

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH CS6*
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 DEPOK**

SKRIPSI

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



Oleh:
Sri Wahyuni
NIM 11204244013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**



SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP : 19730330 200212 2 001

Sebagai pembimbing,

Menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Sri Wahyuni

No.Mhs : 11204244013

Judul TA : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok”

Sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.




Yogyakarta, 29 Juni 2018

Pembimbing


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

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok” yang disusun oleh Sri Wahyuni, NIM 11204244013 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Rabu tanggal 11 Juli 2018 dan dinyatakan **lulus**.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.</u> NIP 19730330 200212 2 001	Ketua Penguji		16/18 /07
<u>Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.</u> NIP 19580314 198503 2 001	Sekretaris Penguji		17/18 /07
<u>Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.</u> NIP 19600202 198803 1 002	Penguji I (Utama)		18/18 /07

Yogyakarta, 18 Juli 2018

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.
NIP 195712311983032004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Sri Wahyuni

NIM : 11204244013

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, Juni 2018

Penulis,



Sri Wahyuni

“MOTTO”

Imajinasi lebih berharga daripada ilmu pengetahuan. Logika akan membawa Anda dari A ke B. Imajinasi akan membawa Anda ke mana-mana (Albert Einstein)

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui (Q.S Al-Baqarah 216)

“Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban, jika itu hanya dipikirkan, Sebuah cita-cita juga hanya menjadi beban jika itu hanya ada di dalam angan-angan.” (Sri Wahyuni)

Jenius adalah 1 persen inspirasi dan 99 persen peluh/keringat (Thomas Alva Edison)

“Jadikan sholat dan sabar sebagai penolongmu, karena kesabaran seseorang sebenarnya tidak ada batasnya, kecuali kamu membatasi hati dan pikiranmu”. (Sri Wahyuni)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, ku persembahkan karya ini untuk:

- *Allah SWT, semoga karya ini menjadi karya yang diberkahi dan diridhoi oleh-Mu ya Allah, Amin.*
- *Alm. Bapak Siswowyoto dan Ibu ku, kedua orang tuaku yang telah berusaha sekuat tenaga membesarkanku serta berdoa untuk kebaikan dan kebahagiaan putra-putrinya.*
- *Untuk Handrid Mujahid orang setelah orang tuaku yang segalanya... memberikan support, dukungan, doa, dan sebagai penopang hidupku. Dia Imamku suami terbaik dan terhebatku. Dialah sosok yang menentukan jannahku...*
- *Untuk kesayanganku, Ananda Hanrieffrill Fazil Adalard Alfarezel, terimakasih engkau hadir membawa kebahagiaan dalam hidup ini, engkau anugerah terindah dari Allah, yang mampu menghilangkan rasa lelah, yang mampu memberi semangat lebih, yang mampu menghilangkan depresi. You are my everything. Love u so much, much.. much, much, more.*
- *Bapak ibu mertua, Ana dan Lia adik iparku, terimakasih banyak untuk do'a semangat dan semangat dari kalian semua.*
- *Mas No, Mami, Mas Yanto, Mas Utis, Mbak Atun, Mba Timi, Mas Ali, kakak-kakak ku yang selalu menyayangiku. Terimakasih untuk do'a dan amanah yang diberikan. Semoga segala kebaikan yang kalian berikan bisa menuntun adikmu ini meraih impian.*
- *Adik Joko, Novi, Dahrul, Findy, Ara, Adit, Dilla, Fian, Anggit, Faza Keysha. Adik keponakan yang sangat ku banggakan yang selalu memberikan senyum kebahagiaan dan menghiasi hari-hariku.*
- *Sahabat-sahabat terbaik-ku seangkatan yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.*
- *Pembimbing skripsi saya yaitu Ibu Nuning Catur Sri Wijeng, S.Pd, M. A yang senantiasa memberikan bimbingan dan tidak pernah Lelah untuk memberikan semangat dalam penyusunan tugas akhir ini.*
- *Seluruh teman-teman dari KKN UNY kelompok 10 Bantulan, Siti, Yesi Mei, Yayank, Hanif, Kristin, Pras, Yohan, Isman,, dan Iki yang selalu siap membantu kapanpun dan seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam penyusunan tugas akhir skripsi saya ini.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Siti Perdi Rahayu, M.Hum. selaku pembimbing akademik yang telah membimbing dalam permasalahan akademik selama masa akademik.
4. Ibu Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd dan Ponco Wali Pranoto, M.Pd. selaku validator materi dan media pembelajaran dalam penelitian ini.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis UNY Terimakasih atas semua jasa Bapak dan Ibu dosen.
7. Mbak. Anggi selaku admin jurusan Bahasa Prancis yang sudah membantu.
8. Peserta didik kelas X MIA 1 yang telah membantu proses penelitian dan Dra. Umi Susetyarini, selaku guru mata pelajaran Bahasa Prancis SMA Negeri 1 Depok yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Kedua orang tuaku, suamiku serta segenap keluarga yang senantiasa memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusinya dalam membantu pelaksanaan penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, Juni 2018
Penulis,

Sri Wahyuni

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
EXTRAIT.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Batasan Istilah	6
BAB II. KAJIAN TEORI.....	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. <i>Adobe Flash CS6</i>	25

3. Keterampilan Membaca (<i>Compréhension Écrite</i>).....	28
B. Penelitian yang relevan	32
C. Kerangka Berfikir	33
D. Hipotesis.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Prosedur Pengembangan	37
1. Potensi dan Masalah	38
2. Pengumpulan Data	39
3. Desain Produk	39
4. Validasi Desain	41
5. Revisi Desain	42
6. Ujicoba Produk	42
7. Revisi Produk	42
C. Metode Pengumpulan Data	44
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
E. Subjek dan Objek Penelitian	45
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	50
1. Mengubah Nilai Menjadi Skor	50
2. Menganalisis Skor	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Tahap Potensi dan Masalah	52
2. Tahap Pengumpulan Data	53
3. Tahap Desain Produk	54
4. Tahap Validasi Desain	62
5. Tahap Revisi Desain	70
6. Tahap Ujicoba Produk	74

7. Tahap Revisi Produk	81
B. Pembahasan	81
1. Tahap Observasi Potensi dan Masalah	81
2. Tahap Perencanaan	82
3. Tahap Pelaksanaan Pengembangan	82
4. Penilaian Produk	83
5. Revisi	83
6. Kelebihan dan Kekurangan Media	85
7. Keterbatasan Penelitian	86
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
RÉSUMÉ	92
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Penilaian Media oleh Ahli Materi	44
Tabel 2 : Kisi-kisi Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media.....	45
Tabel 3 : Kisi-kisi Penilaian Oleh Guru dan Peserta Didik.....	47
Tabel 4 : Nilai Kualitas Materi dan Media	48
Tabel 5 : Tanggapan Peserta Didik/Guru	49
Tabel 6 : Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	49
Tabel 7 : Kategori Penilaian Tanggapan Peserta Didik dan Guru	49
Tabel 8 : Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I	61
Tabel 9 : Hasil Skor penilaian Angket Oleh Ahli Media Tahap I	62
Tabel 10 : Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	63
Tabel 11 : Hasil Skor Penilaian Angket oleh Ahli Media Tahap II	64
Tabel 12 : Hasil Penilaian Ahli Materi	66
Tabel 13 : Skor Hasil Penilaian Ahli Materi	67
Tabel 14 : Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis	73
Tabel 15 : Skor Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis	74
Tabel 16 : Rincian Hasil Skor Penilaian Tanggapan Peserta Didik	76
Tabel 17 : Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	81
Tabel 18 : Kritik dan Saran Penilaian Kualitas Media	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS6</i>	26
Gambar 2. Bagan Alur Kerangka Pikir.....	34
Gambar 3. Bagan Tahapan-Tahapan Penggunaan Metode <i>R&D</i>	37
Gambar 4. Bagan Alur Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran .	42
Gambar 5. Tampilan Halaman Pembuka	52
Gambar 6. Tampilan Karakter	53
Gambar 7. Contoh Tampilan Papan Materi	54
Gambar 8. Tombol Masuk//Memulai Aplikasi	54
Gambar 9. Ukuran Resolusi Layar	55
Gambar 10. Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi	55
Gambar 11. Tampilan Halaman Pembuka	56
Gambar 12. Tampilan Halaman Utama/ <i>Home</i>	57
Gambar 13. Tampilan Menu <i>Exercise</i>	58
Gambar 14. Sampul <i>Compact Disk</i> (CD)	59
Gambar 15. Sampul Kepingan <i>Compact Disk</i> (CD).....	59
Gambar 16. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media	64
Gambar 17. Skor Hasil Penilaian Ahli Materi	67
Gambar 18. Halaman Pembuka Sebelum Revisi	69
Gambar 19. Halaman Pembuka Setelah Revisi	70
Gambar 20. Sampul <i>Compact Disk</i> (CD) Sebelum Direvisi	70
Gambar 21. Sampul <i>Compact Disk</i> (CD) Setelah Direvisi	71
Gambar 22. Tampilan <i>Hardware Requirements</i> Dan Petunjuk Penggunaan	71
Gambar 23. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis	75
Gambar 24. Hasil Penilaian Tanggapan Peserta Didik.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
RÉSUMÉ	92
LAMPIRAN	104
Lampiran 1.	105
1.1. <i>Flowchart</i>	106
1.2. <i>Story Board</i>	107
1.3. Tampilan Media <i>Voilà! C'est mon identité</i> Beserta Prosedur Penggunaannya	139
Lampiran 2.	161
2.1. Silabus Bahasa Prancis Kelas X	162
Lampiran 3	167
3.1. Angket Skor Penilaian Ahli Materi Tahap I	168
3.2. Angket Skor Penilaian Ahli Media Tahap I	171
3.3. Angket Skor Penilaian Ahli Media Tahap II	175
3.4. Angket Skor Penilaian Guru Bahasa Prancis	179
3.5. Angket Skor Penilaian Peserta Didik	182
Lampiran 4	203
4.1. Surat Permohonan Ahli Materi	204
4.2. Surat Permohonan Ahli Media	205
4.3. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi	206
4.4. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media Tahap 1	207
4.5. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media Tahap II	208
Lampiran 5	209
5.1. Dokumentasi Penelitian	210
Lampiran 6	213
6.1. Surat Permohonan Penelitian dari Jurusan	214
6.2. Surat Permohonan Penelitian dari Fakultas	215
6.3. Surat Ijin Penelitian dari Badan KESBANGPOL DIY	216
6.4. Surat Ijin Penelitian dari Dinas DIKPORA DIY	217
6.5. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Depok.....	218

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH CS6*
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 DEPOK**

Oleh
Sri Wahyuni
NIM 11204244013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengembangan produk media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6*; (2) Mengetahui kualitas produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran bahasa Prancis keterampilan membaca kelas X SMA Negeri 1 Depok dengan materi *l'identité*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 7 tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi produk, tahap revisi desain, tahap ujicoba produk, dan tahap revisi produk. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar penilaian berupa angket dengan skala likert. Data penilaian produk diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini yaitu (1) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan nama "*Voilà! C'est mon identité*" untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X. (2) Kualitas media pembelajaran ini diperoleh dari hasil skor pengisian angket dari ahli media, ahli materi, tanggapan 28 peserta didik dan guru Bahasa Prancis. Hasil penilaian ahli media pada saat validasi produk pembelajaran memperoleh persentase skor rata-rata 90% (kategori sangat baik), penilaian ahli materi mempunyai persentase skor rata-rata 76% (kategori baik), penilaian 28 peserta didik memperoleh persentase skor rata-rata 84% (kategori sangat baik), dan hasil penilaian guru Bahasa Prancis dengan persentase skor rata-rata 96% (kategori sangat baik). Dari skor yang sudah diperoleh dari para ahli validasi, penilaian guru Bahasa Prancis, dan tanggapan penilaian peserta didik memperoleh rerata skor 86% (kategori sangat baik). Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* dengan nama "*Voilà! C'est mon identité*" mempunyai kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca.

Kata kunci: pengembangan multimedia, media pembelajaran interaktif, *edutainment*, *l'identité*

**LE DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PEDAGOGIQUE BASÉ SUR
MULTIMÉDIA INTÉRRACTIF L'ADOBE FLASH CS6 POUR LA
COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE
LA CLASSE X**

Par:
Sri Wahyuni
NIM 11204244013

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de: (1) développer le média d'apprentissage basé sur l'adobe flash CS6 et (2) savoir la qualité du média sur l'adobe flash CS6 l'apprentissage de la compréhension écrite en classe de français à SMAN Depok 1.

La méthode utilisée dans cette recherche est R & D (Recherche et Développement). Cette recherche a été effectuée en sept étapes, ce sont trouver la chance et le problème, collecter les données, dessiner le produit, valider le dessin, reviser le dessin, examiner le produit, et reviser le produit. Cette recherche a été menée à SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. Les données sont collectées en utilisant la technique de l'enquête en échelle de Likert. Les données sont analysées en appliquant la technique de l'anayse descriptive.

Le résultat de cette recherche montre que (1) le support pédagogique basé sur média intérractif en titre Voilà! C'est mon identité pour l'apprentissage du français dans la compréhension écrite de la classe X. (2) La qualité de ce support pédagogique sont catégorisées comme "très bonne"; (a) Le resultat de l'enquête montrent que le moyen de score atteint à 90% (possède une très bonne catégorie), (b) le score de l'expert de matériel est 76% ayant une "bonne catégorie", (c) le score donné par 28 apprenants du français est 84% (a une très bonne catégorie), et (d) le score moyen du professeur de français atteint 96% (très bonne catégorie). Basée sur le score donné par les experts, le score de professeur du français, et les apprenants avec le pourcentage de la note moyenne 86% (très bonne catégorie). Basée sur ce resultat, le support pédagogique basé sur le média Voilà! C'est mon identité bien appliquée dans la classe de français.

Les mots clés : la création du média, le support pédagogique intérractif, l'éducation, l'identité.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di tingkat SMA. Di Yogyakarta hanya beberapa sekolah mempelajari bahasa Prancis, salah satunya adalah SMA Negeri 1 Depok. Dalam mempelajari bahasa Prancis peserta didik diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan pembelajaran yang diinginkan tersebut dapat dicapai dengan pendekatan tertentu.

Berdasarkan pengalaman Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang penulis lakukan serta observasi lapangan di SMA Negeri 1 Depok, peserta didik berpendapat bahasa Prancis susah dalam mempelajarinya. Dari keempat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, masih banyak peserta didik yang merasa kurang menguasai keterampilan membaca. Menurut pengalaman penulis belajar bahasa asing memang lebih ideal langsung dari penutur aslinya, sehingga peserta didik dapat mendengar intonasi dan pelafalan setiap kata/ kalimat yang diucapkan dengan baik dan benar, serta peserta didik juga akan memperoleh banyak kosa kata baru. Akan tetapi tentu pihak sekolah akan merasa berat untuk mendatangkan penutur asli bahasa Prancis karena kurang dana. Peneliti amati sebagian besar pembelajaran membaca bahasa Prancis juga masih bersifat konvensional, dengan menggunakan media yang sudah ada yaitu buku. Jadwal jam mengajar guru sudah terlalu padat sehingga guru tidak cukup waktu untuk

membuat media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang cenderung mempunyai motivasi belajar rendah dalam belajar bahasa Prancis khususnya keterampilan membaca, serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dan susah dalam menerima pelajaran yang diberikan. Dengan sumber daya manusia yang sudah melek komputer, guru juga sering mengikuti diklat komputer, sebagian guru menggunakan media *power point* dalam menyampaikan pelajarannya.

Ketersediaan media menjadi penting karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar sekaligus media penyampai. Dalam mengatasi masalah-masalah tersebut diperlukan penelitian berkaitan pengembangan media pembelajaran interaktif. Salah satu upaya yang memadai untuk itu adalah dengan merancang dan membuat sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Keberhasilan media direncanakan dan dirancang dengan baik agar mampu menambah penguasaan keterampilan membaca peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengubah perilaku peserta didik dan sasaran pembelajaran dapat ditingkatkan.

Peneliti berniat merancang media pembelajaran dengan menggunakan program *Adobe Flash CS6*, *Adobe Flash CS6* ialah program aplikasi yang khusus disediakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan peserta didik serta guru. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan memuat isi berupa gambar, audio, video, dan teks bahasa Prancis, serta adanya soal evaluasi untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik mampu memahami bahasa Prancis dengan baik

dan efektif, karena pembelajaran yang efektif yaitu peserta didik harus melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami.

