pada tahap desain. Proses tersebut menghasilkan aplikasi yang siap divalidasi.

2. Uji Kelayakan Aplikasi

Sebelum diimplementasikan terhadap siswa, media pembelajaran yang telah dirancang dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Setelah itu aplikasi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh

penilaian kelayakan dari validator ahli. Saat validasi media pembelajaran, para ahli juga memberikan saran dan masukan yang selanjutnya digunakan untuk merevisi media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada siswa.

Tahap validasi oleh ahli media ini melibatkan 2 orang ahli media pembelajaran di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Dua ahli media tersebut menilai aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual pada aplikasi. Skor yang diperoleh pada aspek rekayasa perangkat lunak adalah 99 dari 130 dengan persentase kelayakan sebesar 76,15% dan masuk pada kriteria Layak. Kemudian pada aspek komunikais visual diperoleh skor 99 dari 120 dengan persentase kelayakan 73,33% dan masuk dalam kriteria Layak. Secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata 152 dari 250 dengan persentase 74,80% dan masuk dalam kiteria Layak.

Selanjutnya, tahap validasi oleh ahli materi melibatkan dua orang guru dan yang mengampu mata pelajaran bahasa perancis di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus. Selain itu ahli materi juga melibatkan satu orang dosen dari Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis di Universitas Negeri Yogyakarta. Ketiga ahli materi tersebut menilai aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Skor yang diperoleh pada aspek materi adalah 151 dari 180 dengan persentase 83,89% dan masuk dalam kriteria Sangat Layak. Kemudian skor yang diperoleh pada aspek soal adalah 119 dari 150 dengan persentase 79,33% dan masuk pada kriteria Layak. Selanjutnya pada aspek bahasa skor yang diperoleh adalah 50 dari 60 dengan persentase kelayakan 83,33% dan masuk dalam kriteria Sangat Layak. Skor yang diperoleh pada aspek keterlaksanaan adalah 55 dari 60 dengan persentase kelayakan 91,67% dan

masuk dalam kriteria Sangat Layak. Secara keseluruhan aspek skor yang diperoleh adalah 375 dari 450 dengan persentase kelayakan 84,56 % sehingga masuk dalam kriteria Sangat Layak.

Ujicoba media pembelajaran *futur proche* melibatkan 64 orang siswa kelas XI di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran oleh pengguna sebelum digunakan dalam pembelajaran. Siswa diminta mengisi instrumen pada ujicoba ini. Instrumen berupa angket dengan 30 butir pernyataan yang terbagi menjadi 3 aspek yaitu rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Skor yang diperoleh pada aspek rekayasa perangkat lunak 1700 dari 1920 dengan persentase 88,54% dan masuk pada kriteria Sangat Layak. Kemudian skor yang diperoleh pada aspek desain pembelajaran yaitu 3896 dari 4480 dengan persentase 86,96% dan masuk pada kriteria Sangat Layak. Selanjutnya penilaian pada aspek komunikasi visual diperoleh skor 2791 dari 3200 dengan persentase 87,22% dan masuk pada Sangat Layak. Sehingga skor pada keseluruhan aspek diperoleh 8387 dari 9600 dengan persentase 87,57% dan masuk dalam kriteria Sangat Layak.

Kesimpulan yang dapat diambil dari validasi dan ujicoba yang telah dilakukan tersebut adalah bahwa media pembelajaran *futur proche* yang telah dihasilkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Perancis di SMA atau MA kelas XI.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran *futur proche* ini melalui beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, pengembangan aplikasi, validasi ahli, revisi awal, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan produk dilakukan dengan software *Adobe Flash CS4*. Hasil produk berupa aplikasi desktop berformat *.exe. Produk dinilai dari aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran. Media pembelajaran menyajikan fasilitas multimedia dengan perpaduan teks, gambar, video, musik, dan animasi.
2. Hasil penilaian tingkat kelayakan media pembelajaran *futur proche* diperoleh dari tiga sumber yaitu validasi oleh ahli media, validasi oleh ahli materi, dan uji coba produk pada siswa.
 - a. Validasi ahli media menilai produk dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Nilai pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan persentase 76,15 % dengan kriteria Layak. Sedangkan pada aspek komunikasi visual mendapatkan persentase 73,33% dengan kriteria Layak. Sehingga secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 74,74% dengan kriteria Layak.

- b. Validasi ahli materi menilai aspek materi, soal, bahasa, dan keterlaksanaan. Kelayakan pada aspek materi mendapatkan persentase 83,89% dengan kriteria Sangat Layak. Selanjutnya kelayakan pada aspek soal mendapatkan persentase 79,33% dengan kriteria Layak. Kemudian kelayakan pada aspek bahasa mendapat persentase 83,33% dengan kriteria Sangat Layak. Aspek keterlaksanaan mendapat persentase sebesar 91,67% dengan kriteria Sangat Layak. Sehingga kelayakan keseluruhan aspek adalah 84,56% dengan kriteria Sangat Layak.
- c. Validasi siswa pada media pembelajaran *futur proche* dilakukan dengan mengisi instrumen berupa angket oleh 64 siswa untuk menilai aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Penilaian kelayakan pada aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh persentase 88,54% dengan kriteria Sangat Layak. Berikutnya penilaian kelayakan pada aspek desain pembelajaran diperoleh persentase 86,96% dengan kriteria Sangat Layak. Kemudian penilaian kelayakan pada aspek komunikasi visual diperoleh persentase sebanyak 87,22% dengan kriteria Sangat Layak. Sehingga perolehan nilai persentase kelayakan seluruh aspek adalah 87,57% masuk pada kriteria Sangat Layak.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas media pembelajaran *futur proche* ini layak dan memenuhi semua kriteria kelayakan aplikasi pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Perancis.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan produk yang masih memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan itu adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini aplikasi yang dirancang hanya terbatas pada materi *futur proche*.
2. Penilaian kelayakan aplikasi pembelajaran ini hanya sebatas penilaian oleh lima orang ahli serta pendapat siswa kelas XI di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus sebagai subjek uji coba. Apabila hasil dari beberapa aspek yang dinilai sudah mencapai kualitas minimal "Cukup Layak" maka produk dianggap sudah layak untuk digunakan.
3. Adanya keterbatasan waktu sehingga penelitian hanya dilakukan sampai dengan ujicoba terhadap siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, belum sampai pada pengukuran hasil belajar akhir siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan maka media pembelajaran *futur proche* ini terdapat beberapa saran, diantaranya :

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya mengukur kelayakan terhadap media pembelajaran, belum sampai pada tahap pengukuran hasil belajar akhir siswa. Oleh karena itu, terbuka bagi para peneliti lain untuk mengkaji lebih jauh pengukuran hasil belajar akhir siswa dan keefektifan media pembelajaran bagi siswa saat menggunakan media ini.
2. Media pembelajaran *futur proche* ini sudah dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche*. Tidak

menutup kemungkinan bagi para peneliti lain untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini baik dari segi materi, media, dan keterlaksanaanya sehingga dapat digunakan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran - Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badarudin. (2011). *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Dipetik Desember 21, 2015, dari ayahalyby:
<http://ayahalyby.wordpress.com/2011/02/23/model-pengembangan-perangkat-pembelajaran/>
- Badarudin, A. d. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Borg, W.R., & Gall, M.G. (1989). *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Brown, T. H. (2007). *Pas à Pas French: Listening, Speaking, Reading, Writing*. New Jersey: Wiley.
- Bruner, Jerome.S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University.
- Dayton, K. a. (1985). *Planing dan Procing Intructional Media (Fifth Edition)*. New York: Harper & Row Publishers.
- Dick and Carey. (1996). *The Sistematic Design of Instruction*. Fourth Edition: Harper Collins College Publisher.
- Erdita Rahayu Permanasari. (2013). *Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Biologi Tingkat SMA Pokok Bahasan Hereditas "Hukum Mendel I, II & Golongan Darah"*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gagne, Robert M and Leslie J Briggs. (1970). *Principles of Instructional Design*. San Diego: Harcourt Brace Jovanivich College Publisher.
- Hamalik. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Karimah, I. S. (2010). *Modul Grammaire I*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Cambridge: Harper & Row Publishers.
- Kotler, P. (2000). *Manajemen Pemasaran Edisi Milenium Jilid 1&2*. Jakarta: Prenhalindo.

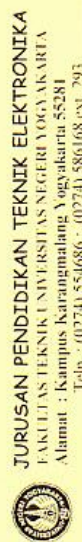
- Levie, W. H. and Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology* , 195-232.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rosch. (1996). *American Heritage Electronic Dictionary and Language Master*. Cambridge: Houghton Mifflin.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. (2003). *Metode Pengembangan Multimedia*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Tjiptono, F. (2007). *Strategi Bisnis Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Turban, d. (2002). *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Paradigma.
- Wahono, R. S. (2006, Maret 20). Dipetik Desember 22, 2015, dari Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran:
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Walker, D.F. and R.D. Hess. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Belmont: Wadsworth Publishing Company.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenata Media.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi



JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. : (0274) 554686 : 586168 ext. 293



KARTU MONITORING SKRIPSI (Untuk Dosen Pembimbing)

FRM/EKA/06-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Moh. Syamsulhadi Kurniawan
No. Mahasiswa : 09520244050 No. Telp./HP : 08564318680
E-mail : telocompany@gmail.com
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jenjang : S1
Kelas : Pendidikan Teknik Informatika
Judul : Perancis Tingkat MA Pokok Bahasan Fudur Proche

Dosen Pembimbing : Totok Sukardjono, M.T.
Judul : Produk Multimedia sebagai Media Belajar Bahasa Perancis Tingkat MA Pokok Bahasan Fudur Proche

No	Tanggal	Catatan Pembimbing
1.	14/03/2016	perbaiki bab II
2.	21/03/2016	perbaiki bab II
3.	25/04/2016	perbaiki instrumen indikator & buku soal
4.	26/04/2016	perbaiki instrumen dan instrumen
5.	03/05/2016	perbaiki yg relevan materi belajar seni
6.	24/05/2016	perbaiki rumus, bag. parteng publik & laporan
7.	20/06/2016	perbaiki Skripsi Jaka & lampiran
8.	11/07/2016	bagian dari Skripsi, buku KSD & buku seni
9.	21/07/2016	bagian bag soal & pedoman
10.	08/08/2016	Selesai lampiran

Keterangan :

Mahasiswa yang bersangkutan telah disetujui untuk ujian Skripsi.

