

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES PUZZLE*
BERGAMBAR DENGAN SISTEM OPERASI ANDROID PADA
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
SMA N 1 SANDEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Univeritas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Titis Dwiuliani

NIM 12204241044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

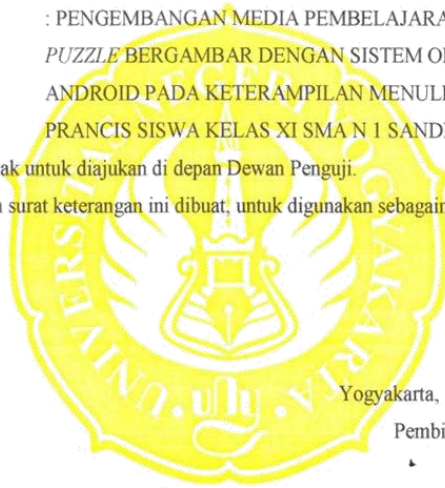
Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.
NIP. : 19730330 200212 2 001

sebagai pembimbing , menerangkan bahwa tugas akhir mahasiswa:

Nama : Titis Dwiyluiani
No. Mhs : 12204241044
Judul TA : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES*
PUZZLE BERGAMBAR DENGAN SISTEM OPERASI
ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI SMA N 1 SANDEN.

sudah layak untuk diajukan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, Desember 2016
Pembimbing,

Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.
NIP.19730330 200212 2 001

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa kelas XI SMA N 1 Sanden” telah dipertahankan di depan dewan penguji pada Jum’at, 30 Desember 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko P., M.Pd.	Ketua		11-01-2017
Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.	Sekretaris		06-01-2017
Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd.	Penguji Utama		06-01-2017

Yogyakarta, 11 Januari 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Titis Dwiyuliani

NIM : 12204241044

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuansaya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Desember 2016

Penulis,



Titis Dwiyuliani

MOTTO

“Dan Allah tidak menjadikan pemberian bala bantuan itu melainkan sebagai kabar gembira bagi (kemenangan) mu, dan agar tentram hatimu karenanya. Dan kemenanganmu itu hanyalah dari Allah Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”

(Ali Imran, 3: 126)

“Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya didapatkan oleh mereka yang bersemangat mengejarnya”

(Abraham Lincoln)

“Kawulo mung sadermo, mobah-mosik kersaning Hyang sukmo”
Lakukan yang kita bisa, setelahnya serahkan kepada Tuhan.

(Dian Ribut)

“Nothing is impossible. Anything can happen as long as we believe. Fighting!”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT, karya kecil ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku tersayang, ibu Parjiyem dan bapak Sukardi yang selalu memberi doa, motivasi, kasih sayang, dan segala pengorbanan. Semua itu luar biasa.
2. Mas Koko (Handoko) dan Koko (Purwoko Raharjo, S.Pd.) yang selalu memberi doa, semangat, dan dukungan, i love you both.
3. Teman-teman kelas J Pendidikan Bahasa Prancis UNY 2012 yang selalu memotivasi dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
4. Keluarga besar kost unyu CT VI-123 C yang selalu memberi doa dan semangat dalam penyelesaian tugas akhir skripsi, i miss you gaes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini tidak akan dapat tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Widyastuti Purbani, M.A selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
2. Drs. Maman Suryaman, M.Pd selaku wakil dekan I Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
4. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd selaku pembimbing akademik dan dosen ahli materi yang telah membimbing materi pada pembuatan media pembelajaran *puzzle éducatif*.
5. Nuning Catur Sriwilujeng, M.A selaku pembimbing skripsi yang memberikan arahan dan masukan untuk penyusunan skripsi ini.
6. Ponco Wali Pranoto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli media pada pembuatan media pembelajaran *puzzle éducatif*.
7. Kedua Orangtuaku Ibu Parjiyem, Bapak Sukardi, dan kakakku Handoko atas doa dan motivasi yang luar biasa.
8. Galih Pratomo S.Kom selaku *programer* yang telah membantu dalam pembuatan *puzzle éducatif*.
9. Guru mata pelajaran bahasa Prancis dan siswa XI IPA 4 SMA N 1 Sanden.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2012 yang selalu memberikan motivasi dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.

11. Kost unyu (Teteh Mileh, mami Ana, mbak Gia, Welas, Putri, Septi, Meita, Sinta, Isni dan Dwi) yang memberi doa dan semangat dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini.

12. Semua pihak yang membantu penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Pada akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagaimana yang diharapkan.

Yogyakarta, Desember 2016

Penyusun,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>EXTRAIT</i>	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Masalah.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Batasan Istilah	6
H. Produk yang Diharapkan.....	7
BAB II. KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA.....	8
a. Pembelajaran Bahasa Asing	8
b. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA N 1 Sanden.....	9

2. Media Pembelajaran	10
a. Definisi Media Pembelajaran.....	10
b. Tujuan Media Pembelajaran	11
c. Manfaat Media Pembelajaran	11
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
e. Jenis Media Pembelajaran.....	13
3. Sistem Operasi Android.....	14
4. <i>Puzzle</i> Bergambar.....	16
a. Pengertian <i>Games Puzzle</i> Bergambar.....	16
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Games Puzzle</i> Bergambar pada Android.....	17
c. <i>Games Puzzle</i> Bergambar untuk Keterampilan Menulis.....	18
5. Materi <i>Présenter Quelqu'un et Les goûts</i>	19
6. Keterampilan Menulis	20
B. Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Pikir	23
D. Hipotesis yang Diharapkan.....	24
BAB III. METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Prosedur Penelitian.....	27
1. Analisis Potensi dan Masalah	28
2. Pengumpulan Data	28
3. Desain Produk	28
4. Validasi Desain	30
5. Revisi Desain	30
6. Ujicoba.....	30
C. Penilaian Produk	30
D. Subyek Penelitian	31
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31

1. Jenis Data.....	31
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
1. Analisis Potensi dan Masalah.....	41
a. Analisis Proses Pembelajaran.....	41
b. Analisis Media Pembelajaran.....	42
c. Analisis Kebutuhan Media.....	42
2. Pengumpulan Data.....	43
3. Desain Produk.....	43
a. <i>Flowchart</i>	44
d. <i>Storyboard</i>	45
e. Pengembangan Media Pembelajaran.....	45
4. Validasi Desain.....	47
a. Ahli materi.....	47
b. Ahli media.....	48
5. Revisi Desain.....	48
6. Ujicoba Produk.....	50
a. Penilaian oleh Guru Bahasa Prancis.....	51
b. Penilaian Tanggapan Siswa.....	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
C. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran.....	58
D. Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V. PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D).....	26
Gambar 2 : Hasil penilaian Validasi oleh Ahli Materi	48
Gambar 3 : Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media.....	49
Gambar 4 : Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis	52
Gambar 5 : Hasil Penilaian tanggapan siswa.....	55
Gambar 6 : Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa .	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Validasi Media oleh Dosen Ahli Media.....	33
Tabel 2 : Kisi-kisi Validasi Media Hasil Modifikasi oleh Dosen Ahli Media	34
Tabel 3 : Kisi-kisi Validasi Materi oleh Dosen Ahli Materi.....	35
Tabel 4 : Kisi-kisi Validasi Materi Hasil Modifikasi oleh Dosen Ahli Materi	35
Tabel 5 : Kisi-kisi Validasi Penilaian guru bahasa Prancis.....	36
Tabel 6 : Kisi-kisi Validasi Penilaian guru bahasa Prancis Hasil Modifikasi..	37
Tabel 7 : Kisi-kisi penilaian Tanggapan siswa	38
Tabel 8 : Kisi-kisi penilaian Tanggapan siswa Hasil Modifikasi	38
Tabel 9 : Kisi-kisi penilaian Tanggapan Siswa Hasil Modifikasi	39
Tabel 10 : Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	40
Tabel 11 : Kategori Penilaian Tanggapan Siswa.....	40
Tabel 12. Hasil Analisis Silabus Kelas XI SMA N 1 Sanden	43
Tabel 13 : Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi	48
Tabel 14 : Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media.....	49
Tabel 15 : Revisi saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media.....	50
Tabel 16 : Hasil revisi saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media	50
Tabel 17 : Hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Prancis	52
Tabel 18 : Hasil penilaian tanggapan siswa	54
Tabel 19 : Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1	
1. <i>Flowchart</i>	66
2. <i>Storyboard</i>	67
3. Naskah materi	70
LAMPIRAN 2	
1. Silabus.....	78
LAMPIRAN 3	
1. Lembar Validasi Ahli Materi.....	104
2. Skor Angket Penilaian Ahli Materi.....	109
3. Lembar Validasi Ahli Media	110
4. Skor Angket Ahli Media	114
LAMPIRAN 4	
1. Tampilan Media Pembelajaran <i>Puzzle Éducatif</i>	115
LAMPIRAN 5	
1. Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis	120
2. Skor Penilaian Guru Bahasa Prancis	122
3. Lembar Tanggapan Siswa	123
4. Skor Angket Penilaian Tanggapan Siswa	131
LAMPIRAN 6	
1. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Jurusan	133
2. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas.....	134
3. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Kabupaten.....	135
4. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Sanden.....	136
5. Dokumentasi Penelitian.....	137
6. <i>Résumé</i>	140

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES PUZZLE*
BERGAMBAR DENGAN SISTEM OPERASI ANDROID PADA
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
SMA N 1 SANDEN**

Oleh:
Titis Dwiyuliani
NIM. 12204241044

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *games puzzle* bergambar berbasis Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI.

Penelitian ini adalah *Research and Developpement (R&D)* dengan enam tahap model pengembangan yang terdiri dari a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, dan f) ujicoba produk. Uji coba produk dilaksanakan pada 22 Oktober 2016 di SMA N 1 Sanden Bantul dengan 1 guru dan 27 siswa kelas XI IPA 4 (20 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki) sebagai responden. Penilaian produk bersifat deskriptif berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket tertutup. Validasi kualitas media dilakukan oleh ahli media yaitu dosen Jurusan Teknik Informatika UNY, sedangkan validasi kualitas materi dilakukan oleh ahli materi pembelajaran yaitu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY.

Penelitian ini menghasilkan media berbentuk *games puzzle* bergambar berbasis Android dengan materi *présenter quelqu'un* dan *les goûts* yang bernama *Puzzle Éducatif*. Penilaian produk didasarkan pada kualitas media, kualitas materi, respon guru bahasa Prancis, serta respon siswa. Kualitas media yang divalidasi oleh dosen ahli media memperoleh persentase sebesar 83,18% yang berkategori “sangat baik”. Kualitas materi yang dinilai oleh dosen ahli materi mendapat persentase sebesar 85,42% dengan kategori “sangat baik”. Guru bahasa Prancis SMA N 1 Sanden Bantul memberikan persentase sebesar 74,66% yang berkategori “baik”. Sementara hasil persentase penilaian tanggapan siswa kelas XI SMA N 1 Sanden Bantul ialah 89,20% yang dikategorikan sebagai “sangat setuju”. Rerata dari keempat persentase penilaian tersebut ialah sebesar 83,11% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *Puzzle Éducatif* layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI.

Kata kunci: media pembelajaran, games puzzle bergambar, Android, keterampilan menulis bahasa Prancis.

**DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PÉDAGOGIQUE DU JEU DE PUZZLE
ILLUSTRÉ EN PROFITANT DE L'ANDROÏDE POUR L'APPRENTISSAGE DE
LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE EN FRANÇAIS DES
APPRENANTS DE LA CLASSE XI DE SMA N 1 SANDEN**

Par :
Titis Dwiyuliani
NIM. 12204241044

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de développer et d'examiner la faisabilité du logiciel pédagogique du jeu de puzzle illustré en profitant de l'Androïde pour l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI.

Cette recherche est une *Recherche et Développement (R&D)* avec six étapes qui se composent de : a) l'analyse du potentiel et du problème, b) la collecte des données, c) le dessin du produit, d) la validation du dessin, e) la révision du dessin, et f) l'examen du produit. L'examen du produit a eu lieu le 22 octobre 2016 à SMA N 1 Sanden Bantul où un enseignant du français et les 27 apprenants de la classe XI IPA 4 (20 filles et 7 garçons) étaient engagés comme répondants. La validation du produit se faisait de manière descriptive basée sur des données quantitatives et qualitatives. Cette recherche a employé l'instrument des enquêtes fermées pour collecter des données. La validation de qualité de média a été effectuée par l'expert du média, un professeur du Département de l'Ingénierie Informatique d'UNY, tandis que la validation de qualité de la matière a été menée par l'expert de la matière pédagogique, un professeur du Département du Français d'UNY.

Cette recherche a produit un logiciel pédagogique du jeu de puzzle illustré en profitant de l'Androïde ayant le thème de « *présenter quelqu'un* » et « *les goûts* » dont le nom est *Puzzle Éducatif*. La validation du logiciel se fonde sur la qualité de média, la qualité de matière, la réponse de l'enseignant du français, et la réponse des apprenants. La qualité de média qui a été validée par la maîtrise du média a obtenu du 83,18% qui faisant partie de la catégorie « excellent ». La qualité de matière qui a été évaluée par la maîtrise de matière pédagogique a obtenu du 85,42% dont la catégorie était « excellent ». L'enseignant du français de SMA N 1 Sanden Bantul a donné l'évaluation de 74,66% qui faisant partie de la catégorie « bien ». Le résultat des enquêtes qui ont montré les réponses des apprenants a contribué le 89,20% dont la catégorie était « fortement d'accord ». Le pourcentage moyen de ces quatre évaluations était 83,11% qui faisant partie dans la catégorie « excellent ». Ce résultat a montré que le logiciel pédagogique de *Puzzle Éducatif* était faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI.

Les mots clés : le logiciel pédagogique, le jeu de puzzle illustré, l'Androïde, la compétence d'expression écrite en français

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah menengah atas (SMA). Pembelajaran bahasa Prancis berdasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang masih dipakai di beberapa sekolah ini bertujuan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan-keterampilan ini saling berhubungan sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam belajar bahasa. Dalam menulis, siswa harus memperhatikan tata bahasanya.

SMA N 1 Sanden merupakan salah satu sekolah menengah atas yang mengajarkan bahasa Prancis. Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL) di SMA N 1 Sanden, siswa dalam menulis bahasa Prancis masih banyak menemui hambatan, khususnya kesalahan gramatikal. Misal penggunaan diksi yang tidak sesuai dengan subjek yang digunakan. Kesalahan penggunaan *être* misalnya dapat dilihat dalam kalimat berikut *il suis acteur*. Kalimat tersebut seharusnya *il est acteur* (dia adalah aktor). Contoh lain, siswa masih bingung dalam membedakan kata kerja *être* dan *avoir*. Misal kesalahan penggunaan kata kerja *avoir* untuk menyatakan usia *il est dix-sept ans*. Kalimat tersebut seharusnya *il a dix-sept ans* (dia berusia 17 tahun).

Kemampuan gramatikal merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari bahasa, sehingga harus dipelajari dengan benar.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tingkat berpikir siswa yang semakin kompleks, menuntut guru untuk lebih kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru memegang peran yang dominan dan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu hal yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Media ini sebagai alat pendukung dan mempermudah siswa dalam belajar menulis bahasa Prancis. Media pembelajaran yang digunakan dituntut sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Salah satu sistem operasi yang saat ini sering digunakan yaitu Android. Android banyak digunakan masyarakat misalnya dalam hiburan atau bermain game dan alat untuk berkomunikasi, karena Android dapat diperoleh dengan mudah dan tersedia di mana saja. Sebagian besar pengguna Android ini adalah siswa SMA. Sebagai contoh, 80% siswa SMA N 1 Sanden sudah memiliki dan menggunakan Android, misalnya untuk *games* dan media sosial. *Games* dalam sistem operasi Android ini akan lebih bermanfaat apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk itu perlu dan penting dikembangkan media pembelajaran yang dapat menggunakan *games* sebagai media pembelajaran agar memotivasi dan menarik siswa dalam belajar.

Games yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran menulis bahasa Prancis salah satunya yaitu *games puzzle* bergambar. *Games*

puzzle bergambar merupakan media visual yang melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk dapat memecahkannya. *Games* ini terdiri dari potong-potongan sebuah gambar acak kemudian disusun menjadi gambar utuh. *Games puzzle* bergambar merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan fokus. Selain itu, siswa dapat bermain dan belajar sehingga materi pembelajaran akan tetap tersampaikan dengan permainan.

Media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar di SMA N 1 Sanden bervariasi, di antaranya papan tulis *whiteboard* dan *blackboard*, *lcd* proyektor untuk komputer, kartu bergambar, *hand-out*, buku ajar *Le Mag* dan lain sebagainya. Akan tetapi media pembelajaran tersebut sudah biasa digunakan di SMA. Media pembelajaran perlu dikembangkan agar lebih bervariasi. Fasilitas di SMA Sanden juga sudah bagus, seperti disediakan *wifi* untuk guru, karyawan, dan siswa. *Wifi* ini mempermudah warga sekolah dalam mengakses internet. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan *games* pada sistem operasi Android. Peneliti menggunakan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa dalam menulis bahasa Prancis masih melakukan banyak kesalahan ejaan dan gramatikal.
2. Media pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Prancis belum menggunakan fasilitas sekolah dengan maksimal.
3. Banyak siswa SMA N 1 Sanden yang menggunakan Android akan tetapi belum digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi diperlukan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Misal pengembangan media pembelajaran *games* dengan sistem operasi Android.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media dan kelayakan penggunaan media pembelajaran *games puzzle* bergambar dengan sistem operasi Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N 1 Sanden.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *games puzzle* bergambar dengan sistem operasi Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA N 1 Sanden?

2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran *games puzzle* bergambar dengan sistem operasi Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas di XI SMA N 1 Sanden?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran menggunakan *games puzzle* bergambar dengan sistem operasi Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA N 1 Sanden.
2. Menguji kelayakan penggunaan media pembelajaran *games puzzle* bergambar dengan sistem operasi Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA N 1 Sanden.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang baru sehingga dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan proses pembelajaran bahasa Prancis SMA N 1 Sanden.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan menjadi referensi untuk memperbanyak media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mutu pendidikan dapat lebih meningkat.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis.
- c. Bagi siswa, media pembelajaran hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu keterampilan menulis bahasa Prancis.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman, wawasan, dan pengetahuan yang lebih luas.
- e. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran *games puzzle* bergambar berbasis Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis serta menambah referensi untuk penelitian berikutnya.

G. Batasan Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses kegiatan belajar mengajar supaya siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.
2. *Games* adalah permainan yang dimainkan untuk hiburan atau kesenangan dan mempunyai aturan permainan.
3. *Games puzzle* adalah nama jenis permainan yang dimainkan dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh sehingga dapat mengetahui informasi yang ada di dalam gambar tersebut.
4. Sistem operasi Android adalah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang digunakan di beberapa telepon genggam, sehingga berbagai aplikasi untuk telepon genggam dapat diunduh. Pada penelitian ini aplikasi media

pembelajaran *games puzzle* bergambar hanya dapat diunduh pada sistem operasi Android.

5. Keterampilan menulis yaitu kemampuan siswa untuk mengungkapkan informasi secara tertulis menggunakan kata, frasa, dan kalimat dengan ejaan, tanda baca yang tepat serta sesuai dengan tata bahasa yang benar.

H. Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berbentuk *games puzzle* yang dapat diunduh secara gratis di *playstore* telepon genggam yang bersistem operasi Android.

Games ini terdiri dari petunjuk permainan, soal latihan, materi, standar kompetensi, kompetensi dasar, profil, dan sumber media pembelajaran. Media ini berfokus pada pembelajaran keterampilan menulis pada materi *présenter quelqu'un et les goûts*. Media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam belajar menulis bahasa Prancis.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA

a. Pembelajaran Bahasa Asing

Izzan (2010:4) mengemukakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi seseorang dengan orang lain dan menjadi media penghubung antara masyarakat suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Bahasa bersifat dinamis yang berarti bahasa adalah satu-satunya milik manusia yang tidak pernah lepas dari semua kegiatan dan gerak manusia sepanjang keberadaan manusia sebagai makhluk yang berbudaya dan bermasyarakat (Muhammad, 2011:57). Dengan demikian bahasa asing menjadi bahasa target untuk dipelajari dan dikuasai oleh banyak kalangan. Pringgawidagda (2002:17) mengatakan bahwa bahasa target adalah bahasa yang sedang dipelajari atau ingin dikuasai seseorang. Lebih lanjut, menurut Pringgawidagda bahasa target dapat berwujud sebagai bahasa ibu, bahasa kedua ataupun bahasa asing. Misal, seorang pembelajar belajar bahasa ibu (bahasa Jawa), kemudian belajar bahasa kedua (bahasa Indonesia), dan apabila memungkinkan pembelajar akan belajar bahasa asing (Prancis, Inggris, Jerman). Lebih lanjut, penguasaan berbahasa anak atau seorang pembelajar bahasa terjadi karena pemerolehan (informal) atau pembelajaran formal (di dalam *setting* kelas dengan adanya guru, pembelajar (siswa), materi, tujuan, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa asing merupakan alat komunikasi sehingga menjadi target penting untuk dikuasai baik formal ataupun informal. Pemerintah memberikan tempat di dunia pendidikan atau pembelajaran secara formal untuk mempelajari bahasa asing. Khususnya di kalangan SMA atau SMK.

b. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA N 1 Sanden

Pringgawidagda (2002:12) mengatakan tujuan penguasaan bahasa yaitu agar seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Latar belakang kebudayaan yang berbeda memberikan pemandangan baru bagi seseorang tentang kebudayaan luar yang dapat membangun dan menciptakan kerjasama antarnegara yang menguntungkan kedua belah pihak. Berkaitan dengan tujuan penguasaan bahasa tersebut bahasa asing menjadi bahasa target untuk dikuasai. Chaer (2009:37) mengatakan bahwa bahasa target merupakan bahasa yang sedang dipelajari dan ingin dikuasai. Bahasa target dapat berupa bahasa ibu (B1), bahasa kedua (B2), Maupun bahasa asing (BA). Misal di Indonesia B1 yaitu bahasa daerah, B2 yaitu bahasa Indonesia. Penguasaan bahasa asing sebagai bahasa target telah banyak dipelajari secara formal. Salah satu sekolah yang mempelajari bahasa asing yaitu SMA N 1 Sanden.

Mata pelajaran bahasa Prancis telah menjadi bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris di SMA N 1 Sanden. Guru mata pelajaran bahasa Prancis adalah Dra. Tri Supartinah. Pembelajaran bahasa Prancis di SMA N 1 Sanden mengacu pada KTSP yang berorientasi pada empat keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius*, secara harfiah artinya “tengah”, “perantara” atau “pengantar” (Arsyad, 2006:3). Lebih lanjut menurut Arsyad, media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap proses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Bovee dalam Sanaky (2013:3) media yaitu suatu alat yang berfungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi dan digunakan oleh guru untuk menampilkan, menyampaikan informasi materi atau pesan pembelajaran kepada siswa.

Menurut Pujiriyanto (2012:25) pembelajaran merupakan upaya pengaturan informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi terjadinya tindak belajar. Media pembelajaran merupakan semua yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa, dan terjadilah proses belajar (Sadiman, 2006:7).

Suryaman (2012:123) mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah perantara atau pengantar. Secara terminologis, media pembelajaran yaitu semua perantara (bahan atau alat) yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misal, media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, internet, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk alat yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta merangsang pikiran, perhatian, minat belajar siswa yang menyebabkan terjadinya suatu proses belajar. Proses belajar ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran menurut Sanaky (2013:5) yaitu sebagai berikut.

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

Sedangkan menurut Pujiriyanto (2012:25) tujuan media adalah untuk menyampaikan informasi dan membimbing proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu digunakan untuk membantu siswa agar fokus pada materi pembelajaran dan mempermudah siswa memahami informasi yang disampaikan dalam proses belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dkk. (2006:17-18) manfaat media pembelajaran secara umum sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan.