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu dan mempermudah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok dalam mempelajari dan memahami keterampilan membaca bahasa Prancis serta menambah pembendaharaan kosakata. Selain itu media ini diharapkan juga mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan bisa digunakan peserta didik untuk belajar mandiri. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Depok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penguasaan kosakata (*vocabulaire*) bahasa Prancis yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Motivasi dalam belajar bahasa Prancis yang cenderung rendah.
3. Banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menjawab/mengungkapkan informasi yang telah disampaikan dalam sebuah teks pendek berbahasa Prancis.
4. Belum adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis SMA kelas X.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan dan melakukan identifikasi masalah di atas, maka fokus permasalahan dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis kelas X di SMA Negeri 1 Depok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi inti penelitian yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* dalam keterampilan membaca bahasa Prancis SMA kelas X?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis SMA kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis SMA kelas X yang menarik dari segi desain media, tepat dari segi ejaan dan tata bahasa materi yang disampaikan.

2. Mengetahui kualitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis SMA kelas X.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini setidaknya dapat dipilah menjadi dua bagian, yakni manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian *Research and Development (R&D)* serta menambah pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar bahasa Prancis.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi beberapa pihak, yakni :

- a. Penulis

Mampu menerapkan teori yang diperoleh dan untuk menambah wawasan serta keterampilan tentang cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Prancis SMA kelas X dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*

- b. Peserta Didik

Peserta didik sebagai subyek penelitian diharapkan memperoleh pengalaman mengenai pembelajaran kreatif dan menyenangkan sehingga lebih

menggugah peserta didik untuk memiliki minat, semangat, kreativitas dalam belajar membaca bahasa Prancis, baik di dalam kelas maupun belajar secara mandiri.

c. Guru

Adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X.

d. Sekolah

Media ini diharapkan dapat menunjang sarana dan prasarana khususnya komputer sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

G. Batasan Istilah

Adapun definisi istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses mengolah desain media yang dibuat ke dalam bentuk fisik, yang meliputi mendesain, memproduksi, dan mengevaluasi media, dalam hal ini media pembelajaran
2. Media adalah suatu sarana pengantar pesan dari pihak satu ke pihak lainnya atau segala penyampaian yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.
3. Pembelajaran adalah proses belajar mengajar antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
4. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah semua alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang mengoptimalkan peran

aktif teknologi komputer dengan membawa pesan-pesan atau informasi berbentuk teks, suara, gambar, video, dan animasi yang menarik tampilannya.

5. Keterampilan membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh para pembelajar bahasa.
6. *Adobe Flash CS6* adalah *software* aplikasi yang dipakai untuk membuat grafis dan animasi interaktif, *game*, dan presentasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

Dalam bab ini dipaparkan sejumlah pendapat para ahli dari berbagai sumber acuan penelitian.

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang menurut harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media disebut ‘*wasail*’ bentuk *jama*’ dari ‘*wasilah*’, yakni sinonim “*al-wast*” yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’(*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut (Munadi, 2013: 6). Batasan lain telah dikemukakan oleh lembaga *Association for Education Communication Technologi* (AECT) yang memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Gerlach dan Ely dalam Kustandi dan Sutjipto (2013: 7-8) mengatakan apabila dipahami secara garis besar maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga merupakan media. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2006: 6) media adalah segala sesuatu yang

dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2013: 8). Munadi (2013: 7) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif ketika penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan dari si pengirim pesan (guru) kepada si penerima pesan (peserta didik) yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan media pembelajaran membantu siswa untuk belajar lebih baik serta dapat dengan mudah dalam proses penyampaian materi.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam Kustandi dan Sutjipto (2013: 19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi dalam hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, serta memberi intruksi bagi peserta didik atau guru. Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga ciri kelebihan media Gerlach & Ely dan Ibrahim, et al. dalam Arsyad (2003: 11) adalah sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif (*Fiksatif Property*)

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan dan melestarikan serta mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa dapat disusun kembali menggunakan media seperti video tape, audio tape, komputer dan film. Ciri fiksatif sangat penting bagi guru karena objek yang telah direkam dapat disimpan dalam format media yang dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulating. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu 5-10 menit dengan teknik pengambilan gambar *time-laps recording*. Contohnya, proses larva menjadi kepompong sampai menjadi kupu-kupu. Peristiwa ini dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Contohnya, peristiwa film G 30 S/PKI, dimana untuk memahami peristiwa tersebut, guru membawa seluruh siswa dari beberapa kelas dalam ruang 3 dimensi yang akan menampilkan peristiwa tersebut karena peristiwa yang ditayangkan dalam bentuk 3 dimensi sehingga hampir sama dengan aslinya, maka akan meningkatkan pemahaman siswa lebih mendalam mengenai peristiwa tersebut.

Menurut Santyasa (2007: 5) dalam makalahnya mengatakan bahwa hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Verbalisme, yaitu siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Ini terjadi karena guru biasanya mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
- 2) Salah tafsir, yaitu dengan isitilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Ini terjadi karena guru biasanya hanya menjelaskan secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya.
- 3) Perhatian tidak terpusat, yaitu terjadinya hambatan karena beberapa hal antara lain gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik dan mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru yang

membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, serta kurang adanya pengawasan bimbingan guru.

- 4) Tidak terjadinya pemahaman, yaitu kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Hal apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Dari keterangan tersebut, fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan ciri fiksatif, manipulatif dan distributif yaitu menangkap, menyimpan, menampilkan suatu objek, memanipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens. Sedangkan hambatan-hambatan dalam pembelajaran yaitu terletak pada verbalisme, salah tafsir, perhatian yang tidak terpusat pada materi dan tidak adanya pemahaman bagi peserta didik. Dengan demikian maka penelitian ini bermaksud melakukan fungsi media tetapi juga dengan mengurangi hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

Pada dasarnya media pembelajaran difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto (2013: 23) menyampaikan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Selanjutnya Sudjana & Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari pengertian-pengertian di atas menerangkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermanfaat yaitu mampu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman peserta didik serta mampu memberikan pembelajaran yang kreatif, efisien, dan efektif.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 29-31) sebagai berikut:

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2) Media Hasil Teknologi *Audio Visual*

Teknologi *Audio Visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*.

3) Media Hasil Teknologi Berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor*.

4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Melihat dari klasifikasi-klasifikasi media pembelajaran di atas, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada media berbasis komputer. Media berbasis komputer atau dikenal dalam istilah bahasa Inggris *Computer Based Instruction* (CBI) dan *Computer Assisted Instruction* (CAI). Istilah CBI digunakan di Amerika Serikat sementara CAI digunakan di Eropa. CBI atau CAI berarti menggunakan fungsi komputer sebagai alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan secara individu oleh masing-masing peserta didik.

d. Kriteriaan Pemilihan Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2013: 79-80) mengurai pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media dari segi teori belajar berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis, sebagai berikut.

- 1) Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.
- 2) Perbedaan individual. Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor, seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar.
- 3) Tujuan Pembelajaran. Jika siswa diberitahukan hal-hal apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.
- 4) Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna.
- 5) Persiapan sebelum belajar. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.
- 6) Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan sangat berpengaruh dan bertahan.

- 7) Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasikan informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya.
- 8) Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.
- 9) Penguatan (*reinforcement*). Apabila siswa berhasil belajar, dia didorong untuk terus belajar.
- 10) Latihan dan pengulangan. Hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif jika hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, maka pengetahuan atau keterampilan harus sering diulangi dan dilatih dalam berbagai hal.
- 11) Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

Arsyad (2011: 75) mengemukakan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/diperuntukkan oleh siswa.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.

Sebaiknya media yang dikembangkan harus dapat digunakan bagi fasilitator yaitu guru. Media pembelajaran dibuat dengan penyesuaian kemampuan guru.

- 5) Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan kelompok sasaran. karena media untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan untuk kelompok kecil.
- 6) Mutu teknis.

Kualitas visual dari media harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya *layout* atau latar belakang *slide*.

e. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Meskipun definisi multimedia masih belum jelas, secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan gambar. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. (Arsyad, 2011: 170)

Robin dan Linda (2001) oleh Suyanto, M (2005: 21) mendefinisikan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan

interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Definisi yang lebih mendalam disampaikan oleh Hofstetter dalam Suyanto, M (2005: 21) yang mengartikan multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Lebih lanjut Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi yang interaktif.

Dapat disimpulkan pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan *software* atau piranti lunak komputer yang mampu mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, video, dan animasi. Pengguna dapat belajar lebih interaktif karena media dilengkapi dengan alat pengontrol untuk menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya. Jadi multimedia pembelajaran interaktif mampu membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan komputer untuk mendapatkan respon dari program tersebut sesuai keinginan peserta didik.

f. Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif

Walker Hess melalui Arsyad (2011: 175) mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media pembelajaran harus memperhatikan kriteria sebagai berikut.

- 1) Kualitas materi dan tujuan, meliputi: a) ketepatan; b) kepentingan; c) keseimbangan; d) kelengkapan; e) daya tarik; f) kewajaran; dan g) kesesuaian dengan situasi pengguna.
- 2) Kualitas pembelajaran, meliputi: a) memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar; b) kualitas motivasi; c) fleksibilitas intruksionalnya; d) hubungan dnegan program pengajaran lainnya; e) kualitas tes dan penilaiannya, dan f) dapat memberikan dampak bagi pengguna.
- 3) Kualitas teknik, meliputi: a) keterbacaan; b) kemudahan menggunakan media; c) kualitas pengelolaan programnya, dan f) kualitas pendokumentasiannya.

Secara lengkap Merrill dalam Daryanto (2011: 17) mengatakan bahwa” *Instructional criteria refers to the pedagogical aspect, teaching techniques, or instructional strategie that sould be incorporated into an educational computer program*”.

Pendapat dari Merrill, et al. dalam Daryanto (2011: 17) menggolongkan kriteria kualitas *software* multimedia menjadi dua, yaitu; 1) kriteria pembelajaran; dan 2) kriteria presentasi. Kriteria presentasi mengacu pada empat kategori utama yaitu: (1)

format tampilan, (2) navigasi, (3) kemudahan untuk digunakan, dan (4) interaksi. Sedangkan kriteria pembelajaran mengacu pada aspek pedagogi, teknik mengajar atau strategi pembelajaran.

Pendapat selanjutnya dari Thorn dalam Munir (2009: 219-220) bahwa suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria penilaian yaitu:

- 1) Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah CD interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
- 2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
- 3) Kriteria ketiga adalah adanya presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan program CD interaktif itu sendiri.
- 4) Kriteria keempat adalah integritas media, di mana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
- 6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang kriteria kualitas multimedia dapat diketahui bahwa kriteria tentang kualitas multimedia interaktif dalam pembelajaran,

dapat dilihat dari tiga aspek yaitu: aspek pembelajaran, aspek isi/materi, dan aspek media. Dari segi aspek pembelajaran penggunaan multimedia interaktif yang bervariasi menjadikan proses belajar mengajar menjadi praktis, efisien, dan menarik. Aspek isi/materi dengan menggunakan multimedia interaktif, materi pelajaran yang berisi konten materi yang *representative* dalam bentuk visual, audio, dan audiovisual menjadi lebih mudah dan jelas dipahami peserta didik. Aspek media yang digunakan dapat memperlancar proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Aspek utama yang menyusun multimedia interaktif ada pada tiga aspek tersebut yang menjadi satu kesatuan tak terpisah untuk saling mendukung.

g. Format Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif haruslah memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna baik guru dan peserta didik. Format media pembelajaran multimedia interaktif memiliki berbagai macam format tutorial, *drill and practice*, simulasi, percobaan dan eksperimen, dan permainan. Format ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran.

Daryanto (2013: 145) menjelaskan format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial. Sajian tutorial ini dilakukan oleh guru atau

instruktur. Format sajian ini berisi dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Format ini terdapat beberapa pertanyaan atau tugas yaitu ketika pengguna sudah membaca, menginterpretasikan, dan menyerap konsep. Setelah pengajuan pertanyaan akan dilihat respon dari pengguna ketika respon pengguna salah maka pengguna harus mengulang memahami konsep secara keseluruhan atau pada bagian tertentu saja. Pada bagian akhir pada format ini akan ada tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2) *Drill and Practice*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Format ini juga dilengkapi dengan pertanyaan dan biasanya ditampilkan dalam bentuk acak. Pada setiap pertanyaan dilengkapi pula jawaban yang benar lengkap dengan penjelasannya, sehingga diharapkan pengguna juga dapat memahami suatu konsep tertentu. Pada format ini, pengguna juga dapat melihat skor atau nilai yang dia capai, sebagai indikator dalam menjawab pertanyaan yang diajukan.

3) *Simulasi*

Format ini mencoba menyerupai proses yang terjadi pada dunia nyata. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah yang terjadi di dunia nyata untuk pengguna yang berhubungan dengan suatu resiko. Contohnya

pada saat mensimulasikan menjalankan pesawat terbang pengguna dihadapkan pada situasi pesawat yang akan jatuh.

4) Percobaan atau Eksperimen

Format ini lebih mirip dengan format simulasi, tetapi format ini lebih ditujukan kepada hal-hal yang bersifat eksperimen, misalnya kegiatan yang ada di laboratorium bahasa. Format ini menyediakan bahan dan alat untuk pengguna. Pengguna dapat melakukan kegiatan eksperimen dan percobaan kemudian pengguna dapat mengembangkan eksperimen dan percobaan yang telah dilakukan. Hasil akhir dari format ini diharapkan pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu.

5) Permainan

Format ini disajikan tetap mengacu pada proses pembelajaran dengan harapan terdapat proses bermain sambil belajar. Sehingga, pengguna seolah-olah sedang bermain tetapi sesungguhnya sedang belajar. Format ini menggunakan berbagai macam media yang dikenal dengan pembelajaran berbasis multimedia, format ini dapat dibuat dengan berbagai macam perangkat lunak yang dapat untuk mengolah teks, gambar, audio, dan video. Misalnya *Macromedia Family (Flash, Freehand, Authorware, Dreamweaver)*. Penelitian ini menggunakan format multimedia yang digunakan berupa gabungan bentuk tutorial dan latihan. Dalam tutorial siswa akan mendapatkan penjelasan terkait materi pelajaran yang diperlukan dan latihan sebagai alat ukur pemahaman materi yang dipelajari oleh siswa.

h. Kelebihan multimedia interaktif

Munadi (2013: 152-153) memaparkan ada lima kelebihan multimedia interaktif, yaitu sebagai berikut.

- 1) Interaktif, sehingga dapat dipakai siswa secara individual, siswa diajak untuk terlibat auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti.
- 2) Memberikan iklim afeksi secara individual artinya dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena dijalankan secara mandiri, tidak pernah lupa dan bosan serta sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar karena dapat mengakomodasi kebutuhan siswa.
- 4) Memberikan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar siswa.
- 5) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada pengguna karena diprogram untuk pembelajaran mandiri.

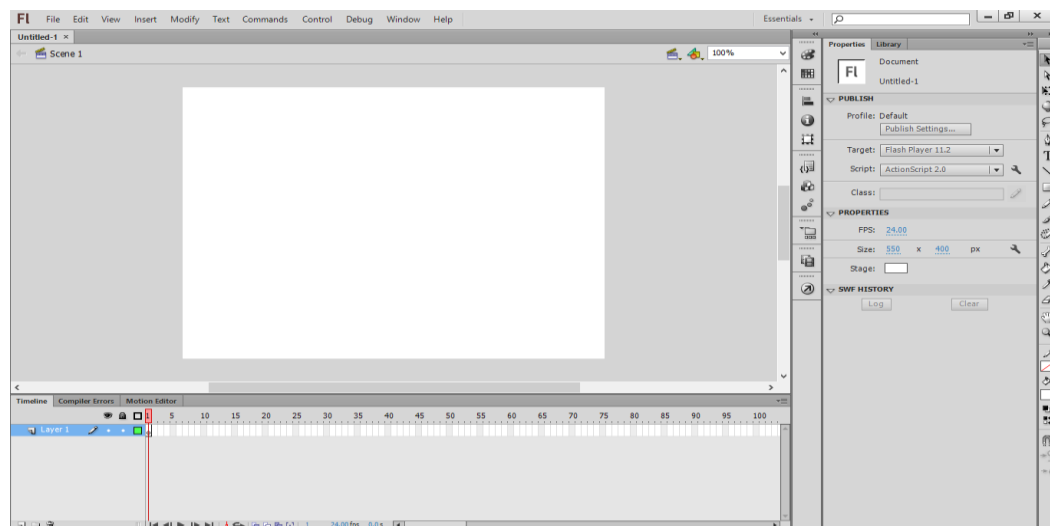
2. Adobe Flash CS6

Madcoms (2012: 2) menjelaskan bahwa Flash merupakan program animasi berbasis vektor untuk membuat berbagai macam animasi seperti, animasi kartun, web, movie, presentasi, *company profile*, *e-card* dan *game* dengan hasil file yang ringan sehingga mudah diakses tanpa membutuhkan waktu yang lama.