Tanggal Persetujuan : 29-8-2016 Tanda tangan :

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI (Untuk Mahasiswa)

FRM/EKA/05-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Moh. Syamsulhadi Kurniawan
No. Mahasiswa : 09520244050
E-mail : telocompany@gmail.com
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jenjang : S1
Kelas : Pendidikan Teknik Informatika
Judul : Perancis Tingkat MA Pokok Bahasan Fudur Proche

Dosen Pembimbing : Totok Sukardjono, M.T.
Judul : Produk Multimedia sebagai Media Belajar Bahasa Perancis Tingkat MA Pokok Bahasan Fudur Proche

No	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tandatangan Pembimbing
1.	14/03/2016	Benahi Bab II, Kerjakan secara mandiri	
2.	28/03/2016	Benahi Bab III dan Instrumen	
3.	25/04/2016	Benahi Instrumen Penelitian	
4.	26/04/2016	Bimbingan dan pengecekan instrumen	
5.	03/05/2016	Pembahasan Bab II	
6.	24/05/2016	Pengecekan dan pembahasan Bab I, II, III	
7.	20/06/2016	Pembahasan Bab IV, V	
8.	11/07/2016	Pembahasan Bab II, III	
9.	21/07/2016	Pembahasan dan pengecekan Bab I-IV	
10.	08/08/2016	Pengecekan lampiran	

Rekomendasi Pembimbing :

1. Mahasiswa yang bersangkutan siap untuk diuji.

Tanggal Persetujuan : 29-8-2016 Tanda tangan Dosen Pembimbing :

2. Kartu Bimbingan ini wajib dilampirkan pada saat pendaftran ujian Skripsi.

LAMPIRAN 2

1. Silabus
2. Daftar Siswa MAN 2 Kudus
3. Daftar Siswa SMAN 2 Kudus

Lampiran 2. Silabus Mata Pelajaran Bahasa Perancis

SILABUS MATA PELAJARAN BAHASA PRANCIS

Satuan Pendidikan : SMA / MA

Kelas / Semester : XI

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3 Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan dan struktur dalam teks terkait topik <i>kehidupan keluarga (la vie familiale)</i> dan <i>kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)</i> yang sesuai dengan	<p>Unsur kebahasaan: Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca.</p> <p>Struktur teks : 1. Struktur Kalimat : Kalimat sederhana Bahasa Prancis dalam kala futur proche (S + Conj. de verbe Aller au present+verbe Inf + Complement) dan kala</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca / menonton / mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. Menirukan / menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan/dibaca secara terbimbing. <p>Bertanya (questioning) Dengan pengarahan guru / pengamatan</p>			

<p>konteks penggunaannya.</p> <p>4.3 Memproduksi teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan informasi terkait topik <i>kehidupan keluarga (lavie familiale)</i> dan kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai dengan konteks.</p>	<p>passé récent (S + Venir de + Verbe infinitif + Complement.)</p> <p>2. Kata kerja: <i>acheter, parler, manger, diner, prendre, , attendre, entendre, descendre, partir boire, faire.</i> Kata kerja pronominal: <i>se reveiller, se lever, se laver, s'habiller.</i></p> <p>1. Kata depan (<i>préposition</i>) : <i>près de, à coté de, sur, sous, devant, derriere, dans).</i></p> <p>2. Kata sandang / l' article partitif : <i>du, de la, des.</i></p> <p>3. Kata sifat: <i>l'adjectif possessif (votre, notre, vos, nos, leur, leurs) dan l'adjectif qualificatif (beau, belle, grand,petit, mince).</i></p> <p>4. Kalimat negatif: <i>ne.....pas.</i></p> <p>5. Kosa kata : <i>Les membres de famille (grand-père, grand-mère, père, mère, frère, sœur, oncle, tante, cousin, cousine), les repas, les vêtements.</i></p>	<p>/ simak / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang serta format penulisan yang digunakan dalam teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Bereksperimen Membaca/ mendengar / menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis teks sesuai konteks. • Mengasosiasikan struktur kalimat sederhana dalam kala future proche dan passé récent dengan struktur Bahasa lainnya. • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan / menonton teks-teks yang 			
---	--	--	--	--	--

	<p>Unsur Budaya: Pemakaian kala (waktu) dalam bahasa Perancis.</p>	<p>dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan / pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. • Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya. 			
--	---	--	--	--	--

Lampiran 3. Daftar Siswa MAN 2 Kudus

DAFTAR SISWA MAN 2 KUDUS

PRESENSI SISWA KELAS XI

MAN 2 KUDUS

No	Nama	Tanda Tangan	Keterangan
1	Alvina Maghfiroh	1.	
2	Giffaizah Syahidan	2.	
3	Khoirih Nisa'	3.	
4	Fara Intan Maulda	4.	
5	Apriliami Dian K.	5.	
6	Intan Dwi Candra	6.	
7	Setar Sari	7.	
8	Sekar Widi	8.	
9	Napisa Nur Shofianida	9.	
10	Dewi Rohmah	10.	
11	Tsania Shifaunnawa	11.	
12	Arisha Fitriani	12.	
13	Amin Arinal Arifah	13.	
14	Sekaleu Hayati Raso	14.	
15	Luthfie Rizqia Nisa'	15.	
16	Rika Ayu Wulandari	16.	
17	Shinta Millenia Hilmaizah	17.	
18	Maulda R	18.	
19	Izzatus S	19.	
20	Khamsi Juniyani I	20.	
21	Rizaina Izzatul U	21.	
22	M. Qamaruddin	22.	
23	Muham Asanulhuda	23.	
24	Nadhif Ilham Hiziyan	24.	
25	Muhammad Alamsyaddad	25.	
26	DESI PUTRI	26.	
27	ULFAH FAIZATI	27.	
28	NI'MA AULIA	28.	
29	ISTIANAH NUR AENI	29.	
30	KHASNA CANDRA	30.	
31	CEMARA WULIK P	31.	
32	FITRIANA ROSTHIYANTI	32.	
33		33.	
34		34.	
35		35.	

Lampiran 4. Daftar Siswa SMAN 2 Kudus

DAFTAR SISWA SMAN 2 KUDUS

NO.	NAMA	TANDA TANGAN	KETERANGAN
1	Ahmad Riko Andrianto	1.	
2	Arum Tis Anata	2.	
3	Baity Jannati Ramadhani	3.	
4	Deny Bagus Wahyu S.	4.	
5	Diana Elna Pertiwi	5.	
6	Dinda Damara	6.	
7	Dwi Sania Nor Aizah	7.	
8	Fauzul Muna	8.	
9	Kharisa Alnuh Nikmah	9.	
10	Layli Riza Nadiyah	10.	
11	Lily Setya Apriliani	11.	
12	Linda Nur Safitri	12.	
13	Maulida Rahmaniya	13.	
14	Millenia Artis Shintia	14.	
15	Musthofa Fauzi	15.	
16	Muthia Fairuz Husna	16.	
17	Noor Maulida Khasanah	17.	
18	Muriyssyifa Ramadhani	18.	
19	Pradina Kurniasari	19.	
20	Rahmaditha Dewisari	20.	
21	Raj'wa Habibah Hanum	21.	
22	Risqi Lazuardhi	22.	
23	Rr. Herdiana Ayu W.	23.	
24	Salahuddin Rasyid	24.	
25	Sarisawati Intisar	25.	
26	Septina Maula Husna	26.	
27	Shella Novita Setyawati	27.	
28	Shinta Kumala Dewi	28.	
29	Sony Novita Dewi	29.	
30	Widiyaningrum	30.	
31	Wildan Anggita Rivaldi	31.	
32	Yasmin Noor	32.	
33		33.	
34		34.	
35		35.	
36		36.	
37		37.	
38		38.	
39		39.	
40		40.	

LAMPIRAN III

1. Kisi-kisi Instrumen
2. Lembar Validasi Instrumen Penelitian

Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi instrumen ahli media

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1, 2
		b. Reliabilitas media	3, 4
		c. Kompabilitas media	5, 6
		d. Kelengkapan dokumentasi	7, 8
		e. Penggunaan media	9, 10, 11
		f. Komunikatif	12,13
2.	Komunikasi Visual	g. Kreatif	14,15
		h. Audio	16, 17, 18
		i. Visual	19, 20, 21
		j. Animasi	22, 23
		k. Button / Tombol	24, 25

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi.