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya untuk objek yang terlalu besar, kecil, lambat atau cepat dapat digantikan dengan gambar, foto, film bingkai atau model.
3. Mengatasi siswa yang pasif dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Media yang digunakan dapat memotivasi belajar siswa dan memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan. Media yang digunakan juga mendorong siswa untuk belajar sendiri sesuai kemampuan dan minat.
4. Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan siswa rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama mengenai materi yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat Sadiman di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperjelas dalam memahami materi pembelajaran, memotivasi, dan merangsang siswa agar aktif dan berinteraksi langsung dengan lingkungan (antarsiswa atau pun guru).

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2002:15) salah satu fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi proses belajar mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Livie dan Lentz dalam Sanaky (2013:7) menjelaskan empat fungsi media pembelajaran, khususnya fungsi media visual yaitu sebagai berikut :

1. Fungsi atensi yaitu media visual merupakan suatu inti, menarik, dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu alat bantu untuk menarik perhatian siswa agar fokus kepada pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami informasi atau isi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

e. Jenis Media Pembelajaran

Darmawan (2014:66) mengatakan bahwa media permainan dikembangkan berdasarkan “pembelajaran yang menyenangkan” dan siswa akan diberi tahu mengenai cara dan aturan permainan. Lebih lanjut, Eleanor.L Criswell dalam Deni Damawan, (2014:66) mengatakan *“Instructional games are a type of training simulation. Like simulation, they require the student to act in a*

problem situation". Kalimat tersebut berarti bahwa pembelajaran didesain seolah siswa mengikuti permainan yang disajikan melalui simulasi tertentu yang diperlukan supaya siswa dapat menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006:34) menyebutkan permainan termasuk dalam jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi. Jenis media permainan misalnya teka-teki, simulasi, permainan papan. Dapat disimpulkan bahwa permainan atau *games* adalah media pembelajaran yang menyenangkan sesuai perkembangan teknologi, seperti media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *games puzzle* bergambar berbasis Android.

3. Sistem operasi Android

Pengembangan aplikasi permainan *puzzle* ini berbasis pada sistem operasi Android. Menurut Yuniar Supardi dalam Pambudi (2013:2) mengatakan Android merupakan sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Kadir (2013:6) menambahkan Android merupakan sistem operasi yang "open source" atau *platform* terbuka untuk para pengembang dalam menciptakan aplikasi mereka sendiri. Biasanya digunakan untuk perangkat lunak *mobile* seperti *smartphone*, *tablet*, *netbook*, *MP4 player*, dan *TV internet*. *Mobile platform* Android dikembangkan menggunakan *Software Development Kit* (SDK) yang merupakan *tool Application Programming Interface* (API) yang komprehensif dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi dan *platform* Android.

Winarmo dan Ali dalam Sugara dkk. (2014:2) mengatakan Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi. Versi Android terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Versi Android tersebut dari level yang paling rendah di antaranya *astro (alpha)*, *bender (beta)*, *cupcake*, *donut*, *eclair*, *frozen yoghurt (froyo)*, *gingerbread*, *honeycomb*, *ice cream sandwich*, *jellybean*, *kitkat*, *lollipop*, *marshmallow*, *nougat* (Istiyarno, 2013:6-13).

Aplikasi media pembelajaran dalam penelitian ini akan dikembangkan menggunakan intel XDK. Intel XDK dalam merupakan *development kit* yang dibuat oleh “intel” dalam membuat aplikasi untuk perangkat *mobile* menggunakan teknologi web seperti *HTML5*, *CSS*, dan *Javascript*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada <http://www.codepolitan.com/mengenal-intel-xdk-perangkat-developent-membangun-aplikasi-cross-platform>.

Intel XDK sudah digunakan dalam beberapa *mobile platform* yaitu Android, *iOS*, *windows 8*, *windows phone 8.1*, *windows 10*, dan juga ekspor ke paket *Chrome App*. Keuntungan menggunakan intel XDK di antaranya (1) Pengembang tidak perlu menginstal berbagai *tool* seperti *cordova*, SDK dan lainnya. Hal ini dikarenakan pengembang dapat mengompilasi aplikasinya secara *online*, (2) Intel XDK tidak hanya menyediakan *compiling* secara *online* tetapi juga menyediakan segala kebutuhan tahapan pengembangan (*koding*, *testing*, *debugging*, dan *publishing* ke *mobile store* seperti *App store* dan *Play store*).

Berdasarkan definisi dari para ahli tersebut dapat disimpulkan, Android adalah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang bebas dikembangkan untuk menciptakan aplikasi yang diinginkan. Seiring kemajuan teknologi versi android terus berkembang. Hal tersebut menyebabkan Android banyak diminati di pasaran.

4. *Puzzle* Bergambar

a. Pengertian *Games Puzzle* Bergambar

Games adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan. Shao & Yao dalam Purwantoko, dkk. (2010:2) mengungkapkan bahwa teka-teki merupakan salah satu media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Teka-teki gambar dapat digunakan siswa untuk membentuk dan menggabungkan gambar dengan suatu teknik agar dapat memecahkan teka-teki yang dimainkan. Gambar merupakan media pembelajaran berbasis visual yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Gambar juga membantu siswa dalam mengungkapkan informasi terutama dalam keterampilan menulis. Arifin dan Soemargono (2009:852) mengatakan bahwa *puzzle* adalah nama jenis permainan atau menyusun kembali potongan-potongan kecil dari sebuah gambar untuk melihat jelas suatu fakta yang ada dalam gambar tersebut.

Puzzle atau teka-teki yang digunakan dalam penelitian ini adalah *games puzzle* bergambar. Media *puzzle* bergambar ini terdiri dari gambar acak kemudian siswa menyusun gambar acak menjadi gambar utuh. Setelah gambar tersusun utuh kemudian siswa menyusun kalimat sesuai gambar dan petunjuk yang ada di gambar. Kalimat yang ditulis harus sesuai dengan ejaan yang benar.

Pengembangan media *games puzzle* dimasukkan dalam *games* yang ada di sistem operasi Android sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses *games* ini. Cara mengakses *games* ini dengan cara mengunduh di *playstore* yang tersedia di aplikasi Android seperti *games* lainnya. *Games* ini merupakan *games offline* sehingga siswa hanya membutuhkan jaringan internet pada saat mengunduh *games* tersebut. *Games puzzle* bergambar ini didesain untuk keterampilan menulis bahasa Prancis.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Games Puzzle* Bergambar pada Android

Wahyuni dan Mauren dalam Anggraeni (2012:15-16) kelebihan dan Kekurangan *puzzle*:

1. Kelebihan *games puzzle* bergambar ini di antaranya:
 - a. Meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Permainan *puzzle* akan meningkatkan keterampilan kognitif siswa dengan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Siswa akan menyusun sesuai warna dan logika. Secara logika misal, *puzzle* bergambar orang naik sepeda. Siswa harus bisa menyimpulkan di mana letak kepala, badan, roda, dan lain-lain sesuai logika.
 - b. Meningkatkan keterampilan motorik halus, keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya, khususnya jari-jari tangan. Dengan *games puzzle* bergambar siswa akan belajar aktif menggunakan jari-jari tangannya.

- c. Meningkatkan keterampilan sosial, keterampilan sosial dengan berinteraksi dengan orang lain apabila dimainkan secara berkelompok. *Puzzle* juga dapat dimainkan secara perorangan.
- d. Melatih koordinasi mata dan tangan, siswa dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Ini merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan menulis.
- e. Melatih kesabaran, bermain *puzzle* membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikannya.
- f. *Games* ini mudah diakses karena sistem operasi Android sudah merakyat.

2. Kekurangan *games puzzle* bergambar

- a. Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk memecahkan *games* sehingga adanya strategi dalam petunjuk permainan supaya penggunaan waktu bisa teratasi.
- b. Android harus terhubung dengan internet. *Games* ini memerlukan jaringan internet untuk mengunduhnya sebelum dimainkan. Dalam mengunduh *games* ini dapat memanfaatkan wifi.
- c. Tidak hemat daya baterai. *Games* ini sama dengan *games* lainnya apabila dimainkan terus menerus akan membuat daya baterai cepat habis.

c. ***Games Puzzle* bergambar untuk keterampilan Menulis**

Dalam penelitian ini *games puzzle* bergambar digunakan sebagai media untuk membantu siswa belajar menulis bahasa Prancis. *Games* ini cukup mudah dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar utuh. Cara memainkannya dengan menyentuh potongan gambar sehingga gambar bisa

berganti tempat. Setelah gambar tersusun utuh siswa menyusun beberapa kalimat sesuai dengan gambar. Apabila siswa dalam menulis kata atau kalimat terjadi kesalahan maka jawaban akan hilang dan siswa harus menulis kembali jawaban sampai benar. Jika jawabannya benar maka akan muncul kata “*excellent*” dan siswa dapat melanjutkan ke *level* berikutnya karena gembok *level* berikutnya dapat terbuka secara otomatis.

5. Materi *Présenter quelqu'un et les goûts*

Dalam pembelajaran bahasa Prancis pada silabus kurikulum KTSP, kompetensi dasar untuk kelas XI semester 2 mata pelajaran bahasa Prancis terdapat materi *présenter quelqu'un et les goûts*. Standar kompetensi yang terdapat dalam silabus yaitu mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan sederhana mengenai identitas diri dan kesukaan.

Kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana yang sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa, dengan huruf, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat. Materi *présenter quelqu'un* meliputi penyebutan (nama, profesi, alamat, kewarganegaraan, kepemilikan, sifat, dan usia). Verba yang digunakan dalam materi ini meliputi *avoir, être, s'appeler, habiter, la nationalité, la profession, l'âge, l'adjectif*, dengan subyek *il, elle, elles, dan ils*. Standar kompetensi yang terdapat dalam silabus materi *les goûts* yaitu pemahaman cara menyatakan kesukaan atau ketidaksukaan. Verba yang digunakan dalam materi ini meliputi *aimer dan détester*. Subyek yang digunakan dalam materi ini yaitu *il, elle, dan ils*.

6. Keterampilan Menulis

a. Pengertian menulis

Menurut Tarigan (2013:3) menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif dan digunakan untuk komunikasi secara tidak langsung karena tidak saling bertatap muka. Penulis dalam menulis harus terampil dalam menggunakan grafologi, stuktur bahasa, dan kosa kata. Penulis yang terampil dalam menulis harus banyak latihan. Abbas dalam Hofifah (2015:2) mengatakan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis.

Izzan (2010:90) menambahkan keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dibanding keterampilan lainnya, karena apabila pelajar menggunakan bahasa asing secara lisan maka penutur asli dapat memahami dan menerima lafal yang kurang sempurna. Akan tetapi saat pelajar menggunakan bahasa asing secara tertulis, penutur asli akan membaca dan memahaminya lebih keras dalam menilai tulisan yang banyak kesalahan ejaan atau tata bahasa. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengemukakan gagasan, perasaan, dan pikiran kepada orang lain menggunakan media tulisan (Nurjamal dkk., 2011:69).

Dari definisi di atas keterampilan menulis berarti kemampuan siswa untuk mengungkapkan informasi, gagasan, dan perasaan secara tertulis menggunakan kosakata dengan ejaan, tanda baca yang tepat sesuai dengan tata bahasa yang benar.

B. Penelitian yang Relevan

Skripsi karya Intan Kurniawati (2014) yang berjudul “Pengembangan Media *Woody Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan”. Penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*, bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan dan keefektifan serta menganalisis keterterapan media pembelajaran berbentuk *woody puzzle*. Prosedur penelitian yang digunakan menggunakan 8 tahapan dari (Sugiyono:2010) di antaranya (1) analisis dan pengumpulan data, (2) perencanaan dan desain produk, (3) validasi produk, (4) ujicoba terbatas, (5) revisi produk, (6) ujicoba skala luas, (7) penyempurnaan dan penggandaan jumlah produk, (8) produk akhir. Jenis data yang diambil di antaranya validitas, efektivitas (motivasi, aktivitas, dan hasil belajar) dan keterterapan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, dan non tes (angket). Teknik analisis data dilakukan pada hasil uji coba tes, observasi, validitas, efektivitas dan keterterapan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *woody puzzle* dinyatakan sangat valid, efektif dan dapat diterapkan. Karakteristik *woody puzzle* yang valid, efektif, dan dapat diterapkan ini terbuat dari limbah potongan triplek dua dimensi yang memiliki kontras warna tepat, tidak terlalu cerah atau gelap.

Skripsi karya Nita Wulandari (2014) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Games* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program-Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang”. Penelitian

ini bertujuan untuk mengetahui (1) ada tidaknya perbedaan keterampilan menulis paragraf deskripsi bahasa Prancis kelas XI SMK Wiyasa, antara peserta didik yang diajar menggunakan media *puzzle games*, dan (b) efektivitas penggunaan media *puzzle games* pada pembelajaran menulis paragraf deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen* dengan desain *pre-test* dan *post-test group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Wiyasa Magelang. Penentuan sampel menggunakan teknik random sampling. Berdasarkan hasil teknik random sampling diperoleh sampel kelas XI APH 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI APH 3 sebagai kelas kontrol. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan reliabilitas menggunakan menggunakan *Alpha Cronbach*, Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil *post-test* diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,324 dengan $db = 28$, dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dan $db = 28$ diperoleh 1,701. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel ($2,324 > 1,701$) artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil *mean post-test* kelas eksperimen yaitu 11,50 dengan peningkatan skor sebesar 2,10 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 10,57 dengan peningkatan skor sebesar 0,49. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle games* lebih efektif daripada media konvensional dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis.

C. Kerangka Pikir

Bahasa Prancis merupakan mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di SMA N 1 Sanden. Keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran bahasa Prancis meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL) di SMA N 1 Sanden, siswa dalam menulis masih banyak menemui hambatan, khususnya kesalahan tata bahasa. Hal tersebut mendorong peneliti untuk membuat media yang dapat membantu siswa dalam belajar menulis bahasa Prancis.

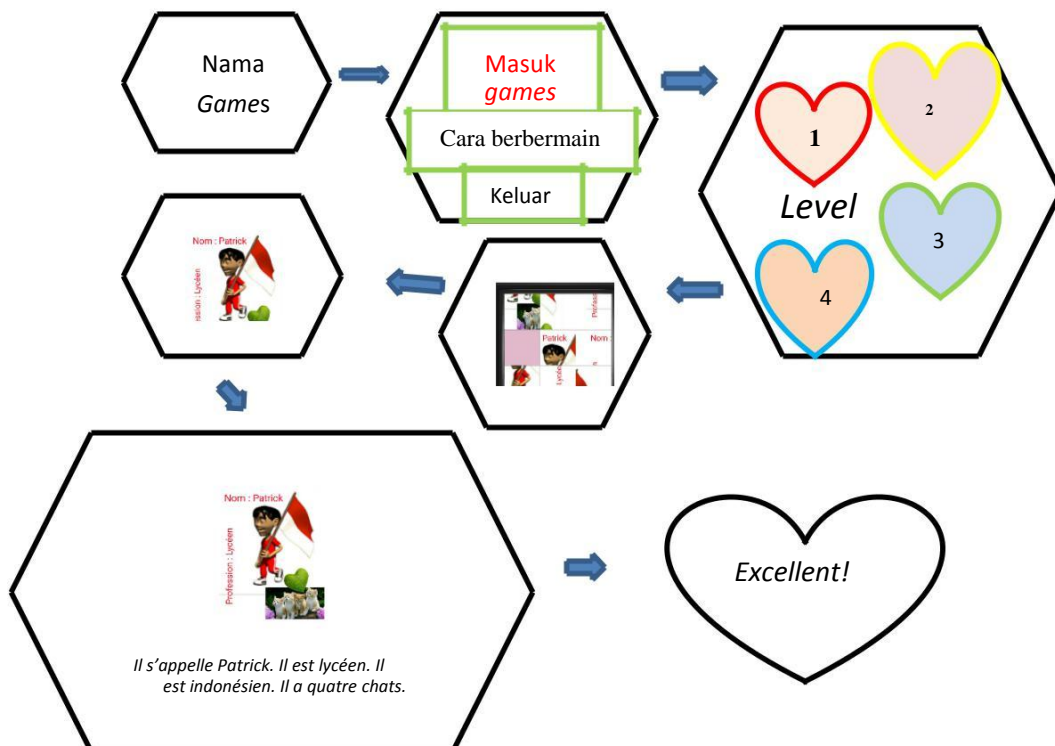
Kurang lebih 80% siswa SMA N 1 Sanden sudah memiliki dan menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android. Siswa menggunakan aplikasi yang ada dalam Android ini untuk *games* dan media sosial. SMA N 1 Sanden juga sudah menyediakan fasilitas *wifi*. Siswa masih mempunyai hambatan dalam menulis bahasa Prancis. Dari hal tersebut terdapat peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti ingin membuat media *games puzzle* bergambar dengan memanfaatkan Android yang dimiliki siswa dan fasilitas *wifi* yang telah disediakan oleh sekolah. Media ini diharapkan dapat membantu siswa SMA N 1 Sanden dalam belajar menulis bahasa Prancis dengan mudah dan menyenangkan.

D. Hipotesis produk yang diharapkan

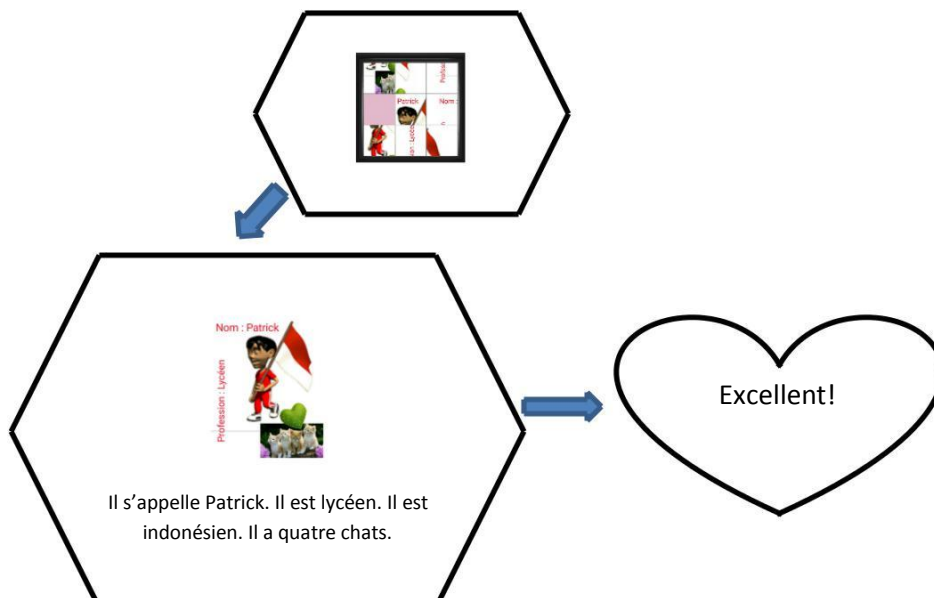
Di sini akan dibahas tentang gambaran mengenai rancangan *games puzzle* bergambar dalam bahasa Prancis. *Games* ini terdiri dari beberapa tingkat, semakin tinggi tingkat *level* permainan semakin tinggi pula tingkat kesulitan.

Dalam memainkan *games* ini siswa harus menjawab dengan urutan dari *level* rendah ke *level* yang tinggi karena jika *level* 1 belum berhasil terjawab belum dapat melanjutkan ke *level* yang lebih tinggi. Pada hipotesis yang diharapkan ini akan dijelaskan mengenai langkah-langkah memainkan *games puzzle* bergambar ini.

1. Desain *games Puzzle* Bergambar Berbasis Android dalam bahasa Prancis.



a. Jika jawaban benar akan muncul tulisan seperti berikut:



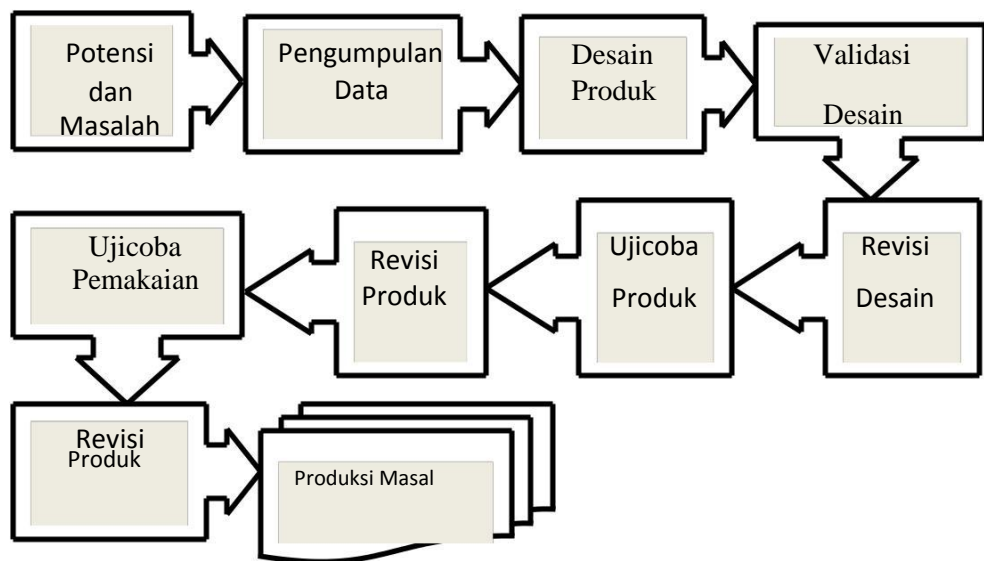
- b. Jika jawaban salah maka jawaban akan hilang dan harus menulis lagi jawaban yang salah tadi hingga jawaban benar. Misal seperti berikut:



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan sebutan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2012:407) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan Sugiyono. Model R&D dari Sugiyono (2012:409) sebagai berikut:



Gambar 1: Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Deveopment* (R&D)

B. Prosedur Penelitian

Peneliti menyusun langkah-langkah penelitian berdasarkan tahapan penelitian Sugiyono (2012:409-414). Penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan dan ruang penelitian yang terbatas. Enam tahapan yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya :

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat dilakukan karena adanya potensi dan masalah. Potensi adalah semua hal yang bila digunakan atau diolah akan memiliki nilai tambah. Fasilitas yang ada di SMA N 1 Sanden sudah bagus. Salah satu fasilitas yang tidak asing lagi di sekolahan yaitu fasilitas *wifi*. Seiring kemajuan teknologi tidak sedikit siswa dan siswi SMA N 1 Sanden yang memiliki *smartphone* canggih yaitu Android. *Wifi* dan Android ini mempunyai potensi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi. Siswa dan siswi SMA N 1 Sanden masih mempunyai kesulitan dalam menulis bahasa Prancis. Misal kesalahan penggunaan *être* dalam kalimat berikut *elle suis actrice*. Kalimat yang seharusnya adalah *elle est actrice*. Guru dalam belajar menggunakan dan membuat silabus atau bahan ajar sendiri yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Guru masih menggunakan media *hand-out*, kartu bergambar, dan *LCD* untuk menayangkan materi pembelajaran pada komputer. Media tersebut sering sekali digunakan sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar.