Adobe adalah vendor *software* yang memiliki flash dari vendor sebelumnya yaitu Macromedia. Sebelumnya, flash merupakan perangkat lunak di bawah perusahaan Macromedia, pada tahun 2005 Macromedia diakuisisi oleh Adobe Flash 8, dan kemudian dikembangkan menjadi Adobe flash CS3. Selain dapat mendukung AIR 3.4 dan Flash Player 11.4, versi ini juga memiliki fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengembangan aplikasi untuk perangkat iOS dan Android. (Ichwan K, 2015: 1)

Adobe Flash CS6 merupakan *software* aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan menunjang keefektifan peserta didik dalam menerima serta memahami materi pembelajaran dengan metode CAI.

Adobe Flash CS6 memiliki 5 bagian pokok area kerja yang selengkapny dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan awal Adobe Flash CS6

Gambar di atas, *Adobe Flash CS6* memiliki 1 menu meliputi *file, edit, view, insert, modify, text, commands, control, debug, window, dan help*. Aplikasi *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X, diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi karena disajikan dalam bentuk yang menarik berupa gambar atau animasi. Dengan media pembelajaran interaktif ini, peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan *feedback* yang baik.

Andi Pramono (2006: 2), Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms (2012:1) dan Aaron Jibril (2011: 3-4) menyebutkan tentang keunggulan dari program/*software Adobe Flash* dalam mengolah animasi adalah sebagai berikut:

- a. Dapat membuat tombol interaktif lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script 3.0* untuk membuat sebuah movie atau objek lain dan mengubah transparansi warna dalam movie.
- b. Dapat membuat objek 3 dimensi.
- c. Beberapa *tool* grafis yang terdapat pada *software grafis Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
- d. Tampilan *interface* yang lebih sederhana dan cukup mudah dicerna.
- e. Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.

- f. Hasil akhir berkas flash dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan *software* lain, seperti .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov dan lain sebagainya.
- g. Mampu mengimport hampir semua berkas gambar dan berkas audio sehingga lebih menarik
- h. Font presentasi tidak akan berubah meskipun *Personal Computer* (PC) yang digunakan tidak memiliki font tersebut
- i. Gambar pada Adobe flash merupakan gambar vector sehingga tidak pernah pecah meskipun diperbesar ratusan kali.
- j. Adobe Flash mampu dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Mac OS
- k. Adobe Flash terintegrasi dengan Adobe Photoshop dan Illustrator.
- l. Adobe Flash mampu mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap.

3. Keterampilan Membaca Bahasa Prancis (*Compréhension Ecrite*)

Empat dasar keterampilan yang semua wajib dipelajari yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), berbicara (*expression orale*), membaca (*Compréhension écrite*), dan menulis (*expression écrite*). Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu mata pelajaran bahasa Prancis diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Prancis pada tingkat literasi

tertentu. *Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) et la Perspective Actionnelle dan l'enseignement du FLE en Indonésie* (Karimah 2010: 95), dinyatakan tentang keterampilan membaca sebagai berikut:

La compréhension écrite (CE) est l'une des quatre compétences linguistiques qui peuvent aider les apprenants dans la compréhension du texte. La compréhension écrite de texte en langue étrangère (le français) exige le lecteur d'avoir non seulement la compétence linguistique. Le lecteur (l'apprenant) a souvent des difficultés à comprendre un texte français en raison du manque de connaissances de base de la langue du départ, sujet du texte, l'arrière-plan de l'écriture du texte, et à comprendre le contexte culture figurant dans le texte.

Membaca merupakan satu diantara empat keterampilan berbahasa yang dapat membantu pembelajar bahasa dalam memahami teks. Membaca teks bahasa Prancis yang dibutuhkan pembaca tidak hanya keterampilan berbahasa. Pembaca (pembelajar) sering mengalami kesulitan dalam memahami sebuah teks bahasa Prancis karena kurangnya pengetahuan dasar berbahasa, subjek pada teks, menuliskan latar belakang teks, dan memahami konteks budaya yang ada di dalam teks.

Le CECRL et la Perspective Actionnelle dans l'enseignement du FLE en Indonésie (Karimah, 2010 : 95), menambahkan bahwa “*La compréhension de texte est un processus qui a des mesures systématiques afin de comprendre des informations complètes du texte soit l'information linguistique et aussi celle de l'extra linguistique*”.

Membaca teks adalah suatu proses yang memiliki langkah-langkah sistematis agar pemahaman tentang informasi-informasi lengkap dari teks baik informasi tentang bahasa dan juga ekstralinguistik.

Dalam bukunya Tarigan (2008 : 9) menyatakan bahwa tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti (meaning) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, intensif kita dalam membaca.

Rahim (2011: 51-52) menerangkan tentang beberapa teknik membaca yang digunakan, yaitu *selecting*, *skipping*, *skimming*, dan *scanning*. Beberapa teknik tersebut sangat membantu proses membaca. Saat membaca tidak semua bagian dalam teks dibutuhkan untuk mendapatkan informasi, hanya beberapa kata dan kalimat kunci yang diperlukan dalam pemahaman menyeluruh. *Selecting* merupakan proses memilah-milah kalimat yang merupakan inti dari sebuah teks dalam paragraf. *Skipping* dilakukan dengan cara membaca secara melompat-lompat, untuk mencari kalimat penting terkait dengan informasi yang dibutuhkan. *Skimming* merupakan teknik membaca sekilas yang diperlukan untuk memahami sekilas isi dari suatu teks, sedangkan *scanning* merupakan teknik membaca yang dilakukan secara cepat. Agar teknik-teknik tersebut berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan pula konsentrasi tinggi dalam prosesnya

Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan ini dikemas dalam bentuk materi dan latihan soal atau evaluasi sebagai alat penguji tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi. Evaluasi yang digunakan

untuk keterampilan membaca dalam penelitian ini menggunakan kriteria penilaian dari *Cadre Europeen Commun de Reference* (CECR) sebagai acuan pembelajaran dan pengajaran bahasa asing. *Diplome d'Etudes en Langue Francaise* (CECR DELF) memiliki enam tingkatan kemampuan bahasa Prancis (A1, A2, B1, B2, C1, dan C2).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X semester 1 maka menggunakan penilaian DELF A1, karena tingkatan dasar pengenalan pembelajaran bahasa Prancis yaitu DELF A1. Standar kompetensi keterampilan membaca peserta didik mampu memahami teks yang sangat singkat dan sangat sederhana, kalimat demi kalimat, yang terkait dengan kata-kata benda, kata-kata familiar dan ungkapan-ungkapan yang sangat dasar serta membaca ulang jika diperlukan, yang diijelaskan oleh Veltcheff dan Hilton (2003: 61) : "*Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire*".

Tujuan dari adanya evaluasi atau latihan soal yaitu untuk mengukur tingkat kemampuan masing-masing peserta didik serta membantu peserta didik menjadi mandiri, punya keyakinan diri dan bertanggung jawab.

4. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (a) Wahyu Nugroho pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Sains kelas V d SDIT Luqman Al Hakim Internasional Banguntapan Kabupaten Bantul”. Dari hasil penelitian diketahui kelayakan produk dari ahli materi 4.54 (sangat baik), kelayakan dari ahli media 4.23 (baik), dan hasil uji lapangan operasional 4.21 (baik). Maka media pembelajaran dengan *software Adobe Flash CS 5.5* dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi bagi siswa. Perbedaan yang mendasar antara penelitian ini dengan Wahyu Nugroho adalah fokus penelitian yang menyajikan materi sains, sedangkan dalam penelitian ini adalah untuk keterampilan membaca bahasa Prancis. (b) Penelitian relevan lainnya tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada mata kuliah *Civilisation Française*” oleh Hesky Elmia Ikhtiari (2013). Persamaan dari kedua penelitian tersebut yaitu pada pengembangan pembelajaran interaktif, perbedaan terletak pada software yang digunakan, materi yang disajikan, dan subjek penelitian. Subjek penelitian Hesky adalah dosen dan mahasiswa, sedangkan subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas X. (c) Penelitian yang berbentuk skripsi tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS 5* untuk SMK kelas XI kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraiakan Sistem

Informasi Manajemen” yang dilakukan oleh Nurul Anggraeni (2015). Persamaan penelitian Nurul dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Perbedaan terletak pada model pengembangan yang diterapkan Nurul menggunakan model ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Sugiyono.

B. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar terjadi karena kebutuhan ilmu pengetahuan yang diberikan guru kepada peserta didiknya. Pembelajaran dikatakan berjalan baik apabila tujuan pembelajaran mampu dicapai, dengan memberikan hasil atau respon yang baik pula dari peserta didik. Agar tujuan pembelajaran tercapai, maka diperlukan suatu alat atau media yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu memberikan daya tarik bagi peserta didik. Dengan media materi dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan efisien, sehingga mampu membantu guru dan peserta didik berinteraksi dengan baik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berkualitas. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar.

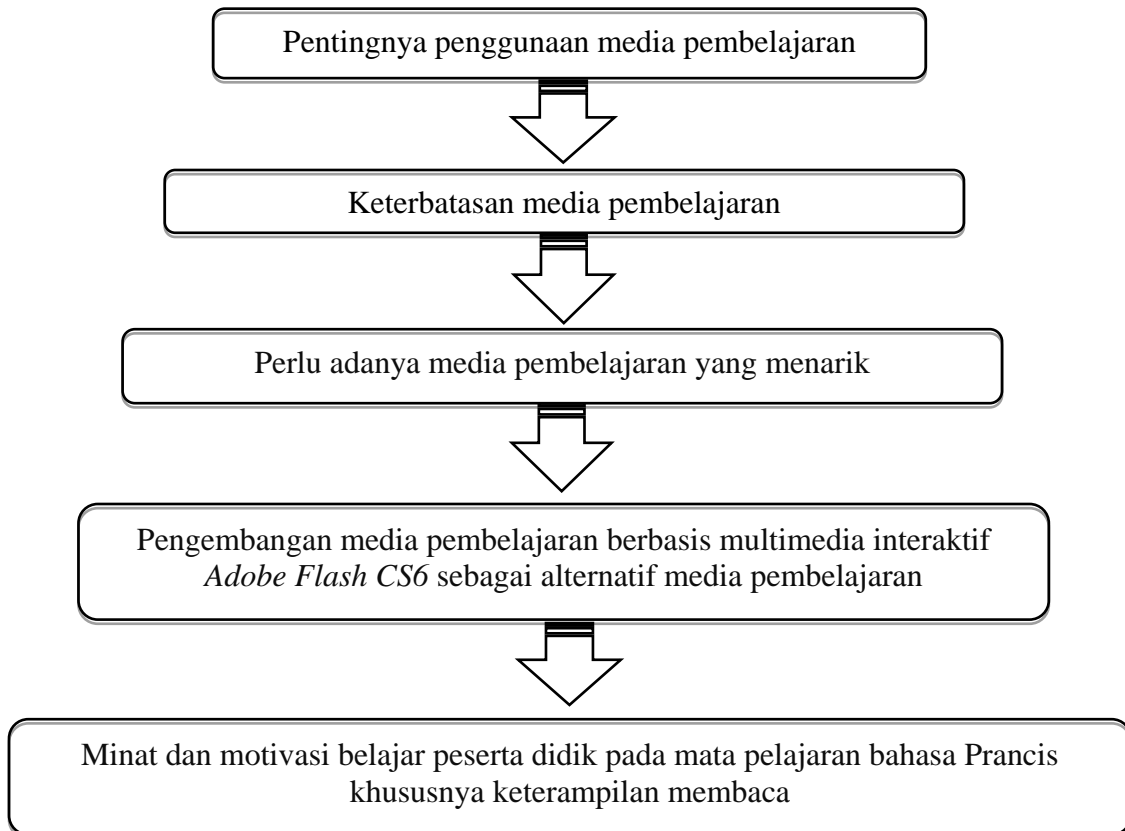
Dewasa ini, guru dituntut menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi kebanyakan guru enggan ataupun tidak mau repot dengan pengadaan ataupun pembuatan media yang dikarenakan beberapa faktor yaitu rasa malas atau penggunaan biaya yang besar. Sedangkan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan mutu pembelajaran yang berkualitas diperlukan adanya

media pembelajaran yang inovatif, dan kreatif agar siswa memiliki suasana belajar yang menyenangkan serta mudah dalam belajar.

Salah satu wujud perkembangan teknologi dengan multimedia interaktif yang mampu menyajikan materi dengan menarik, serta mampu mengakomodasi gaya belajar masing-masing peserta didik. Program multimedia interaktif mampu dijadikan sebagai pengayaan bagi peserta didik yang cerdas atau sebagai remediasi bagi peserta didik yang membutuhkan waktu belajar lebih. Dengan kelebihanannya, multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mempelajari materi tak terkecuali materi bahasa Prancis.

Melalui program *Adobe Flash CS6* sebagai salah satu program pengembangan media berbasis multimedia interaktif, diharapkan bisamenjadi salah satu alternatif media yang meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membantu peserta didik memahami materi bahasa Prancis. Selain itu media ini diharapkan dapat menarik peserta didik untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar bahasa Prancis khususnya pada keterampilan membaca.

Berikut adalah bagan kerangka pikir dalam penelitian ini:



Gambar 2. **Bagan Alur Kerangka Pikir**

C. Hipotesis

Berdasarkan pertanyaan dari peneliti yang diambil dari rumusan masalah diatas, dapat dikemukakan tentang produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu "*Voilà! C'est mon identité*" dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* yang mempunyai 2 (dua) format; format *executable*

(* .exe) yang dapat diinstal dan dijalankan pada *Personal Computer* (PC) serta format *aplication package* (*.apk) yang dapat diinstal dan dijalankan pada *smartphone* ber-OS *android*. Isi dari media ini berupa materi-materi tentang *l'identité* dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam bentuk media interaktif yang menarik. Media ini dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Prancis khususnya materi *l'identité* untuk keterampilan *Compréhension Écrite*, digunakan secara terbimbing maupun mandiri.

2. Media pembelajaran ini dapat diterapkan di kelas berdasarkan pengisian angket oleh peserta didik, ahli media, ahli materi dan guru Bahasa Prancis. Hasil skor penilaian produk pembelajaran memperoleh persentase skor rata-rata > 80% (kategori sangat baik). Kualitas media dinyatakan **sangat bagus** dan **layak** digunakan dalam pembelajaran Bahasa Prancis khususnya keterampilan membaca pada materi *l'identité*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

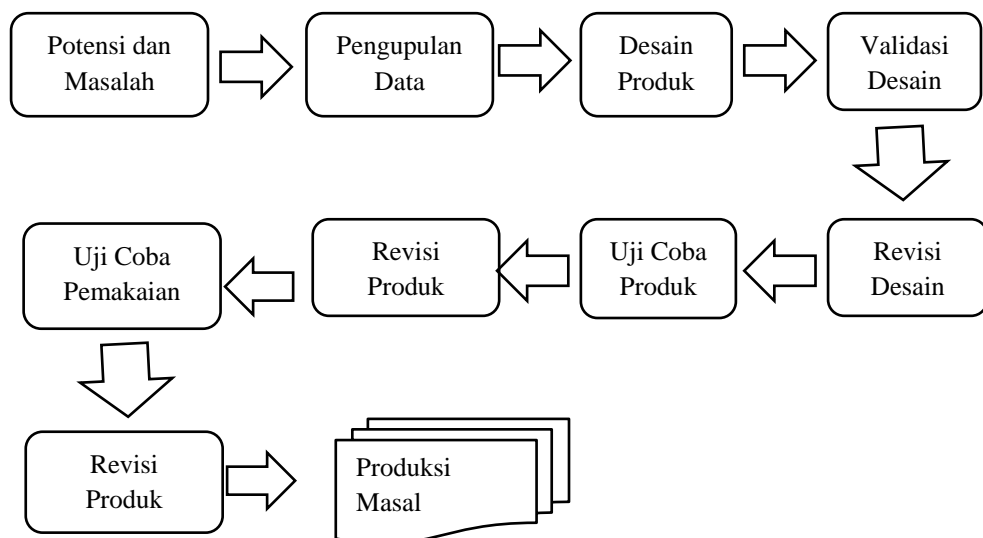
Penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik SMA kelas X ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) R & D. Borg, W.R & Gall, M.D (dalam Sukmadinata, 2012: 57) menyampaikan bahwa “R&D merupakan metode untuk mengembangkan dan menguji suatu produk”, maka akan menghasilkan produk tertentu dan diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk menghasilkan produk tertentu perlu adanya penelitian dan pengembangan salah satunya dalam bidang pembelajaran. Sesuai tahapan langkah-langkah *R&D*, penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik kelas X.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis adalah suatu kegiatan menyusun, mendesain, dan menguji keefektifan media pembelajaran baik dari segi kualitas materi, kualitas pemograman, dan kualitas penyajian. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* yang di dalamnya berisi materi *l'identité* untuk

keterampilan membaca yang kemudian dikemas dalam *compact disk (CD)*.
 Prosedur pengembangan dan penelitian terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilakukan. Peneliti mengadaptasi model penelitian R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015: 297), penelitian jenis R&D mempunyai beberapa tahapan, seperti yang digambarkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. Tahapan-tahapan penggunaan Metode R&D/*Research and Development* (Sugiyono, 2015: 298)

Namun dikarenakan keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki peneliti menyederhanakan, serta untuk membatasi langkah penelitian menjadi 7 langkah. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Adanya data studi lapangan yang empirik mengenai potensi dan masalah yang ada pada sekolah khususnya tentang penggunaan media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Kemudian penulis berusaha menganalisis kebutuhan lalu merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan membaca.