2. Kisi-kisi instrumen ahli materi

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1,2
		b. Relevansi tujuan dengan SK/KD	3,4
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	5,6
		d. Aktualitas materi	7,8
		e. Kedalaman materi	9,10
		f. Sistematis, runtut, alur logika jelas	11,12
2.	Soal	g. Kejelasan rumusan soal	13,14
		h. Kelengkapan soal	15,16
		i. Kebenaran konsep soal	17,18
		j. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	19,20
		k. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	21,22
3.	Kebahasaan	l. Kekomunikatifan bahasa	23,24
		m. Ketepatan penggunaan istilah	25,26
4.	Keterlaksanaan	n. Pemberian motivasi belajar	27,28
		o. Interaktivitas	29,30

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi.

3. Kisi-kisi instrumen untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Pemaketan yang terpadu	1,2
		b. Kelengkapan dokumentasi	3,4
		c. Reliabilitas media	5,6
2.	Desain Pembelajaran	d. Kejelasan materi	7,8
		e. Keruntutan penyajian materi	9,10
		f. Penggunaan bahasa	11,12
		g. Pemberian motivasi belajar	13,14
		h. Kejelasan alur logika	15,16
		i. Ketepatan alat evaluasi	17,18

		j. Umpan balik terhadap hasil evaluasi	19,20
3.	Komunikasi Visual	k. Audio	21,22
		l. Visual	23,24
		m. Ikon Navigasi	25,26
		n. Animasi	27,28
		o. Kreatif	29,30

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi.

Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK
BAHASAN FUTUR PROCHE

Materi : Futur Proche

Evaluator

Nama :

NIP :

Profesi :

Lembaga :

Peneliti dan pengembang : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

Petunjuk :

- Lembar validasi diisi oleh ahli media.
- Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil validasi tentang kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual dari media pembelajaran "future proche" yang dikembangkan.
- Jawaban menggunakan skala sebagai berikut :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

- Beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai pendapat ahli media.
- Ahli media dimohon memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang telah ditentukan.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer					
2	Manajemen pemakaian <i>resource</i> di komputer					
3	Stabilitas media pembelajaran					
4	Pengoperasian media di komputer					
5	Kompatibilitas pada berbagai <i>operating system</i>					
6	Kompatibilitas pada berbagai <i>hardware</i>					
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran					
8	Petunjuk pengerjaan evaluasi					
9	Alur penggunaan dalam aplikasi					
10	Kemudahan navigasi					
11	Kemudahan penggunaan					
12	Interaktifitas terhadap media pembelajaran					
13	Penggunaan bahasa					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
14	Kreatifitas ide dan gagasan					
15	Inovasi dalam media					
16	Kejelasan audio					
17	Pemilihan audio					
18	Pemilihan musik latar					
29	Pemilihan <i>background</i>					
20	Komposisi gambar dan tulisan					
21	Pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf					
22	Kesesuaian animasi dengan materi					
23	Kemenarikan animasi					
24	Ukuran tombol dan penempatannya					
25	Penggunaan tombol					

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media pembelajaran “futur proche” sebagai media pembelajaran bahasa perancis materi futur proche ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- b. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Ahli Media,

(.....)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK
BAHASAN FUTUR PROCHE

Materi : Futur Proche

Evaluator

Nama :
NIP :
Profesi :
Lembaga :

Peneliti dan pengembang : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

Petunjuk :

- a. Lembar validasi diisi oleh ahli materi.
- b. Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil validasi tentang kebenaran konsep, penyusunan materi dan potensi keterlaksanaan dari media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Jawaban menggunakan skala sebagai berikut :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

- d. Beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai pendapat ahli materi.
- e. Ahli materi dimohon memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang telah ditentukan.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK MATERI						
1	Rumusan tujuan pembelajaran					
2	Penyampaian tujuan pembelajaran					
3	Relevansi materi dengan Kompetensi Inti					
4	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar					
5	Materi dengan Kompetensi Belajar					
6	Kesesuaian contoh dengan materi					
7	Aktualitas materi yang disampaikan					
8	Kebenaran materi					
9	Kelengkapan materi					
10	Pemaparan materi					
11	Kejelasan penyampaian materi					
12	Sistematika penyajian materi					
ASPEK SOAL						
13	Kejelasan tujuan evaluasi					
14	Kemudahan dalam memahami soal					
15	Kelengkapan kunci jawaban					
16	Kelengkapan pedoman pensekoran					
17	Kesesuaian soal dengan teori dan konsep.					
18	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.					
19	Umpan balik terhadap hasil jawaban.					
20	Relevansi umpan balik terhadap pembelajaran					
21	Pemilihan alat evaluasi yang digunakan					
22	Tingkat reliabilitas alat evaluasi yang digunakan					
ASPEK BAHASA						
23	Kebakuan bahasa					
24	Pemahaman terhadap bahasa yang digunakan					
25	Kesesuaian istilah dan pertanyaan yang digunakan					
26	Kebenaran dalam penulisan istilah yang digunakan					
ASPEK KETERLAKSANAAN						
27	Penguatan terhadap motivasi belajar					
28	Dampak motivasi belajar yang diberikan terhadap proses belajar siswa					
29	Pengoperasian media pembelajaran					
30	Tampilan media pembelajaran					

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Materi dalam media pembelajaran “futur proche” sebagai media pembelajaran bahasa perancis materi futur proche ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- b. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Ahli Materi,

(.....)

INSTRUMEN PENGGUNAAN UNTUK SISWA

Petunjuk Pengisian :

- a. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
- b. Berilah tanda centang () pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

Nama :

No. Absen :

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer					
2	Petunjuk instalasi media					
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran					
4	Petunjuk pengerjaan evaluasi					
5	Kesesuaian media dengan berbagai <i>operating system</i>					
6	Kesesuaian media dengan berbagai perangkat komputer					
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
7	Kemudahan dalam memahami materi					
8	Kejelasan contoh dan simulasi yang diberikan					
9	Sistematika penyajian materi					
10	Pemaparan materi					
11	Penggunaan bahasa					
12	Penggunaan istilah					
13	Kemenarikan motivasi belajar yang diberikan					
14	Dampak setelah pemberian motivasi belajar terhadap minat belajar siswa					
15	Alur penggunaan dalam aplikasi					
16	Kemudahan penggunaan aplikasi					
17	Kemudahan dalam memahami soal					
18	Keterkaitan antara soal dengan materi					
19	Umpan balik evaluasi					
20	Keterkaitan antara umpan balik dengan pembelajaran					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
21	Pemilihan musik yang digunakan					

22	Kejelasan audio					
23	Tampilan tulisan					
24	Tampilan media pembelajaran					
25	Akses terhadap tombol					
26	Fungsi tombol					
27	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran					
28	Keterkaitan antara animasi dengan materi					
29	Kreatifitas ide dan gagasan					
30	Inovasi dalam media					

Kudus,

Siswa

(_____)

LAMPIRAN IV

Hasil Validasi Instrumen Penelitian

1. Hasil Validasi Ahli Instrumen
2. Hasil Validasi Ahli Media
3. Hasil Validasi Ahli Materi
4. Hasil Validasi Siswa

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Instrumen

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Hal : Permohonan validasi instrumen

Lamp : 1 (satu) berkas

Kepada Yth. Bp. Muhammad Munir, M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

Fakultas Teknik

di tempat

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM : 09520244050
jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
prodi : Pendidikan Teknik Informatika
judul skripsi : Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Perancis
Untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche

memohon kesediaan Bapak/Ibu dosen Ahli untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian dalam Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama surat ini saya lampirkan : 1) Proposal TAS, 2) Kisi-kisi instrumen penelitian, dan 3) draft instrumen penelitian.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 04 Mei 2016

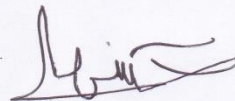
Mengetahui Pembimbing TAS,

Pemohon,



Totok Sukardiyono, M.T.

NIP. 19670930 199303 1 005



Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM. 09520244050

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Muhammad Munir, M.Pd.

NIP : 19510303 197803 1 004

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM : 09520244050

prodi : Pendidikan Teknik Informatika

judul TAS : Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Perancis
Untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche

setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ layak digunakan untuk penelitian
☒ layak digunakan dengan perbaikan
☐ tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan terlampir. Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ada hal-hal yang perlu diperbaiki.

Yogyakarta, 02 Mei 2016

Validator

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Catatan :

Beri tanda centang (✓) pada kotak (☐)

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa

: Moh.Syamsuhadi Kurniawan

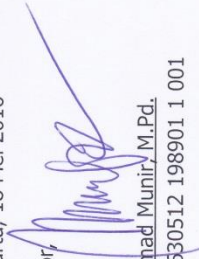
NIM : 09520244050

Judul Tugas Akhir Skripsi : Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Perancis Untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Masukan sudah diperbaiki
	Komentar Umum/Lain-lain :	

Yogyakarta, 18 Mei 2016

Validator,



Muhammad Munir M.Pd.

NIP. 19630512 198901 1 001

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Hal : Permohonan validasi instrumen

Lamp : 1 (satu) berkas

Kepada Yth. Bp. Suparman, M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

Fakultas Teknik

di tempat

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM : 09520244050
jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
prodi : Pendidikan Teknik Informatika
judul skripsi : Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Perancis
Untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche

memohon kesediaan Bpk/Ibu dosen Ahli untuk memberikan penilaian terhadap instrument penelitian dalam Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama surat ini saya lampirkan : 1) Proposal TAS, 2) Kisi-kisi instrumen penelitian, dan 3) draft instrumen penelitian.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 04 Mei 2016

Mengetahui Pembimbing TAS,

Pemohon,



Totok Sukardiyono, M.T.