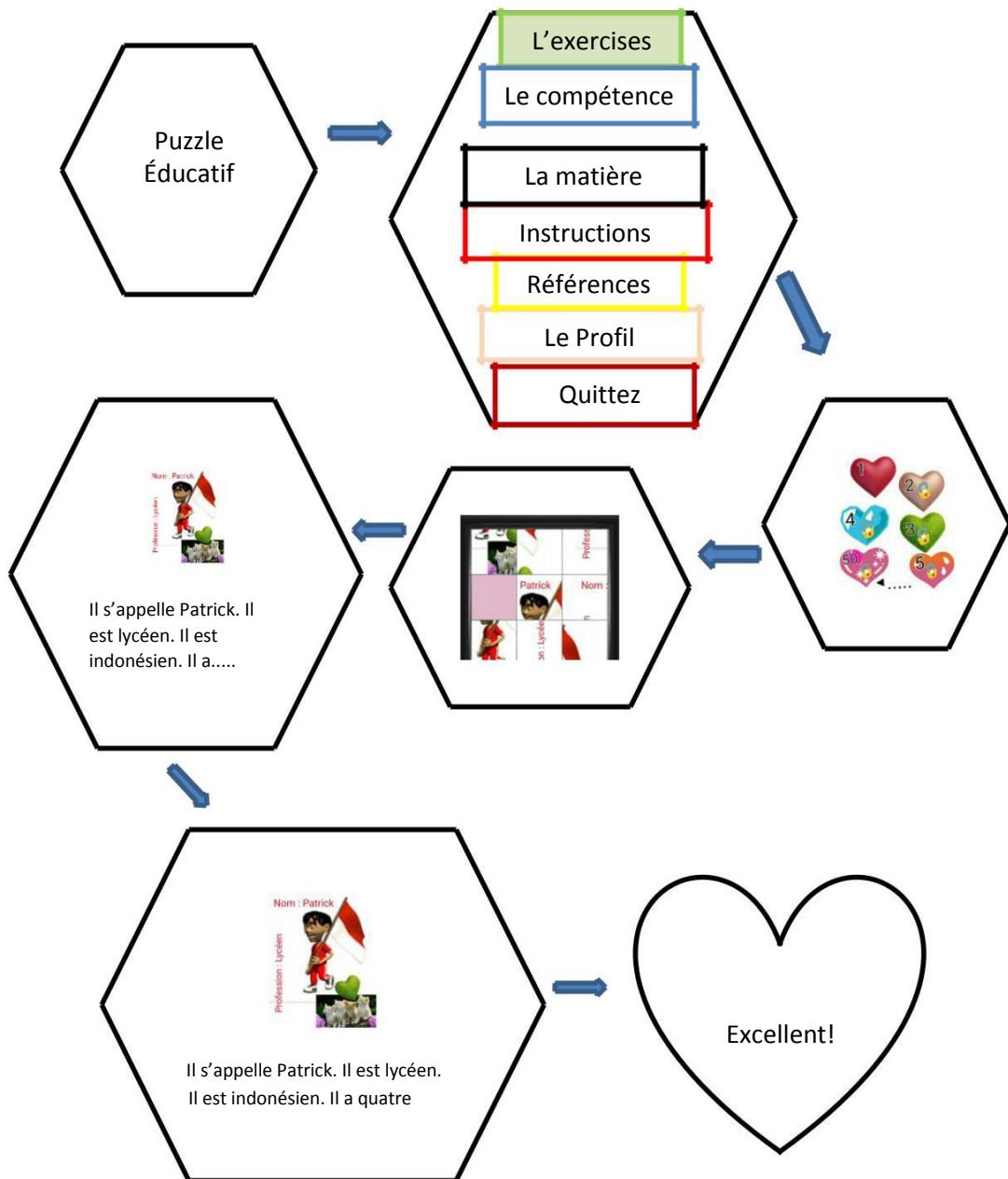
Potensi dan masalah tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan *games puzzle* bergambar dalam sistem operasi Android. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI di SMA N 1 Sanden”.

2. Pengumpulan data

Setelah adanya potensi dan masalah selanjutnya perlu diadakan pengumpulan data atau informasi sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ditemukan peneliti. Dalam penelitian ini diperlukan metode penelitian tersendiri, disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai. Pengumpulan data dalam penelitian ini mengumpulkan informasi dari jurnal, buku konjugasi, kamus bahasa Prancis, dan juga internet.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian R&D bervariasi. Pada tahap perancangan kegiatan yang dilakukan yaitu membuat desain produk. Desain produk diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan sehingga dapat digunakan untuk menilai dan membuatnya. Desain *games puzzle* bergambar terdiri dari 50 *level*. Apabila siswa belum bisa memecahkan *level* pertama berarti belum dapat lanjut ke *level* berikutnya karena kunci atau gembok masih tertutup. Lebih jelasnya desain *games puzzle* bergambar sebagai berikut.



4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk secara rasional efektif untuk digunakan atau tidak. Secara rasional karena validasi masih bersifat penilaian pemikiran rasional dan belum berdasarkan fakta lapangan. Validasi produk ini dengan menghadirkan pakar atau ahli materi dan media yang sudah berpengalaman untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan desain yang dibuat.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah validasi oleh para ahli media dan materi. Validasi digunakan untuk mengetahui kekurangan dari desain produk. Selanjutnya akan dilakukan revisi desain untuk mengurangi kekurangan desain produk.

6. Ujicoba Produk

Desain produk setelah diperbaiki dan divalidasi lagi apabila perlu dilakukan lagi oleh para ahli. Kemudian produk yang sudah jadi dan divalidasi akan diujicobakan pada siswa.

C. Penilaian Produk

Desain penilaian produk dalam penelitian R&D ini yaitu deskriptif yang didukung dengan data kuantitatif. Desain tersebut berisi tentang penjelasan hasil pembuatan media pembelajaran dengan mendeskripsikan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran bahasa Prancis, serta tanggapan dari siswa. Desain penilaian terdiri dari dua variasi di antaranya, penilaian dari ahli materi dan ahli media. Kemudian, dari hasil penilaian akan ditemukan kelemahan

produk yang akan digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki desain produk.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA N 1 Sanden Bantul dengan jumlah 27 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Guru bahasa Prancis yang bernama Dra. Tri Supartinah.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Sanden yang beralamat di Murtigading, kecamatan Sanden, kabupaten Bantul, pada hari sabtu, tanggal 22 Oktober semester genap tahun ajaran 2016/2017.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh peneliti yaitu berbentuk data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan hasil penilaian kualitas media dan tanggapan siswa berdasarkan angket berupa skor yang dikategorikan. Hasil penilaian kategori untuk kualitas media yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), tidak baik (TB), dan sangat tidak baik (STB). Kemudian data kualitatif hasil penilaian tanggapan siswa dengan kategori penilaian sebagai berikut sangat setuju (ST), setuju (S), Ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) (Sugiyono, 2012:135-136).

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari pengubahan skor kategori. Skor penilaian atau data kuantitatif yang diperoleh berdasarkan angket dari penilaian kualitas media yaitu SB=5, B=4, CB=3, TB=2, dan STB=1. Selanjutnya skor penilaian data kuantitatif juga diperoleh berdasarkan angket dari tanggapan siswa yaitu ST=5, S=4, R=3, TS=2, STS=1.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang dibutuhkan dalam tahap pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket. Sugiyono (2013:71) mengatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden. Setiyadi (2006:54) menjelaskan ada dua jenis angket yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang membatasi responden untuk memilih jawaban yang sudah tersedia, misal jawaban sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Sedangkan angket terbuka yaitu angket yang memberi kebebasan kepada responden untuk memberikan jawaban atau tanggapan. Penelitian ini menggunakan angket tertutup.

Instrumen penelitian yang diajukan kepada ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis, dan siswa adalah instrumen hasil modifikasi dari instrumen Rahayu Rizky Prathamie (2016:37- 44). Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :

a. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media dilakukan oleh dosen jurusan teknik Informatika UNY yaitu Ponco Wali Pranoto, M.Pd dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam angket ahli media sebagai berikut.

Tabel 1: Kisi-kisi Penilaian Ahli Media dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:38-39)

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
	1.	Kemenarikan Intro						
	2.	Desain slide						
	3.	Tata letak slide						
	4.	Keterbacaan teks						
	5.	Pengaturan teks						
	6.	Ketepatan tata letak desain						
	7.	Kombinasi warna						
	8.	Ketepatan ukuran tombol						
	9.	Penempatan tombol						
	10.	Keterangan tombol						
	11.	Kesesuaian suara						
	12.	Kualitas suara						
	13.	Kejelasan petunjuk penggunaan						
	14.	Media mudah digunakan						
	15.	Media bersifat komunikatif						
	16.	Media bersifat interaktif						
	17.	Kesesuaian simbol sebagai petunjuk penggunaan						

Tabel 2: Kisi-kisi Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:38-39) pada butir nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, dan 17

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
MED IA	1.	Kemenarikan Intro					
	2.	Desain slide					
	3.	Keterbacaan teks					
	4.	Pengaturan teks					
	5.	Ketepatan tata letak desain					
	6.	Kombinasi warna					
	7.	Penempatan tombol					
	8.	Ketepatan ukuran tombol					
	9.	Keterangan tombol					
	10.	Kejelasan gambar					
	11.	Kualitas gambar memiliki kontras warna yang baik					
PEN MIA S	12.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
	13.	Kemudahan dalam penggunaan media					
	14.	Kesesuaian simbol dengan petunjuk penggunaan					
	15.	Kegunaan berkomunikasi					

b. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas materi dilakukan oleh dosen jurusan pendidikan bahasa Prancis UNY yaitu Dra. Siti Sumiyati, M.Pd dalam bentuk angket yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3: Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:39-40)

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PEMBELAJARAN	1.	Kesesuaian materi dengan SK & KD						
	2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran						
	3.	Kesesuaian evaluasi dengan materi						
	4.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi						
	5.	Kesesuaian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa						
	6.	Materi pada media disampaikan dengan baik						
	7.	Evaluasi pada materi mempermudah siswa dalam memahami materi						
MEDIA	8.	Tampilan Menu						
	9.	Kualitas suara						
	10.	Keterbacaan teks						
	11.	Kejelasan petunjuk penggunaan						
	12.	Media mudah digunakan						

Tabel 4: Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi Hasil Modifikasi dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:39-40) pada butir nomor 1, 2, 4, dan 6

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
PEMBELAJARAN	1.	Kejelasan standar kompetensi					
	2.	Kejelasan kompetensi dasar					
	3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK & KD					
	4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan SK & KD					
	5.	Kejelasan tujuan pembelajaran					
	6.	Penyampaian materi jelas					
	7.	Penyampaian materi menarik					

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
PENGUJIAN	8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan					
	9.	Kesesuaian materi					
	10.	Kesesuaian tingkat kesulitan					
	11.	Manfaat materi					
	12.	Daya tarik materi					
	13.	Kedalaman materi					
	14.	Kebenaran materi					
	15.	Materi yang disajikan membuat siswa berfikir kritis					
	16.	Kesesuaian cakupan materi					
17.	Kelengkapan materi						

c. Instrumen penilaian untuk guru bahasa Prancis

Instrumen penilaian tanggapan dan saran guru dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis SMA N 1 Sanden yaitu Dra. Tri Supartinah dalam bentuk angket yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 5: Kisi-kisi Penilaian guru dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:41)

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
MATERI	1.	Kesesuaian materi dengan SK & KD						
	2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran						
	3.	Kesesuaian media dengan materi						
	4.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi						
	5.	Kesesuaian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa						
	6.	Materi pada media disampaikan dengan baik						
	7.	Evaluasi pada media mempermudah memahami materi						

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
MEDI A	8.	Tampilan menu						
	9.	Kualitas suara						
	10.	Keterbacaan teks						
	11.	Kejelasan petunjuk penggunaan						
	12.	Media mudah digunakan						

Tabel 6: Kisi-kisi Penilaian guru bahasa Prancis Hasil Modifikasi dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:41) pada butir nomor 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, dan 12

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
MAT ERI	1.	Kesesuaian materi dengan SK & KD					
	2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran					
	3.	kesesuaian tingkat kesulitan materi					
	4.	Materi pada media disampaikan dengan baik					
	5.	Kesesuaian media dengan materi					
MED IA	6.	Tampilan menu					
	7.	Kualitas gambar memiliki kontras warna yang baik					
	8.	Keterbacaan teks (gambar)					
	9.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
	10.	Kemudahan dalam penggunaan media					
	11.	Kegunaan berkomunikasi					

d. Tabel instrumen untuk tanggapan siswa

Instrumen penilaian untuk tanggapan siswa yaitu dalam bentuk angket yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 7: Kisi-kisi Tanggapan Siswa dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:42)

Komp.	No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
MATERI	1.	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar						
	2.	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar						
	3.	Evaluasi membantu siswa mengetahui sejauhmana pemahaman siswa akan materi						
MATERI	4.	Materi pada media disampaikan dengan baik						
	5.	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa Perancis						
	6.	Materi pada media mudah dipelajari						
	7.	Latihan pada media mempermudah siswa dalam memahami materi						
MEDI A	8.	Teks mudah dibaca						
	9.	Kualitas suara						
	10.	Kesesuaian <i>background</i>						
PENGGUNAAN	11.	Petunjuk media mudah dipahami						
	12.	Permainan media digunakan						

Tabel 8: Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa Hasil Modifikasi dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:42) pada butir nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
PEMBELAJARAN	1.	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar bahasa Prancis					
	2.	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar					
MATERI	3.	Materi pada media disampaikan dengan baik					
	4.	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa Prancis					
	5.	Materi pada media mudah dipelajari					
	6.	Latihan pada media mempermudah siswa dalam memahami materi					

Tabel 9: Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa Hasil Modifikasi dari penelitian S-1 Rahayu Risky Prathami (2016:42) pada butir nomor 8, 9, 11, dan 12

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			STS	TS	R	S	SS
MEDIA	7.	Gambar mudah dipahami					
	8.	Gambar mendukung materi pembelajaran					
	9.	Animasi pada media mendukung pembelajaran					
	10.	Kesesuaian gambar					
PENGUNAAN	11.	Petunjuk media mudah dipahami					
	12.	Permainan media digunakan					

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 langkah teknik analisis data, sebagai berikut.

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian.

Penilaian berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian. Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian, dari rentang 1-5 (Sugiyono, 2012:134-135).

- a. Penilaian kualitas media dengan kategori yang diberi skor nilai sebagai berikut

Sangat Tidak Baik diberi skor 1

Tidak Baik diberi skor 2

Cukup Baik diberi skor 3

Baik diberi skor 4

Sangat baik diberi skor 5

b. Penilaian untuk tanggapan siswa

Sangat Tidak Setuju	diberi skor 1
Sangat Setuju	diberi skor 2
Ragu-ragu	diberi skor 3
Cukup Setuju	diberi skor 4
Sangat Setuju	diberi skor 5

2. Menganalisis skor (Sugiyono, 2012:137) dilakukan dengan menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian dan dibagi dengan skor ideal untuk seluruh item kemudian dikalikan 100%. Dapat dinyatakan dalam rumus berikut:

$$\frac{\sum x}{\dots}$$

Kriteria tingkat penilaian kualitas media dan tanggapan siswa dengan kategori dan persentase dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 10: **Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik (STB)
20,1% - 40 %	Tidak Baik (TB)
40,1% - 60%	Cukup Baik (CB)
60,1% - 80%	Baik (B)
80,1% - 100%	Sangat Baik (SB)

Tabel 11: **Kategori Penilaian Tanggapan Siswa**

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju (STS)
20,1% - 40 %	Tidak Setuju (TS)
40,1% - 60%	Ragu-ragu (R)
60,1% - 80%	Setuju (S)
80,1% - 100%	Sangat Setuju (SS)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan *games puzzle* bergambar dengan sistem operasi Android pada keterampilan menulis bahasa Prancis, dan (2) mengetahui kelayakan penggunaan media tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan menulis dengan materi *présenter quelqu'un* dan *les goûts* telah dilakukan sesuai tahap pengembangan yang dipaparkan dalam bab sebelumnya. Tahapan pengembangan yang telah dilakukan di antaranya (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, dan (6) ujicoba produk. Berikut ini adalah penjelasan enam tahap pengembangan tersebut.

1. Analisis potensi dan masalah

Pada tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah. Peneliti telah melakukan pengamatan pada saat kegiatan PPL di SMA N 1 Sanden. Hasil pengamatan yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

a. Analisis proses pembelajaran

Berdasarkan pengamatan peneliti selama PPL, pembelajaran bahasa Prancis di SMA N 1 Sanden sudah bagus. Akan tetapi siswa dalam menulis bahasa Prancis masih banyak menemui hambatan, khususnya kesalahan

gramatikal atau ejaan. Misal kesalahan dalam menulis kalimat “Il habite à Jakarta” menjadi “Il habite est à Jakarta”.

b. Analisis media pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru membuat silabus dan bahan ajar sendiri. Guru masih menggunakan media *hand-out*, kartu bergambar, dan *LCD* untuk menayangkan materi pembelajaran dengan komputer. Media tersebut sering sekali digunakan sehingga siswa menjadi mudah bosan. Media pembelajaran perlu dikembangkan agar lebih bervariasi seiring dengan perkembangan teknologi supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Analisis kebutuhan media

Fasilitas yang ada di SMA N 1 Sanden sudah bagus. Salah satu fasilitas yang tidak asing lagi di sekolah tersebut yaitu *wifi*. Seiring kemajuan teknologi tidak sedikit siswa SMA N 1 Sanden yang memiliki Android atau *smartphone*. *Wifi* dan Android ini mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti mempunyai peluang untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini untuk mempermudah siswa dalam belajar menulis bahasa Prancis. Media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan memanfaatkan Android. Hal ini dikarenakan siswa dan siswi diperbolehkan untuk membawa HP di dalam kelas sehingga memungkinkan untuk menggunakannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media yang dikembangkan ini juga dapat digunakan siswa di luar jam sekolah secara mandiri.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu mencari informasi bersumber dari jurnal, buku konjugasi, kamus bahasa Indonesia-Perancis, kamus Perancis-Indonesia, internet, dan silabus. Selain itu peneliti mengumpulkan informasi yang dianggap penting dan kemudian dikembangkan untuk memecahkan permasalahan serta mengambil langkah selanjutnya. Berikut adalah hasil analisis silabus.

Tabel 12: Hasil Analisis Silabus Kelas XI SMA N 1 Sanden

Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Menulis	Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang <i>présenter</i> <i>quelqu'un</i> dan <i>les goûts</i> sesuai konteks.	Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana yang sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa, dengan huruf, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat.	1. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks. 2. Menulis frasa/kalimat dengan struktur yang tepat sesuai konteks.

3. Desain Produk

Pada perancangan atau desain produk ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran. Rancangan ini yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Rancangan inilah akan wujudkan dalam bentuk *flowchart*

kemudian dikembangkan menjadi *storyboard*. *Storyboard* mempermudah peneliti dalam membuat media pembelajaran.

a. *Flowchart*

Rancangan media tersebut digunakan untuk membuat *flowchart* atau konsep umum mengenai alur tampilan media. Dalam media ini terdapat beberapa menu, yaitu kompetensi (*la compétence*), materi pembelajaran (*la matière*), petunjuk penggunaan (*intructions*), soal latihan (*les exercices*), profil (*le profil*), sumber materi pembelajaran (*références*), menu keluar dari permainan (*quittez*). Lebih jelasnya untuk isi setiap menu yaitu sebagai berikut:

1. *Les exercices* berisi tentang latihan-latihan soal dalam media pembelajaran yang terdiri dari 50 *level* (soal latihan).
2. *Intructions* berisi tentang petunjuk permainan.
3. *La compétence* berisi tentang keterampilan yang ingin dicapai (menulis), kompetensi dasar, standar kompetensi, dan indikator.
4. *La matière* berisi tentang materi pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran.
5. *Références* berisi mengenai daftar pustaka atau sumber pembelajaran yang dipakai dalam media pembelajaran.
6. *Le profil* berisi mengenai nama penyusun, nama dosen pembimbing, nama dosen ahli materi, nama dosen ahli media, dan *programmer games* pembelajaran.
7. *Quittez* berisi mengenai menu keluar (*oui/non*) dari permainan

b. *Storyboard*

Selanjutnya adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan pengembangan dari *flowchat* menjadi lebih terperinci setiap menu dan isinya. Tampilan *storyboard* tersebut meliputi tampilan layar dan tata letak menu serta data yang akan diisikan di setiap tampilan layar dan menu. Lebih jelasnya *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 1.

c. Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar Pengembangan

media pembelajaran *games puzzle* bergambar ini

merupakan aplikasi *prototype*. Aplikasi ini merupakan aplikasi baru tetapi dikembangkan lagi berdasarkan *games* yang sudah ada sehingga memiliki objek kajian yang berbeda. Aplikasi sebelumnya menggunakan materi bahasa Indonesia dan tidak untuk dideskripsikan digunakan sebagai media hiburan, sedangkan aplikasi *games puzzle* yang baru menggunakan materi bahasa Prancis dan dibuat untuk media hiburan dan pembelajaran yang sesuai silabus (SK dan KD).

Storyboard yang sudah dibuat, selanjutnya digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk mulai membuat tampilan *layout* supaya lebih mudah dalam pembuatan media pembelajaran yang diharapkan. Tampilan *layout* yang dibuat di antaranya ada layar utama dan menu utama. Peneliti merangkai sendiri gambar yang diperoleh dari internet (*google*) untuk dijadikan materi pembelajaran pada menu latihan soal (*les exercices*). Pada menu latihan soal ini terdiri dari 50 *level*. Selain itu peneliti juga menyusun materi sesuai silabus tentang materi *présenter quelqu'un* dan *les goûts* yang

kemudian divalidasi oleh dosen ahli materi. Setelah Validasi materi dimasukkan pada menu materi (*la matière*) pada *storyboard*.

Setelah menyusun tampilan *layout* yaitu memasukkan data pada setiap konten media, seperti layar utama dan menu utama. Pada Layar utama terdapat lambang UNY, judul permainan, judul materi pembelajaran, nama penyusun, dan tombol masuk ke menu utama. Dalam menu utama terdiri dari tombol materi, kompetensi, petunjuk permainan, sumber pembelajaran, profil, tombol untuk keluar. Selain itu, peneliti juga memperhatikan pemilihan warna *background*, *backsound intro* pada layar utama, kombinasi warna gambar, kejelasan gambar, pemilihan jenis huruf, tata letak dan fungsi tombol setiap slide layar.

Media pembelajaran ini diberi nama *puzzle éducatif*. Dalam pembuatan media ini peneliti meminta bantuan dari programmer yang ahli dibidangnya karena keterbatasan peneliti. Programmer tersebut bernama Galih Pratomo S.Kom. Programmer menggunakan intel XDK untuk mengembangkan dan membuat aplikasi media pembelajaran.

Kelebihan media pembelajaran ini yaitu mudah digunakan dan praktis karena diaplikasikan pada sistem operasi Android dan dapat di aplikasikan di semua ukuran layar. *Games* ini juga menantang dikarenakan apabila belum bisa menjawab dengan benar kunci untuk *level* selanjutnya belum bisa terbuka. Kemudian media ini juga mempunyai kekurangan di antaranya hanya dapat digunakan dengan *smartphone* berbasis Android dengan versi

paling rendah *jellybean*. Dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang tidak sebentar (kurang lebih 2,5 bulan).

4. Validasi desain

Setelah media pembelajaran selesai dibuat kemudian dilakukan validasi. Validasi produk ini dilakukan oleh Dra. Siti Sumiyati, M.Pd dan Ponco Wali Pranoto, M.Pd. Hasil penilaian validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media dapat dilihat sebagai berikut:

a. Ahli Materi

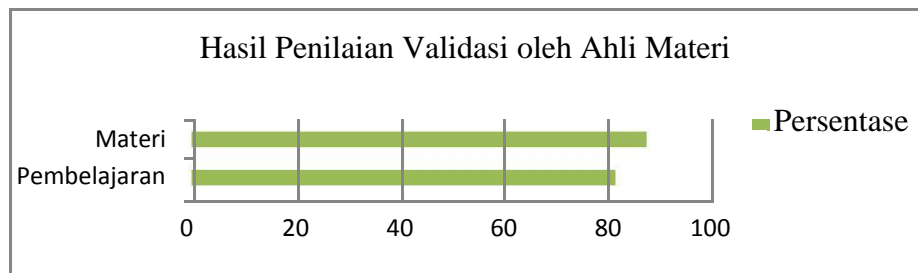
Penilaian validasi yang dilakukan oleh Dra. Siti Sumiyati, M.Pd terdapat dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan materi. Aspek pembelajaran terdiri dari 7 indikator, yaitu (1) kejelasan standar kompetensi, (2) kejelasan kompetensi dasar, (3) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK & KD, (4) kesesuaian materi pembelajaran dengan SK & KD, (5) kejelasan tujuan pembelajaran, (6) penyampaian materi jelas, dan (7) penyampaian materi menarik. Penilaian pada sub indikator pembelajaran dinyatakan dalam kategori sangat baik. Berdasarkan setiap indikator tersebut diperoleh skor hasil persentase sebesar 82,85%. Hasil tersebut masuk dalam kategori “sangat baik”.