2. Pengumpulan Data

Seperti dinyatakan oleh Sugiyono (2015 : 300) setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan mutakhir (*update*), maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Mengumpulkan dan memilah data berupa materi-materi yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Prancis khususnya pada pokok materi *L'identité* pada keterampilan membaca yang telah disesuaikan dengan silabus dan standar kompetensi keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X. Dari pengumpulan data tentang penggunaan media, penulis berinisiatif merancang dan membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.

3. Desain Produk

Menentukan kompetensi dasar dan pokok materi dari produk media pembelajaran interaktif *Adobe Flash CS6* pada keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X dengan materi *l'identité*. Menentukan

tujuan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan silabus. Pada desain produk, kegiatan lain yang dilakukan yaitu membuat *flowchart*. *Flowchart* adalah diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media. Kemudian membuat *storyboard* yang dilakukan dengan *flowchart* sebagai acuannya.

a. Konsep

Media pembelajaran berbasis multiimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* yang mampu menampilkan teks wacana, gambar, suara, dan video. Isi dari media ini berupa materi-materi tentang *l'identité* dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam bentuk media interaktif yang menarik.

Pada halaman pembuka akan muncul judul media pembelajaran, menu *entrez* untuk masuk ke halaman utama. Pada halaman utama terdapat menu *matériel*, *vocabulaire*, *grammaire* *exercice* dan *pause*. Menu *matériel* akan muncul materi tentang *l'identité*. Menu *vocabulaire* dan *grammaire* berisi kosakata dan gramatikal terkait materi *l'identité*. Menu *exercice* dan *pause*, akan muncul tampilan berisi soal latihan berupa pertanyaan terkait materi *l'identité*.

b. Bentuk Media Pembelajaran

Bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dan *Unity* dalam format *executable (*.exe)* yang dapat diinstal dan dijalankan pada *Personal Computer (PC)* serta format *aplication package (*.apk)* yang dapat diinstal dan dijalankan pada *smartphone* ber-OS *android*. Media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari bahasa Prancis khususnya materi *l'identité* untuk keterampilan membaca secara mandiri.

c. Isi Media Pembelajaran

Isi dari media ini berupa materi sesuai sub-sub tema dan evaluasi. Materi-materi yang ditampilkan dalam bentuk teks wacana pendek, gambar, dan video yang telah disesuaikan dengan silabus.

d. Tampilan Media

Media ini akan menampilkan olahan teks, efek suara, gambar, dan video yang disusun dengan perpaduan warna yang menarik untuk memikat minat peserta didik.

4. Validasi Desain

Setelah produk dihasilkan, perlu adanya validasi dari ahli materi dan validasi ahli media. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2015: 302). Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi terpilih yang

mampu menilai kualitas materi yang disampaikan sebelum produk diujicobakan kepada peserta didik. Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yang dipilih untuk menilai aspek tampilan dan program yang ada pada produk media pembelajaran yang dihasilkan.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli, produk direvisi sesuai masukan, kritik, dan saran dari ahli materi dan ahli media agar kualitas produk menjadi lebih baik dan sesuai kebutuhan peserta didik.

6. Uji Coba Produk

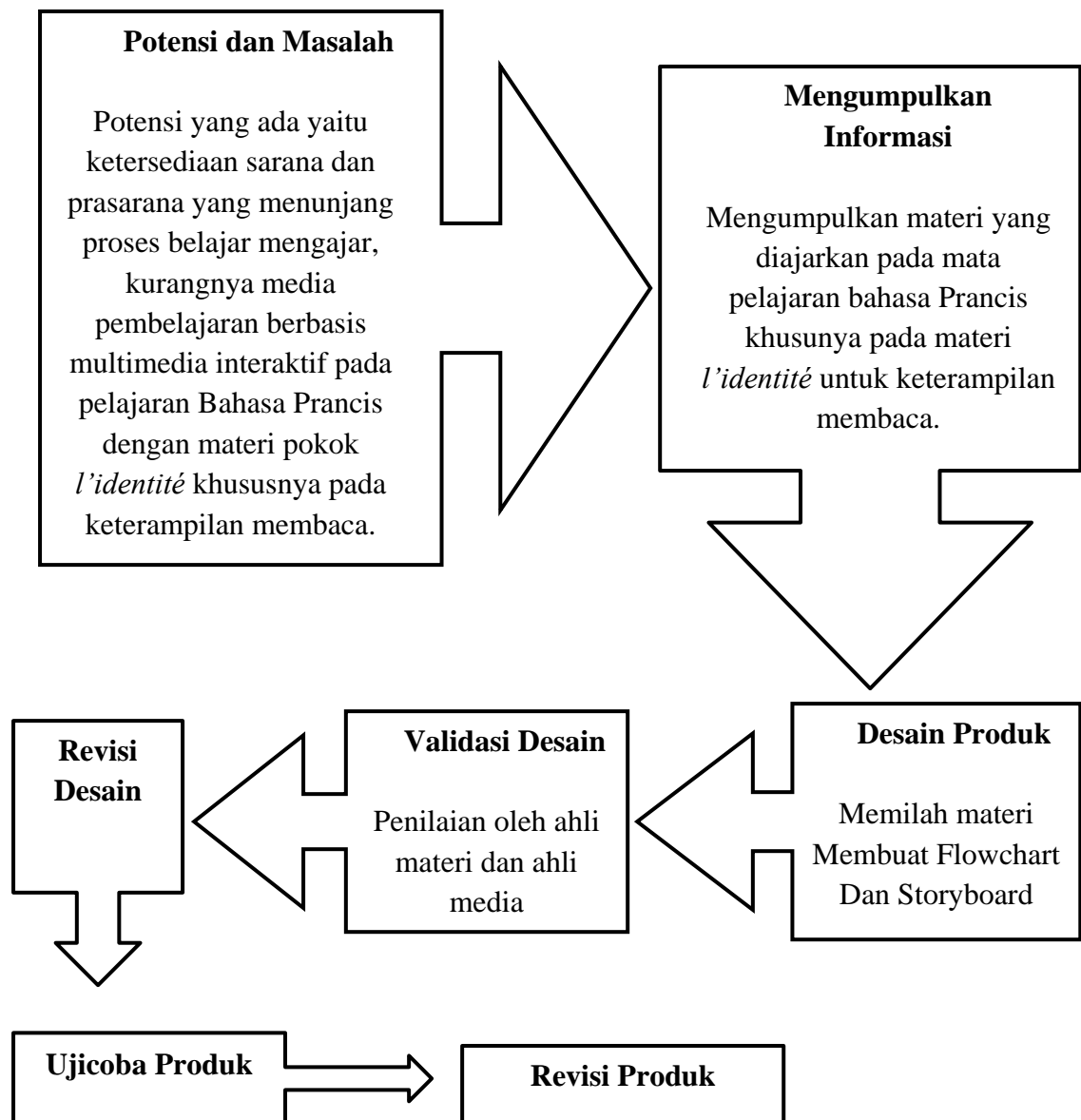
Setelah produk divalidasi dan revisi selanjutnya dilakukan tahap uji coba produk di mana kegiatan yang dilakukan ialah menilai produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Produk diujicobakan dengan melibatkan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok dalam memberikan penilaian terhadap program.

7. Revisi Produk

Setelah produk mendapatkan hasil dari ujicoba di lapangan kemudian produk direvisi guna menyempurnakan kelemahan produk yang telah diujicobakan. Produk direvisi sesuai penilaian respon peserta didik.

Berdasarkan dari langkah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan

membaca bahasa Prancis peserta didik kelas X yang telah dijabarkan di atas dapat divisualisasikan ke dalam bagan berikut.



Gambar 4. Bagan alur prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik kelas X.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian untuk memperoleh bahan-bahan keterangan dan informasi yang dapat dipercaya. Jenis data pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* yaitu jenis data kuantitatif berupa data inti dan data kualitatif yang berupa saran dan masukan mengenai kelayakan produk yang dihasilkan. Data-data tersebut dapat diambil dengan metode angket.

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada pihak responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2013: 33). Angket sebagai instrumen diuji kualitas kelayakannya pada ahli materi, ahli media, peserta didik, dan juga guru yang bersangkutan.

Data dari ahli materi ditinjau dari aspek isi materi yang meliputi; cakupan materi, keruntutan materi, kejelasan topik materi, ketuntasan materi, kesesuaian materi dengan silabus, kesesuaian desain evaluasi, dan kemudahan memahami materi. Data dari ahli media ditinjau dari aspek media meliputi; kemudahan menggunakan media, kejelasan petunjuk penggunaan, penggunaan gaya bahasa, logika berpikir, kualitas gambar dan suara, urutan penyajian, dan tampilan program media. Data dari siswa dan guru yang bersangkutan ditinjau dari aspek daya tarik siswa dan guru akan media yang telah dihasilkan.

Angket dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas serta menetapkan kelayakan produk yang dihasilkan.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Depok yang terletak di Jalan Babarsari, Kel. Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Caturtunggal, Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, Telp/Fax. (0274) 485794, Email: smansatudepoksleman@gmail.com.

Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2018 pada semester genap tahun ajaran 2016/2017, dengan menyesuaikan jam pelajaran bahasa Prancis di kelas tersebut.

E. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Depok yang berjumlah 28 siswa.

Objek penelitian adalah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non tes berupa angket, lembar penilaian ahli materi, lembar penilaian ahli media, dan angket respon peserta didik untuk mengevaluasi media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Instrumen pengumpulan data berupa angket menggunakan skala pengukuran *likert* untuk mengukur pendapat dan persepsi seseorang tentang produk yang dikembangkan, pihak responden, *interviewer* diminta memberi *check list* (daftar cek) pada kolom yang tersedia dengan tanda (✓). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif, dengan kata-kata sangat baik (SB) dengan skor 5, baik (B) diberi skor 4, Cukup Baik (CB) mendapat skor 3, kurang (K) dengan skor 2, dan sangat kurang (SK) diberi skor 1.

Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam aspek media pembelajaran dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik sebagai subjek penelitian uji kelayakan media yang dikembangkan dinyatakan pada tabel berikut.

a. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Media oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Isi (kurikulum pembelajaran)	Kesesuaian materi dengan KD	1					
		Kesesuaian indikator dengan KD	2					
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3					

		Kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan siswa	4					
		Keaktifan siswa	5					
2	Pembelajaran (Pembukaan, Inti, Penutup)	Kemenaikan judul	6					
		Kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran	7					
		Petunjuk belajar	8					
		Keruntutan penyajian materi	9					
		Ketepatan cakupan materi	10					
		Kejelasan materi	11					
		Kualitas penyajian materi	12					
		Kemenaikan penyajian materi	13					
		Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	14					
		Kesesuaian bahasa dengan EYD	15					
		Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	16					
		Proporsi soal latihan	17					
		Sistematika soal latihan	18					
		Kesesuaian soal latihan	19					
Kualitas umpan balik	20							
		Jumlah	20					

b. Instrumen Penilaian Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Umum (Kreatif, komunikatif, unggul)	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik, beda dari yang lain)	1					
		Komunikatif (Membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa)	2					

		menggunakan bahasa yang lebih efektif)						
		Unggul dibandingkan dengan multimedia pembelajaran konvensional atau pembelajaran lainnya.	3					
2	Tampilan (Desain Layout/tata letak, teks/tipografi, <i>image</i> , animasi, video, audio, kemasan	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4					
		Ketepatan <i>layout</i>	5					
		Ketepatan jenis huruf dalam teks	6					
		Ketepatan ukuran huruf dalam teks	7					
		Ketepatan warna huruf dalam teks	8					
		Komposisi gambar	9					
		Ukuran gambar	10					
		Kualitas tampilan gambar	11					
		Kesesuaian animasi	12					
		Kemenarikan animasi	13					
		Kualitas video yang dihasilkan	14					
		Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	15					
		Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi	16					
		Kemenarikan <i>cover</i> depan	17					
		Kesesuaian <i>cover</i> dengan isi	18					
		Keawetan media	19					
3	Pemograman (Penggunaan, navigasi dan <i>interactive link</i>)	Kesesuaian dengan pengguna	20					
		<i>Fleksibilitas</i> (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	21					
		Kejelasan petunjuk penggunaan	22					
		Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran	23					
		Ketepatan penggunaan tombol navigasi	24					
		Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	25					
Jumlah			25					

c. Instrumen Penilaian Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian oleh Guru dan Peserta didik

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1					
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2					
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3					
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4					
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5					
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6					
		Komposisi dan kombinasi warna	7					
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8					
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9					
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10					
		Kebermanfaatan materi	11					
		Kejelasan soal evaluasi	12					
		Kejelasan umpan balik	13					
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14					
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	15					

		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16					
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17					
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18					
		Interaktifitas media	19					
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20					
Jumlah			20					

G. Teknik Analisis Data

Teknik menganalisis data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, dan tanggapan peserta didik/guru untuk memperbaiki media. Data kuantitatif didapat dari jawaban angket (kuesioner) yang kemudian jawaban dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan cara memberi skor menggunakan skala likert dengan respon skala 5 untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan uraian sebagai berikut;

1. Mengubah nilai menjadi skor penilaian

a. Tabel 4. Nilai kualitas materi dan media

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

a. **Tabel 5. Tanggapan Peserta Didik/Guru**

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

1. **Menganalisis Skor (Angka)**

a. **Tabel 6. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

Skor	Kategori
80,1% - 100%	SB
60,1% - 80%	B
40,1% - 60%	CB
20,1% - 40%	K
0% - 20%	SK

b. **Tabel 7. Kategori Penilaian Tanggapan Peserta Didik/Guru**

Skor	Kategori
80,1% - 100%	SS
60,1% - 80%	S
40,1% - 60%	RR
20,1% - 40%	KS
0% - 20%	TS

Dari tabel di atas, dapat diperoleh perhitungan secara sistematis, yang dijelaskan dalam rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Penilaian} = \frac{\sum \text{skor yang di dapat peneliti}}{\sum \text{skor ideal semua item}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis peserta didik kelas X telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Depok, Sleman, Yogyakarta. Peneliti telah menyelesaikan serangkaian tahap-tahap penelitian sesuai tahap penelitian dan pengembangan media yang diadopsi dari model penelitian dan pengembangan Sugiyono (2015: 297). Hasil penelitian akan peneliti uraikan sesuai 7 langkah model pengembangan yang telah dilakukan selama proses penelitian. Berikut uraian masing-masing tahapan:

1. Tahap Identifikasi Potensi dan Masalah

Peneliti telah melalui tahap potensi dan masalah, tahap ini dilakukan saat observasi sekolah akan kebutuhan para peserta didik melalui pengamatan proses pembelajaran Bahasa Prancis di sekolah. Dalam proses pembelajaran siswa kelas X SMA N 1 Depok masih berpusat pada metode *teacher oriented* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Sedangkan guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif, media yang digunakan masih bersifat konvensional. Hal ini menjadikan peserta didik kurang antusias dan merasa bosan dengan proses pembelajaran yang berlangsung, karena bersifat monoton. Sedangkan kita sekarang hidup di jaman dimana semua mengandalkan kecanggihan teknologi. Selain pengaruh

negatif, kemajuan teknologi juga memiliki pengaruh positif terutama dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik, dan mampu mengembangkan kemampuan peserta didik secara maksimal.