NIP. 19670930 199303 1 005



Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM. 09520244050

SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Suparman, M.Pd.
NIP : 19491231 197803 1 004

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM : 09520244050
prodi : Pendidikan Teknik Informatika
judul TAS : Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Perancis
Untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche

setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☒ layak digunakan untuk penelitian *ok, sudah diperbaiki 16/5-2016*
☒ layak digunakan dengan perbaikan
☐ tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan terlampir. Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 02 Mei 2016

Validator



Suparman, M.Pd.
NIP. 19491231 197803 1 004

Catatan :

Beri tanda centang (✓) pada kotak (☐)

LEMBAR SARAN DAN PERBAIKAN

1. Pertanyaan kpd ahli materi item 13, 23, 28 kurang Operasional shg tidak jelas pertanyaannya.
2. Pertanyaan kpd siswa item 5 dan 6 istilah compatible perlu diberi penjelasan, kemungkinan siswa tdk paham.
3. Pertanyaan kepada siswa item nomor 7, 17 kurang operasional shg tdk jelas maknanya.
4. Pertanyaan kepada siswa item nomor 13 dan 14 bahasanya bukan unt siswa.

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media

Hal : Permohonan validasi instrumen

Yogyakarta, 04 Mei 2016

Lamp : 1 (satu) berkas

Kepada Yth.

Bapak Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T., M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

Fakultas Teknik

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka memperoleh data uji validasi dari ahli, dalam penelitian skripsi yang berjudul "PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE", maka dengan ini saya :

nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM : 09520244050
jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
prodi : Pendidikan Teknik Informatika
dosen pembimbing : Totok Sukardiyono, M.T.

mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bersedia memberikan saran, masukan, dan penilaian validasi media dengan instrumen yang terlampir sebagai ahli media.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas kesediaan dan bantuan Bapak saya mengucapkan terimakasih.

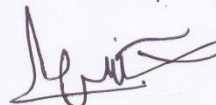
Mengetahui Pembimbing TAS,



Totok Sukardiyono, M.T.

NIP. 19670930 199303 1 005

Pemohon,



Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM. 09520244050

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK
BAHASAN FUTUR PROCHE

Materi : Futur Proche

Evaluator

Nama : Ponto Walipranto, M-Pd
NIP : 11301831128485
Profesi : Pengajar PT. Informatika
Lembaga : FT UNY.

Peneliti dan pengembang : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

Petunjuk :

- Lembar validasi diisi oleh ahli media.
- Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil validasi tentang kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual dari media pembelajaran "future proche" yang dikembangkan.
- Jawaban menggunakan skala sebagai berikut :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

- Beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai pendapat ahli media.
- Ahli media dimohon memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang telah ditentukan.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer		✓			
2	Manajemen pemakaian <i>resource</i> di komputer		✓			
3	Stabilitas media pembelajaran		✓			
4	Pengoperasian media di komputer			✓		
5	Kompatibilitas pada berbagai <i>operating system</i>		✓			
6	Kompatibilitas pada berbagai <i>hardware</i>		✓			
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓				
8	Petunjuk pengerjaan evaluasi	✓				
9	Alur penggunaan dalam aplikasi		✓			
10	Kemudahan navigasi		✓			
11	Kemudahan penggunaan		✓			
12	Interaktifitas terhadap media pembelajaran		✓			
13	Penggunaan bahasa	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
14	Kreatifitas ide dan gagasan		✓			
15	Inovasi dalam media			✓		
16	Kejelasan audio			✓		
17	Pemilihan audio		✓			
18	Pemilihan musik latar		✓			
19	Pemilihan <i>background</i>	✓				
20	Komposisi gambar dan tulisan	✓				
21	Pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf	✓				
22	Kesesuaian animasi dengan materi		✓			
23	Kemenarikan animasi		✓			
24	Ukuran tombol dan penempatannya		✓			
25	Penggunaan tombol		✓			

Komentar :

.....

.....

.....

Saran :

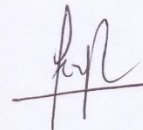
- Perbaiki video bag opening & closing (view & suara), zooming diperkuat supaya video lebih detail lagi
- Perbaiki bag tombol evaluasi

Kesimpulan :

Media pembelajaran "futur proche" sebagai media pembelajaran bahasa perancis materi futur proche ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- ☒ b. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Ahli Media,



(Perco Wati P.)

Hal : Permohonan validasi instrumen

Yogyakarta, 04 Mei 2016

Lamp : 1 (satu) berkas

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Sigit Pambudi, M.Eng.

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka memperoleh data uji validasi dari ahli, dalam penelitian skripsi yang berjudul "PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE", maka dengan ini saya :

nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM : 09520244050
jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
prodi : Pendidikan Teknik Informatika
dosen pembimbing : Totok Sukardiyono, M.T.

mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bersedia memberikan saran, masukan, dan penilaian validasi media dengan instrumen yang terlampir sebagai ahli media.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas kesediaan dan bantuan Bapak saya mengucapkan terimakasih.

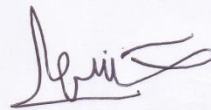
Mengetahui Pembimbing TAS,



Totok Sukardiyono, M.T.

NIP. 19670930 199303 1 005

Pemohon,



Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM. 09520244050

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK
BAHASAN FUTUR PROCHE

Materi : Futur Proche

Evaluator

Nama : Sigit Pambudi, M.Eng.

NIP : 11310890215487

Profesi : Dosen

Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Peneliti dan pengembang : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

Petunjuk :

- a. Lembar validasi diisi oleh ahli media.
- b. Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil validasi tentang kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual dari media pembelajaran "future proche" yang dikembangkan.
- c. Jawaban menggunakan skala sebagai berikut :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

- d. Beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai pendapat ahli media.
- e. Ahli media dimohon memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang telah ditentukan.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer			✓		
2	Manajemen pemakaian <i>resource</i> di komputer			✓		
3	Stabilitas media pembelajaran	✓				
4	Pengoperasian media di komputer	✓				
5	Kompatibilitas pada berbagai <i>operating system</i>			✓		
6	Kompatibilitas pada berbagai <i>hardware</i>			✓		
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran				✓	
8	Petunjuk pengerjaan evaluasi		✓			
9	Alur penggunaan dalam aplikasi			✓		
10	Kemudahan navigasi				✓	
11	Kemudahan penggunaan		✓			
12	Interaktifitas terhadap media pembelajaran		✓			
13	Penggunaan bahasa		✓			
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
14	Kreatifitas ide dan gagasan		✓			
15	Inovasi dalam media			✓		
16	Kejelasan audio			✓		
17	Pemilihan audio			✓		
18	Pemilihan musik latar			✓		
19	Pemilihan <i>background</i>				✓	
20	Komposisi gambar dan tulisan				✓	
21	Pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf				✓	
22	Kesesuaian animasi dengan materi		✓			
23	Kemenarikan animasi			✓		
24	Ukuran tombol dan penempatannya	✓				
25	Penggunaan tombol	✓				

Komentar :

Tampilan isi lebih jelek dari pada tampilan awal

Saran :

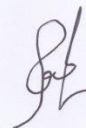
- Perbaiki tampilan isi
- Mudah kan navigasi keluar, untuk user yg ingin skip dari menu video dan evaluasi

Kesimpulan :

Media pembelajaran "futur proche" sebagai media belajar bahasa perancis materi futur proche ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- (b) Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Ahli Media,



Sigit Pambudi, M.Eng.

NIP. 11310890215487

Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK
BAHASAN FUTUR PROCHE

Materi : Futur Proche

Evaluator

Nama : Dini Puspasari Nur Fuad, S.Pd.

NIP : 19830314 2009032 011

Profesi : Guru Bahasa Prancis

Lembaga : SMA 2 KUDUS

Peneliti dan pengembang : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

Petunjuk :

- Lembar validasi diisi oleh ahli materi.
- Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil validasi tentang kebenaran konsep, penyusunan materi dan potensi keterlaksanaan dari media pembelajaran yang dikembangkan.
- Jawaban menggunakan skala sebagai berikut :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik
- Beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai pendapat ahli materi.
- Ahli materi dimohon memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang telah ditentukan.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK MATERI						
1	Rumusan tujuan pembelajaran		✓			
2	Penyampaian tujuan pembelajaran		✓			
3	Relevansi materi dengan Kompetensi Inti		✓			
4	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar		✓			
5	Materi dengan Kompetensi Belajar	✓				
6	Kesesuaian contoh dengan materi	✓				
7	Aktualitas materi yang disampaikan	✓				
8	Kebenaran materi	✓				
9	Kelengkapan materi	✓				
10	Pemaparan materi		✓			
11	Kejelasan penyampaian materi			✓		
12	Sistematika penyajian materi		✓			
ASPEK SOAL						
13	Kejelasan tujuan evaluasi		✓			
14	Kemudahan dalam memahami soal			✓		
15	Kelengkapan kunci jawaban		✓			
16	Kelengkapan pedoman pensekoran		✓			
17	Kesesuaian soal dengan teori dan konsep.		✓			
18	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.		✓			
19	Umpan balik terhadap hasil jawaban.		✓			
20	Relevansi umpan balik terhadap pembelajaran		✓			
21	Pemilihan alat evaluasi yang digunakan		✓			
22	Tingkat reliabilitas alat evaluasi yang digunakan		✓			
ASPEK BAHASA						
23	Kebakuan bahasa			✓		
24	Pemahaman terhadap bahasa yang digunakan		✓			
25	Kesesuaian istilah dan pertanyaan yang digunakan		✓			
26	Kebenaran dalam penulisan istilah yang digunakan		✓			
ASPEK KETERLAKSANAAN						
27	Penguatan terhadap motivasi belajar		✓			
28	Dampak motivasi belajar yang diberikan terhadap proses belajar siswa		✓			
29	Pengoperasian media pembelajaran	✓				
30	Tampilan media pembelajaran	✓				

Komentar :

Media pembelajaran ini sangat bagus untuk dapat diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Prancis di sma

Saran :

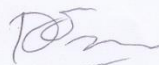
Materi pada media pembelajaran disampaikan 2x sampai siswa paham baru dilanjutkan ke evaluasi.