Sedangkan pada aspek materi terdiri dari 10 aspek yang meliputi (1) kejelasan petunjuk penggunaan, (2) kesesuaian materi, (3) kesesuaian tingkat kesulitan materi, (4) manfaat materi, (5) daya tarik materi, (6) kedalaman materi, (7) kebenaran materi, (8) materi yang disajikan membuat siswa berfikir kritis, (9) kesesuaian cakupan materi, dan (10) kelengkapan materi.

Penilaian pada sub indikator materi masuk dalam kategori sangat baik. Skor persentase yang diperoleh dari aspek materi sebesar 88%. Rata-rata hasil persentase aspek pembelajaran dan materi yaitu sebesar 85,42% masuk dalam kategori “sangat baik” dan layak untuk ujicoba dengan revisi. Tabel hasil penilaian dari ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 13: **Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Pembelajaran	7	29	35	82,85 %
2.	Materi	10	44	50	88,0 %
Jumlah		17	73	85	
Rata-rata persentase					85,42%



Gambar 2: **Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi**

b. Ahli Media

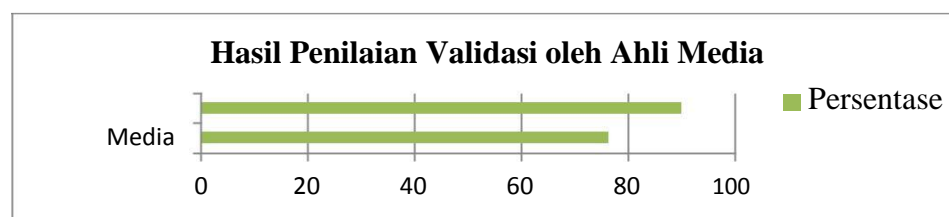
Penilaian validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh Ponco Wali Pranoto, M.Pd terdiri dari aspek media dan aspek penggunaan. Aspek media terdapat 11 indikator yang dinilai yaitu (1) kemenarikan intro, (2) desain slide, (3) keterbacaan teks, (4) pengaturan teks, (5) ketepatan tata letak desain, (6) kombinasi warna, (7) penempatan tombol, (8) ketepatan ukuran tombol, (9) keterangan tombol, (10) kejelasan gambar, dan (11) kualitas gambar memiliki kontras warna yang baik. Setelah dilakukan

perhitungan skor diperoleh persentase sebesar 76,36 %. Hasil persentase pada aspek media ini masuk dalam kategori “baik”. Pemerolehan skor setiap indikator ada tiga yang cukup baik. Kemudian lainnya masuk dalam kategori “baik dan sangat baik”.

Aspek penggunaan terdiri dari 4 indikator di antaranya (1) kejelasan petunjuk penggunaan, (2) kemudahan dalam penggunaan media, (3) kesesuaian simbol dengan petunjuk penggunaan, dan (4) kegunaan berkomunikasi. Skor hasil persentase yang diperoleh dari aspek ini masuk dalam kategori “sangat baik” yaitu sebesar 90%. Skor setiap indikator yang diperoleh masuk dalam kategori “baik dan sangat baik”. Hasil persentase aspek media dan aspek penggunaan digabungkan sehingga diperoleh rata-rata sebesar 83,18% masuk dalam kategori “sangat baik” dan layak ujitoba dengan revisi. Tabel hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 14: Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Media	11	42	55	76,36 %
2.	Penggunaan	4	18	20	90,0 %
Jumlah		15	60	75	
Rata-rata persentase					83,18%



Gambar 3: Hasil Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

5. Revisi Produk

Berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diketahui kekurangan desain produk awal. Menurut ahli materi terdapat saran perbaikan yang harus diperbaiki yaitu untuk memperbaiki ejaan dalam penulisan materi pembelajaran. Ejaan yang harus diperbaiki yaitu ada beberapa pemakaian huruf kapital yang harusnya ditulis dengan huruf kecil. Materi layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi. Sedangkan saran dari ahli media yaitu perbaikan *background* untuk bagian materi dibuat satu warna dan tambah *backsound* awal atau *intro*. Validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media hanya dilakukan satu kali karena menurut kedua ahli tersebut hasilnya sudah cukup dan layak ujicoba dengan revisi. Berikut adalah revisi dan hasil revisi berdasarkan saran dari dosen ahli materi dan validasi dosen ahli media dapat dilihat pada tabel.

Tabel 15: **Revisi Saran Dari Dosen Ahli Materi Dan Dosen Ahli Media**

No.	Dosen ahli materi	Dosen ahli media
1.	Harap diperbaiki ejaannya.	Perbaiki <i>background</i> untuk bagian materi dibuat satu warna dan tambah <i>backsound</i> awal atau <i>intro</i> .

Tabel 16: **Hasil Revisi Saran Dari Dosen Ahli Materi Dan Dosen Ahli Media**

No.	Dosen ahli materi	Dosen ahli media
1.	Telah dilakukan perbaikan pada ejaan yang kurang tepat.	Telah dilakukan perbaikan mengenai <i>background</i> untuk bagian materi telah dibuat satu warna (hijau polos) dan telah ditambahkan <i>backsound</i> pada awal bagian layar utama (dengan instrumen musik berjudul <i>Souvenirs D'Enfance</i> dari Richard Clayderman).

6. Ujicoba Produk

Desain produk setelah divalidasi dan direvisi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diujicobakan ke siswa SMA N 1 Sanden. Media pembelajaran *puzzle éducatif* telah memenuhi tahap pengembangan sehingga layak untuk diujicobakan. Pada saat penelitian media dibagikan melalui aplikasi *shareit* untuk mengantisipasi apabila media perlu dilakukan penyempurnaan setelah ujicoba. Maka setelah ujicoba media baru diunggah di *playstore*. Setelah dilakukan ujicoba produk diperoleh hasil penilaian oleh guru mata pelajaran dan hasil tanggapan siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

a. Penilaian Guru Bahasa Prancis

Guru mata pelajaran bahasa Prancis di SMA N 1 Sanden yaitu Dra. Tri Supartinah. Angket yang digunakan guru bahasa Prancis untuk menilai media pembelajaran yaitu aspek materi dan aspek media. Aspek materi terdiri dari 5 indikator yang dinilai yaitu (1) kesesuaian materi dengan SK & KD, (2) kesesuaian tujuan pembelajaran, (3) kesesuaian tingkat kesulitan materi, (4) materi pada media disampaikan dengan baik, dan (5) kesesuaian media dengan materi. Hasil perhitungan dari aspek ini diperoleh skor hasil persentase sebesar 76%. Hasil persentase ini masuk dalam kategori “baik” dengan skor indikator kesesuaian tingkat kesulitan materi “cukup baik” dan indikator lainnya masuk dalam kategori skor “baik”.

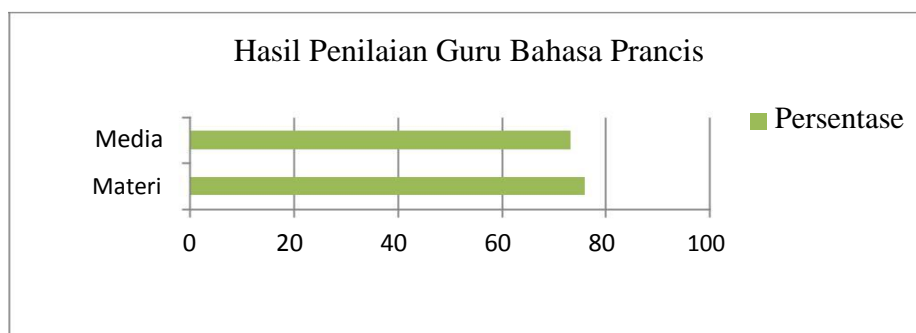
Kemudian pada aspek media terdiri dari 6 indikator, yaitu (1) tampilan menu, (2) kualitas gambar memiliki kontras warna yang baik, (3) keterbacaan teks/gambar, (4) kejelasan petunjuk penggunaan, (5) kemudahan dalam

penggunaan media, dan (6) kegunaan berkomunikasi. Hasil persentase yang diperoleh dari aspek media yaitu 73,33%. Skor indikator yang diperoleh dari tampilan menu dan kemudahan dalam penggunaan media masuk dalam kategori “cukup baik”. Sedangkan indikator yang lainnya dalam kategori “baik”.

Akumulasi rata-rata hasil persentase aspek materi dan media ini masuk dalam kategori “baik” yaitu 74,66%. Pada kolom saran guru bahasa Prancis memberi saran bahwa media pembelajaran ini sangat mendukung pembelajaran sehingga dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran atau kompetensi yang lain. Tabel penilaian guru bahasa Prancis dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 17: Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Materi	5	19	25	76%
2.	Media	6	22	30	73,33%
jumlah		11	41	55	
Rata-rata persentase					74.66%



Gambar 4: Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis

b. Penilaian Tanggapan Siswa

Ujicoba media pembelajaran *puzzle éducatif* dilakukan di kelas XI IPA 4 SMA N 1 Sanden. Siswa berjumlah 27 yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Angket yang diberikan kepada siswa untuk memberikan penilaian atau tanggapan terdiri dari empat aspek yaitu aspek pembelajaran, materi, media, dan penggunaan. Aspek pembelajaran terdiri dari dua indikator yaitu (1) penyampaian materi menarik siswa untuk belajar bahasa Prancis dan (2) penyajian materi menarik siswa untuk belajar. Hasil persentase yang diperoleh dari penilaian aspek pembelajaran yaitu 89,62% masuk dalam kategori “sangat setuju”. Skor setiap indikator yang diperoleh masuk dalam kategori “setuju dan sangat setuju”.

Aspek materi terdiri dari empat indikator yang dinilai yaitu (1) materi pada media pembelajaran disampaikan dengan baik, (2) materi pembelajaran penting dalam bahasa Prancis, (3) materi pada media mudah dipelajari, dan (4) latihan pada media mempermudah siswa dalam memahami materi. Pada aspek materi diperoleh persentase skor sebesar 89,07%. Hasil persentase ini “sangat setuju” dengan skor pada setiap indikator dalam kategori “setuju dan sangat setuju”.

Pada aspek media terdiri dari empat indikator untuk penilaian tanggapan siswa yaitu (1) gambar mudah dipahami, (2) gambar mendukung materi pembelajaran, (3) animasi pada media mendukung pembelajaran, dan (4) kesesuaian gambar. Setelah dilakukan perhitungan hasil persentase dari penilaian tanggapan siswa yaitu 90% masuk dalam kategori “sangat setuju”.

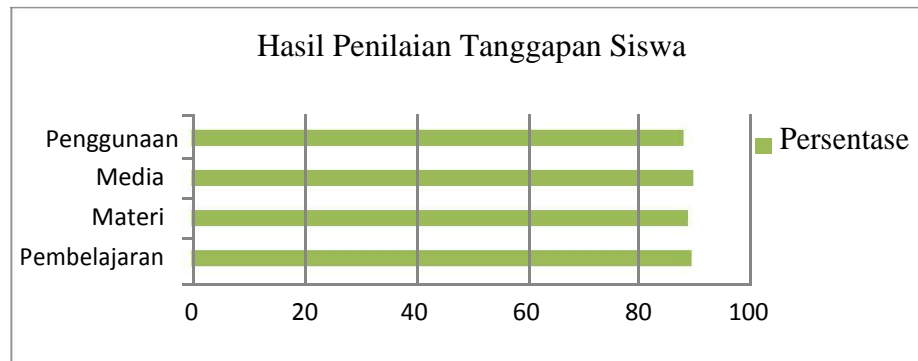
Kemudian skor setiap indikator masuk dalam kategori “setuju dan sangat setuju”.

Aspek penilaian yang ke empat yaitu aspek penggunaan media. Pada aspek penilaian tanggapan siswa ini terdapat dua indikator yaitu (1) petunjuk media mudah dipahami dan (2) media mudah digunakan. Persentase yang diperoleh dari aspek penggunaan yaitu 88,14% dengan kategori “sangat setuju”. Skor yang diperoleh dari setiap indikator masuk dalam kategori “setuju dan sangat setuju”.

Selanjutnya berdasarkan hasil persentase penilaian tanggapan siswa dari empat aspek tersebut digabungkan dan dihitung rata-ratanya yaitu sebesar 89,20%. Rata-rata hasil persentase ini masuk dalam kategori “sangat setuju”. Siswa sangat setuju untuk menggunakan media ini sebagai media pembelajaran bahasa Prancis. Lebih jelasnya tabel penilaian tanggapan siswa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 18: Hasil Penilaian Tanggapan Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Pembelajaran	2	242	270	89,62%
2.	Materi	4	481	540	89,07%
3.	Media	4	486	540	90,00%
4.	Penggunaan	2	238	270	88,14%
Jumlah		12	1451	1620	
Rata-rata persentase					89,20%



Gambar 5: Hasil Penilaian Tanggapan Siswa

Komentar dan saran mengenai media pembelajaran bahasa Prancis yang dituliskan siswa dalam angket penilaian tanggapan siswa di antaranya sebagai berikut:

- a. Untuk aplikasi ditingkatkan lagi karena sebagian belum bisa digunakan di semua jenis HP.
- b. Aplikasi perlu dikembangkan supaya lebih menarik lagi.
- c. Ditambah *background* dalam soal latihan biar tidak cepat bosan.
- d. *Gamenya* (seru, kreatif, menyenangkan).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah *Research and development* berdasarkan pada tahap pengembangan dari Sugiyono (2012:409). Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media tersebut berbentuk *games puzzle* dengan sistem operasi Android. Penelitian pengembangan media ini menggunakan 6 tahap pengembangan yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) revisi desain, (5) validasi desain, dan (6) ujicoba desain.

Pada tahap analisis potensi dan masalah ada tiga hal yang dianalisis yaitu analisis proses pembelajaran, analisis media pembelajaran, dan analisis kebutuhan media. Analisis proses pembelajaran dilakukan peneliti dengan mengamati proses belajar di kelas. Siswa dalam belajar menulis bahasa Prancis masih mempunyai hambatan. Media yang digunakan masih menggunakan *hand-out*, kartu bergambar, dan *LCD* untuk menayangkan materi pembelajaran pada komputer untuk *powerpoint* dan video. Media pembelajaran tersebut perlu dikembangkan supaya lebih bervariasi. Analisis digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan acuan pengembangan media.

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk mencari informasi yang dianggap penting guna menunjang pengembangan media. Pengumpulan informasi diperoleh dari jurnal, buku konjugasi, kamus bahasa Indonesia-Prancis, kamus Prancis-Indonesia, internet, dan silabus. Materi didapatkan dari menganalisis silabus kelas XI SMA N 1 Sanden sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran. Kemudian peneliti mencari informasi dan gambar yang akan dijadikan materi dari jurnal, buku konjugasi, kamus bahasa Prancis, dan internet (*google*). Selain itu peneliti mengumpulkan informasi yang dianggap penting dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan serta mengambil langkah selanjutnya.

Tahap ketiga yaitu desain produk. Pada tahap ini dilakukan perancangan kerangka media pembelajaran dan menyusun materi serta soal evaluasi dari informasi data yang telah diperoleh. Rancangan tersebut diwujudkan dalam

bentuk *flowchart* (gambaran secara umum). Kemudian *flowchart* dikembangkan menjadi *storyboard games puzzle* bergambar supaya kerangka lebih terperinci setiap *layout*. Selanjutnya *storyboard* dikembangkan menggunakan intel XDK. Media ini diberi nama *puzzle éducatif*.

Selanjutnya adalah tahap validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, layak untuk digunakan atau tidak. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi yang memang sudah berpengalaman untuk menilai desain tersebut. Hasil persentase dari penilaian validasi oleh ahli materi yaitu sebesar 85,42% masuk dalam kategori “sangat baik” dan layak untuk ujicoba dengan revisi beberapa ejaan. Kemudian hasil persentase penilaian validasi dari dosen ahli media diperoleh persentase sebesar 83,18%. Hasil persentase dari penilaian validasi ahli media ini masuk dalam kategori “sangat baik” dan layak diujicobakan dengan revisi pada bagian intro perlu ditambah *backsound* dan bagian materi diganti *background*.

Setelah validasi, selanjutnya tahap revisi dilakukan sesuai saran dari ahli media dan ahli materi apabila ada perbaikan. Jika revisi banyak dan nilai hasil validasi belum baik harus dilakukan validasi lagi oleh para ahli. Validasi dalam penelitian ini hanya dilakukan satu kali karena hasil yang diperoleh berdasarkan penilaian para ahli hasilnya sudah baik sehingga tidak perlu dilakukan validasi lagi.

Tahap yang terakhir adalah ujicoba produk yang telah dibuat dan divalidasi. Setelah *games* selesai dibuat dan divalidasi kemudian diujicobakan ke siswa. Produk aplikasi *puzzle éducatif* telah dikembangkan dengan validasi

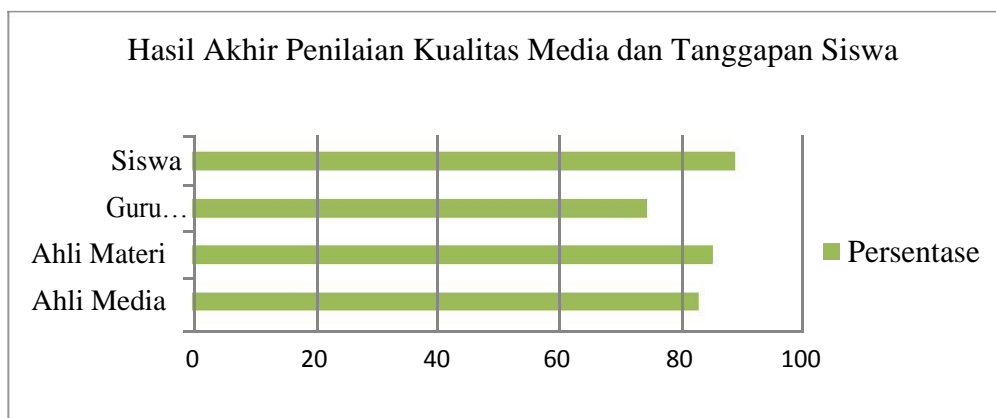
kelayakan media sehingga layak untuk diujicobakan pada siswa. Dalam tahap ini guru diberi angket penilaian media pembelajaran dan siswa diberi angket untuk penilaian tanggapan siswa. Siswa yang dipakai untuk uji coba yaitu kelas XI IPA 4 SMA N 1 Sanden. Siswa berjumlah 27 anak, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Hasil penilaian kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Prancis diperoleh hasil persentase sebesar 74,66% dengan kategori “baik”. Kemudian hasil persentase dari penilaian tanggapan siswa (27 siswa) diperoleh persentase sebesar 89,39%. Hasil persentase dari penilaian tanggapan para siswa ini masuk dalam kategori “sangat setuju”. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sangat setuju menggunakan *puzzle éducatif* sebagai media pembelajaran. Setelah media pembelajaran diujicobakan kemudian diunggah di *playstore*.

C. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa

Penilaian kualitas media yaitu melalui validasi dosen ahli media dan dosen ahli materi, penilaian guru mata pelajaran bahasa Prancis, dan penilaian tanggapan siswa. Lebih jelasnya hasil penilaian dari dosen ahli media, dosen ahli materi, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa dalam tabel berikut:

Tabel 19: Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa

No.	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Persentase	Kategori penilaian
1.	Validasi Dosen Ahli Media	83,18%	Sangat Baik
2.	Validasi Dosen Ahli Materi	85,42%	Sangat Baik
3.	Penilaian Guru Bahasa Prancis	74,66%	Sangat Baik
4.	Penilaian Tanggapan Siswa	89,20%	Sangat Setuju
Rata-rata Persentase		83,11%	Sangat Baik



Gambar 6: Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil akhir penilaian kualitas media dan tanggapan siswa. Hasil akhir penilaian kualitas media terdiri dari hasil penilaian validasi dari dosen ahli media, hasil penilaian validasi dari dosen ahli materi, dan penilaian dari guru bahasa Prancis. Hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh sebesar 83,18% masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian validasi oleh dosen ahli materi sebesar 85,42% dengan kategori “sangat baik”. Penilaian kualitas media yang diperoleh dari guru mata pelajaran bahasa Prancis sebesar 74,66% yang masuk dalam kategori “baik”. Selanjutnya hasil penilaian dari tanggapan siswa diperoleh skor persentase sebesar 89,20%. Hasil persentase ini menunjukkan bahwa siswa “sangat setuju” dan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *puzzle éducatif*. Kemudian hasil rata-rata dari keseluruhan hasil persentase yang diperoleh dari penilaian kualitas media dan tanggapan siswa yaitu sebesar 83,11%. Persentase hasil penilaian akhir menunjukkan bahwa aplikasi *puzzle éducatif* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menulis.

D. Keterbatasan Penelitian

Produk aplikasi media pembelajaran *puzzle éducatif* pada materi *présenter quelqu'un* dan *les goûts* untuk keterampilan menulis dalam pengembangannya mempunyai keterbatasan sebagai berikut:

1. Materi pada produk media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi pembelajaran *présenter quelqu'un* dan *les goûts* untuk keterampilan menulis.
2. Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan oleh peneliti, penelitian ini hanya terbatas pada satu lembaga yaitu SMA N 1 Sanden.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan dari Sugiyono (2012:409) yang terdiri dari enam tahap pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan menghasilkan media pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI pada materi *présenter quelqu'un et les goûts* dengan sistem operasi Android. Media ini berbentuk aplikasi yang bernama *puzzle éducatif*. Aplikasi ini merupakan *games offline* yang terdiri dari 50 *level* permainan. Media ini dapat diunduh secara gratis di *playstore*.
2. *Puzzle éducatif* terbukti layak digunakan untuk mempermudah siswa dalam belajar menulis bahasa Prancis, khususnya mengenai materi *présenter quelqu'un et les goûts*. Hasil penilaian kualitas media diperoleh dari dosen ahli media, dosen ahli materi, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa. Penilaian yang diperoleh dari dosen ahli media yaitu 83,18%. Sedangkan persentase yang diperoleh dari dosen ahli materi sebesar 85,42%. Penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis diperoleh persentase sebesar 74,66%. Persentase yang diperoleh dari penilaian kualitas media oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi masuk dalam kategori “sangat baik”. Penilaian kualitas media oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis masuk dalam kategori “baik”.

Hasil persentase penilaian tanggapan siswa kelas XI SMA N 1 Sanden (27

siswa) diperoleh persentase sebesar 89,20%. Hasil persentase dari penilaian tanggapan siswa ini masuk dalam kategori “sangat setuju”.

Berdasarkan hasil persentase dari penilaian dosen ahli media, dosen ahli materi, guru mata pelajaran bahasa Prancis, dan tanggapan siswa maka diperoleh hasil akhir sebesar 83,11%. Hasil akhir rata-rata persentase tersebut masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil persentase tersebut membuktikan bahwa media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media ini perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan kompetensi pembelajaran bahasa Prancis yang lain.
2. Media perlu ditambah *background* dalam soal latihan biar tidak cepat bosan.
3. Jika dilakukan penelitian seperti media *puzzle éducatif* maka disarankan untuk mengurangi jumlah *level* latihan karena terlalu banyak.