Sarana dan prasarana yang terdapat pembelajaran yang cukup memadai, adanya jaringan internet yang dapat diakses peserta didik melalui jaringan *wifi*, adanya laptop, LCD *proyektor*, dan *speaker* aktif. Inilah yang menjadi potensi untuk memanfaatkan fasilitas yang ada, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilalui, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif “*Voilà! C’est mon identité*” tepat untuk dilaksanakan sesuai kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Prancis khususnya keterampilan membaca.

2. Tahap Pengumpulan Data

Tahap mengumpulkan dan memilah data berupa materi-materi yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Prancis khususnya pada pokok materi *L’identité* pada keterampilan membaca yang telah disesuaikan dengan silabus dan standar kompetensi keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X. Pengembang mengumpulkan data lain untuk kebutuhan desain produk, baik dari segi tampilan berupa gambar dan *icon* yang diambil dari internet, maupun tentang *plug in action script 3 (coding system)* yang tidak tersedia di aplikasi. Dari pengumpulan data tentang penggunaan media, penulis berinisiatif merancang dan membuat media

pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash CS6* yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.

3. Tahap Desain Produk

Peneliti membuat rangkaian materi-materi yang akan disajikan ke dalam media sesuai dengan silabus keterampilan membaca bahasa Prancis pada materi *L'identité* berupa teks/wacana pendek, *grammaire* dan *vocabulaire*.

a. Pengembangan Produk Awal

Software yang dipilih untuk membuat aplikasi ini yaitu *Adobe Flash CS6* di bantu dengan *Unity* yang mudah untuk dikembangkan serta dapat diinstal dan dijalankan baik di *smartphone* maupun *Personal Computer (PC)*.

Pengembangan produk dilakukan berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat, dalam pengembangan yang perlu diperhatikan yaitu pemilihan *background*, pemilihan huruf/*font*, pemilihan warna, pemilihan gambar, pemilihan *icon*, pemilihan karakter, pemilihan *backsound* dan efek suara.

b. Konsep Desain



Gambar 5. Tampilan Halaman Pembuka

Dalam konsep desain yang diterapkan dalam aplikasi menggunakan konsep pewarnaan yang cerah. Sehingga dengan menggunakan perwarnaan yang cerah, penyesuaian antara teks materi dan desain menjadi mudah dan menarik untuk disajikan. Selain itu untuk pemilihan warna setiap objek, perancang menggunakan warna-warna monokrom sehingga dengan warna-warna dapat memberikan kesan volume pada objek.

Pada tampilan awal pada latar belakang terdapat menara eiffel dan bendera Prancis yang didistorsi menjadi gambar vektor. Objek itu diharapkan dapat memberikan informasi secara ikonik pada pengguna dalam menggunakan media interaktif ini.



Gambar 6. **Tampilan Karakter**

Dalam pembuatan karakter, perancangan menggunakan karakter perempuan yang mengenakan pakaian seragam putih abu-abu yang teridentik dengan seragam SMA. Karena pada dasarnya aplikasi yang dibuat ditujukan untuk siswa-siswi SMA.



Gambar 7. Contoh Tampilan Papan Materi

Dalam pewarnaan pada papan materi, perancang menggunakan warna cerah yang didominasi oleh putih dengan *margin* tebal yang berwarna kuning. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam mengatur tata letak materi dan desain media.



Gambar 8. Tombol Masuk/Memulai Aplikasi

Dalam bentuk tombol perancangan menggunakan bentuk *rectengel* yang mempunyai sudut tumpul sehingga kesan dinamis. Dalam pewarnaan teks desain tombol perancang menggunakan warna komplementer langsung yaitu kuning dan

ungu, sehingga mudah dilihat atau dibaca. Hal serupa berlaku juga dalam pembuatan aset tombol dan ikon yang lainnya.



Gambar 9. Ukuran Resolusi Layar Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, perancangan menggunakan ukuran layar dengan resolusi 1280x720 px, karena ukuran tersebut sangat ideal untuk diaplikasikan ke dalam *smartphone* maupun dekstop/PC (*Personal Computer*)



Gambar 10. Tampilan Icon Aplikasi

Ukuran ikon menggunakan resolusi layar 96x96 px., karena ukuran tersebut dapat diaplikasikan ke dalam *smartphone* maupun dekstop/PC (*Personal Computer*)

c. Bentuk Media Pembelajaran

Bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dibantu dengan *Unity* dalam format *executable (*.exe)* yang dapat diinstal dan dijalankan pada *Personal Computer (PC)* serta format *aplication package (*.apk)* yang dapat diinstal dan dijalankan pada *smartphone* ber-OS *android*. Media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari bahasa Prancis khususnya materi *l'identité* untuk keterampilan membaca baik secara mandiri maupun terbimbing.

d. Desain Awal Media



Gambar 11. Tampilan Halaman Pembuka

Pada halaman pembuka akan muncul judul media pembelajaran “*Voilà! C’est mon identité*”, menu *entrez* untuk masuk ke halaman utama.



Gambar 12. Tampilan Halaman Utama/Home

Terdapat menu-menu yang tampil di halaman utama aplikasi pembelajaran “*Voilà! C’est mon identité*”, yaitu:

1. *Introduction*, berisi menu-menu petunjuk penggunaan media pembelajaran *l’identité*
2. *Compétence* (kompetensi), adalah menu yang berisi kompetensi yang dapat dicapai oleh pengguna; kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator.
3. *Infos*, menu ini menampilkan profil penyusun dan sumber belajar
4. *Manuel*, adalah menu yang berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran
5. *Matériel*, adalah menu yang menyajikan materi mengenai identitas diri
6. *Vocabulaire*, adalah menu yang menampilkan kosakata terkait materi *l’identité*.
7. *Grammaire*, menu yang memaparkan gramatikal/tata bahasa mengenai materi *l’identité*

8. *Exercise*, menu ini menampilkan 5 sub menu *exercise* di setiap *exercise* terdapat soal latihan mengenai materi *l'identité* yang dapat dikerjakan sesuai soal yang telah diberikan per bagian *exercise*.



Gambar 13. Tampilan Menu *Exercise*

9. *Pause*, isi dari menu ini hampir mirip dengan menu *exercise*, perbedaannya pada menu *pause* soal latihan lebih bersifat simulasi, penyegaran otak sebelum menuju tahap pengerjaan *exercise*.

e. Produk Akhir Media

Produk Akhir Media Pembelajaran berbasis multimedia Interaktif dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD). Berikut tampilan *cover* dan stiker kepingan *Compact Disk* (CD)



Gambar 14. Sampul Compact Disk (CD)



Gambar 15. Sampul Kepingan Compact Disk (CD)

4. Tahap Validasi Desain

a. Data Hasil Validasi

Media pembelajaran yang dihasilkan sebelum diujicobakan ke lapangan diharuskan melalui tahap validasi yang bertujuan untuk menilai kesesuaian desain produk dengan kebutuhan. Penilaian oleh para ahli validator digunakan untuk merevisi bagian dari media pembelajaran yang kurang baik. Data skor yang dihasilkan oleh Ahli Media dan Ahli Materi kemudian dianalisis.

1) Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media dalam pengembangan media interaktif ini yaitu Bapak Ponco Wali Pranoto, M.Pd. selaku dosen Teknik Elektronika di Fakultas Teknik UNY. Validasi dilakukan sebanyak 2 (dua) kali untuk memantapkan kualitas media yang dihasilkan sebelum diujicobakan. Penilaian dilakukan di ruang LAB TV Fakultas Teknik, peneliti sebagai pendamping dengan memberikan angket penilaian skor. Terdapat 3 aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu Aspek Umum (kreatif, komunikatif, unggul), Tampilan (desain layout/tata letak, teks/tipografi, gambar, kemasan), Pemrograman (penggunaan, navigasi, *interactive link*). Jumlah butir yang dinilai sebanyak 25 butir dengan 25 indikator.

Berikut data validasi yang sudah diperoleh dari ahli media pada tahap I penilaian produk media berbasis multimedia interaktif yang telah peneliti kembangkan.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Umum (Kreatif, komunikatif, unggul)		
	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik, beda dari yang lain)	4	Baik
	Komunikatif (Membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa menggunakan bahasa yang lebih efektif)	5	Sangat Baik
	Unggul dibandingkan dengan multimedia pembelajaran konvensional atau pembelajaran lainnya.	4	Baik
2.	Tampilan (Desain Layout/tata letak, teks/tipografi, image, animasi, video, audio, kemasan)		
	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4	Baik
	Ketepatan <i>layout</i>	5	Sangat Baik
	Ketepatan jenis huruf dalam teks	4	Baik
	Ketepatan ukuran huruf dalam teks	5	Sangat Baik
	Ketepatan warna huruf dalam teks	5	Sangat Baik
	Komposisi gambar	5	Sangat Baik
	Ukuran gambar	5	Sangat Baik
	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
	Kesesuaian animasi	3	Cukup Baik
	Kemenarikan animasi	5	Sangat Baik
	Kualitas video yang dihasilkan	4	Baik
	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	5	Sangat Baik
	Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi	5	Sangat Baik
	Kemenarikan <i>cover</i> depan	5	Sangat Baik
	Kesesuaian <i>cover</i> dengan isi	5	Sangat Baik
	Keawetan media	4	Baik
3.	Pemograman (Penggunaan, navigasi dan <i>interactive link</i>)		
	Kesesuaian dengan pengguna	5	Sangat Baik
	<i>Fleksibilitas</i> (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	4	Baik
	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	Sangat Baik
	Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran	4	Baik
	Ketepatan penggunaan tombol navigasi	3	Cukup Baik
	Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	3	Cukup Baik

Tabel 9. Hasil Skor Penilaian Angket Oleh Ahli Media Tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Skor Kelayakan
1.	Umum	3	13	15	86%
2.	Tampilan	16	73	80	91%
3.	Pemograman	6	24	30	80%
Jumlah		25	110	125	
Rerata Skor					88%

Berikut masukan kritik dan saran dari ahli media akan media yang telah peneliti kembangkan.

1. Aksesibilitas (performa) lambat sehingga perlu diperbaiki jika digunakan perangkat lain yang spesifikasinya lebih rendah.
2. Mohon ditambahkan *system requirment* (kebutuhan minimal hardware) untuk menjalankan aplikasi.

Berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan, peneliti segera merevisi produk sesuai kritik dan saran demi kelayakan media yang dihasilkan sebelum siap untuk diujicobakan.

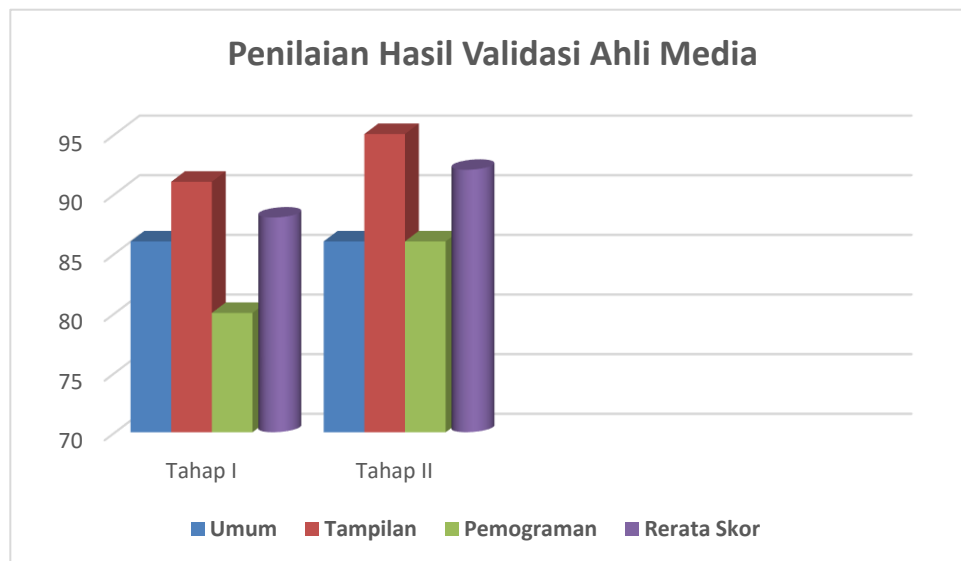
Revisi saran pertama, pada perbaikan performa aplikasi agar lebih ringan dijalankan, Revisi saran kedua, telah ditambahkan *system requirment* (kebutuhan minimal hardware) untuk menjalankan aplikasi pada sampul *cover compact disk* (CD) aplikasi media.

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Umum (Kreatif, komunikatif, unggul)		
	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik, beda dari yang lain)	4	Baik
	Komunikatif (Membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa menggunakan bahasa yang lebih efektif)	5	Sangat Baik
	Unggul dibandingkan dengan multimedia pembelajaran konvensional atau pembelajaran lainnya.	4	Baik
2.	Tampilan (Desain Layout/tata letak, teks/tipografi, image, animasi, video, audio, kemasan)		
	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	5	Sangat Baik
	Ketepatan <i>layout</i>	5	Sangat Baik
	Ketepatan jenis huruf dalam teks	4	Baik
	Ketepatan ukuran huruf dalam teks	5	Sangat Baik
	Ketepatan warna huruf dalam teks	5	Sangat Baik
	Komposisi gambar	5	Sangat Baik
	Ukuran gambar	5	Sangat Baik
	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
	Kesesuaian animasi	4	Baik
	Kemenarikan animasi	5	Sangat Baik
	Kualitas video yang dihasilkan	4	Baik
	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	5	Sangat Baik
	Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi	5	Sangat Baik
	Kemenarikan <i>cover</i> depan	5	Sangat Baik
	Kesesuaian <i>cover</i> dengan isi	5	Sangat Baik
	Keawetan media	5	Sangat Baik
3.	Pemograman (Penggunaan, navigasi dan <i>interactive link</i>)		
	Kesesuaian dengan pengguna	5	Sangat Baik
	<i>Fleksibilitas</i> (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	5	Sangat Baik
	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	Sangat Baik
	Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran	4	Baik
	Ketepatan penggunaan tombol navigasi	4	Baik
	Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	3	Cukup Baik

Tabel 11. Hasil Skor Penilaian Angket Oleh Ahli Media Tahap II

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Skor Kelayakan
1.	Umum	3	13	15	86%
2.	Tampilan	16	76	80	95%
3.	Pemograman	6	26	30	86%
Jumlah		25	115	125	
Rerata Skor					92%



Gambar 16. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan data hasil penilaian diatas diperoleh persentase skor rata-rata sebanyak 88% pada tahap I dan 92% pada tahap II, yang apabila dikonversikan ke dalam skala 5 termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Adanya peningkatan penilaian akan media yang dihasilkan, jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan telah layak diujicobakan ke lapangan.

2) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media interaktif ini yaitu Ibu Siti Sumiyati, M.Pd. selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa Prancis di Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Penilaian data validasi ahli materi didapatkan melalui angket yang diberikan kepada ahli materi untuk mendapatkan skor, saran, serta komentar akan media yang dihasilkan dilihat dari aspek materi yang disajikan.

Sebelum peneliti memberikan lembar penilaian kepada ahli materi, materi yang akan ditampilkan di media terlebih dahulu melalui proses koreksi dari ahli materi dalam bentuk *storyboard*. Hal ini peneliti lakukan untuk menghindari revisi materi, apabila terjadi banyaknya kesalahan gramatikal maupun bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah yang benar. Jadi sebelum peneliti menuangkan materi ke dalam produk media, peneliti memastikan bahwa materi yang dituangkan telah melalui tahap koreksi dari ahli materi.