Kesimpulan :

Materi dalam media pembelajaran "futur proche" sebagai media pembelajaran bahasa perancis materi futur proche ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- (b.) Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Ahli Materi,


(Dini P.)

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Hal : Permohonan validasi instrumen

Lamp : 1 (satu) berkas

Kepada Yth.

Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

di tempat

Dengan hormat,

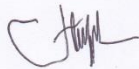
Dalam rangka memperoleh data uji validasi dari ahli, dalam penelitian skripsi yang berjudul "PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE", maka dengan ini saya :

nama : Moh.Syamsuhadi Kurniawan
NIM : 09520244050
jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
prodi : Pendidikan Teknik Informatika
dosen pembimbing : Totok Sukardiyono, M.T.

mengajukan permohonan kepada bapak untuk bersedia memberikan saran, masukan, dan penilaian validasi media dengan instrumen yang terlampir sebagai ahli materi.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas kesediaan dan bantuan bapak saya mengucapkan terimakasih.

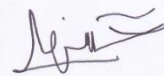
Mengetahui Pembimbing TAS,



Totok Sukardiyono, M.T.

NIP. 19670930 199303 1 005

Pemohon,



Moh.Syamsuhadi Kurniawan

NIM. 09520244050

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK
BAHASAN FUTUR PROCHE

Materi : Futur Proche

Evaluator

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP : 19600202 198803 1 002

Profesi : Staf Pengajar Dan Riset Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis

Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Peneliti dan pengembang : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

Petunjuk :

- a. Lembar validasi diisi oleh ahli materi.
- b. Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil validasi tentang aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan dari media pembelajaran "future proche" yang dikembangkan.
- c. Jawaban menggunakan skala sebagai berikut :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

- d. Beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai pendapat ahli materi.
- e. Ahli materi dimohon memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang telah ditentukan.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK MATERI						
1	Rumusan tujuan pembelajaran		✓			
2	Penyampaian tujuan pembelajaran		✓			
3	Relevansi materi dengan Kompetensi Inti		✓			
4	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar		✓			
5	Materi dengan Kompetensi Belajar	✓				
6	Kesesuaian contoh dengan materi	✓				
7	Aktualitas materi yang disampaikan	✓				
8	Kebenaran materi		✓			
9	Kelengkapan materi		✓			
10	Pemaparan materi		✓			
11	Kejelasan penyampaian materi		✓			
12	Sistematika penyajian materi		✓			
ASPEK SOAL						
13	Kejelasan tujuan evaluasi			✓		
14	Kemudahan dalam memahami soal		✓			
15	Kelengkapan kunci jawaban			✓		
16	Kelengkapan pedoman penskoran	✓				
17	Kesesuaian soal dengan teori dan konsep.	✓				
18	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.	✓				
19	Umpan balik terhadap hasil jawaban.			✓		
20	Relevansi umpan balik terhadap pembelajaran			✓		
21	Pemilihan alat evaluasi yang digunakan		✓			
22	Tingkat reliabilitas alat evaluasi yang digunakan		✓			
ASPEK BAHASA						
23	Kebakuan bahasa	✓				
24	Pemahaman terhadap bahasa yang digunakan	✓				
25	Kesesuaian istilah dan pertanyaan yang digunakan		✓			
26	Kebenaran dalam penulisan istilah yang digunakan		✓			
ASPEK KETERLAKSANAAN						
27	Penguatan terhadap motivasi belajar		✓			
28	Dampak motivasi belajar yang diberikan terhadap proses belajar siswa	✓				
29	Pengoperasian media pembelajaran	✓				
30	Tampilan media pembelajaran	✓				

Komentar :

1. Banyak kesalahan pemilihan kata, penulisan dan konteks

Saran :

1. gunakan bahasa baku
2. gunakan konteks kalimat yg tepat agar membedakan futur proche & futur simple.
3. Tabay-lentitan (rantai kognitif) dan penyampaian materi dan variasi perlu diperhatikan.

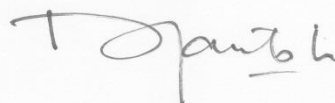
Kesimpulan :

Materi dalam media pembelajaran "futur proche" sebagai media pembelajaran bahasa perancis

materi futur proche ini dinyatakan :

- a. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- b. Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- c. Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Ahli Materi,



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 198803 1 002

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK
BAHASAN FUTUR PROCHE

Materi : Futur Proche

Evaluator

Nama : SAIFUDDIN, S.Pd
NIP : 19730902 200501 1003
Profesi : Guru Bahasa Prancis
Lembaga : MAN 2 KUDUS

Peneliti dan pengembang : Moh.Syamsuhadi Kurniawan

Petunjuk :

- Lembar validasi diisi oleh ahli materi.
- Lembar validasi digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil validasi tentang kebenaran konsep, penyusunan materi dan potensi keterlaksanaan dari media pembelajaran yang dikembangkan.
- Jawaban menggunakan skala sebagai berikut :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik
- Beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan sesuai pendapat ahli materi.
- Ahli materi dimohon memberikan saran dan kesimpulan pada tempat yang telah ditentukan.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK MATERI						
1	Rumusan tujuan pembelajaran		✓			
2	Penyampaian tujuan pembelajaran	✓				
3	Relevansi materi dengan Kompetensi Inti		✓			
4	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar			✓		
5	Materi dengan Kompetensi Belajar		✓			
6	Kesesuaian contoh dengan materi		✓			
7	Aktualitas materi yang disampaikan	✓				
8	Kebenaran materi		✓			
9	Kelengkapan materi		✓			
10	Pemaparan materi			✓		
11	Kejelasan penyampaian materi		✓			
12	Sistematika penyajian materi		✓			
ASPEK SOAL						
13	Kejelasan tujuan evaluasi		✓			
14	Kemudahan dalam memahami soal		✓			
15	Kelengkapan kunci jawaban	✓				
16	Kelengkapan pedoman pensekoran	✓				
17	Kesesuaian soal dengan teori dan konsep.		✓			
18	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.		✓			
19	Umpan balik terhadap hasil jawaban.		✓			
20	Relevansi umpan balik terhadap pembelajaran		✓			
21	Pemilihan alat evaluasi yang digunakan		✓			
22	Tingkat reliabilitas alat evaluasi yang digunakan			✓		
ASPEK BAHASA						
23	Kebakuan bahasa		✓			
24	Pemahaman terhadap bahasa yang digunakan		✓			
25	Kesesuaian istilah dan pertanyaan yang digunakan	✓				
26	Kebenaran dalam penulisan istilah yang digunakan		✓			
ASPEK KETERLAKSANAAN						
27	Penguatan terhadap motivasi belajar	✓				
28	Dampak motivasi belajar yang diberikan terhadap proses belajar siswa	✓				
29	Pengoperasian media pembelajaran		✓			
30	Tampilan media pembelajaran		✓			

Komentar :

Media yang dihasilkan sangat membantu dalam
Pengajaran bahasa Prancis saya di kelas

Saran :

Perlu ada modifikasi yang kreatif untuk menarik
semangat siswa dan belajar.

Kesimpulan :

Materi dalam media pembelajaran "futur proche" sebagai media pembelajaran bahasa perancis
materi futur proche ini dinyatakan :

- Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan tanpa revisi.
- Layak dilakukan pengambilan data ke lapangan dengan revisi sesuai saran.
- Belum layak dilakukan pengambilan data ke lapangan.