DAFTAR PUSTAKA

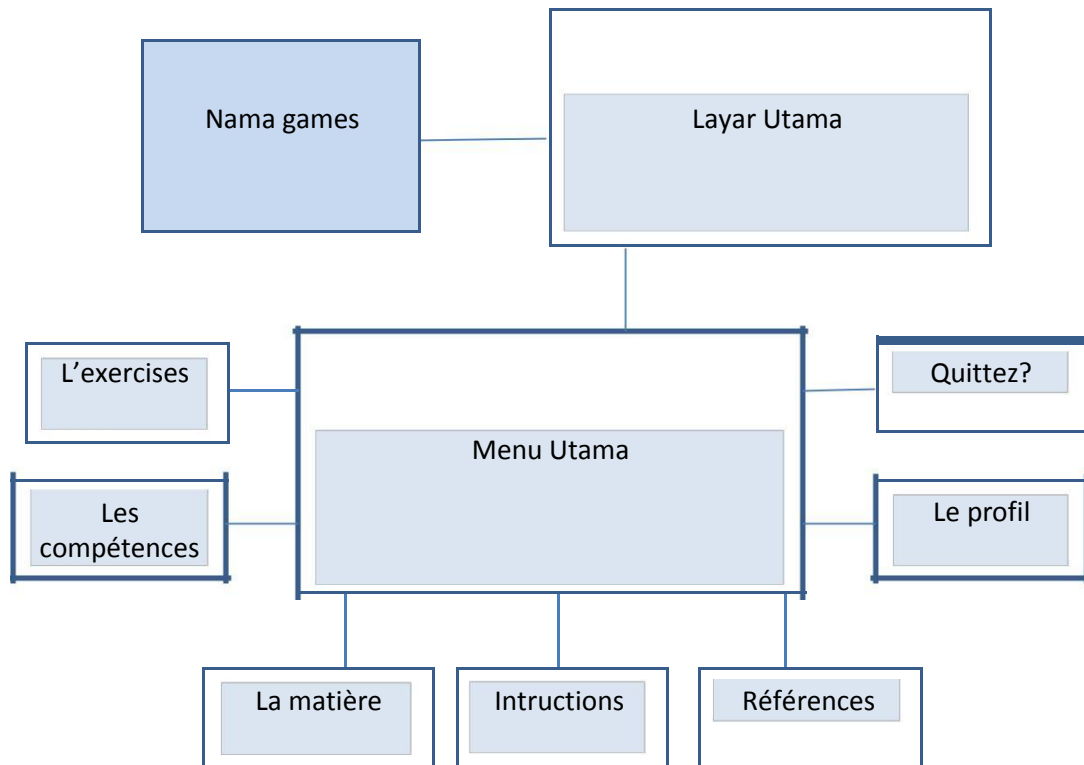
- Anggraeni, Ardiani Widya. 2012. “Pengaruh Metode Bermain dengan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Sifat Bangun Datar Pada Siswa Kelas III SD Kristen Satya Wacana Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar”, Universitas Kristen Satya Wacana. www.repository.uksw.edu diunduh pada tanggal 21 Juni 2016 jam 20:09 WIB.
- Arifin, Winarsih dan Farida Soemargono. 2009. *Kamus Perancis-Indonesia (dictionnaire français-indonésien)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Haryanto, Toni. Mengenal Intel XDK, Perangkat Development untuk Membangun Aplikasi Cross-Platform. Diakses pada <https://www.codepolitan.com/mengenal-intel-xdk-perangkat-development-membangun-aplikasi-cross-platform> tanggal 27 Oktober 2016 jam 16:19 WIB.
- Hofifah. 2015. Buku “Das Deutschmobil” Untuk Keterampilan Menulis. Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman, VOL IV No 3. diakses pada (www.ejournal.unesa.ac.id/article/17263/25/article.pdf) pada tanggal 21 April 2016 jam 22:48 WIB.
- Istiyarno, Jazi Eko. *Pemrograman Smart Phone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. 2013. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: humaniora.
- Kadir, Abdul. 2013. *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Kurniawati, Intan. 2014. “Pengembangan Media *Woody Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan”. Skripsi, Program Studi Biologi, Universitas Negeri Semarang. Online <http://www.lib.unnes.ac.id/23158/1/4401410084.pdf> diunduh pada 8 April 2016 jam 09:33 WIB

- Muhammad. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Nurjamal, Daeng dkk. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Pambudi, Ari. 2013. Implementasi Model Perangkat Lunak Pelayanan Informasi Kegiatan Belajar Mengajar Tingkat SLTA dengan Berbasis Operating System Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, vol.9 nomor 2. <http://www.portalgaruda.org/article> diunduh pada tanggal 13 April 2016 jam 12:30 WIB.
- Prathamie, Rahayu Rizky. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Materi L'identité Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Mobile Application Bersistem Operasi Android Untuk Kelas X*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: ADICIPTA KARYA NUSA.
- Pujiriyanto. 2012. *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purwantoko, Susilo, Sutikno. 2010. "Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6 (2010) 123-127. (<http://www.download.portalgaruda.org/article.pdf>) diunduh pada tanggal 8 April 2016 jam 16 : 28 WIB.
- Rifai, Wafda Adita. 2015. "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android". Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta. http://www.eprints.uny.ac.id/21608/1/wafda_adita_rifai_10520241036.pdf diunduh pada tanggal 23 juli 2016 jam 20:33 WIB.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2006. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Sugara, Alek dkk. 2014. "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Speech To Text Berbasis Android". *Jurnal, Jurusan Teknik Informatika. STMIK PalComTech Palembang*. http://news.palcomtech.com/wp/content/uploads/2014/10/Jurnal_Alek_Is_kandar_Warizal_AplikasiPembelajaran_BahasaInggrisMenggunakanSpeechToTextBerbasisAndroid.pdf diunduh pada tanggal 20 juli 2016 jam 10:02 WIB.

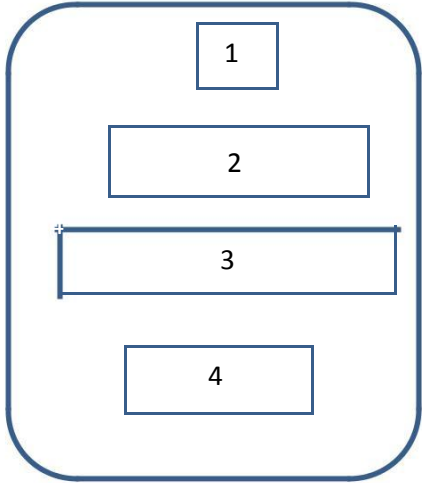

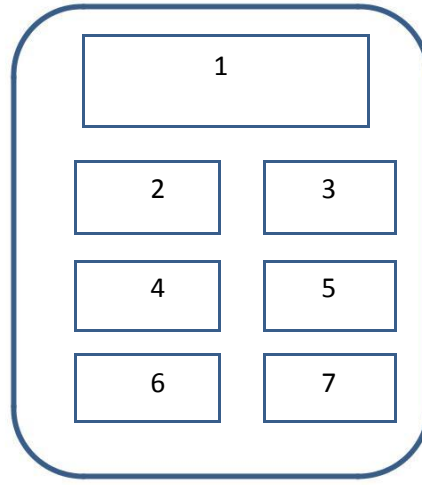
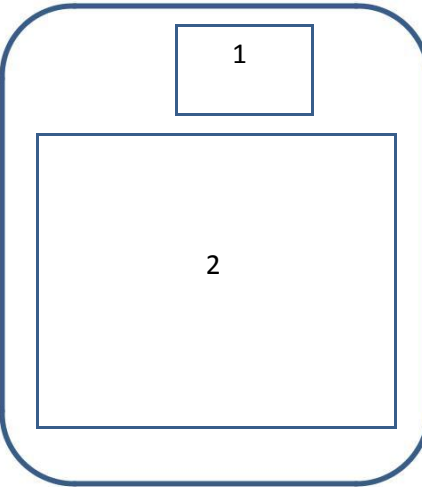

- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Kampus Karangmalang: UNY Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wulandari, Nita. 2014. *Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Games dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY.

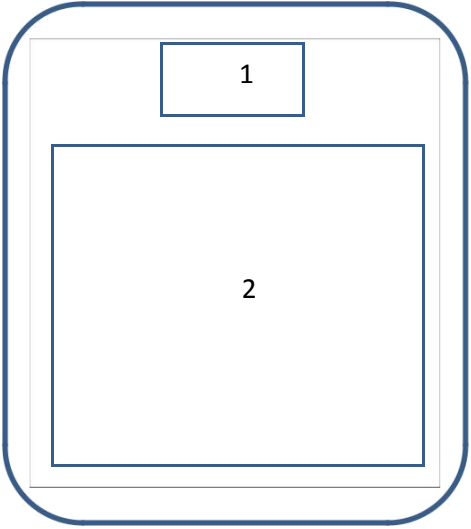

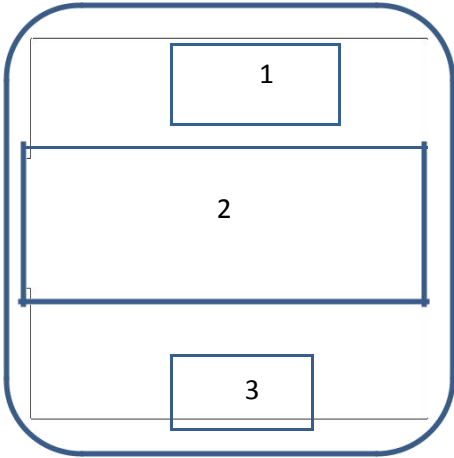


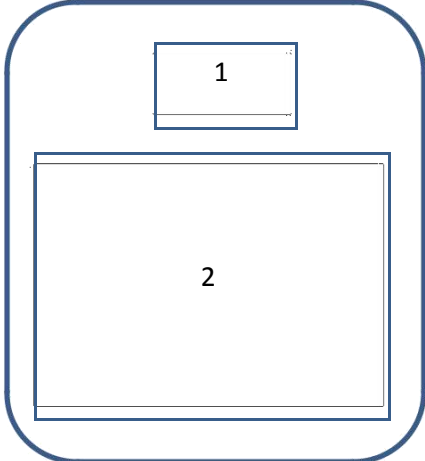





LAMPIRAN

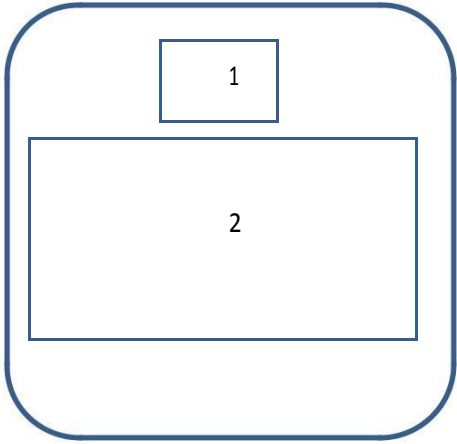

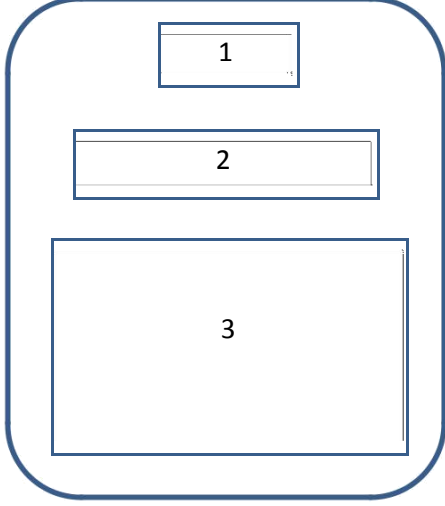


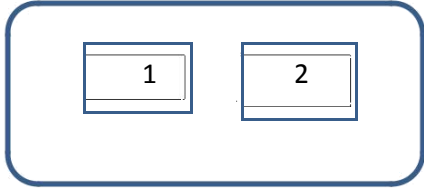
Flowchart media puzzle éducatif



Storyboard media puzzle éducatif

<p>Layar Utama</p> 	<p>Ket. Layar Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lambang UNY :  2. Nama games : <i>Puzzle Éducatif</i> <p><i>Présenter quelqu'un et les goûts</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Nama penyusun : Titis Dwiyuliani 4. Masuk (<i>Entrez</i>)
<p>Menu Utama</p> 	<p>Ket. Menu Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>L'exercises</i> (latihan soal) 2. <i>La compétence</i> (kompetensi) 3. <i>La matière</i> (materi) 4. <i>Intructions</i> (petunjuk permainan) 5. <i>Références</i> (daftar pustaka) 6. <i>Le Profil</i> (profil) 7. <i>Quittez</i> (keluar)
<p><i>L'exercises</i></p> 	<p>Ket. <i>l'exercises</i> (Masuk games/latihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.  (kembali ke menu utama) 2. Latihan games (50 level)

<p>La compétence</p> 	<p>Ket. La compétence :</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. Kompetensi: Menulis. <p>Standar kompetensi : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang <i>présenter quelqu'un</i> dan <i>les goûts</i> sesuai konteks.</p> <p>Kompetensi : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana yang sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa, dengan huruf, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat.</p> <p>Indikator :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks. 2. Menulis frasa/kalimat dengan struktur yang tepat sesuai konteks.
<p>La matière</p> 	<p>Ket. La matière (materi)</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. La matière : terlampir. 3.  (ke halaman selanjutnya)
<p>Intructions</p> 	<p>Ket. Intructions (petunjuk Bermain) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.  2. Cara bermain : <ol style="list-style-type: none"> 1.  (kembali ke menu utama). 2.  (ke halaman selanjutnya). 3. Tanda  = “détester”, dan tanda  = “aimer” 4. Susunlah <i>puzzle</i> dengan menyentuh potongan gambar. Potongan gambar yang berada di tengah jangan digeser (biarkan di tempat). Mulailah dari menggeser ke atas, geserlah searah jarum jam sampai gambar tersusun utuh. 5. Setelah gambar utuh akan muncul

	<p>“Décrivez?”, kemudian “Oui”.</p> <p>6. Deskripsikan gambar dengan kalimat yang tepat, kemudian “vérifiez” jawaban.</p> <p>7. Jika jawaban benar akan muncul kata “Excellent” dan dapat melanjutkan ke <i>level</i> selanjutnya secara otomatis.</p> <p>8. Jika salah harus menulis kembali jawaban yang salah sampai benar.</p> <p>Ket. <i>Références</i> (daftar pustaka) :</p> <p>1. </p> <p>2. <i>Références</i> : Le Moullec, Marc et Erytryasiliani, Novi. 2010. <i>Konjugasi Verba Perancis</i>. Jakarta: Enrique Indonesia. Arifin, Winasih dan Farida Soemargono. 2009. <i>Kamus Prancis-Indonesia</i>. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Labrousse, Pierre. 2009. <i>Kamus Umum Indonesia-Prancis</i>. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.</p>
<p><i>Le profil</i></p> 	<p>Ket. <i>Le profil</i> :</p> <p>1. </p> <p>2. <i>Le profil</i>:</p>  <p>3. Penyusun : Titis Dwiyliani Bantul, 11 Juli 1994 Pend. Bahasa Prancis titisdwiyliani24@gmail.com</p> <p>Dosen Pembimbing : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. Dosen ahli media : Ponco Wali Pranoto, S.Pd., M.Pd. Dosen ahli materi : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. Programer game : Galih Pratomo S.Kom, galihgamkis182@gmail.com</p>
<p><i>Quitter</i></p> 	<p>Ket. <i>Quittez</i> ?(keluar) :</p> <p>1. <i>Oui</i> 2. <i>Non</i></p>

Kompetensi : Menulis

Standar Kompetensi : 1. Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang *présenter quelqu'un* dan *les goûts* sesuai konteks.

Kompetensi Dasar : 1. Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan, dan tanda baca yang tepat
2. Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana yang sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa, dengan huruf, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat.

Indikator : 1. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks.
2. Menulis frasa/kalimat dengan struktur yang tepat sesuai konteks.

1. Materi (*Grammaire et Vocabulaire*)

a. *Grammaire*

1. Le verbe “avoir” et “être”

	avoir	être
J'/Je	ai	suis
Tu	as	es
Il/Elle	a	est
Nous	avons	sommes
Vous	avez	êtes
Ils/Elles	ont	sont

2. Verbe pronominal

 sujet	 Pronom “se”
Je	me
Tu	te
Il/Elle	se
Nous	nous
Vous	vous
Ils/Elles	se

3. Le conjugaison de verbe pronominal : s'appeler

Sujet	S'appeler
Je	m'appelle
Tu	t'appelle
Il/Elle	il/elle s'appelle
nous	nous appelons
vous	vous appelez
Ils/elles	ils/elles s'appellent

4. Le conjugaison de verbe : habiter, aimer, détester

Sujet	Habiter	Aimer	Détester
Je	J'habite	J'aime	Je déteste
Tu	Tu habite	Tu aime	Tu déteste
Il/Elle	Il/elle habite	Il/Elle aime	Il/Elle déteste
nous	Nous habitons	Nous aimons	Nous détestons
vous	Vous habitez	Vous aimez	Vous détestez
Ils/elles	Ils/Elles habitent	Ils/Elles aiment	Ils/Elles détestent

Dire l'adresse

S + habiter + l'adresse (Ex: Julie habite à Bali.)

Exprimer les goûts

S + aimer + nom (ex: Il aime l'anglais.)

S + détester + nom (ex: Il déteste le français.)

b. Vocabulaire

1. Noms de pays et adjectif de nationalité

Noms de pays	Nationalité (m/f)
Indonésie	indonesien/indonesienne
France	français/ française
Corée	coréen/ coréenne
Japon	japonais/japonaise
Italie	italien/italienne
Chine	chinois/chinoise
Amérique	américain/ américaine
Brésil	brésilien/ brésilienne
Allemagne	allemand/allemande
Grèce	gréque
Angleterre	anglais/anglaise
Mexico	mexicain/mexicaine
Belgique	belge
Canada	canadien/canadienne
Suisse	suisse
Pays-bas	holandais/hollandaise

Dire la nationalité

S + être + nationalité (Ex: Bella est allemande.)

2. Adjectif de personnell :

m	f
grand	grande
gros	grosse
maigre	maigre
petit	petite
vieux	vieille
jeune	jeunesse
beau	belle




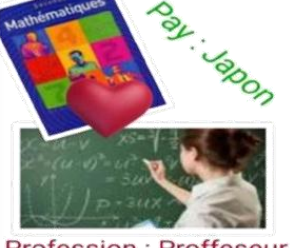
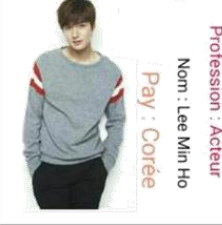





Dire l'adjectif







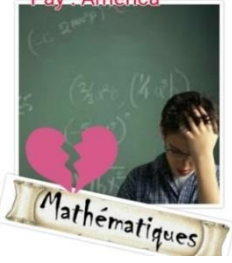

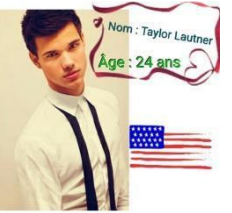

S + être + les adjectif



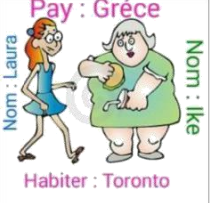



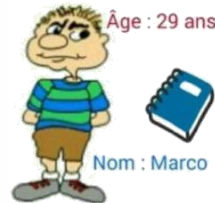





Ex: Marie est belle.








3. Noms de profession : une actrice, une acteur, une chanteuse, un magicien, un comédien, un dessinateur de mode, un lycéen/une lycéenne, un professeur, un motivateur, un médecin, un policier, une musicienne, une écrivain.
4. Chiffres
5. Noms de métier : la biologie, la géographie, les mathématiques, le français, la chimie, l'histoire, la musique, l'anglais.
6. Noms du sport : faire du ski, faire du basket-ball, faire du football, faire du vélo, faire du camping, faire de la natation.
7. Noms : les fleurs, les lunettes, les bons-bons, le café, la crème glacée.

Gambar	Deskripsi	Gambar	Deskripsi
<p>1.</p> <p>Nom : Natasha Wilona</p>  <p>Habiter : Jakarta</p> <p>Profession : Une actrice</p>	<p>-Elle s'appelle Natasha Wilona.</p> <p>-Elle est actrice.</p> <p>-Elle habite à Jakarta.</p>	<p>5.</p> <p>Nom : Deddy Corbuzier</p>  <p>Profession : magicien</p>	<p>-Il s'appelle Deddy Corbuzier.</p> <p>-Il est indonésien.</p> <p>-Il est magicien.</p>
<p>2.</p> <p>Nom : Céline Dion</p>  <p>Profession : Chanteuse</p> <p>Pay : Canada</p>	<p>-Elle s'appelle Céline Dion.</p> <p>-Elle est chanteuse.</p> <p>-Elle est canadienne.</p>	<p>6.</p> <p>Nom : Ivan Gunawan</p>  <p>Profession : Dessinateur de mode</p> <p>Habiter : </p>	<p>-Il s'appelle Ivan Gunawan.</p> <p>-Il est dessinateur de mode.</p> <p>-Il habite à Paris.</p>
<p>3.</p> <p>Nom : Ryan Delon</p>  <p>Âge : 32 ans</p>	<p>-Il s'appelle Ryan Delon.</p> <p>-Il a trente-deux ans.</p> <p>-Il a un chien.</p>	<p>7.</p>  <p>la géographie</p> <p>les maths</p>	<p>-Elle est lycéenne.</p> <p>-Elle aime les maths.</p> <p>-Elle déteste la géographie.</p>
<p>4.</p> <p>Nom : Raisa Andriana</p> <p>Pay : Indonésie</p>  <p>Profession : Chanteuse</p>	<p>-Elle s'appelle Raisa Andriana.</p> <p>-Elle est indonésienne.</p> <p>-Elle est chanteuse.</p> <p>-Elle a un chat.</p>	<p>8.</p> <p>Nom : Dennis</p> <p>Pay : Canada</p>  <p>la géographie</p>	<p>-Il s'appelle Dennis.</p> <p>-Il est canadien.</p> <p>-Il aime la géographie.</p>

<p>9.</p>  <p>Âge : 17 ans.</p>	<p>-il est lycéen. -Il a dix-sept ans. -Il aime la géographie.</p>	<p>14.</p>  <p>Nom : Adit</p>	<p>-Il s'appelle Adit. -Il aime le français. -Il déteste la biologie.</p>
<p>10.</p>  <p>Nom : Nobita Pay : Japon</p>	<p>-Il s'appelle Nobita. -Il est japonais. -Il aime l'histoire. -Il déteste la géographie.</p>	<p>15.</p>  <p>Profession : Professeur</p>	<p>-Elle est professeur. -Elle aime les mathématiques. -Elle est japonaise.</p>
<p>11.</p>  <p>Profession : Acteur Nom : Lee Min Ho Pay : Corée</p>	<p>-Il s'appelle Lee Min Ho. -Il est acteur. -Il est coréen. -Il est beau.</p>	<p>16.</p>  <p>Pay : Japon Nom : Shizuka</p>	<p>-Elle s'appelle Shizuka. -Elle est japonaise. -Elle aime la géographie .</p>
<p>12.</p>  <p>Nom : Jarwo Habiter : Surabaya</p>	<p>-Il s'appelle Jarwo. -Il habite à Surabaya. -Il aime la musique.</p>	<p>17.</p>  <p>Profession : motivateur Nom : MARIO TEGUH Pay : Indonésie</p>	<p>-Il s'appelle Mario Teguh. -Il est motivateur. -Il est indonésien.</p>
<p>13.</p>  <p>Nom : Agnes Monica Profession : Chanteuse Habiter : États Unis</p>	<p>-Elle s'appelle Agnes Monica. Elle est chanteuse. -Elle habite aux États Unis. -Elle est indonésienne.</p>	<p>18.</p>  <p>Nom : Mail Âge : 6 ans</p>	<p>-Il s'appelle Mail. -Il a six ans. -Il aime la crème glacée.</p>