Pada lembar penilaian terdapat dua aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu dari isi materi (kurikulum pembelajaran) memiliki 5 indikator; (1) kesesuaian materi dengan KD; (2) Kesesuaian indicator dengan KD; (3) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa; (4) Kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan siswa; (5) keaktifan siswa dan aspek kedua yaitu aspek pembelajaran (pembukaan, inti, dan penutup) yang memiliki 15 indikator; (1) kemenarikan judul (2) kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran; (3) Petunjuk belajar; (4) Keruntutan penyajian materi; (5) ketepatan cakupan materi; (6) kejelasan materi; (7) kualitas penyajian materi; (8) kemenarikan penyajian materi; (9) kesesuaian Bahasa dengan

sasaran pengguna; (10) kesesuaian Bahasa dengan EYD; (11) Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar; (12) proporsi soal latihan; (13) sistematika soal latihan; (14) kesesuaian soal latihan; (15) kualitas umpan balik. Berikut hasil skor yang diperoleh berdasarkan klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan skala lima:

Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Aspek Isi (kurikulum pembelajaran)		
	Kesesuaian materi dengan KD	4	Baik
	Kesesuaian indikator dengan KD	4	Baik
	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4	
	Kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan siswa	4	Baik
	Keaktifan siswa	3	Cukup Baik
2.	Aspek Pembelajaran (Pembukaan, Inti, Penutup)		
	Kemenarikan judul	3	Cukup Baik
	Kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran	4	Baik
	Petunjuk belajar	4	Baik
	Keruntutan penyajian materi	4	
	Ketepatan cakupan materi	4	Baik
	Kejelasan materi	4	Baik
	Kualitas penyajian materi	4	Baik
	Kemenarikan penyajian materi	4	
	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	Baik
	Kesesuaian bahasa dengan EYD	3	Cukup Baik
	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	4	Baik
	Proporsi soal latihan	4	Baik
	Sistematika soal latihan	3	Cukup Baik
	Kesesuaian soal latihan	4	Baik
	Kualitas umpan balik	4	Baik

Tabel 13. Skor Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Skor Kelayakan
1.	Isi Pembelajaran	5	19	25	76%
2.	Materi Pembelajaran	15	57	75	76%
Jumlah		20	76	100	
Rerata Skor					76%

Dari data yang sudah dihasilkan dari ahli materi dinyatakan pada kategori “**Baik**”, dengan rata-rata skor kelayakan 76%.



Gambar 17. Skor Hasil Penilaian Ahli Materi

Kritik dan saran dari Ahli Materi

1. Harap di halaman judul diubah paling tidak *Voilà ! C'est mon identité*
2. Harap diperbaiki sesuai pembedulan pada transkrip yang telah dikembalikan kepada peneliti.

Pada kesimpulan akhir penilaian media dinyatakan layak ujicoba dengan revisi. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi segera melakukan revisi pada produk media yang telah dinilai. Media yang awalnya dengan judul *Voilà! CE L'identité* berganti dengan *Voilà! C'est mon identité*.

Dari ahli materi validasi dirasa cukup satu tahap saja, karena sudah layak untuk diujicobakan sesuai revisi yang tertulis. Peneliti cukup menunjukkan hasil revisian tanpa adanya penilaian angket pada tahap II.

5. Tahap Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan guna memperbaiki kekurangan media dengan cara mengurangi kelemahan-kelemahan media. Kelemahan didapatkan berdasarkan kritik dan saran yang tertera pada data hasil validasi dari para dosen ahli media dan ahli materi.

Dari ahli materi memiliki saran untuk mengganti judul yang awalnya *Voilà! CE L'identité* menjadi *Voilà! C'est mon identité*. Desain produk awal dan produk akhir media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Prancis dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 18. Halaman Pembuka Sebelum Direvisi

Halaman pembuka awalnya berjudul *Voilà! Ce L'identité*, pengembang media memilih judul *Voilà! Ce L'identité* berfikir bahwa aplikasi ini ditujukan untuk keterampilan membaca / *comprehension écrite* (CE), tapi karena Bahasa yang kurang sesuai gramatikal dosen ahli materi memberi saran untuk merubah menjadi *Voilà! C'est mon identité*. Setelah divalidasi oleh dosen ahli materi, halaman pembuka setelah revisi sebagai berikut:



Gambar 19. Halaman Pembuka Setelah Direvisi



Gambar 20. Sampul *Compact Disk* (CD) Sebelum Direvisi



Gambar 21. Sampul Compact Disk (CD) Setelah Direvisi

Pada bagian *cover* telah direvisi sesuai kritik dan saran dari ahli media untuk menambahkan *system requitment* (kebutuhan minimal hardware) untuk menjalankan aplikasi.



Gambar 22. Tampilan *Hardware Requirements* Dan *Petunjuk Penggunaan*

Selain merevisi dari kritik dan saran dari para ahli, peneliti juga merevisi bagian yang sekiranya perlu direvisi dari segi tampilan.

6. Tahap Ujicoba Produk

Pada tahap ini produk telah lulus validasi ahli materi dan ahli media dan telah direvisi sesuai kritik dan saran para validator. Ujicoba produk dilaksanakan di ruang kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta dengan bantuan *proyektor*, *laptop*, *smartphone*, serta *speaker* aktif. Produk diujicobakan terhadap 28 peserta didik dengan durasi waktu kurang lebih 45 menit. Dalam proses ujicoba, peneliti membagikan lembar jawaban kepada peserta didik untuk menjawab latihan soal yang ada pada media yang ditampilkan di proyektor guna mengetahui tingkat pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan menggunakan media interaktif. Pengerjaan soal latihan seharusnya dilakukan langsung pada *laptop/smartphone* masing-masing peserta didik, akan tetapi peneliti tidak sepenuhnya menginstal aplikasi di *laptop/smartphone* setiap peserta didik dikarenakan tidak semua peserta didik membawa *laptop/smartphone*. Sehingga jawaban peserta didik dituliskan pada kertas yang kemudian dikoreksi. Dari hasil skor yang diperoleh peserta didik dalam menjawab soal evaluasi, dinyatakan bahwa rata-rata peserta didik mampu menguasai materi yang diberikan melalui media interaktif yang telah peneliti kembangkan. Berikut hasil penilaian dan tanggapan dari guru Bahasa Prancis dan 28 peserta didik :

a. Penilaian Oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis

Penilaian media juga dilakukan oleh bu Umi Susetyorini, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Depok Sleman dengan mengisi angket yang telah peneliti berikan. Penilaian dilakukan guna memperoleh skor, kritik dan saran mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa Prancis kelas X dengan materi *l'identité*. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini ada tiga, yaitu aspek media memiliki 9 indikator, aspek materi memiliki 7 indikator, dan aspek pembelajaran memiliki 4 indikator, yang apabila semua dijumlahkan sebanyak 20 butir. Data hasil penilaian yang diperoleh dapat dilihat dari tabel dan diagram berikut :

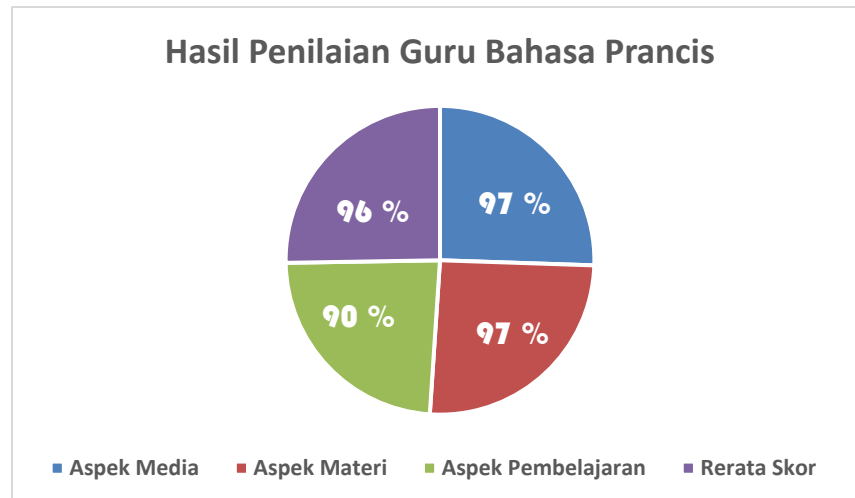
Tabel 14. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Aspek Media		
	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	5	Sangat Setuju
	Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	5	Sangat Setuju
	Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	5	Sangat Setuju
	Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	5	Sangat Setuju
	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5	Sangat Setuju
	Gambar dan animasi terlihat jelas		
	Komposisi dan kombinasi warna	5	Sangat Setuju
	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	4	Setuju
	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	5	Sangat Setuju

2.	Aspek Materi		
	Kemudahan materi untuk dipelajari	5	Sangat Setuju
	Kebermanfaatan materi	5	Sangat Setuju
	Kejelasan soal evaluasi	5	Sangat Setuju
	Kejelasan umpan balik	4	Setuju
	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	5	Sangat Setuju
	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	5	Sangat Setuju
	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	5	Sangat Setuju
3.	Aspek Pembelajaran		
	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	5	Sangat Setuju
	Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	4	Setuju
	Interaktifitas media	4	Setuju
	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	5	Sangat Setuju

Tabel 15. Skor Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Skor Kelayakan
1.	Media	9	44	45	97%
2.	Materi	7	34	35	97%
3.	Pembelajaran	4	18	20	90%
Jumlah		20	96	100	
Rerata Skor					96%



Gambar 23. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis

Hasil Penilaian media oleh guru mata pelajaran Bahasa Prancis menunjukkan persentase rata-rata skor sebanyak 96% jika dikonversikan termasuk dalam kategori **Sangat Setuju**. Kritik dan saran yang diberikan dari penilaian guru Bahasa Prancis yaitu media cukup bagus untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Prancis, media menarik, meningkatkan daya ingat siswa, membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Dengan kesimpulan media bagus, media dapat digunakan untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis dalam materi pembelajaran *l'identité*.

b. Penilaian Tanggapan Peserta Didik

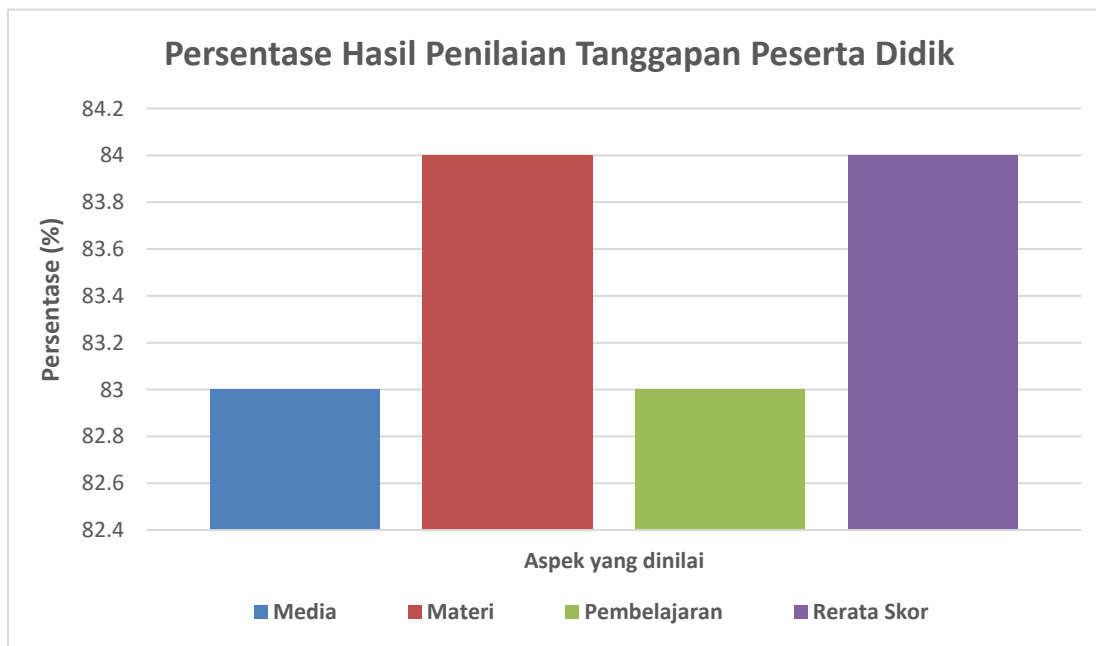
Ujicoba produk media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Prancis khususnya pada keterampilan membaca yang telah dilakukan dengan melibatkan 28 peserta didik kelas X MIA 1 SMA N 1 Depok Sleman Yogyakarta.

Peneliti memperkenalkan produk kemudian memberikan penjelasan kepada peserta didik untuk menggunakan media interaktif yang peneliti kembangkan sebagai sarana bantu dalam proses belajar. Setelah melakukan ujicoba para peserta didik diminta untuk memberi tanggapan guna perbaikan dalam pengembangan media tahap akhir. Aspek yang dinilai dalam angket yang diberikan sama seperti aspek dalam angket yang diberikan pada guru Bahasa Prancis, yaitu berupa aspek media, materi, dan pembelajaran dengan jumlah indikator yang sama yaitu 25 indikator. Sebanyak 28 peserta didik telah memberikan penilaiannya terhadap produk media pembelajaran yang telah diujicobakan, berikut data hasil penilaian dari peserta didik:

Tabel 16. Rincian Hasil Skor Penilaian Tanggapan Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai		
		9 butir	7 butir	4 butir
		Skor Media	Skor Materi	Skor Pembelajaran
1	ALIFIA	36	28	16
2	ANINDYA	34	27	16
3	ANNISA	43	29	14
4	EKI	39	31	16
5	EUIS	38	32	16
6	FAIRUZ	45	34	19
7	FAHRIAT	43	33	19
8	FARHAN	45	31	20
9	GARITH	43	29	18
10	KENDATU	37	28	16
11	KHANSA	33	31	17
12	LUKLUK	43	34	20
13	METRI	32	29	16
14	M. ARSYI	45	35	16
15	M. IQBAL	35	30	16
16	MUTIARA	36	30	17
17	NISA	45	26	16

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai		
		9 butir	7 butir	4 butir
		Skor Media	Skor Materi	Skor Pembelajaran
18	PRIMA	34	29	18
19	RANGGA	33	27	16
20	RASYID	34	29	16
21	RATNA	36	31	18
22	RAYI	45	34	20
23	RENITA	41	31	16
24	RISA	35	30	16
25	SAFA	32	28	14
26	SOFIRA	30	25	15
27	SUKMAWATI	29	22	15
28	VISYA	34	28	15
JUMLAH SKOR		1055	831	467
JUMLAH SKOR IDEAL		1260	980	560
SKOR KELAYAKAN		83%	84%	83%
RERATA SKOR		84 %		



Gambar 24. Hasil Penilaian Tanggapan Peserta Didik

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian tanggapan dari 28 peserta didik diperoleh hasil rata-rata skor 84% dengan kategori **Sangat Setuju**. Dari hasil rata-rata penilaian aspek dapat disimpulkan bahwa media yang telah diujicobakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Prancis khususnya pada keterampilan membaca untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar baik secara mandiri maupun terbimbing.

Berikut merupakan beberapa kritik dan saran yang diberikan para peserta didik akan produk media yang telah peneliti ujicobakan:

1. “Aplikasi tersebut sudah cukup untuk belajar Bahasa Prancis, tapi akan lebih baik lagi jika dikembangkan lagi.”
2. “Model pembelajarannya bagus dan menarik”
3. “Medianya bagus. Belajar Bahasa Prancis jadi lebih seru.”
4. “Aplikasinya sangat membantu untuk belajar dan memotivasi kita untuk terus belajar.”
5. “Menarik aplikasinya, seru juga. Jadi lebih mudah paham dan menambah latihan soal dan materi”.
6. “Belajar dengan aplikasi lebih menarik dan tidak membosankan”.
7. “Medianya menarik. Jadi lebih semangat belajar Bahasa Prancis. Tampilannya bagus. Tulisannya kurang begitu jelas. Dikembangkan lagi.”

Sesuai kritik dan saran para peserta didik revisi produk segera dilakukan untuk menghasilkan media tahap akhir, peneliti merevisi media dari segi tulisan yang dirasa kecil ataupun kurang jelas.

7. Tahap Revisi Produk

Pada tahap revisi produk dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk media yang telah diujicobakan. Produk yang direvisi berdasarkan hasil penilaian tanggapan guru dan para peserta didik sesuai kritik dan saran yang mereka berikan melalui pengisian angket yang telah dilakukan. Para peserta didik rata-rata memberikan saran jika huruf terlalu kecil dan kurang jelas. Kemudian peneliti merevisi pada bagian tulisan yang dirasa terlalu kecil dan kurang jelas dalam tampilan media.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R & D) yang tertuju pada pengembangan suatu produk yang dihasilkan, dan menguji kelayakan akan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan judul *Voilà! C'est mon identité*. Produk yang dihasilkan diujicobakan kepada peserta didik kelas X MIA1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta sebagai objek penelitian. Peneliti telah melakukan penelitian sesuai dengan 7 langkah metode penelitian yang sudah dijelaskan diatas.

1. Tahap Observasi Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah peneliti menemukan potensi yang terdapat di lapangan dan masalah yang dialami oleh peserta didik, daya tarik, lepas dari rasa belajar yang monoton menjadi landasan peneliti untuk menciptakan media pembelajaran. Setelah menemukan potensi dan masalah kemudian peneliti menuju

tahap pengumpulan data, pengumpulan data dijadikan sebagai sumber pembuatan media.