Ahli Materi,

(SAIFUDDIN, SPd)

1. SISWA MAN 2 KUDUS

INSTRUMEN PENGGUNAAN UNTUK SISWA

Petunjuk Pengisian :

- Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

Nama : Ainun Arinal Afifah

No. Absen : 01

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer	✓				
2	Petunjuk instalasi media	✓				
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓				
4	Petunjuk pengerjaan evaluasi		✓			
5	Kesesuaian media dengan berbagai <i>operating system</i>		✓			
6	Kesesuaian media dengan berbagai perangkat komputer		✓			
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
7	Kemudahan dalam memahami materi	✓				
8	Kejelasan contoh dan simulasi yang diberikan			✓		
9	Sistematika penyajian materi		✓			
10	Pemaparan materi		✓			
11	Penggunaan bahasa	✓				
12	Penggunaan istilah		✓			
13	Kemenarikan motivasi belajar yang diberikan	✓				

14	Dampak setelah pemberian motivasi belajar terhadap minat belajar siswa	✓				
15	Alur penggunaan dalam aplikasi		✓			
16	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓				
17	Kemudahan dalam memahami soal	✓				
18	Keterkaitan antara soal dengan materi	✓				
19	Umpan balik evaluasi		✓			
20	Keterkaitan antara umpan balik dengan pembelajaran		✓			
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
21	Pemilihan musik yang digunakan		✓			
22	Kejelasan audio		✓			
23	Tampilan tulisan	✓				
24	Tampilan media pembelajaran	✓				
25	Akses terhadap tombol		✓			
26	Fungsi tombol		✓			
27	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran		✓			
28	Keterkaitan antara animasi dengan materi			✓		
29	Kreatifitas ide dan gagasan		✓			
30	Inovasi dalam media	✓				

Kudus,

Siswa

Ainur Arinal Afifah

(Ainur Arinal Afifah)

INSTRUMEN PENGGUNAAN UNTUK SISWA

Petunjuk Pengisian :

- a. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
- b. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

Nama : Avisha Fitriani

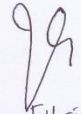
No. Absen : 09

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer		✓			
2	Petunjuk instalasi media	✓				
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran		✓			
4	Petunjuk pengerjaan evaluasi		✓			
5	Kesesuaian media dengan berbagai <i>operating system</i>		✓			
6	Kesesuaian media dengan berbagai perangkat komputer	✓				
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
7	Kemudahan dalam memahami materi		✓			
8	Kejelasan contoh dan simulasi yang diberikan		✓			
9	Sistematika penyajian materi		✓			
10	Pemaparan materi	✓				
11	Penggunaan bahasa	✓				
12	Penggunaan istilah		✓			
13	Kemenarikan motivasi belajar yang diberikan	✓				

14	Dampak setelah pemberian motivasi belajar terhadap minat belajar siswa		✓			
15	Alur penggunaan dalam aplikasi	✓				
16	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓				
17	Kemudahan dalam memahami soal		✓			
18	Keterkaitan antara soal dengan materi		✓			
19	Umpan balik evaluasi		✓			
20	Keterkaitan antara umpan balik dengan pembelajaran	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
21	Pemilihan musik yang digunakan	✓				
22	Kejelasan audio		✓			
23	Tampilan tulisan	✓				
24	Tampilan media pembelajaran		✓			
25	Akses terhadap tombol		✓			
26	Fungsi tombol		✓			
27	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran		✓			
28	Keterkaitan antara animasi dengan materi	✓				
29	Kreatifitas ide dan gagasan	✓				
30	Inovasi dalam media	✓				

Kudus,

Siswa


 (Avisha Fitriani)

2. SISWA SMAN 2 KUDUS

INSTRUMEN PENGGUNAAN UNTUK SISWA

Petunjuk Pengisian :

- Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
- Berilah tanda centang () pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

Nama : Musthofa Fauzi

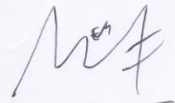
No. Absen : 15

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer		✓			
2	Petunjuk instalasi media	✓				
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓				
4	Petunjuk pengerjaan evaluasi	✓				
5	Kesesuaian media dengan berbagai <i>operating system</i>		✓			
6	Kesesuaian media dengan berbagai perangkat komputer		✓			
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
7	Kemudahan dalam memahami materi	✓				
8	Kejelasan contoh dan simulasi yang diberikan		✓			
9	Sistematika penyajian materi	✓				
10	Pemaparan materi	✓				
11	Penggunaan bahasa	✓				
12	Penggunaan istilah		✓			
13	Kemenarikan motivasi belajar yang diberikan		✓			

14	Dampak setelah pemberian motivasi belajar terhadap minat belajar siswa		✓			
15	Alur penggunaan dalam aplikasi	✓				
16	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓				
17	Kemudahan dalam memahami soal	✓				
18	Keterkaitan antara soal dengan materi	✓				
19	Umpan balik evaluasi	✓				
20	Keterkaitan antara umpan balik dengan pembelajaran	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
21	Pemilihan musik yang digunakan	✓				
22	Kejelasan audio	✓				
23	Tampilan tulisan			✓		
24	Tampilan media pembelajaran	✓				
25	Akses terhadap tombol	✓				
26	Fungsi tombol	✓				
27	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran			✓		
28	Keterkaitan antara animasi dengan materi	✓				
29	Kreatifitas ide dan gagasan		✓			
30	Inovasi dalam media		✓			

Kudus,

Siswa


(Musthofa Farzi)

INSTRUMEN PENGGUNAAN UNTUK SISWA

Petunjuk Pengisian :

- a. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
- b. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

STB	= Sangat Tidak Baik
TB	= Tidak Baik
CB	= Cukup Baik
B	= Baik
SB	= Sangat Baik

Nama : Salahuddin Rasmi d

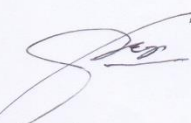
No. Absen : 24

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SB	B	CB	TB	STB
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Instalasi media pembelajaran di komputer	✓				
2	Petunjuk instalasi media	✓				
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓				
4	Petunjuk pengerjaan evaluasi		✓			
5	Kesesuaian media dengan berbagai <i>operating system</i>	✓				
6	Kesesuaian media dengan berbagai perangkat komputer	✓				
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
7	Kemudahan dalam memahami materi	✓				
8	Kejelasan contoh dan simulasi yang diberikan		✓			
9	Sistematika penyajian materi	✓				
10	Pemaparan materi		✓			
11	Penggunaan bahasa	✓				
12	Penggunaan istilah	✓				
13	Kemenarikan motivasi belajar yang diberikan		✓			

14	Dampak setelah pemberian motivasi belajar terhadap minat belajar siswa		✓			
15	Alur penggunaan dalam aplikasi	✓				
16	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓				
17	Kemudahan dalam memahami soal		✓			
18	Keterkaitan antara soal dengan materi		✓			
19	Umpan balik evaluasi	✓				
20	Keterkaitan antara umpan balik dengan pembelajaran		✓			
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
21	Pemilihan musik yang digunakan	✓				
22	Kejelasan audio		✓			
23	Tampilan tulisan		✓			
24	Tampilan media pembelajaran	✓				
25	Akses terhadap tombol	✓				
26	Fungsi tombol	✓				
27	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran		✓			
28	Keterkaitan antara animasi dengan materi		✓			
29	Kreatifitas ide dan gagasan	✓				
30	Inovasi dalam media	✓				

Kudus, 20.....

Siswa


(Salahuddin Rasyid)

LAMPIRAN V

Tabulasi Data Angket Uji Kelayakan Modul Pembelajaran

1. Data Angket Uji Kelayakan Ahli Media
2. Data Angket Uji Kelayakan Ahli Materi
3. Data Angket Uji Kelayakan oleh Siswa MAN 2 Kudus
4. Data Angket Uji Kelayakan oleh Siswa SMAN 2 Kudus

Lampiran 11. Data Angket Uji Kelayakan oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No. Butir	Skor Ahli Media 1	Skor Ahli Media 2	Jumah Skor Tiap Aspek
1	Aspek Perangkat Lunak	1	4	3	99
		2	4	3	
		3	4	5	
		4	3	5	
		5	4	3	
		6	4	3	
		7	5	2	
		8	5	4	
		9	4	3	
		10	4	2	
		11	4	4	
		12	4	4	
		13	5	4	
2	Aspek Komunikasi Visual	14	4	4	88
		15	3	3	
		16	3	3	
		17	4	3	
		18	4	3	
		19	5	2	
		20	5	2	
		21	5	2	
		22	4	4	
		23	4	3	
		24	4	5	
		25	4	5	
		Jumlah			

Lampiran 12. Data Angket Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	No. Butir	Skor Ahli Materi 1	Skor Ahli Materi 2	Skor Ahli Materi 3	Jumah Skor Tiap Aspek
1	Aspek Materi	1	4	4	4	151
		2	5	4	4	
		3	4	4	4	
		4	3	4	4	
		5	4	5	5	
		6	4	5	5	
		7	5	5	5	
		8	4	5	4	
		9	4	5	4	
		10	3	4	4	
		11	4	3	4	
		12	4	4	4	
2	Aspek Soal	13	4	4	3	119
		14	4	3	4	
		15	5	4	3	
		16	5	4	5	
		17	4	4	5	
		18	4	4	5	
		19	4	4	3	
		20	4	4	3	
		21	4	4	4	
		22	3	4	4	
3	Aspek Bahasa	23	4	3	5	50
		24	4	4	5	
		25	5	4	4	
		26	4	4	4	
4	Aspek Keterlaksanaan	27	5	4	4	55
		28	5	4	5	
		29	4	5	5	
		30	4	5	5	
Jumlah			124	124	127	375

Lampiran 13. Data Angket Uji Kelayakan oleh Siswa MAN 2 Kudus

ASPEK PENILAIAN	RESPON SISWA																																SKOR TIAP ASPEK			
	NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		32		
REKAYASA PERANGKAT LUNAK	1	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	861		
	2	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5			
	3	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	5				
	4	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5			
	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	5			
	6	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5		5	
DESAIN PEMBELAJARAN	7	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2033	
	8	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5		
	9	4	5	5	4	3	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5	5	5			
	10	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5		
	11	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5		
	12	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	3	5	5	3	5	4	5	5	4	4	4	5	5		
	13	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5			
	14	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4			
	15	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4			
	16	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4		
	17	5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5		
	18	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5		
	19	4	5	5	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	3	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4		
	20	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4		
KOMUNIKASI VISUAL	21	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4			
	22	4	4	4	4	4	5	3	4	4	2	5	5	3	4	3	5	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4			
	23	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5			
	24	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5			
	25	4	5	4	4	3	4	3	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4			
	26	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4		
	27	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5			
	28	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4		
	29	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5		
	30	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5			
JUMLAH SKOR	131	136	137	133	123	147	132	138	138	134	121	138	139	138	140	135	139	128	126	142	124	124	139	144	125	136	133	144	131	135	132	142	140	4306		