<p>19. Nom : Liani Pay : Italie</p> 	<p>-Elle s'appelle Liani. -Elle est italienne. -Elle aime les fleurs.</p>	<p>24. Pay : Brésil</p> 	<p>-Il est médecin. -Il est brésilien. -Il aime faire du ski.</p>
<p>20. Pay : Chine Profession : Acteur</p> 	<p>-Il est acteur. -Il est chinois. -Il aime le café.</p>	<p>25. Profession : Acteur Pay : Suisse</p> 	<p>-Il est acteur. -Il est suisse. -Il aime le basket-ball.</p>
<p>21. Âge : 31 ans Nom : Cristiano Ronaldo</p> 	<p>-Il s'appelle Cristiano Ronaldo. -Il a trente et un ans. -Il aime le football.</p>	<p>26. Âge : 25 ans</p> 	<p>-Il est policier. -Il a vingt-cinq ans. -Il aime faire de la natation.</p>
<p>22. Nom : Bertrand Pay : Amérique</p> 	<p>-Il s'appelle Bertrand. -Il est américain. -Il déteste les mathématiques.</p>	<p>27. Nom : Lucas Pay : Allemagne</p> 	<p>-Il s'appelle Lucas. -Il est allemand. -Il aime faire du basket-ball.</p>
<p>23. Nom : Taylor Lautner Âge : 24 ans</p> 	<p>-Il s'appelle Taylor Lautner. -Il a vingt-quatre ans. -Il est américain.</p>	<p>28. Nom : Pretty Asmara Âge : 39 ans Profession : une actrice</p> 	<p>-Elle s'appelle Pretty Asmara. -Elle est actrice. -Elle a trente-neuf ans. -Elle est grosse.</p>

<p>29.</p> 	<p>-Ils s'appellent Dodo et Ani. -Dodo a cinquante-quatre ans. -Dodo est vieux. -Ani habite en Indonésie. -Ani est vieille.</p>	<p>35.</p> 	<p>-Ils s'appellent Sule et Andre. -Ils sont comédiens. -Sule aime faire du vélo. -Andre aime faire du camping.</p>
<p>30.</p> 	<p>-Elles s'appellent Laura et Ike. -Elles habitent à Toronto. -Elles sont grecques. -Laura est maigre. -Ike est grosse.</p>	<p>36.</p> 	<p>-Il s'appelle Paul. -Il est cuisinier. -Il aime le chocolat.</p>
<p>31.</p> 	<p>-Il s'appelle Mario Maurer. -Il est acteur. -Il aime les lunettes.</p>	<p>37.</p> 	<p>-Il s'appelle Bertrand. -Il habite à Mexico. -Il aime faire du football.</p>
<p>32.</p> 	<p>-Il s'appelle Marco. -Il est écrivain. -il a vingt-neuf ans. -Il a un livre.</p>	<p>38.</p> 	<p>-Elles s'appellent Anne et Sophie. -Anne a treize ans. -Anne est grande. -Sophie a dix ans. -Sophie est petite.</p>
<p>33.</p> 	<p>-Elles s'appellent Karine et Julie. -Elles habitent en Angleterre. -Karine est grande. -Julie est petite.</p>	<p>39.</p> 	<p>-Ils s'appellent Joe, Anne, Maura, Eriq, et Tita. -Ils habitent à Bandung. -Ils aiment les bons-bons.</p>
<p>34.</p> 	<p>-Ils s'appellent Ken et Albert. -Ken est maigre. -Ken a dix-sept ans. -Albert est gros. -Albert a quinze ans.</p>	<p>40.</p> 	<p>-Il s'appelle Mario. -Il habite en France. -Il est mexicain. -Il est vieux.</p>

<p>41.</p>  <p>Nom : Hendrik Nom : Jean</p> <p>Pay : Angleterre</p>	<p>-Ils s'appellent Hendrik et Jean.</p> <p>-Ils sont anglais.</p> <p>-Hendrik est jeune.</p> <p>-Jean est vieux.</p>	<p>47.</p>  <p>Nom : Marie Nom : Louis</p> <p>Pay : France Pays : Pays-Bas</p>	<p>-Ils s'appellent Marie et Louis.</p> <p>-Marie est français.</p> <p>-Marie est vieille.</p> <p>-Louis est hollandais.</p> <p>-Louis est vieux.</p>
<p>42.</p> <p>Pay : Belgique</p>  <p>Nom : Juki Nom : Paul</p>	<p>-Ils s'appellent Juki et Paul.</p> <p>-Ils sont belges.</p> <p>-Juki est maigre.</p> <p>-Paul est gros.</p>	<p>48.</p> <p>Nom : Ami</p>  <p>Habiter : Bali Habiter : Yogyakarta</p> <p>Nom : Adi</p>	<p>-Ils s'appellent Ami et Adi.</p> <p>-Ami habite à Bali.</p> <p>-Ami est maigre.</p> <p>-Adi Habite à Yogyakarta.</p> <p>-Adi est gros.</p>
<p>43.</p>  <p>Nom : Upin & Ipin</p>	<p>-Ils s'appellent Upin et Ipin.</p> <p>-Ils ont un coq.</p> <p>-Ils aiment faire du football.</p>	<p>49.</p> <p>Nom : Angelica</p>  <p>Pay : France</p>	<p>-Elle s'appelle Angelica.</p> <p>-Elle est française.</p> <p>-Elle est belle.</p> <p>-Elle aime écouter de la musique.</p>
<p>44.</p>  <p>Nom : Nico Âge : 2 ans</p> <p>Age : 37 ans Nom : Abi</p>	<p>-Ils s'appellent Nico et Abi.</p> <p>-Nico a trente-sept ans.</p> <p>-Nico est grand.</p> <p>-Abi a deux ans.</p> <p>-Abi est petit.</p>	<p>49.</p> <p>Nom : Melly Goeslaw</p>  <p>Âge : 42 ans Habiter : Indonésie</p> <p>Profession : Musicienne</p>	<p>-Elle s'appelle Melly Goeslaw.</p> <p>-Elle est musicienne.</p> <p>-Elle a quarante-deux ans.</p> <p>-Elle habite en Indonésie.</p>
<p>45.</p>  <p>Nom : Audrey le chimie</p> <p>Habiter : Semarang</p> <p>l'anglais</p>	<p>-Il s'appelle Audrey.</p> <p>-Il habite à Semarang.</p> <p>-Il aime la chimie.</p> <p>-Il déteste l'anglais.</p>	<p>50.</p> <p>Nom : Adeline</p>  <p>Habiter : Grèce Pays : Brésil</p> <p>Nom : Adelle</p>	<p>-Elles s'appellent Adeline et Adelle.</p> <p>-Elles sont grandes.</p> <p>-Elles sont brésiliennes.</p> <p>-Elles habitent en Grèce.</p>

SILABUS
MATA PELAJARAN BAHASA PERANCIS
KELAS X, XI IPA & IPS

SMA NEGERI 1 SANDEN
MURTIGADING SANDEN BANTUL

2010

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sanden

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas : X

Semester : 1

Alokasi waktu : 17 minggu x 2 Jam Pel = 34 jam

Standar Kompetensi : 1. Mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.

2. berbicara : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
1.1 mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan berbagai media (ucapan guru, tape dll) • Menyebutkan kata-kata yang didengar • Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar • Menuliskan kata-kata yang didengar • Menentukan benar/salah ujaran yang didengar 	<p>Tema : Identitas Diri Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat, dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti.</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • se saluer • se présenter • dire son nom, sa nationalité, sa profession • saluer une personne, présenter des personnes • dire et demander l'âge, adresse, numéro de téléphone. 	<p>Penugasan Terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan kaset berbahasa Prancis untuk melatih menghafal kata-kata bahasa Prancis. <p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan percakapan lisan yang dibacakan guru. • Menyebutkan kata-kata yang didengar. 	<p>Jenis Tagihan : tugas individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktik • Ulangan harian 	<p>Comp Orale Identitas Diri 6 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi- Prancis Kamus Prancis- Indonesia</p>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
2.1 menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menirukan ujaran dengan tepat ▪ Menyebutkan ujaran dengan tepat ▪ Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks 	<ul style="list-style-type: none"> • se saluer • se présenter • dire son nom, sa nationalité, sa profession • saluer une personne, présenter des personnes • dire er demander l'âge, adresse, numéro de téléphone. 	<p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan ucapan guru • Megucapkan salam • Menyebutkan nama diri <p><u>Penugasan Terstruktur:</u></p> <p>Membuat dialog Praktik</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saling memberi salam ➤ Saling bertanya nama dll. <p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) 	<p>Expression Orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Test lisan (individu) <p>Tes tertulis</p> <p>Tes lisan</p>	<p>2X 45</p> <p>2 x 45</p>	<p>Buku ajar Le mag Bonne route Tempo 1</p>
1.2 memperoleh Informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.	<p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan Informasi umum/tema dari wacana lisan. ▪ Menentukan Informasi tertentu/kata kunci dari wacana lisan. ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. 					

<p>2.2 melakukn dialog sderhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan keca-kapan berkomunikasi santun dan tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai Konteks • Menjawab pertanyaan sesuai Konteks • Menceritakan keadaan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks 		<p>Penugasan terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menulis isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana secara global <p><u>Tatap muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bermain peran ▪ Bertanya-jawab sesuai konteks <p><u>Penugasan terstruktur:</u> Menceritakan keadaan</p>	<p>Perfomance</p>	<p>2 X 45</p>	
---	--	--	---	-------------------	---------------	--

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sanden

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas : X

Semester : 1

Alokasi waktu : 17 minggu X 2 Jam Pel = 34 jam

Standar Kompetensi : 3. Membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.

4. Menulis : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
<p>3.1 mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat.</p> <p>3.2 memperoleh informasi secara umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat</p>	<p>KD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan bentuk wacana tulis ▪ Menentukan tema wacana tulis <p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan informasi umum/tema dari wacana tulis ▪ Menentukan informasi tertentu/kata kunci dari wacana tulis ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana tulis ▪ Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana 	<ul style="list-style-type: none"> • Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif dengan tema: identitas diri. 	<p>Penugasan</p> <p>Terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tema wacana tulis • Menentukan informasi yang diperlukan <p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana tulis • Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana 	<p>Jenis Tagihan : tugas kelompok</p> <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerja kelompok • Tes tertulis, bentuk uraian 	<p>Comprehension Ecrire Identitas Diri 6 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi- Prancis Kamus Prancis- Indonesia</p>

3.3	<p>tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencocokkan tulisan dengan gambar/bagan/denah dsb ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis <p>KD 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melafalkan kata/frasa/kalimat dengan tepat ▪ Membaca nyaring kata/frasa/kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat 	Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif dengan tema: identitas diri.	<p><u>Tatap Muka:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas 	<p>Jenis Tagihan : tugas individu</p> <p>Bentuk: - Membaca nyaring</p>	<p>Comprehension Ecrire Kehidupan keluarga 6 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi- Prancis Kamus Prancis- Indonesia</p>
-----	--	--	---	--	---	---

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
<p>4.1 menulis kata/frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan, dan tanda baca yang tepat</p> <p>4.2 mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecapakan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.</p>	<p>KD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menulis kata dengan tepat ▪ Menulis frasa/kalimat dengan tepat <p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks ▪ Menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat ▪ Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana ▪ Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> • Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komuikatif dengan tema: identitas diri. <p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbes: Être, avoir et verbe en-er, aller, prendre, detester, aimer + verbe, aimer + nom • pronom personnels • phrase affirmative et négative • verbe être + adjectif de nstionslité • verbe être + adjectif de profession • Interrogative: Quel, où, Quand, qui, Qu'est-ce que, est-ce que c'est, comment <p>Vocabulaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • noms de métier • adjectif nationalité • noms de pays • chiffres et nombres 	<p>Tugas Terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok <p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis kata berdasarkan gambar/ ujaran • Melengkapi wacana dengan kata-kata yang didiktekan guru • Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan • Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan • Membuat paragraf tyang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan 	<p>Jenis Tagihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas kelompok <p>Bentuk: Kerja kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis, bentuk uraian <p>Jenis Tagihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu • tes tertulis bentuk uraian 	<p>Expression Ecrire</p> <p>Identitas Diri 6 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p>

			<u>KMTT:</u> <ul style="list-style-type: none">• Mmbuat cerita sederhana berdasarkan gambar• Membuat wacana pendek sesuai tema			
--	--	--	--	--	--	--

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sanden

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas : X

Semester : 2

Alokasi waktu : 17 minggu x 2 Jam Pel = 34 jam

Standar Kompetensi : 5. Mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Sekolah.

6. Berbicara : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan sekolah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
5.1 mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa/kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar ▪ Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan ▪ Menentukan benar/salah ujaran yang didengar 	<p>Tema :</p> <p>- Kehidupan Sekolah</p> <p>Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti.</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander er dire les objets qu'on trouve dans la classe • Savoir les matière ce qu'on apprend au lycée. • Demander l'heure comparer des système éducation 	<p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) <p><u>Tugas Terstruktur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global 	<p>tugas kelompok</p> <p>Jenis Tagihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tugas individu - prakti - ulangan harian <p>Bentuk : melengkapi kata</p>	<p>Comp. Orale</p> <p>Kehidupan sekolah</p> <p>4 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar</p> <p>Le mag</p> <p>Cehier d'exercises</p> <p>Tempo 1</p> <p>Bonne route</p> <p>L'art de conjuger</p> <p>Kamus Indonesi-Prancis</p> <p>Kamus Prancis-Indonesia</p>

<p>6.1 menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menirukan ujaran dengan tepat ▪ Menyebutkan ujaran dengan tepat ▪ Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks 	<p>Tema : - Kehidupan Sekolah</p> <p>Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti.</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander er dire les objets qu'on trouve dans la classe • Savoir les matière ce qu'on apprend au lycé. • Demander l'heure comparer des système éducation 	<p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan • Mengulangi/menirukan kata/frasa/kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat <p><u>Tugas terstruktur:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat. • Menceritakan kembali isi wacana. • Bercerita sesuai tema. 	<p>Praktik (demonstrasi)</p>	<p>Comp. Orale Kehidupan keluarga 5 X 45 menit</p>
<p>5.2 memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan informasi umum/tema dari wacana lisan. ▪ Menentukan informasi tertentu/kata kunci dari wacana lisan. ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. 		<p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan kepada teman di kelas • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara • Melakukan percakapan dengan teman sebaya • Mewawancarai teman sejawat dilain kelas (PT) 	<p>Jenis tagihan: -Tugas Individu/ kelompok, tes praktik Bentuk: -Wawancara -Bermain peran dan demonstrasi</p>	<p>Jenis tagihan: -Tugas Individu/ kelompok, tes praktik Bentuk: -Wawancara</p>

<p>6.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun dan tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks • Menceritakan keadaan/kegiatan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks 		<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan/memaparkan hasil di depan kelas (PT) <p><u>Tatap Muka:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) <p><u>Penugasan terstruktur:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global • Mengajukan pertanyaan kepada teman di kelas • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara • Melakukan percakapan dengan teman sebaya. <p>KMTT:</p>	<p>Tugas kelompok</p>	<p>-Bermain peran dan demonstrasi</p>	
--	---	--	--	-----------------------	---------------------------------------	--

Standar Kompetensi : **7. Membaca** : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah.

8. Menulis : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>7.1 mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat.</p> <p>7.2 memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat</p> <p>7.3 membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan bentuk wacana tulis ▪ Menentukan tema wacana tulis ▪ Menentukan informasi tertentu/kata kunci dari wacana tulis ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana tulis ▪ Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis ▪ Mencocokkan tulisan dengan gambar/denah dsb ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis ▪ Melafalkan kata/frasa/kalimat dengan tepat ▪ Membaca nyaring kata/frasa/kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat 		<p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk wacana tulis. • Menentukan tema wacana tulis. • Menentukan informasi yang diperlukan • Membaca wacana tulis • Membuat asosiogram tentang wacana tulis secara kelompok [PT] • Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok [PT] • Menyusun guntingan kalimat menjadi wacana dalam kerja kelompok [PT] • Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana [TM] • Membaca wacana dengan nyaring 	<p>Jenis: Tugas Kelompok Bentuk: diskusi</p> <p>Jenis: Tugas kelompok Bentuk: diskusi</p> <p>Tes tertulis Bentuk: memilih dan menjawab</p> <p>Ulangan harian</p> <p>Jenis tagihan Tugas individu</p>	<p>Comprehention Ecrire Kehidupan sekolah 4 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>8.1 menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat</p> <p>8.2 mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan keca-kapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menulis kata dengan tepat ▪ Menulis frasa/ kalimat dengan tepat ▪ Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks ▪ Menyusun kata/ frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat ▪ Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana ▪ Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat 	<p>Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat, dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti.</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander er dire les objets qu'on trouve dans la classe • Savoir les matière ce qu'on append au lycée. • Demander l'heure comparer des système éducation <p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbes: aller, prendre, detester, aimer + verbe, aimer + nom • Préposition: près, à, à côté de • Adjectifs possessif: mes, tes, ses • Les articles défini et indéfini • Interrogation: comment, à quelle heure <p>Vocabulaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les jours de la semaine, les mois de l'année • Objet dans la classe, noms de métiers 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [PT] • Menulis kata berdasarkan gambar/ ujakan [TM] • Melengkapi wacana dengan kata-kata yang didiktekan guru [TM] • Membuat kalimat dengan kosaata yang disediakan [TM] • Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan [TM] • Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan [PT] • Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar [KMTT] 	<p>Jenis Tagihan: tugas kelompok</p> <p>Bentuk: kerja kelompok</p> <p>tes tertulis, bentuk uraian</p> <p>Jenis tagihan tugas individu</p> <p>tes tertulis bentuk uraian</p>	<p>Expression</p> <p>Ecrire</p> <p>Kehidupan sekolah</p> <p>4 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger</p> <p>Kamus Indonesi-Prancis</p> <p>Kamus Prancis-Indonesia</p>

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sanden

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas : XI/ IPA-IPS

Semester : 1

Alokasi waktu : 14 minggu X 2 Jam Pel = 34 jam

Standar Kompetensi : 5. Mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Keluarga.

6. Berbicara : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Keluarga.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
1.1 mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar ▪ Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan ▪ Menentukan benar/salah ujaran yang didengar 	<p>Tema : Kehidupan Keluarga</p> <p>Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat, dan ungkapan komunikatif sesuai tema</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • présenter les membres 	<p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan percakapan lisan dengan berbagai media (ucapan guru, tape dll). • Menyebutkan kata-kata yang didengar • Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar • Menuliskan kata-kata yang didengar • Menentukan benar/salah ujaran yang didengar 	<p>Jenis Tagihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu • praktik • ulangan harian 	<p>Comp. Orale Kehidupan Keluarga 2 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p>

<p>2.1 menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menirukan ujaran dengan tepat ▪ Menyebutkan ujaran dengan tepat ▪ Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks 		<p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan, mengulangi/ menirukan kata/ frasa/ kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat • Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat <p><u>Penugasan terstruktur:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali isi wacana • Bercerita sesuai tema • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global 	<p>• tugas kelompok</p>	<p>2 X 45</p>	
---	---	--	--	-------------------------	---------------	--

<p>1.2 memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi umum/ tema dari wacana lisan. • Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana lisan. • Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan kepada teman di kelas [TM] • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara [TM] • Melakukan percakapan dengan teman sebaya. [PT] • Mewawancarai teman sejawat dilain kelas • Menyampaikan/ memaparkan data/ hasil di depan kelas [KMTT] • Bermain peran [PT] 	<p>Jenis: -tugas individu/ kelompok, tes, praktik Bentuk: - wawancara - bermain peran dan demonstrasi</p>		
<p>2.2 melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun dan tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks • Menceritakan keadaan/ kegiatan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks 					

Standar Kompetensi : 3. Membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan Keluarga.

4. Menulis : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan Keluarga.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 mengidentifikasi bunyi, ujaran dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.</p> <p>3.2 memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar ▪ Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan ▪ Menentukan benar/salah ujaran yang di dengar ▪ Menentukan informasi umum/ tema dari wacana tulis ▪ Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana tulis ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana tulis ▪ Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks 	<p>Tema: Kehidupan Keluarga Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présenter les membres de famille 	<p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk wacana tulis. • Menentukan tema wacana tulis. • Menentukan informasi yang diperlukan [PT] • Membaca wacana tulis • Membuat asosiogram tentang wacana tulis secara kelompok [KMTT] • Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok [PT] • Menentukan 	<p>Jenis: Tugas Kelompok Bentuk: diskusi</p> <p>Jenis tagihan ▪ Tugas kelompok Bentuk: -diskusi -tes tertulis</p> <p>Bentuk Tagihan: -memilih dan menjawab ▪ ulangan harian</p>	<p>Comprehention Ecrite Kehidupan sekolah 2 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p>

<p>4.1 Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis ▪ Mencocokkan tulisan dengan gambar/denah dsb ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis <p>KD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menulis kata dengan tepat ▪ Menulis frasa/kaimat dengan tepat 		<p>informasi tertentu dalam kerja kelompok [PT]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun guntingan kalimat menjadi wacana dalam kerja kelompok [PT] • Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana [PT] <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [PT] • Menulis kata berdasarkan gambar/ ujaran [TM] • Melengkapi wacana dengan kata-kata yang didiktekan gutu [TM] • Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan 	<p>Tes tertulis, bentuk uraian</p>	<p>Expression Ecrite Kehidupan Keluarga 4 X 45 menit</p>	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p>
--	---	--	--	------------------------------------	--	---

<p>3.3 membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana</p> <p>4.2 mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melafalkan kata/frasa/ kalimat dengan tepat ▪ Membaca nyaring kata/frasa/ kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat ▪ Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks ▪ Menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat ▪ Menyusun frasa/ kalimat yang tersedia menjadi wacana ▪ Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat 		<p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas <p><u>Penugasan Terstruktur:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan • Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan • Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar • Membuat wacana pendek sesuai tema [KMTT] 	<p>Jenis tagihan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> -membaca nyaring -tes praktik <p>Jenis tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugs individu • Tes tertulis bentuk uraian 	<p>Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p>
---	---	--	---	---	---

<p>6.1 menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.</p>	<p>Menirukan ujaran dengan tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan ujaran dengan tepat ▪ Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks 	<p>Tema: -kehidupan sehari-hari</p> <p>Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat, dan ungkapan komunikatif sesuai tema</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exprimer les goût et préférence <p>Je veux manger du bifteck au restaurant • donner et demander des opinions comment est ce repas? Il est délicieuse</p>	<p><u>Tatap Muka :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan • Mengulangi/ menirukan kata/ frasa/ kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat • Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat • Menceritakan kembali isi wacana [PT] • Bercerita sesuai tema.[KMTT] 	<p>Praktik Kehidupan (demonstrasi) sehari-hari</p>	<p>2 X 45 menit</p>	
<p>5.2 memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi umum/ tema dari wacana lisan. • Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana lisan. • Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. 		<p><u>Tatap Muka:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara [PT] 	<p>Jenis tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu/ kelompok, tes praktik <p>Bentuk: -wawancara Bermain peran dan demonstrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas kelompok 	<p>Comp. Orale Kehidupan sehari-hari 6 X 45 menit</p>	

<p>6.2 melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun dan tepat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks • Menceritakan keadaan/ kegiatan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan kepada teman di kelas [PT] • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara • Melakukan percakapan dengan teman sebaya. [PT] • Mewawancarai teman sejawat dilain kelas[KMTT] • Menyampaikan/ memaparkan data/ hasil di depan kelas [KMTT] • Bermain peran [PT] 	<p>Jenis tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu/ kelompok, tes praktik <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> -wawancara -Bermain peran dan demonstrasi 	<p>4 X 45menit</p>	
--	--	--	---	---	--------------------	--

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sanden

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas : XI/ IPA-IPS

Semester : 2

Alokasi waktu : 14 minggu X 2 Jam Pel = 28 jam

Standar Kompetensi : 7. Membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Sehari-hari.