2. Tahap Perencanaan

Mengumpulkan materi-materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang akan ditampilkan melalui membaca dari berbagai sumber pustaka, mempelajari kurikulum 2013, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peneliti merencanakan pembuatan desain dengan menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator, serta instrumen yang akan digunakan dalam mendesain produk.

3. Tahap Pelaksanaan Pengembangan

Setelah tahap pengumpulan data semua terpenuhi peneliti menuju ke tahap pelaksanaan pengembangan produk berdasarkan dengan diagram alir/*flowchart* dan *storyboard*/ulasan singkat konsep aplikasi dengan nama *Voilà! C'est mon identité*. Peneliti memilih nama *Voilà! C'est mon identité* yang memiliki arti inilah aplikasi yang akan menampilkan materi tentang identitas diri, karena nama tersebut cukup mampu mempresentasikan isi media yang telah dihasilkan. Media ini berisikan materi *L'identité* dengan 5 latihan soal dan 4 simulasi soal yang disesuaikan dengan indikator keterampilan membaca bahasa Prancis. Dalam media juga disediakan materi *grammaire* dan *vocabulaire* yang sifatnya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi *L'identité* dengan bertambahnya tata bahasa dan kosakata yang dimiliki peserta didik. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibantu dengan *software Unity* untuk memudahkan dalam pengkodean *system*. Media ini peneliti rancang dalam 2 (dua) format; (1) format

executable (*.exe) untuk *Laptop/Personal Computer* (PC); (2) format *aplication package* (*.apk) untuk *smartphone* ber-OS *android*. Media interaktif ini dapat dioperasikan secara *offline*.

4. Penilaian Produk

Produk yang dihasilkan sebelum diujicobakan ke lapangan terlebih dahulu produk di validasikan kepada ahli materi dan juga ahli media, kemudian setelah diujicobakan produk di revisi kembali sesuai penilaian guru Bahasa Prancis dan tanggapan peserta didik kelas X MIA1 SMA Negeri 1 Depok.

Berikut hasil validasi kualitas oleh ahli media, ahli materi, penilaian guru Bahasa Prancis, dan tanggapan peserta didik.

Tabel 17. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Penilai Kualitas Media Pembelajaran	Presentase Kualitas Media	Kategori
1	Ahli Media	90%	Sangat Baik
2	Ahli Materi	76%	Baik
3	Guru Bahasa Prancis	96%	Sangat Setuju
4	Peserta Didik	84%	Sangat Setuju
Rerata Skor		86%	Sangat Baik

5. Revisi

Revisi Media dilakukan setelah melakukan validasi media dari para ahli penilaian guru Bahasa Prancis dan tanggapan peserta didik akan produk yang telah dihasilkan. Berikut kritik dan saran revisi desain dari ahli media dan juga kritik dan saran revisi produk dari Tanggapan guru dan peserta didik.

Tabel 18. Kritik dan Saran Penilaian Kualitas Media

Ahli Materi	Ahli Media	Guru Bahasa Prancis	Peserta Didik
<p>1. Harap di halaman judul diubah paling tidak <i>Voilà ! C'est mon identité</i></p> <p>2. Harap diperbaiki sesuai pembetulan pada transkrip yang telah dikembalikan kepada peneliti.</p>	<p>1. Aksesibilitas (performa) lambat sehingga perlu diperbaiki jika digunakan perangkat lain yang spesifikasinya lebih rendah.</p> <p>2. Mohon ditambahkan <i>system requirment</i> (kebutuhan minimal hardware) untuk menjalankan aplikasi.</p>	<p>1. Media cukup bagus untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Prancis</p> <p>2. Media menarik, meningkatkan daya ingat siswa</p> <p>3. Membuat siswa lebih antusias dalam belajar</p>	<p>1. Aplikasi tersebut sudah cukup untuk belajar Bahasa Prancis, tapi akan lebih baik lagi jika dikembangkan lagi.</p> <p>2. Mediana bagus. Belajar Bahasa Prancis jadi lebih seru.</p> <p>3. Aplikasinya sangat membantu untuk belajar dan memotivasi kita untuk terus belajar.</p> <p>4. Menarik aplikasinya, seru juga. Jadi lebih mudah paham dan menambah latihan soal dan materi</p> <p>5. Belajar dengan aplikasi lebih menarik dan tidak membosankan.</p> <p>6. Mediana menarik. Jadi lebih semangat belajar Bahasa Prancis. Tampilannya bagus. Tulisannya kurang begitu jelas. Dikembangkan lagi.</p>

6. Kelebihan dan Kekurangan Media

Kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran interaktif yang telah peneliti hasilkan.

a. Kelebihan Media

Media yang dihasilkan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan media dengan menyesuaikan kebutuhan para peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Dari aspek umum, media tersebut memiliki kelebihan yang menjadikan karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran lain, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media berisi uraian materi dan evaluasi yang dilengkapi dengan gambar dan video untuk mempermudah pemahaman akan materi yang disampaikan
- 2) Media dapat diaplikasikan baik menggunakan komputer maupun *smartphone* berbasis *android*
- 3) Media dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri maupun terbimbing di kelas.

b. Kekurangan Media

Produk yang dihasilkan tentu tidak lepas dari kata tidak sempurna, media ini juga memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Media tidak berjalan lancar jika kebutuhan hardware minimal tidak terpenuhi.
- 2) Media memiliki ukuran penyimpanan memori yang cukup besar.
- 3) Media tidak mendukung penginstalan di *iPhone* bersistem iOS, hanya *smartphone* dengan *operational system (OS) android*.

7. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian peneliti memiliki keterbatasan penelitian, yaitu:

- a. Penelitian terbatas hanya pada satu lembaga sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.
- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran yang dihasilkan digunakan untuk menambah pembelajaran bahasa Prancis bukan sebagai media untuk menguji pembelajaran bahasa Prancis.
- c. Pembelajaran seharusnya dilakukan di ruang bahasa atau ruang multimedia, namun penelitian hanya dilakukan di ruang kelas X MIA1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta dengan alat bantu *LCD proyektor, laptop, dan speaker* aktif.
- d. Pada penelitian ini peneliti hanya mampu menyajikan satu materi dan hanya focus pada satu keterampilan yaitu keterampilan membaca.
- e. Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan seharusnya semua peserta didik membawa *laptop* atau *smartphone* ber-OS *android*, namun pada kenyataannya tidak semua membawa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berjudul “*Voilà! C'est mon identité*” dapat menjadi salah satu sarana bagi peserta didik maupun guru yang sifatnya pilihan tetapi dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif, Bahasa Prancis khususnya keterampilan membaca pada materi *l'identité*. Media ini diharapkan bisa memudahkan proses belajar mengajar yang lebih menarik untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar Bahasa Prancis.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif telah dilakukan sesuai prosedur dan hasil penelitian ini telah dinyatakan sangat layak digunakan, melalui data hasil skor pengisian angket terhadap 28 responden, ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Prancis mengenai kelayakan produk yang dikembangkan, baik dari segi penyajian materi, kualitas tampilan, interaksi pemakai dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari rata-rata perolehan skor dari ahli materi sebesar 76% dengan kategori “Baik”, dan rata-rata skor dari ahli media sebesar 88% pada tahap I dan 92% pada tahap II, yang apabila dikonversikan ke dalam

skala 5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil rata-rata skor penilaian dari guru Bahasa Prancis sebesar 96%, media pembelajaran dalam penelitian ini juga dinyatakan efektif digunakan untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis dalam materi pembelajaran *L'identité*. Penilaian tanggapan 28 peserta didik pada kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata persentase sebesar 84% bisa menyatakan bahwa dari seluruh aspek yang ada pada media, responden menyatakan media yang dikembangkan bagus, dan menarik.

B. Saran

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih banyak kekurangan, kekurangan dari segi desain, materi, pembelajaran serta keinteraktifan media.

Media pembelajaran ini di desain untuk *smartphone* ber-OS *android* maupun desktop dengan syarat hardware minimal, dengan begitu pengguna sebaiknya memperhatikan petunjuk penggunaan media pembelajaran dan *hardware requirement*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaron, Jibril. 2011. *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer
- Alexandria. 2012. Pedoman Kemahiran ACTFL. www.actfl.org
- Anggraeni, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Skripsi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta
- Arif. 2014. *Pengertian Media Pembelajaran*. Tersedia: <http://www.belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. (11 Mei 2017).
- Arsyad, Azhar. 2011. Ed. Revisi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Division Des Langues Vivantes. 2000. *Un Cadre Européenne Commun De Référence Pour Les Langues: Apprendre, Enseigner, Évaluer*. Strasbourg. Didier.
- Ichwan K. 2015. *Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ikhtiari, Hesky Elmia. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada mata kuliah Civilisation Française*. Semarang : Skripsi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang.
- Karimah, Lim Siti. 2010. *Actes du Seminaire International le CECRL et la Perspective Actionnelle dans L'enseignement du FLE en Indonesie*. Bandung: UPI
- Kurniawan, Ichwan. 2015. *Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- MADCOMS. 2012. *Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Pemula*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gang Persada (GP) Press.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, Wahyu. 2014. *Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Sains kelas V di SDIT Luqman Al Hakim Internasional Banguntapan Kabupaten Bantul*. Yogyakarta: Skripsi Program Studi Kimia UIN Sunan Kalijaga.
- Pramono, Andi. 2006. *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Rahim, Farida. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santyasa, I wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Tersedia: <http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/Media-Pembelajaran.pdf> (17 Juli 2016)
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2015. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Veltcheff, Caroline. 2003. *L'Evaluation FLE*. France: Hachette.

RÉSUMÉ

**LE DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PEDAGOGIQUE BASÉ SUR
MULTIMÉDIA INTÉRACTIF L'ADOBE FLASH CS6 POUR LA
COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE
LA CLASSE X SMA N 1 DEPOK**

Par:
Sri Wahyuni
11204244013

RÉSUMÉ

A. INTRODUCTION

La langue française est une des langues étrangères qui est appris au lycée. En apprenant le français, on espère que les apprenants maîtrissent les quatre compétences telles que la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite, et la production écrite. Selon l'observation de chercheur, la compréhension écrite est difficile à maîtriser. Ce problème est causé par le support pédagogique conventionnel qui décourage la volonté chez les apprenants.

L'existant du support pédagogique interactif fait partie en acquisition la compétence des apprenants. Grâce à cette raison, le chercheur essaye à développer un support pédagogique interactif basé sur *L'Adobe Flash CS6*. *L'Adobe Flash CS6* est une application destinée à créer un média ou un support pédagogique contenant les images, l'audio, la vidéo et le texte en français. En utilisant ce support pédagogique interactif, on espère que les apprenants seront capables à maîtriser la langue française en gérant une bonne apprentissage et efficace.

Le support pédagogique réalisé dans cette recherche est dessiné pour la compétence de compréhension écrite. Les problèmes menés dans cette recherche sont les suivants.

1. Comment créer le support pédagogique basé sur multimédia interactif *l'adobe flash CS6* pour la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe X de SMAN 1 Depok?
2. Comment le taux d'admissibilité de support pédagogique basé sur multimédia interactif *l'adobe flash CS6* pour la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe X de SMAN 1 Depok?

À partir problèmes que nous avons informés ci dessus, cette recherche a pour but de savoir le développement le support pédagogique interactif basé sur *L'Adobe Flash CS6* pour la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe X SMA Negeri 1 Depok, et de savoir la qualité de produit de la création du support pédagogique interactif basé sur *L'adobe Flash CS6* pour la compétence de la compréhension écrite des apprenants de la classe X SMA Negeri 1 Depok.

B. DÉVELOPPEMENT

Le support pédagogique est un média traversant les idées, les pensées de l'enseignant à ses apprenants qui a pour but de faciliter le cours plus intéressant et efficace. L'application de support pédagogique dans l'apprentissage de français encourage les apprenants à bien étudier. Le support pédagogique est classifié selon le développement du technologie en quatre grandes parties, ainsi que le support

pédagogique imprimé, le support pédagogique *audio-visuel*, le support pédagogique basé sur une application, et le support pédagogique basé l'application et imprimé.

Grâce à beaucoup de types de support pédagogique, le support pédagogique basé sur le multimédia interactif fait parti dans le développement de media. Ce support contient le texte, l'animation, l'audio, l'image et le graphique qui est s par une application. Il existe trois aspects de qualité que nous devons atteindre, ce sont l'aspect de l'apprentissage, l'aspect de matériel, et l'aspect de média. Ces trois aspects sont interdépendants les uns et les autres.

L'un de des medias qui pourrai aider les enseignant est *l'Adobe Flash CS6*. *L'Adobe Flash CS6* est une application destinée à créer un média ou un support pédagogique contenant les images, l'audio, la video et le texte. En gerant ce média, l'enseignant pourrai développer le matériel de la langue français. Le support pédagogique qui est créé par ce média est souhaité à aider les apprenants pendant le cours du français pour la compétence de la compréhension écrite.

Dans l'apprentissage du français, il existe quatre compétences de langue que nous devons maitriser, ainsi que la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite, et la production écrite. Selon l'observation de chercheur, la compréhension écrite est difficile à maîtriser. La compréhension écrite est l'une des quatres compétences linguistiques qui peuvent aider les apprenants dans la compréhension du texte. Selon le CECRL, "la compréhension écrite en langue étrangère (le français) exige la lecture d'avoir non seulement la compétence linguistique, mais aussi la compétence de sociolinguistique. La lecture a souvent des

difficultés à comprendre un texte français en raison du manque de connaissance de base de langue du départ, sujet de texte, l'arrière plan de l'écriture de texte, et à comprendre le contexte culture figurant dans le texte". Karimah (2010: 95) affirme que la compréhension de texte est un processus qui a des mesures systématiques afin de comprendre des informations complète sur le texte soit l'information linguistique et aussi celle de l'extra linguistique.

C. MÉTHODE

Cette recherche est une recherche de développement qui a été effectuée en sept étapes, ce sont (1) trouver le potentiel et le problème, (2) collecter les données, (3) dessiner le produit, (4) valider le dessin, (5) reviser le dessin, (6) examiner le produit, et (7) reviser le produit.

Les sujets de la recherche sont 28 apprenants de la classe X SMA Negeri 1 Depok. L'objet de cette recherche est la validation de création du support pédagogique interactif *L'adobe Flash CS6* pour la compétence de la compréhension écrite des apprenants de la classe X SMA Negeri 1 Depok. On collecte les données en Mai 2018 au SMA Negeri 1 Depok. Les données sont analysées en deux étapes en changement la note au score et en analysant le score.

D. RÉSULTAT

Cette recherche est une recherche de développement (R & D) sur le développement d'un produit qui est produit et sur la faisabilité du produit. Le produit

développé dans cette recherche est un média d'apprentissage interactif multimédia avec le titre *Voilà! C'est mon identité*. Le produit résultat est testé auprès des étudiants de la classe X MIA1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta comme objet de recherche. Les chercheurs ont mené des recherches en accord avec les 7 étapes des méthodes de recherche déjà menées en Mei 2018.

1. L'étape de l'observation en identifiant le problème et le potentiel

Dans cette étape, le chercheur trouve le potentiel et les problèmes rencontrés par les apprenants, l'attrait, en dehors d'un sens monotone de l'apprentissage afin de créer des supports pédagogiques. Après avoir trouvé le potentiel et le problème, les chercheurs vont à l'étape de la collecte de données, la collecte de données sert de source de création de médias.

2. L'étape de planification

L'étape de planification se compose de recueillir du matériel didactique et des évaluations d'apprentissage qui seront affichées grâce à la lecture de diverses sources documentaires, en étudiant le programme d'études de 2013, et les objectifs d'apprentissage à atteindre. Le chercheur gère la conception en analysant les normes de compétence (SK), les compétences de base (KD) et les indicateurs, ainsi que les instruments qui seront utilisés dans la conception des produits.

3. L'étape de mise en œuvre du développement de produit

Après avoir collecté les données, le chercheur s'est rendu au stade de la mise en œuvre du développement de produits. En se basant sur le *flowchart* et le *storyboard* de le chercheur crée une application sous le nom *Voilà! C'est mon identité*. En

choisissant le nom *Voilà! C'est mon identité*, le chercheur pense que cette application affichera le matériel sur l'identité. Le nom est tout à fait capable de présenter le contenu du support pédagogique qui a été produit. Ce média contient l'identité matérielle avec 5 questions d'exercices et 4 simulations de questions adaptées à l'indicateur français de la compétence de compréhension écrite. Ce support pédagogique est également fourni par la grammaire et le vocabulaire qui a pour but de faciliter les apprenants à comprendre la leçon « L'identité ».