Lampiran 14. Data Angket Uji Kelayakan Oleh Siswa SMAN 2 Kudus

ASPEK PENILAIAN	RESPON SISWA																																JUMLAH SKOR TIAP ASPEK		
	NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		32	
REKAYASA PERANGKAT LUNAK	1	4	5	5	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	839
	2	5	5	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5		
	3	5	5	4	5	4	4	3	3	5	3	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	5		
	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	5	3	5	5	4	5		
	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5		
	6	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	
DESAIN PEMBELAJARAN	7	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	3	5	5	5	4	1863	
	8	4	4	3	4	4	5	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	4	3	5	4	5	4		
	9	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	5		
	10	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4		5	3	3	5	4	5	4	4	5	3	4	3	5	4	3	4	4	5	5		
	11	5	5	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5		
	12	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	3	4	5	4	4	5	4	5	5		
	13	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	4	3	3	5	4	5	5	5	4	4		
	14	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5		
	15	5	5	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5		
	16	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4		
	17	5	4	4	4	4	5	3	3	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	3	5	4	4	5		
	18	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	4	5	5		
	19	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	3	5	5	5	5	4	4	5		
	20	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	5	3	3	5	4	5	5	5	5	4		
KOMUNIKASI VISUAL	21	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	1379	
	22	5	4	4	5	4	4	3	3	5	3	5	3		5	4	3	4	4	4	5	3	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4		
	23	3	4	5	4	3	5	4	4	5	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	4	5	3	4	5	5	5	3	5	5		
	24	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5		
	25	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5		
	26	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5		
	27	3	4	5	5	4	5	3	3	5	5	5	3		5	3	3	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	4	5	4		
	28	5	4	4	5	4	4	3	3	5	5	3	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	5	4	5	3	5	5		
	29	4	5	4	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	5	3	5		4
	30	4	5	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5		5
JUMLAH SKOR	137	138	130	137	117	130	114	105	137	122	129	121	123	129	109	102	137	133	134	132	120	135	122	128	98	142	137	129	144	127	143	140	4081		

LAMPIRAN VI

Surat Keterangan Penelitian

- 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas**
- 2. Surat Rekomendasi dari Kantor Kespangpol Provinsi Yogyakarta**
- 3. Surat Ijin Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah**
- 4. Surat Rekomendasi dari Kantor Kesbangpol Kabupaten Kudus**
- 5. Surat Ijin Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Kudus**

Lampiran 15. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSG 00592

No : 0913/H34/PL/2016
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

20 Mei 2016

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
3. Bupati Kabupaten Kudus c.q. Kepala Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu (PMPPT) Kabupaten Kudus
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Kudus
5. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Kudus

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Produk Multimedia Sebagai Media Belajar Bahasa Perancis untuk SMA/MA pokok Bahasan Futur Proche, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Moh.syamsuhadi Kurniawan	09520244050	Pend. Teknik Informatika	SMA Negeri 2 Kudus

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Totok Sukardiyono, MT
NIP : 19670930 199303 1 005

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Mei 2016 s/d Agustus 2016

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 0912/H34/PL/2016
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

20 Mei 2016

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
3. Bupati Kabupaten Kudus c.q. Kepala Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Perijinan Terpadu (PMPPT) Kabupaten Kudus
4. Kepala Dinas Pendidikan, pemuda, dan Olahraga Kabupaten Kudus
5. Kepala Sekolah MAN 2 Kudus

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Produk Multimedia Sebagai Media BELajar Bahasa Perancis untuk SMA/MA Pokok Bahasan Futur Proche, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

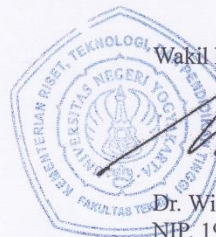
No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Moh.syamsuhadi Kurniawan	09520244050	Pend. Teknik Informatika	MAN 2 Kudus

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Totok Sukardiyono, MT
NIP : 19670930 199303 1 005

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Mei 2016 s/d Agustus 2016

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 0014

Tembusan :
Ketua Jurusan

Lampiran 16. Surat Rekomendasi Kantor Kesbangpol Provinsi Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon: (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Nomor : 074/1680/Kesbangpol/2016
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah
Di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Teknik Informatika ,Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 0912 /H34 / PL / 2016
Tanggal : 20 Mei 2016
Perihal : Permohonan izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "**PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA / MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE** " kepada :

Nama : MOH.SYAMSUHADI KURNIAWAN
NIM : 09520244050
No. HP/Identitas : 085741076061
Prodi /Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika / Pend. Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik ,Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA N 2 Kudus dan MAN 2 Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah
Waktu Penelitian : 27 Mei 2016 s.d 31 Agustus 2016

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

an KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY
KABID. POLDAGRIS DAN KEMASYARAKATAN

ARIS ARIYANTO, SH. MM
NIP. 196801281998031003

Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Gubernur DIY (Sebagai Laporan)

Lampiran 17. Surat Ijin BPMD Provinsi Jawa Tengah



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id http : //bpmd.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/1868/04.5/2016

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
 3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.
- Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/1680/Kesbangpol/2016 tanggal 20 Mei 2016 Perihal : Rekomendasi Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : MOH.SYAMSUHADI KURNIAWAN
2. Alamat : NGEMPLIK WETAN RT 07 / RW 01, KECAMATAN KARANGANYAR, KABUPATEN DEMAK, PROVINSI JAWA TENGAH
3. Pekerjaan : MAHASISWA

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN *FUTUR PROCHE*
- b. Tempat / Lokasi : 1. SMA N 2 KUDUS
2. MAN 2 KABUPATEN KUDUS
- c. Bidang Penelitian : Teknik
- d. Waktu Penelitian : 27-05-2016 s.d. 31-08-2016
- e. Penanggung Jawab : Totok Sukardiyono, M.T.
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 26 Mei 2016

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Semarang, 26 Mei 2016

Nomor : 070/6095/2016
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Bupati Kudus
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol dan
Linmas Kab Kudus

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/1868/04.5/2016 Tanggal 26 Mei 2016 atas nama MOH.SYAMSUHADI KURNIAWAN dengan judul proposal PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN *FUTUR PROCHE*, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



L. SUJARWANTO DWIATMOKO, M.Si.
Pembina Utama Madya
NIP. 19651204 199203 1 012

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Wakil Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. MOH.SYAMSU HADI KURNIAWAN.

Lampiran 18. Rekomendasi Kantor Kespangpol Kabupaten Kudus



PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan. Simpang Tujuh No. 1 Kudus Kode Pos 59313

Telepon (0291) 435010 Faks (0291) 435010

E-mail : Kesbangkds@yahoo.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 270/335/20.04/2016

- Dasar :
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 Tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 Tanggal 21 Januari 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 - Peraturan Bupati Kabupaten Kudus Nomor 14 Tahun 2015 Tanggal 30 Maret 2015 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian di Kabupaten Kudus.
- Memperhatikan : Surat Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor : 070/1868/04.5/2016 tanggal 26 Mei 2016 Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian
- Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kudus, memberikan rekomendasi kepada :
- Nama : MOH. SYAMSUHADI KURNIAWAN
Alamat : Desa Ngemplik Wetan RT 007 RW 001 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak
Pekerjaan : Mahasiswa
- Untuk : Melakukan Penelitian dalam rangka penyusunan Karya Ilmiah (Skripsi/Tesis/Tugas Akhir, dsb) dengan rincian sebagai berikut :
- Nama proposal : PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE
 - Tempat/Lokasi : Wilayah Kabupaten Kudus
 - Bidang Penelitian : Teknologi
 - Waktu Penelitian : 30 Mei 2016 s/d 30 November 2016
 - Penanggungjawab : Ir. SUJARWANTO DWIATMOKO, M.Si
 - Status Penelitian : Baru
 - Anggota Peneliti : -
 - Nama Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi penelitian;
- Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud menyerahkan hasilnya kepada Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kudus;
- Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Kudus, 30 Mei 2016

KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK



Lampiran 19. Surat Ijin Dinas Pendidikan dan Olahraga Kabupaten Kudus



PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
Jalan Mejobo Mlati Kidul Telp. (0291) 438563 Fax 438563
KUDUS 59319

NOMOR : 073 / 2372 / 03.01 / 2016
SIFAT :
LAMPIRAN :
PERIHAL : Ijin Penelitian

Kudus , 1 Juni 2016
Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Di Yogyakarta

Berdasarkan surat Saudara Nomor : 0913 / H34 / PL / 2016 Tanggal 20 Mei 2016, perihal Permohonan Izin Penelitian .
Dengan ini kami tidak keberatan dan member izin kepada :

NAMA : MOH. SYAMSUHADI KURNIAWAN
NIM : 09520244050
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JUDUL TUGAS AKHIR : PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS
UNTUK SMA / MA POKOK BAHASAN
FUTUR PROCHE