8. Menulis : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Sehari-hari.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
7.1 mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat	KD 1 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan bentuk wacana tulis ▪ Menentukan tema wacana tulis 	Tema : -Kehidupan Keluarga Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat, dan ungkapan komunikatif sesuai tema	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk wacana tulis • Menentukan tema wacana tulis 	Jenis Tagihan : Tugas kelompok Bentuk: diskusi	Comp. Ecrire Kehidupan sehari-hari 4 X 45 menit	Buku ajar Le mag Cehier d'exercises Tempo 1 Bonne route L'art de conjuger Kamus Indonesi-Prancis Kamus Prancis-Indonesia
7.2 memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.	KD 2 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan informasi umum/tema dari wacana tulis. ▪ Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari 	Savoir-faire <ul style="list-style-type: none"> • Exprimer les goût et préférence Je veux manger du bifteck au restaurant <ul style="list-style-type: none"> • donner et demander des opinions comment est ce	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi yang diperlukan • Membaca wacana tulis [TM] • Membuat asosiogram tentang wacana tulis secara kelompok [KMTT] 	Jenis tagihan : <ul style="list-style-type: none"> • Tugas kelompok Bentuk: diskusi <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis 		

<p>8.1 menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat</p>	<p>wacana tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana tulis ▪ Menafsirkan makna kata/ ungkapan sesuai konteks ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis <p>▪ Mencocokkan tulisan dengan gambar/ bagan/ denah dsb</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menulis kata dengan tepat ▪ Menulis frasa/ kalimat dengan tepat 	<p>repas? Il est délicieuse</p> <p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbes pronominal • article partitif: du, de la, des, de l' • l'interogation combien <p>Vocabulaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • les aliments, les repas et les vêtements 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok [PT] • Menentukan informasi tertentu dalam kerja kelompok [PT] <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT] • Menulis kata berdasarkan gambar/ ujaran [PT] • Melengkapi wacana dengan kata-kata yang didiktekan guru [PT] • Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan [PT] 	<p>Bentuk: memilih dan menjawab</p> <ul style="list-style-type: none"> • ulangan harian 	<p>4 X 45 menit</p>	
---	---	---	---	--	---------------------	--

<p>7.2 membaca nyaring kata, frasa, dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat</p>	<p>KD 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melafalkan kata/ frasa/ kalimat dengan tepat • Membaca nyaring kata/ frasa/ kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat 		<p>Tatap Muka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas 	<p>Jenis tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu <p>Bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> -membaca nyaring • tes praktik 	<p>Comp. Orale Kehidupan sehari-hari 6 X 45 menit</p>	
<p>8.2 mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks , yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tandabaca, dan struktur yang tepat</p>	<p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks • Menyusun kata/ frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat • Menyusun frasa/ kalimat yang tersedia menjadi wacana • Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat 		<p>Tatap Muka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan [PT] • Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan[PT] • Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar[KMTT] • Membuat wacana pendek sesuai tema[KMTT] 	<p>Jenis tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu • tes tertulis 	<p>Expression Ecrire Kehidupan sehari-hari 4 X 45menit</p>	

Guru Bahasa Prancis,



Dra. Tri Supartinah
NIP. 19650205 200701 2 010

Mengetahui,

Sanden, 12 Oktober 2016

Mahasiswa,



Titis Dwiyliani
NIM. 12204241044

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII SMA N 1 Sanden

Sasaran Program : Siswa kelas XII IPA

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Titis Dwiyliani

Ahli Materi : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran bahasa Prancis dengan sistem operasi Android untuk siswa di SMAN 1 Sanden.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajarn ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PEMBELAJARAN	1.	Kejelasan standar kompetensi				√		
	2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan SK & KD				√		

Keterangan skala :

5 : sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
PEMBELAJARAN	1.	Kejelasan standar kompetensi				✓		
	2.	Kejelasan kompetensi dasar				✓		
	3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK & KD				✓		
	4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan SK & KD				✓		
	5.	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓		
	6.	Penyampaian materi jelas					✓	
	7.	Penyampaian materi menarik				✓		
PENGUNAAN	8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan					✓	
	9.	Kesesuaian materi					✓	
	10.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi				✓		
	11.	Manfaat materi				✓		
	12.	Daya tarik materi				✓		
	13.	Kedalaman materi				✓		
	14.	Kebenaran materi				✓		
	15.	Materi yang disajikan membuat siswa berfikir kritis				✓		
	16.	Kesesuaian cakupan materi					✓	
	17.	Kelengkapan materi					✓	

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi dari Rahayu Risky Prathami (2016 : 39-40)

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
		kekeliruan éjaan	

C. Kritik dan Saran

Harap diperbaiki ejaannya

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi
 - ② Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
 3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.
- Mohon diilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2016

Ahli Materi



(Dra. Siti Sudriyati, M. Pd.)

NIP. 19580314198503 2 001

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
 NIP : 19580314 198503 2 001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. H Agus Salim 62 YOGYAKARTA 55262
 Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan :

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tanggal Lulus
1.	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	Ikip Yogyakarta	1984
2.	S2	Teknologi Pembelajaran	UNY	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Golongan : III/B

Jabatan : Asisten Ahli

adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII SMA N 1 Sanden".

Yogyakarta, 22 Agustus 2016

Ahli Materi



(Dra. Siti Sumiyati, M.Pd)

NIP. 19580314 198503 2 001

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Nama Aspek	No. Indikator	Penilaian Ahli	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
PEMBELAJARAN	1	4	29	35	82,85%	Sangat Baik
	2	4				
	3	4				
	4	4				
	5	4				
	6	5				
	7	4				
PENGUKURAN	8	5	44	50	88%	Sangat Baik
	9	5				
	10	4				
	11	4				
	12	4				
	13	4				
	14	4				
	15	4				
	16	5				
	17	5				
Rata-rata persentase					85,42%	Sangat Baik

Kritik dan Saran dari ahli materi :

Harap diperbaiki ejaannya.

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPA

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Titis Dwiyuliani

Ahli Media : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran bahasa Prancis dengan sistem operasi Android untuk siswa di SMA N 1 Sanden.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajarn ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
Media	1.	Kombinasi warna				√		
	2.	Kejelasan gambar					√	

Keterangan skala :

5 : sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
MEDIA	1.	Kemenarikan Intro				✓		
	2.	Desain slide			✓			
	3.	Keterbacaan teks			✓			
	4.	Pengaturan teks				✓		
	5.	Ketepatan tata letak desain				✓		
	6.	Kombinasi warna			✓			
	7.	Penempatan tombol				✓		
	8.	Ketepatan ukuran tombol					✓	
	9.	Keterangan tombol				✓		
	10.	Kejelasan gambar				✓		
	11.	Kualitas gambar memiliki kontras warna yang baik				✓		
PENGUNAAN	12.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
	13.	Kemudahan dalam penggunaan media					✓	
	14.	Kesesuaian simbol dengan petunjuk penggunaan					✓	
	15.	Kegunaan berkomunikasi				✓		

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi dari Rahayu Risky Prathami (2016:38-39)

B. Kritik dan Saran

Perbaiki background untuk bagian materi dibuat satu warna.

Tambah background di awal / Intro

C. Kesimpulan


Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, Oktober 2016

Ahli Media



(Ponco Wali Pranoto, M.Pd)

NIP. 11301831128485

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Nama : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

NIP : 11301831128485

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Perum PIB C5 Mertosanan Wetan RT 11Potorono Banguntapan Bantul
55196.

Keahlian : Media Pembelajaran

Multimedia

Riwayat Pendidikan :

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tanggal Lulus
1.	D3	Teknik Elektro Instrumentasi & Kendali	FT UNNES	2005
2.	S1	Pendidikan Teknik Elektronika	FT UNY	2008
3.	S2	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	PPs UNY	2012

Unit Kerja


Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Jabatan : Dosen

adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden”.

Yogyakarta, Oktober 2016

Ahli Media


(Ponco Wali Pranoto, M.Pd)

NIP. 11301831128485

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

Nama Aspek	No. Indikator	Penilaian Ahli	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
ME DIA	1	4	42	55	76,36%	Baik
	2	3				
	3	3				
	4	4				
	5	4				
	6	3				
	7	4				
	8	5				
	9	4				
	10	4				
	11	4				
PRIG GUN JAW	12	4	18	20	90%	Sangat Baik
	13	5				
	14	5				
Rata-rata persentase					83,18%	Sangat Baik

Kritik dan Saran dari ahli materi :

Perbaiki *background* untuk bagian materi dibuat satu warna tambah *backsound* di awal.

Tampilan Akhir Media Pembelajaran *Puzzle Éducatif*



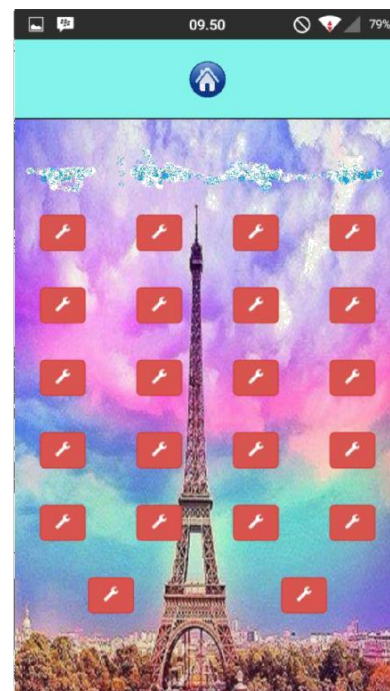
Tampilan pada Layar Utama



Tampilan pada Menu Utama



Tampilan pada Menu *L'exercices*



Tampilan pada Menu *L'exercices*



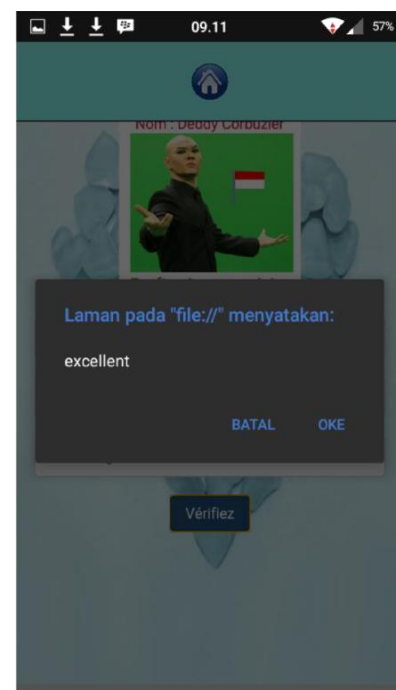
Tampilan Isi Latihan pada L'exercises



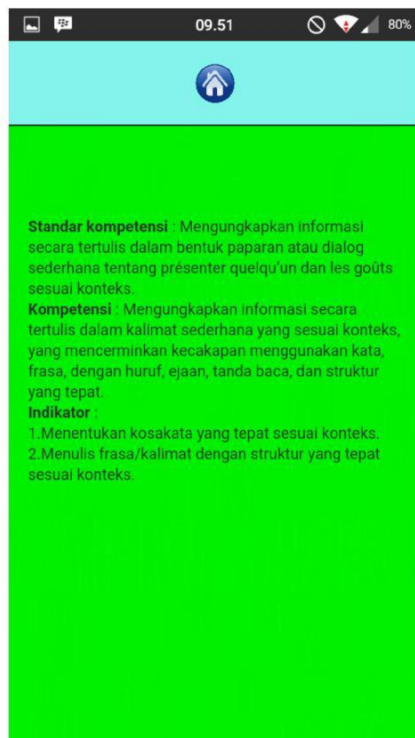
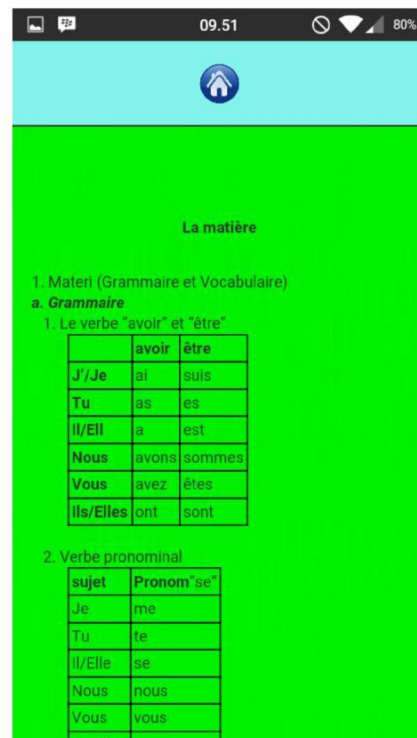
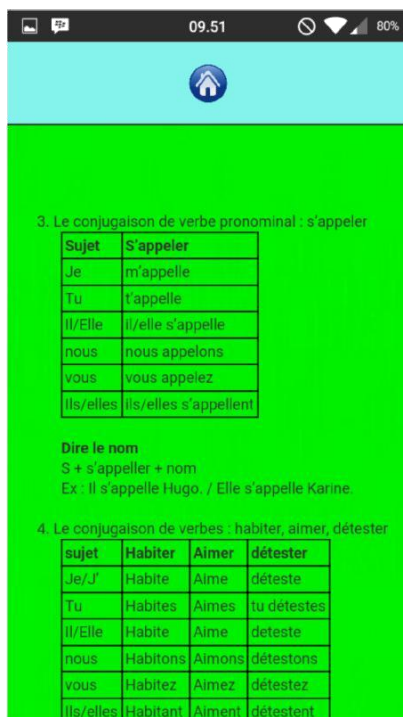
Tampilan Gambar yang Berhasil Disusun

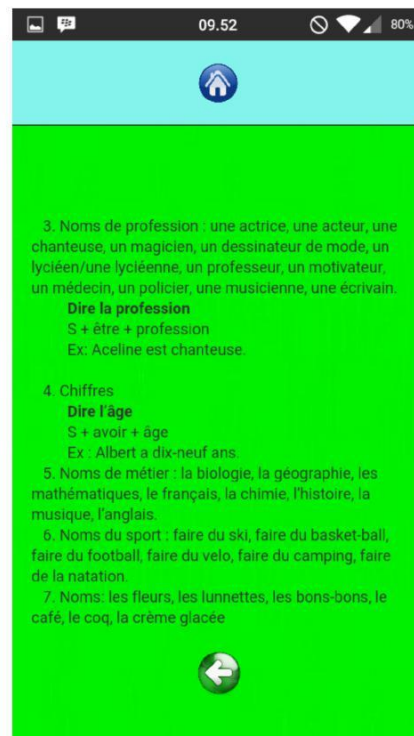
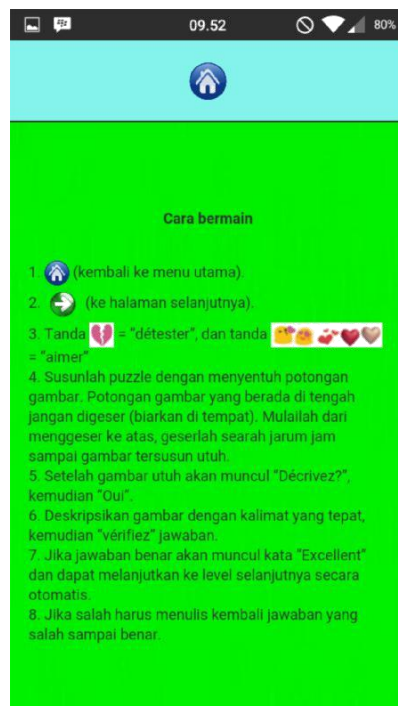


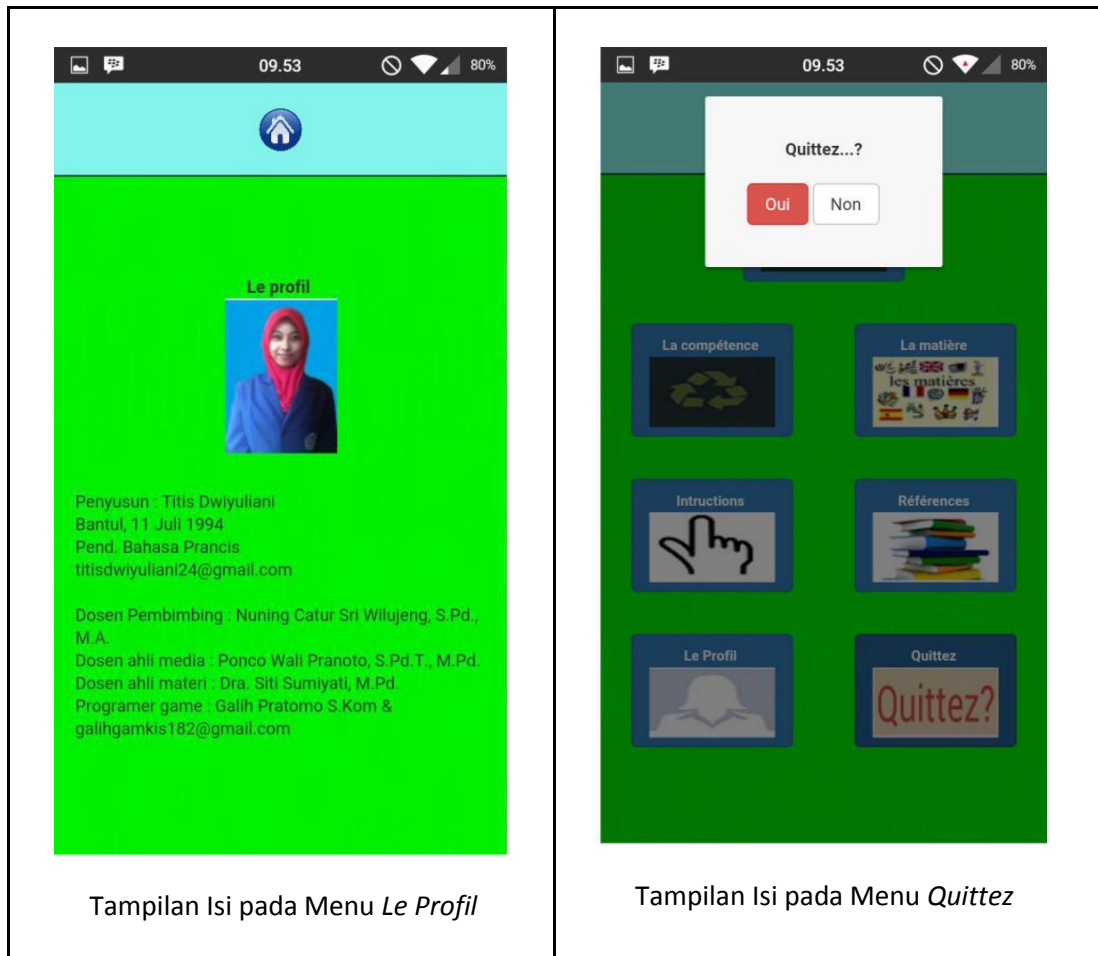
Tampilan Layar untuk Mendeskripsikan Gambar



Tampilan Layar apabila Jawaban Benar

Tampilan Isi pada Menu *La Compétence*Tampilan Isi pada Menu *La Matière*Tampilan Isi pada Menu *La Matière*Tampilan Isi pada Menu *La Matière*

Tampilan Isi pada Menu *La Matière*Tampilan Isi pada Menu *La Matière*Tampilan Isi pada Menu *Intructions*Tampilan Isi pada Menu *Références*

Tampilan Isi pada Menu *Le Profil*Tampilan Isi pada Menu *Quittez*

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle*
Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada
Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden

Sasaran Program : Siswa Kelas XI IPA

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Titis Dwiyliani

Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis : Dra. Tri Supartinah

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru mata pelajaran bahasa Prancis tentang produk media pembelajaran bahasa Prancis dengan sistem operasi android untuk siswa di SMA N 1 Sanden.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

Komp.	No.	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
	1.	Kesesuaian materi				√	
	2.	Kebenaran istilah dan konsep					√

Keterangan skala :

- 5= Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3= Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1= Sangat Kurang Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAMES PUZZLE BERGAMBAR DENGAN SISTEM OPERASI ANDROID

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
MATERI	1.	Kesesuaian materi dengan SK & KD				✓	
	2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran				✓	
	3.	kesesuaian tingkat kesulitan materi			✓		
	4.	Materi pada media disampaikan dengan baik				✓	
	5.	Kesesuaian media dengan materi				✓	
MEDIA	6.	Tampilan menu			✓		
	7.	Kualitas gambar memiliki kontras warna yang baik				✓	
	8.	Keterbacaan teks (gambar)				✓	
	9.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
	10.	Kemudahan dalam penggunaan media			✓		
	11.	Kegunaan berkomunikasi				✓	

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi dari Rahayu Risky Prathami (2016:41)

Saran :

Media ini sangat mendukung pembelajaran
Dapat dikembangkan Utk materi pembelajaran
/ kompetensi yg lain.

Sanden, 22 Oktober 2016
Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis



(Dra. Tri Supartinah)
NIP. 19650205 200701 2 010

SKOR ANGKET PENILAIAN GURU BAHASA PRANCIS

Nama Aspek	No. Indikator	Penilaian Ahli	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
MATERI	1	4	19	25	76%	Baik
	2	4				
	3	3				
	4	4				
	5	4				
MEDIA	6	3	22	30	73,33%	Baik
	7	4				
	8	4				
	9	4				
	10	3				
	11	4				
Rata-rata persentase					74,66%	Baik

Saran dari guru bahasa Prancis :

Media ini sangat mendukung pembelajaran. Dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran/ kompetensi yang lain.

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : Wening S

Kelas : XI IPA 4

A. Aspek Pembelajaran dan Materi

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
PEMBELAJARAN	1.	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar bahasa Prancis			✓		
	2.	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar			✓		
MATERI	3.	Materi pada media disampaikan dengan baik			✓		
	4.	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa Prancis				✓	
	5.	Materi pada media mudah dipelajari				✓	
	6.	Latihan pada media mempermudah siswa dalam memahami materi				✓	

B. Aspek Pengoperasian Media

Komp.	No.	Indikator	STS	TS	R	S	SS
MEDIA	7.	Gambar mudah dipahami				✓	
	8.	Gambar mendukung materi pembelajaran				✓	
	9.	Animasi pada media mendukung pembelajaran				✓	
	10.	Kesesuaian gambar					✓
PENGUNAAN	11.	Petunjuk media mudah dipahami				✓	
	12.	Media mudah digunakan				✓	

C. Komentar dan Saran

..... ditambah background biar tidak cepat bosan.

.....

.....

.....

.....

.....

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : Rafi Ardianto

Kelas : XI IPA 4

A. Aspek Pembelajaran dan Materi

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
PEMBELAJARAN	1.	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar bahasa Prancis					✓
	2.	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar				✓	
MATERI	3.	Materi pada media disampaikan dengan baik				✓	
	4.	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa Prancis				✓	
	5.	Materi pada media mudah dipelajari				✓	
	6.	Latihan pada media mempermudah siswa dalam memahami materi				✓	

B. Aspek Pengoperasian Media

Komp.	No.	Indikator	STS	TS	R	S	SS
MEDIA	7.	Gambar mudah dipahami				✓	
	8.	Gambar mendukung materi pembelajaran				✓	
	9.	Animasi pada media mendukung pembelajaran			✓		
	10.	Kesesuaian gambar					✓
PENGUNAAN	11.	Petunjuk media mudah dipahami				✓	
	12.	Media mudah digunakan				✓	

C. Komentar dan Saran

Untuk aplikasi ditingkatkan lagi karena sebagian belum bisa digunakan
di semua jenis hp.

.....

.....

.....

.....

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : FALIA NUR ANNISA

Kelas : XI IPA 4

A. Aspek Pembelajaran dan Materi

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
PEMBELAJARAN	1.	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar bahasa Prancis					✓
	2.	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar					✓
MATERI	3.	Materi pada media disampaikan dengan baik				✓	
	4.	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa Prancis					✓
	5.	Materi pada media mudah dipelajari					✓
	6.	Latihan pada media mempermudah siswa dalam memahami materi				✓	

B. Aspek Pengoperasian Media

Komp.	No.	Indikator	STS	TS	R	S	SS
MEDIA	7.	Gambar mudah dipahami				✓	
	8.	Gambar mendukung materi pembelajaran				✓	
	9.	Animasi pada media mendukung pembelajaran				✓	
	10.	Kesesuaian gambar				✓	
PENGUNAAN	11.	Petunjuk media mudah dipahami					✓
	12.	Media mudah digunakan				✓	

C. Komentar dan Saran

Media (HP) perlu di pinjami agar proses pembelajaran berjalan dgn lancar.