Dengan Catatan :

1. Koordinasi dengan Kepala SMA 2 Kudus
2. Menyesuaikan kesediaan dari Kepala SMA 2 Kudus
3. Menyesuaikan pekerjaan dan tidak mengganggu pekerjaan di SMA 2 Kudus
4. Selesai penyelenggaraan penelitian, laporan ke Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kab. Kudus

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLAH RAGA
Sekretaris



Pembina Tk.I

NIP. 19610803 198103 1 006

Tembusan :

1. Kepala SMA 2 Kudus
2. Sdr. MOH. SYAMSUHADI KURNIAWAN

LAMPIRAN VII

Script Code Media Pembelajaran

Lampiran 20. Script Code Media Pembelajaran

1. Script Code Musik

```
stop();

tombol_sound._alpha=30;
musik = 1;
function fungsi_musik(){
    wadah_musik=new Sound();
    if(musik==1){
        wadah_musik.loadSound("Musik.mp3",true);
        wadah_musik.setVolume(100);
        wadah_musik.onSoundComplete = function() {
            _root.fungsi_musik();
        }
    }
}
tombol_sound.onPress=function(){
    if(_root.musik==1){
        _root.musik=0;
        tombol_sound._alpha=30;
    }else{
        _root.musik=1;
        tombol_sound._alpha=100;
    }
    _root.fungsi_musik();
};
```

2. Script Code Saat Video Di Mainkan

```
stop();

var vidList : Object = new Object();
vidList.complete = function() {
    _level0.play(); //this is the action that occurs when the movie is finished
}
vid.addEventListener ("complete",vidList);
stop();

tombol_skkd.enabled = false;
tombol_skkd._alpha = 50;

tombol_materi.enabled = false;
tombol_materi._alpha = 50;
```

```
tombol_evaluasi.enabled = false;  
tombol_evaluasi._alpha = 50;
```

```
tombol_tentang.enabled = false;  
tombol_tentang._alpha = 50;
```

```
tombol_exit.enabled = false;  
tombol_exit._alpha = 50;
```

```
tombol_informasi.enabled = false;  
tombol_informasi._alpha = 50;
```

```
sound.enabled = false;  
sound._alpha = 50;
```

3. Script Code Halaman Evaluasi

```
stop();  
mc_jawaban1._visible = false;  
mc_jawaban2._visible = false;  
mc_jawaban3._visible = false;  
mc_jawaban4._visible = false;  
mc_jawaban5._visible = false;  
mc_jawaban6._visible = false;  
mc_jawaban7._visible = false;  
mc_jawaban8._visible = false;  
mc_jawaban9._visible = false;  
mc_jawaban10._visible = false;  
  
function fungsi_hit_kover() {  
    deret_tombol_hit = new Array(hit1, hit2, hit3, hit4, hit5, hit6, hit7, hit8, hit9, hit10);  
    for (i=0; i<5; i++) {  
        deret_tombol_hit[i].useHandCursor = false;  
        setProperty("hit"+(i+1), _visible, true);  
    }  
    setProperty("hit"+nomor_soal, _visible, false);  
}  
fungsi_hit_kover();  
  
bank_soal = 10;  
jumlah_soal = 10;  
nomor_soal = 0;  
  
function fungsi_inisialisasi_bank_soal() {
```

```

deret_bank_soal = new Array();
sudah = new Array();
for (i=0; i<bank_soal; i++) {
    deret_bank_soal[i] = i;
    sudah[i] = 0;
}
deret_kunci_jawaban = new Array();
deret_kunci_jawaban[0] = "A";
deret_kunci_jawaban[1] = "C";
deret_kunci_jawaban[2] = "A";
deret_kunci_jawaban[3] = "A";
deret_kunci_jawaban[4] = "D";
deret_kunci_jawaban[5] = "B";
deret_kunci_jawaban[6] = "A";
deret_kunci_jawaban[7] = "D";
deret_kunci_jawaban[8] = "C";
deret_kunci_jawaban[9] = "C";
}

function fungsi_acak_soal() {
    deret_soal_tampil = new Array();
    deret_kunci_tampil = new Array();
    deret_jawaban = new Array();
    for (i=0; i<jumlah_soal; i++) {
        deret_soal_tampil[i] = 0;
        deret_kunci_tampil[i] = "";
        deret_jawaban[i] = "";
        belum = 0;
        while (belum == 0) {
            item = random(bank_soal);
            if (sudah[item] == 0) {
                belum = 1;
                sudah[item] = 1;
                deret_soal_tampil[i] = deret_bank_soal[item]+2;
                deret_kunci_tampil[i] = deret_kunci_jawaban[item];
            }
        }
    }
}

fungsi_inisialisasi_bank_soal();
fungsi_acak_soal();

trace(deret_bank_soal);
trace(sudah);

```

```

trace(deret_soal_tampil);
trace(deret_jawaban);
trace(deret_kunci_jawaban);
trace(deret_kunci_tampil);

function fungsi_user_menjawab() {
    mc_jawaban1._visible = true;
    mc_jawaban2._visible = true;
    mc_jawaban3._visible = true;
    mc_jawaban4._visible = true;
    mc_jawaban5._visible = true;
    mc_jawaban6._visible = true;
    mc_jawaban7._visible = true;
    mc_jawaban8._visible = true;
    mc_jawaban9._visible = true;
    mc_jawaban10._visible = true;
    pilih_jawaban_listener = new Object();
    pilih_jawaban_listener.click = function(evt) {
        deret_jawaban[nomor_soal-1] = evt.target.selection.data;
        trace(deret_jawaban);
    };
    mc_jawaban1.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban2.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban3.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban4.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban5.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban6.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban7.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban8.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban9.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);

    mc_jawaban10.radioGroup.addEventListener("click",pilih_jawaban_listener);
}

function fungsi_simpan_nilai() {
    deret_update_nilai = _root.deret_hasil;
    if (skor>deret_update_nilai[2]) {

```

```

        deret_update_nilai[2] = skor;
        _root.tabelku.data.deret_nilai[_root.id_user] = deret_update_nilai;
    }
}

function fungsi_skoring() {
    nilai_benar = 10;
    skor = 0;
    deret_jawaban_benar = new Array();
    for (i=0; i<jumlah_soal; i++) {
        deret_jawaban_benar[i] = 0;
        if (deret_jawaban[i] == deret_kunci_tampil[i]) {
            deret_jawaban_benar[i] = nilai_benar;
        }
        skor += deret_jawaban_benar[i];
    }
    fungsi_simpan_nilai();
    gotoAndStop("f_hasil");
    tombol_laporan.onRelease = function() {
        _root.no_halaman = 6;
        _root.play();
    };
}

mulai = 0;
function fungsi_timer() {
    n_waktu = 0;
    detik = 59;
    menit = 9;
    _root.onEnterFrame = function() {
        if (mulai == 1) {
            n_waktu += 1;
            if (n_waktu>11) {
                n_waktu = 0;
                detik -= 1;
            }
            if (detik<0) {
                detik = 59;
                menit -= 1;
            }
            if (menit == 0 and detik<=0) {
                mulai = 0;
                fungsi_skoring();
            }
        }
    }
}

```

```

        display_timer = menit+":"+detik;
    };
}

function fungsi_buka_soal() {
    nomor_soal = n+1;
    gotoAndStop(deret_soal_tampil[n]);
    jumlah_tombol = 10;
    for (i=0; i<jumlah_tombol; i++) {
       setProperty("tombol_soal"+i, _alpha, 100);
    }
    setProperty("tombol_soal"+n, _alpha, 20);
    fungsi_user_menjawab();
    fungsi_hit_kover();
    tombol_posting.onRelease = function() {
        fungsi_skoring();
    };
}

function fungsi_navigasi() {
    tombol_soal0.onRelease = function() {
        n = 0;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal1.onRelease = function() {
        n = 1;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal2.onRelease = function() {
        n = 2;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal3.onRelease = function() {
        n = 3;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal4.onRelease = function() {
        n = 4;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal5.onRelease = function() {
        n = 5;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal6.onRelease = function() {
        n = 6;

```



```

        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal7.onRelease = function() {
        n = 7;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal8.onRelease = function() {
        n = 8;
        fungsi_buka_soal();
    };
    tombol_soal9.onRelease = function() {
        n = 9;
        fungsi_buka_soal();
    };
}
tombol_mulai.onRelease = function() {
    n = 0;
    fungsi_buka_soal();
    fungsi_navigasi();
    mulai = 1;
    fungsi_timer();
};

_root.tombol_skkd.enabled = false;
_root.tombol_skkd._alpha = 50;

_root.tombol_materi.enabled = false;
_root.tombol_materi._alpha = 50;

_root.tombol_video.enabled = false;
_root.tombol_video._alpha = 50;

_root.tombol_evaluasi.enabled = false;
_root.tombol_evaluasi._alpha = 50;

_root.tombol_tentang.enabled = false;
_root.tombol_tentang._alpha = 50;

_root.tombol_exit.enabled = false;
_root.tombol_exit._alpha = 50;

_root.tombol_informasi.enabled = false;
_root.tombol_informasi._alpha = 50;

```

LAMPIRAN VIII

Dokumentasi Penelitian di Kelas

Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian di Kelas

1. Dokumentasi Foto Penelitian di MAN 2 Kudus



2. Dokumentasi Foto Penelitian di SMAN 2 Kudus