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : *Ikbar Dwi Keswicaramurti*

Kelas : *XI IPA 9*

A. Aspek Pembelajaran dan Materi

Komp.	No.	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
PEMBELAJARAN	1.	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar bahasa Prancis					✓
	2.	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar					✓
MATERI	3.	Materi pada media disampaikan dengan baik				✓	
	4.	Materi pada media penting dalam pembelajaran bahasa Prancis					✓
	5.	Materi pada media mudah dipelajari					✓
	6.	Latihan pada media mempermudah siswa dalam memahami materi					✓

B. Aspek Pengoperasian Media

Komp.	No.	Indikator	STS	TS	R	S	SS
MEDIA	7.	Gambar mudah dipahami					✓
	8.	Gambar mendukung materi pembelajaran					✓
	9.	Animasi pada media mendukung pembelajaran					✓
	10.	Kesesuaian gambar				✓	
PENGUNAAN	11.	Petunjuk media mudah dipahami					✓
	12.	Media mudah digunakan			✓		

C. Komentar dan Saran

..... Aplikasi perlu dikembangkan lagi agar lebih.....
menarik lagi.....

.....
.....
.....
.....

SKOR ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN SISWA

No	Nama	Aspek Pembelajaran		Aspek Materi				Aspek Media				Aspek Penggunaan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	ADK	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3
2	ALS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	ALU	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
4	AFNF	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	AAM	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4
6	BCD	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5
7	DW	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	FNHM	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
9	FK	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
10	FNA	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4
11	ILM	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
12	IES	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3
13	JSP	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4
14	NZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	N	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	NLCN	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
17	OWD	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5
18	RK	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4
19	RAR	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
20	RA	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4
21	SYA	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4
22	ST	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5
23	TC	5	5	5	5	5	5	4	2	5	5	5	5
24	TK	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5

25	UNK	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	2
26	WS	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4
27	YK	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
Skor Sub. Indikator		122	120	114	121	123	123	123	120	120	123	121	117
Rerata Sub. Indikator		4,51	4,44	4,22	4,48	4,40	4,55	4,55	4,44	4,44	4,55	4,48	4,33
Skor Indikator		8,95		17,65				17,98				8,81	
Rata-rata		89,62%		89,07%				90%				88,14%	
Kategori		Sangat Setuju		Sangat Setuju				Sangat Setuju				Sangat Setuju	
Rata-rata keseluruhan		89,20%											
Kategori		Sangat Setuju											



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
 Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
 Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**PERMOHONAN IJIN
 PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
 10 Jan 2011

Yogyakarta, September 2016

Kepada Yth. Kajar Pendidikan Bahasa Prancis
 FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Titis Dwiyliani No. Mhs. : 12204241044
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
 Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir dengan judul :

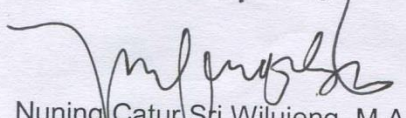
**“Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar
 dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Bahasa
 Prancis Siswa Kelas XII SMA N 1 Sanden“.**

Lokasi Penelitian : SMA N 1 Sanden

Waktu Penelitian : September-November 2016

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing,


Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A
 NIP. 19730330 200212 2 001

Pemohon,


Titis Dwiyliani
 NIM : 12204241044



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
 Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRMFBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 835c/UN.34.12/DT/IX/2016
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 14 September 2016

Yth. Bupati Bantul
 c.q. Kepala BAPPEDA Kabupaten Bantul
 Komplek Parasamya Jl. R.W. Monginsidi No.
 1 Bantul 55711

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES PUZZLE BERGAMBAR DENGAN SISTEM OPERASI ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS XII SMA NEGERI 1 SANDEN

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : TITIS DWIYULIANI
 NIM : 12204241044
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
 Waktu Pelaksanaan : September - November 2016
 Lokasi : SMA Negeri 1 Sanden

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,

Yuyun Farida, M.Biotech.
 NIP.19750604 199803 2 002

Tembusan:
 - Kepala SMA Negeri 1 Sanden



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
 DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
 SMA NEGERI 1 SANDEN
 Murtigading, Sanden Telp. 08112954465, Kode Pos 55763 Bantul
 Website: <http://sman1sanden.ac.id>, Email: sman1sanden@ymail.com

Sanden, 25 Oktober 2016.

SURAT KETERANGAN

Nomor: 335/03.10/2016

Kepala SMA Negeri 1 Sanden, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.
 Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : TITIS DWIYULIANI
N i m : 12204241044
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
 Fakultas Bahasa dan Seni
 Universitas Negeri Yogyakarta.

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sanden, Bantul, Yogyakarta pada tanggal
 22 Oktober, dengan judul

*"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES PUZZLE BERGAMBAR
 DENGAN SISTEM OPERASI ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS
 XII SMA N 1 SANDEN"*

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Kepala Sekolah

Drs. ISKAMAN PRIYANA
 NIP. 19570511 198603 1 001.



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 3777 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : Fakultas Bahasa dan Seni Nomor : 835c/UN.34.12/DT/IX/2016
UNY
Tanggal : 14 September 2016 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : **TITIS DWIYULIANI**
P. T / Alamat : **Fakultas Bahasa dan Seni UNY
Karangmalang**
NIP/NIM/No. KTP : **12204241044**
Nomor Telp./HP : **085743825891**
Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMES PUZZLE BERGAMBAR DENGAN SISTEM OPERASI ANDROID PADA KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS XII SMA N 1 SANDEN**
Lokasi : **SMA Negeri 1 Sanden**
Waktu : **20 September 2016 s/d 21 November 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : **B a n t u l**
Pada tanggal : **15 September 2016**

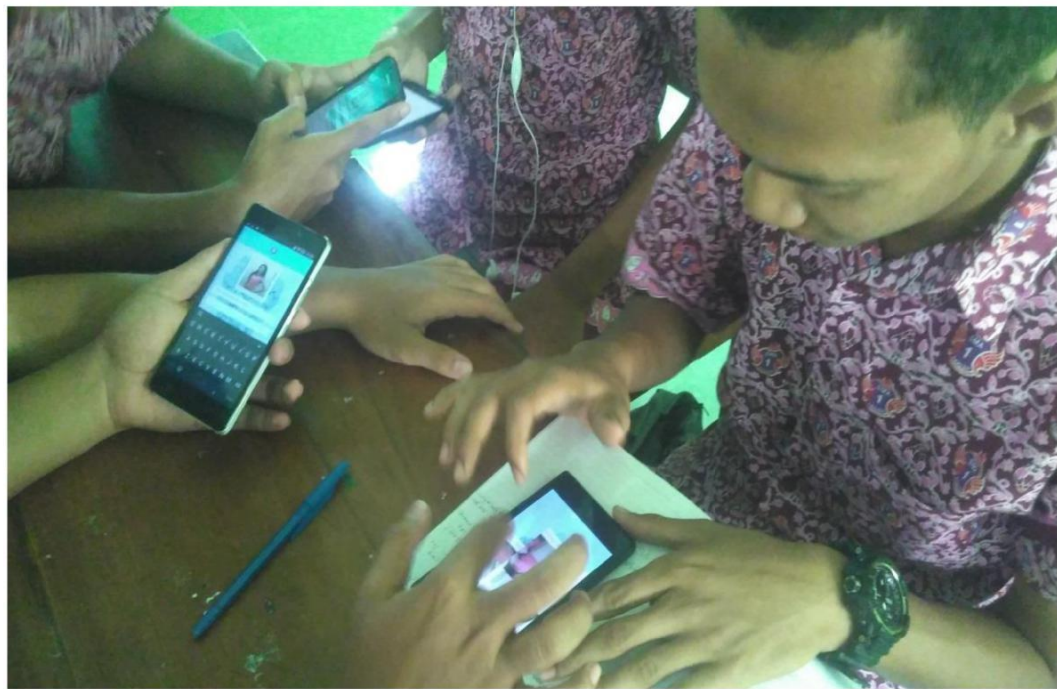


Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Sanden
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Dokumentasi Penelitian







**DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PÉDAGOGIQUE DU JEU DE
PUZZLE ILLUSTRÉ EN PROFITANT DE L'ANDROÏDE POUR
L'APPRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE
EN FRANÇAIS DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI
DE SMA N 1 SANDEN**

Par :
Titis Dwiyliani
NIM. 12204241044

RÉSUMÉ

A. Introduction

Le français est l'une des langues étrangères qui est enseignée au lycée en Indonésie. Sur la base du curriculum éducatif de *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)* qui est encore utilisé dans certains lycées en Indonésie, l'apprentissage du français vise à développer les quatre compétences linguistiques langagières des apprenants. Ces quatre compétences sont la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite. Ces quatre compétences sont liées l'une à l'autre de sorte que le processus d'apprentissage de ces quatre compétences ne peut pas être séparé. Parmi ces quatre compétence, l'expression écrite est la dernière compétence que les apprenants doivent maîtriser après avoir étudié comment écouter, parler, et lire. En étudiant la compétence d'expression écrite, les apprenants doivent pouvoir accorder la grammaire et l'orthographe en formulant des phrases.

SMA N 1 Sanden Bantul est l'un des lycées en Indonésie qui enseigne le français au sein de son établissement. Basé sur des observations menées par nous avant d'y effectuer la recherche, la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI à SMA N 1 Sanden Bantul étaient encore mauvaise. Ils ont trouvé

de nombreux d'obstacles et ils ont fait tant d'erreurs grammaticales. Ils ont aussi utilisé des verbes conjugués qui n'ont pas été en conformité avec la matière pédagogique. Voici un exemple d'erreur grammaticale commise par les apprenants : *il est dix-sept ans*. Au lieu d'employer le verbe *avoir* pour exprimer l'âge, les apprenants ont utilisé le verbe *être*. Cette recherche a pour but donc d'aider les apprenants à améliorer leur compétence d'expression écrite.

Pour réaliser cet objectif, nous allons profiter de la technologie pour créer un support pédagogique qui peut faciliter les apprenants à savoir comment écrire des bonnes phrases en français. L'un des produits de la technologie qui peut être utilisé dans le cadre de créer un support pédagogique est le système de l'exploitation mobile d'Androïde. L'Androïde est largement utilisé un grand public, y compris les jeunes apprenants. Basées sur des observations, presque 80% des apprenants de SMA N 1 Sanden Bantul possèdent un appareil mobile dont le système est l'Androïde. Ils l'utilisent pour des divers but, y compris de jouer et de se communiquer. Les jeux dans le système de l'exploitation mobile d'Androïde seront plus utiles lorsqu'ils sont utilisés comme moyen d'apprentissage. Il est donc nécessaire de développer un support pédagogique en forme du jeu afin de motiver et d'attirer les apprenants à apprendre le français.

Le support pédagogique développé dans cette recherche est un jeu de puzzle illustré. Shao et Yao via Purwantoko (2010:2) exprime que le jeu de puzzle est l'un des supports pédagogiques qui peuvent être utilisés dans les activités de l'apprentissage. Le puzzle est employé par les apprenants pour créer et combiner des images, tout en profitant de telle et telle technique dans le cadre de résoudre

les énigmes. Dans le puzzle, nous pouvons ajouter des images illustrées. L'image est l'un des supports pédagogiques visuels qui peut faciliter les apprenants à comprendre la matière d'apprentissage. Le développement de ce logiciel pédagogique profite du système de l'exploitation mobile d'Androïde de sorte que les apprenants peuvent accéder facilement à ce jeu en le téléchargeant au *playstore*. Ce jeu est un hors-ligne. Les apprenants peuvent donc le jouer sans avoir besoin d'aide du réseau d'internet.

En considérant tous ce que nous décrivons ci-dessus, les problèmes menés dans cette recherche sont les suivants.

1. Comment développer le logiciel pédagogique en forme du jeu de puzzle illustré en profitant du système de l'exploitation mobile d'Androïde pour l'apprentissage de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI SMA N 1 Sanden Bantul ?
2. Comment est faisabilité du logiciel pédagogique en forme du jeu de puzzle illustré en profitant du système de l'exploitation mobile d'Androïde pour l'apprentissage de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI SMA N 1 Sanden Bantul ?

B. Développement

Cette recherche est une *Recherche et Développement (R&D)* ayant six étapes de développement. La première étape est l'étape de l'analyse du potentiel et du problème. L'étape de l'analyse et du potentiel se faisant à SMA N 1 Sanden Bantul où nous avons observé l'apprentissage du français dans la classe. Aux cours de ces observations, nous avons constaté que les apprenants ont trouvé des

difficultés à apprendre la compétence d'expression écrite : ils ont fait des défauts grammaticaux et orthographiques. Selon Tarigan (2013:3), l'expression écrite est une compétence langagière productive et expressive qui s'emploie dans la communication indirecte à travers de l'écriture. En écrivant du texte, par exemple, nous devons faire attention à l'orthographe, à la structure de langue, et au choix de mots.

Dans le processus de l'apprentissage de la compétence d'expression écrite à SMA N 1 Sanden Bantul, l'enseignant a utilisé le support pédagogique en forme des photocopiés, des cartes illustrées qui sont affichées dans l'ordinateur. L'enseignant a utilisé souvent ce genre du support pédagogique, et les apprenants se sont donc ennuyés facilement. Il était préférable de développer des supports pédagogiques qui se conformaient au développement de la technologie pour attirer l'intérêt des apprenants. Cette recherche a pour but de développer un logiciel pédagogique profitant de la technologie en forme du jeu de puzzle illustré. Ce jeu se base au système de l'opération mobile d'Androïde.

Selon Yuniar Supardi via Pambudi (2013:2), l'Androïde est un système d'exploitation pour l'appareil mobile qui se basant sur le système de Linux. Ce système se compose d'un système d'exploitation mobile, *middleware*, et l'application. Kadir (2013:6) que l'Androïde est un système d'exploitation en forme d'une plate-forme ouverte qui facilite les développeurs à créer leurs propres applications. Parallèlement avec la technologie que se progresse, la version de l'exploitation mobile d'Androïde continue également. La première version d'Androïde était *astro (alpha)* qui s'est poursuivit par la version *bender (beta)*,

cupcake, donut, éclair, frozen yoghurt (froyo), gingerbread, honeycomb, ice cream sandwich, jellybean, kitkat, lollipop, marshmallow, et la version la plus dernière est la version de *nougat* (Istiyarno, 2013:6 - 13). En plus de l'Androïde, le logiciel pédagogique dans cette recherche a été aussi développé en utilisant *intel XDK*. *Intel XDK* est un kit de développement réalisé par Intel qui sert à créer les applications de l'appareil mobile en utilisant la technologie du site du web, par exemple le *html5*, *CSS*, et *JavaScript*. Ce type de kit est déjà utilisé dans la plateforme mobile comme l'Androïde.

La deuxième étape de cette recherche et développement est l'étape de la collecte des données. Nous avons collecté des diverses informations appartenues à diverses ressources qui sont utiles pour le développement du jeu de puzzle illustré. Arifin et Soemargono (2009:852) expliquent que le puzzle est un type du jeu où nous réarrangeons des petits morceaux pour pouvoir voir clairement l'image complète du puzzle. Les ressources utilisées pour créer ce jeu de puzzle illustré étaient de la part des journaux, des livres de conjugaison du verbe français, des dictionnaires, des sites du web, et des syllabus. Basées sur ces ressources, nous avons déterminé le contenu du jeu de puzzle illustré. Le jeu de puzzle illustré est utilisé dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite avec le thème de « *présenter quelqu'un* » et « *les goûts* ». La matière de « *présenter quelqu'un* » se compose de la présentation du nom, de la profession, de l'adresse, de la nationalité, de la propriété, et de l'âge. Les matières étudiées sont des verbes avoir, être, s'appeler, habiter et des adjectives liées à la profession et à la

nationalité. Pour la matière de « les goûts », les verbes étudiés sont aimer et détester. Toute la matière se lie au sujet de il, elle, et ils/elles.

La troisième étape est l'étape du dessin du produit. Le dessin du logiciel pédagogique s'est réalisé en forme de *flowchart* et de *storyboard* pour faciliter le développement du logiciel. Au niveau de *flowchart*, nous avons établi quelques menus, tels que a) l'instruction, qui se comprend des règles du jeu, b) la compétence, qui se compose de la compétence de base et des indicateurs, c) la matière de l'apprentissage, d) les exercices, e) la référence et la bibliographie, f) le profil qui montre le nom du chercheur, le nom des maîtrises, et le programmeur du logiciel, et g) le menu *quitter*.

Après avoir développé le *flowchart*, nous avons commencé de développer le *storyboard*. Le *storyboard* se compose de l'affichage du logiciel à l'écran et l'arrangement des boutons du menu. Grâce au *storyboard*, nous avons pu créer la mise en affichage le logiciel pédagogique. Nous avons utilisé des images pour illustrer le jeu de puzzle qui ont été obtenues à partir du moteur de recherche *Google*. Dans cette recherche, le jeu de puzzle illustré avec des images est employé dans le cadre d'aider les apprenants de divulguer des informations pendant l'apprentissage de la compétence d'expression écrite. Nous avons donné le nom de *Puzzle Éducatif*. *Puzzle Éducatif* est un jeu de puzzle illustré qui se compose d'images aléatoires que les apprenants doivent réarranger pour former une seule image complète. Dès que l'image est composée, les apprenants doivent ensuite formuler des phrases selon l'image dans le puzzle. La phrase écrite doit se conformer à l'orthographe et à la grammaire correcte. Lors qu'une erreur se

produit, la réponse sera donc disparue et les apprenants doivent écrire de nouveau. Si la réponse est correcte, le mot « excellent » est apparu et les apprenants peuvent se procéder au prochain niveau dont la clé s'ouvre automatiquement.

La quatrième étape de cette recherche était l'étape de validation du dessin. Cette étape s'est liée étroitement avec la cinquième étape, notamment l'étape de révision du dessin. La validation du produit se faisait de manière descriptive basée sur des données quantitatives et qualitatives. Cette recherche a employé l'instrument des enquêtes fermées pour collecter des données. La validation de qualité de média a été effectuée par la maîtrise du média, un professeur du Département de l'Ingénierie Informatique d'UNY, tandis que la validation de qualité de la matière a été menée par la maîtrise de la matière pédagogique, un professeur du Département du Français d'UNY.

La validation menée par la maîtrise de matière pédagogique a étudié deux aspects importants : l'aspect de l'apprentissage et l'aspect de matière. L'aspect de l'apprentissage se compose de sept indicateurs, tels que a) la clarté des normes de la compétence (*SK*), b) la clarté des compétences de base (*KD*), c) l'adéquation des objectifs d'apprentissage avec *SK* et *KD*, d) la pertinence des matière de l'apprentissage avec *SK* et *KD*, e) la clarté des objectifs d'apprentissage, f) la clarté de présentation de l'apprentissage, et g) l'attractivité de présentation des matières. En évaluant tous ces indicateurs, la maîtrise de matière a donné le pourcentage de 82,85% qui faisait partie dans la catégorie « excellent ».

L'aspect de matière se compose de dix aspects, tels que a) la clarté des instructions, b) la pertinence de la matière d'apprentissage, c) la pertinence du

degré de difficulté avec la matière d'apprentissage, d) les avantages de la matière, e) l'attractivité de la matière d'apprentissage, f) la profondeur de la matière d'apprentissage, g) la vérité de la matière d'apprentissage, h) la possibilité de la matière d'apprentissage présentée à faire réfléchir les apprenants de manière critique, i) la pertinence de la matière d'apprentissage, et i) l'intégralité de la matière d'apprentissage. Le pourcentage obtenu à partir de ces indicateurs pour *Puzzle Éducatif* était 88%. En moyenne, nous avons reçu le pourcentage de 85,42% à partir de la maîtrise de matière pédagogique. Ce pourcentage moyen était dans la catégorie «excellente». En considérant ce résultat, *Puzzle Éducatif* pouvait être immédiatement appliqué dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite après quelques révisions : il nous fallait de réviser l'orthographe.

La validation menée par la maîtrise de média a étudié également deux aspects : l'aspect de média et l'aspect d'utilisation. Concernant à l'aspect de média, il existe 11 indicateurs, tels que a) l'attractivité de l'ouverture, b) la conception de diapositive, c) la lisibilité du texte, d) l'arrangement du texte, e) la précision de la mise en page, f) la combinaison des couleurs, g) la placement bouton, h) la précision de la taille du bouton, i) la légende du bouton, j) la clarté de l'image, et k) la qualité d'image et le contraste des couleurs. Pour ces onze indicateurs, nous avons obtenu le pourcentage de 76,36% qui faisait partie dans la catégorie «bien».

Quant à l'aspect d'utilisation, la maîtrise de média a évalué quatre indicateurs, tels que a) la clarté des instructions d'utilisation, b) la facilité

d'utilisation, c) la conformité des symboles avec les instructions d'utilisation, et d) l'utilisation de la communication. Pour ces quatre indicateurs, nous avons obtenu le pourcentage de 90% dont la catégorie était « excellent ». Le score moyen obtenu à travers de la validation par la maîtrise de média était 83,18% qui faisait partie dans la catégorie «excellent». En considérant ce résultat, nous avons pu appliquer le logiciel de *Puzzle Éducatif* dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite après quelques révisions. Les révisions qui nous faillaient étaient de changer le couleur pour l'arrière-plan du jeu et d'ajouter les médias auditifs pour l'ouverture du jeu.

La dernière étape de cette recherche et développement était l'étape de l'examination du produit. L'examination du produit de *Puzzle Éducatif* a eu lieu le 22 octobre 2016 à SMA N 1 Sanden Bantul où un enseignant du français et les 27 apprenants de la classe XI IPA 4 (20 filles et 7 garçons) étaient engagés comme répondants. Après avoir appliqué le *Puzzle Éducatif* au cours de l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en classe du français, nous avons ensuite demandé la validation de l'enseignant du français et la réponse des apprenants auprès du logiciel pédagogique. De la part de l'enseignant du français de SMA N 1 Sanden Bantul, ce logiciel pédagogique a obtenu le pourcentage de 74,66% qui faisait partie de la catégorie « bien », tandis que les apprenants ont donné le pourcentage de 89,20% dont la catégorie était « fortement d'accord ». Ces deux pourcentages ont montré que le logiciel pédagogique de *Puzzle Éducatif* était faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI.

C. Conclusion et Recommandations

Le résultat de cette recherche était un développement du logiciel pédagogique en forme du jeu de puzzle illustré qui se base à l'Androïde ayant le thème est « *présenter quelqu'un* » et « *les goûts* ». Le nom du produit développé est *Puzzle Éducatif*. La validation de ce logiciel se fonde à la qualité de média, la qualité de matière, la réponse de l'enseignant du français, et la réponse des apprenants. La qualité de média qui a été validée par la maîtrise du média a obtenu du 83,18% qui faisant partie de la catégorie « excellent ». La qualité de matière qui a été évaluée par la maîtrise de matière a obtenu du 85,42% dont la catégorie était « excellent ». L'enseignant du français de SMA N 1 Sanden Bantul a donné l'évaluation de 74,66% qui faisait partie de la catégorie « bien ». Le résultat des enquêtes qui ont montré les réponses des apprenants a contribué le 89,20% dont la catégorie était « fortement d'accord ». Le pourcentage moyen de ces quatre évaluations était 83,11% qui faisant partie dans la catégorie « excellent ». Ce résultat a montré que le logiciel pédagogique de *Puzzle Éducatif* était faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI.

En considérant tout ce que nous décrivons ci-dessus, nous pouvons proposer des recommandations destinées aux chercheurs ultérieures comme suivantes.

1. Ce serait souhaitable de diversifier les matières de l'apprentissage dans le logiciel pédagogique développé pour des autres compétences linguistiques du français.

2. Il faudra ajouter la vivacité de l'arrière-plan dans la partie des examens pour que l'affichage soit plus intéressant.
3. Pour des autres recherches ultérieures qui ont l'intention d'effectuer et de développer le logiciel pédagogique comme *Puzzle Éducatif*, il est préférable de diminuer le nombre du niveau du jeu.