Le support pédagogique est développé à l'aide du logiciel *Adobe Flash CS6* qui ont été assistés par le logiciel *Unity*. Les médias sont conçus par des chercheurs dans 2 (deux) formats; (1) format exécutable (* .exe) destiné à l'ordinateur portable / ordinateur personnel (PC); (2) format de package d'application (*.apk) pour smartphone avec OS Android. Ce support pédagogique interactif peut être exploité hors ligne.

4. L'étape de l'évaluation du produit

Avant qu'on mène le produit chez les apprenants, le support pédagogique a été validé par l'expert du matériel et l'expert du média. Après avoir révisé le produit, le chercheur l'a testé en fonction de l'évaluation du professeur de français et de la réponse des apprenants de la classe X MIA1 SMA Negeri 1 Depok.

Voici les résultats de la validation de la qualité par des experts des médias, des experts de matériel, l'évaluation des enseignants en français et les commentaires des apprenants.

Tableau le resultat de l'évaluation de produit

No.	Le jury de la qualité de support pédagogique	La pourcentage	La catégorie
1	L'expert de média	90%	Très bien
2	L'expert de matériel	76%	Bien
3	L'enseignant de français	96%	Etre en accord
4	Les apprenants	84%	Etre en accord
Le score moyen		86%	Très bien

5. L'étape de revisions

La revision de support pédagogique a été faite basée sur l'évaluation de l'expert matériel et l'expert de média, l'enseignant de langue française et la réponse des étudiants au produit qui avait été produit. Cette révision a pour but d'améliorer les inconvénients de médias en réduisant les faiblesses des médias. La faiblesse est trouvée par des critiques et des suggestions dans les résultats de validation des données par les experts des médias et les experts de matériel.

Des experts de matériel expriment une suggestion à remplacer le titre de l'origine « *Voilà! Ce L'identité* » à « *Voilà! C'est mon identité* ». On montre ci-dessous la couverture de produit avant et après la revision.

La couverture avant la revision



La première couverture est la couverture origine intitulée « *Voilà! Ce L'identité* », le chercheur choisit le titre « *Voilà! Ce L'identité* » car il contient une idée qui est destinée à compétence de la compréhension écrite (CE). À cause de l'utilisation de grammaire inapproprié, l'expert de matériel recommande à changer le titre comme suivante: « *Voilà! C'est mon identité* ». Après avoir été validée par l'expert matériel, on montre la couverture après la révision comme la suivante.

La deuxième couverture (après la revision)



6. L'étape de validation de produit

À cette étape, le produit a passé la validation par des experts matériels et des experts des médias en obtenant des critiques et des suggestions. L'expérience du produit a été menée dans la classe X de MIA 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta en utilisant le projecteur, l'ordinateur portable, le smartphone et un haut-parleur actif. Les produits ont été testés aux 28 étudiants pendant environ 45 minutes. Dans le processus de *test*, le chercheur a distribué une feuille de réponses aux étudiants. Cette enquête est effectuée afin de connaître le niveau de compréhension des apprenants sur le matériel fourni en utilisant les médias interactifs. Pendant l'étape de validation, le chercheur n'installe pas complètement l'application sur l'ordinateur portable et le smartphone de chaque apprenant, c'est parce que tous les apprenants n'apportent pas l'ordinateur portable ou le smartphone, alors que les réponses des apprenants sont écrites sur un papier qui est ensuite corrigé. À partir des résultats des scores obtenus par les apprenants. On a déclaré que le moyen de l'apprenant est en mesure de maîtriser le matériel donné par les médias interactifs que le chercheur a été développé.

Tous les supports pédagogiques possèdent des avantages et des inconvénients, le support pédagogique que le chercheur mène est possède également les inconvénients et les avantages comme les suivants.

a. Les avantages de produit

Le produit qui est développé est destiné aux besoins des apprenants et les objectifs d'apprentissage. De l'aspect général, le support pédagogique a des avantages

qui font des caractéristiques différentes que d'autres médias d'apprentissage, comme les suivants.

- 1) Les médias contiennent des descriptions de matériel et d'évaluation complétées des images et des vidéos pour faciliter la compréhension du matériel présenté
- 2) Les médias peuvent être appliqués en utilisant l'ordinateur et le smartphone basé sur Android
- 3) Les médias peuvent être utilisés dans l'apprentissage autodirigé et guidé en classe.

b. Les inconvénients de produit

Le produit que le chercheur a développé contient également quelques manques comme les suivants.

- 1) Le support ne fonctionne pas correctement si les exigences matérielles minimales ne sont pas satisfaites.
- 2) Le support a un stockage de mémoire important.
- 3) Les médias ne supportent pas l'installation sur iPhone iOS système, qui sont seulement appliqués au smartphone avec système opérationnel (OS) ou Android.

7. Les difficultés et les limites de la recherche

Dans la recherche, le chercheur rencontre quelques difficultés ou limitées comme les suivantes.

- a. La recherche est limitée à une seule institution scolaire, à savoir SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta
- b. L'apprentissage doit être faite dans la salle de langue ou dans la salle multimédia, mais la recherche a été menée uniquement dans la classe X MIA1 SMA Negeri 1

Depok Sleman Yogyakarta en utilisant le projecteur LCD, l'ordinateur portable et en haut-parleurs actifs.

- c. Dans cette étude, les chercheurs sont capables de présenter un seul sujet et de se concentrer sur une compétence, c'est la compréhension écrite.
- d. Basé sur le test qui a été réalisé, il faut que les apprenants doivent apporter un ordinateur portable ou un smartphone d'Android OS, mais en réalité, ils n'apportent pas et il faut que le chercheur donne le matériel en papier imprimé.

E. CONCLUSION

Les résultats de cette recherche sont (1) le support pédagogique interactif basé sur *l'Adobe Flash CS6* en titre *Voilà! C'est mon identité* peut-être appliquée dans l'apprentissage du français dans la compétence de compréhension écrite, et (2) ce produit du support pédagogique interactif est bien appliqué dans la classe en menant une enquête aux 28 participants sur le matériel, la qualité de dessin, et l'interaction entre l'apprenant et le professeur dans l'apprentissage de français. Le résultat de l'enquête montrent que le moyen de score de l'expert de matérielle est 76% ayant une "bonne catégorie", et le moyen de score de l'expert du média est 88% (au premier étape) et 92% (au deuxième étape). En convertissant ce score moyen, il atteint la catégorie "la meilleure". Basée sur le score moyen du professeur de français (96%), ce support pédagogique interactif est efficace à utiliser dans l'apprentissage du français au cours de compréhension écrite au thème *L'Identité*. En menant une enquête aux apprenants sur tous les aspects du produit ou du support pédagogique, les apprenants

expriment ses satisfactions sur ce support pédagogique interactif (la pourcentage montre 84% sur tous les apprenants).

Basée sur les résultats de la recherche, on espère que les apprenants feront prendre l'attention à utiliser ce support pédagogique interactif.

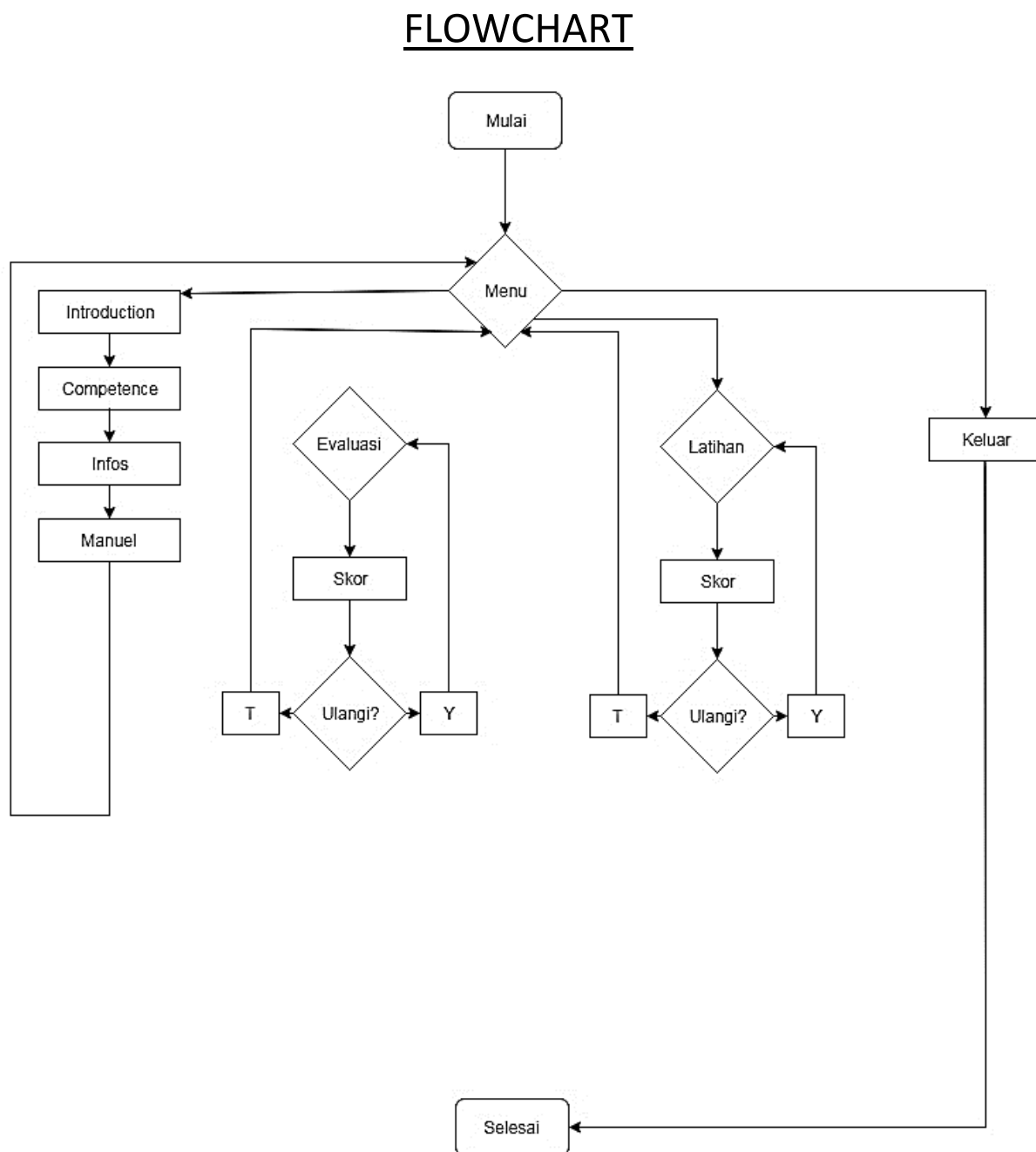
LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.1. Flowchart


1.2. StorybBoard

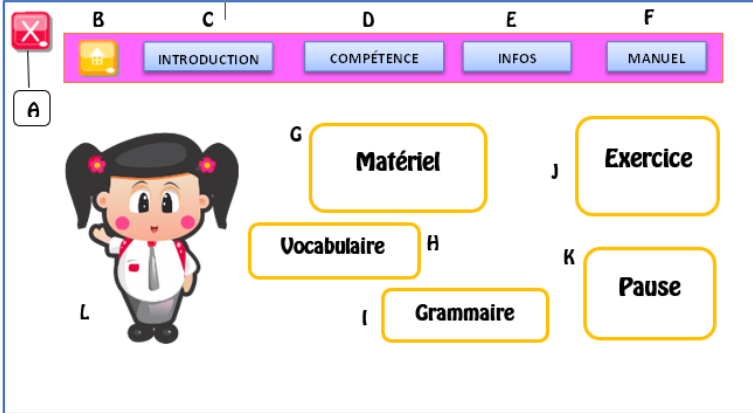
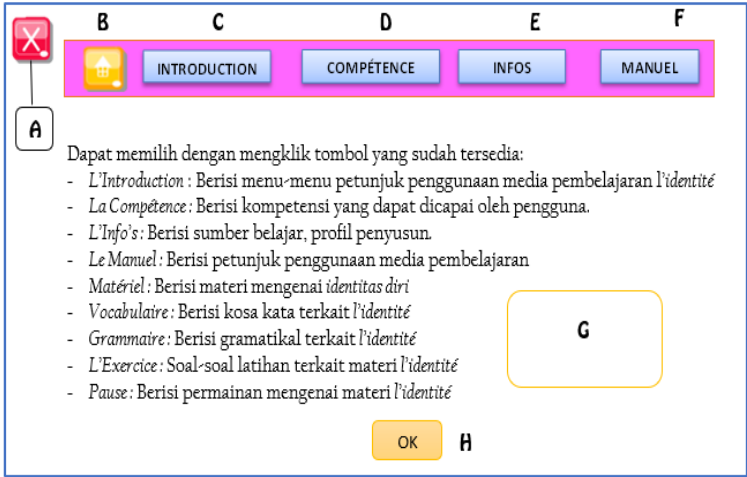
*1.3. Tampilan Media Voilà! C'est Mon
Identité Beserta Prosedur Penggunaan
Media*

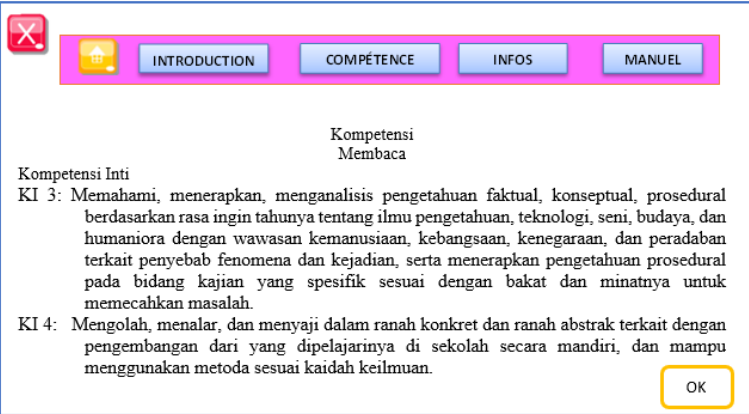

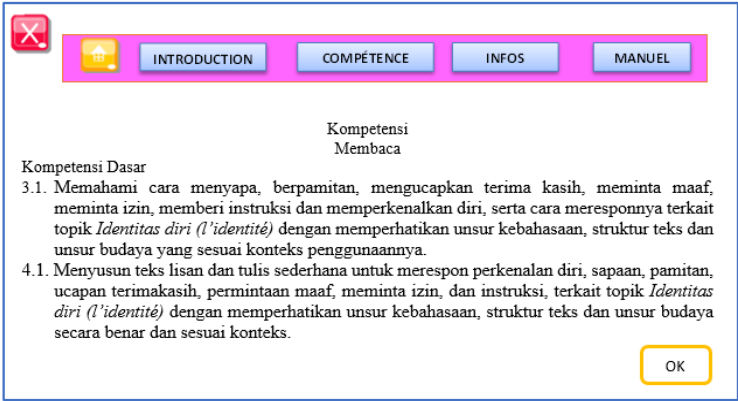
Lampiran 1.1. *Flowchart*Gambar Lampiran 1.1.1. *Flowchart*

Lampiran 1.2. Storyboard

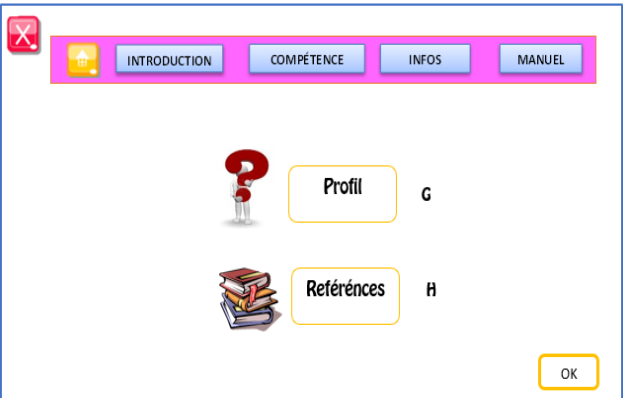


STORYBOARD

Slide	Komponen	Keterangan
1	<p style="text-align: center;">Halaman Pembuka</p>  <p>The storyboard shows a rectangular frame representing the opening page. At the top left is a red square button with a white 'X' (labeled A). Below it is a yellow box with the letter 'A'. To the right of the 'X' button is a French flag (labeled E) flying from a yellow Eiffel Tower. Below the tower is a cartoon girl with black hair in pigtails, wearing a white shirt, grey skirt, and red tie (labeled F). To the right of the girl is a yellow button with the word 'ENTREZ' in red (labeled G). Above the girl and tower is the text 'Voilà. C'est mon identité' in pink and orange (labeled D). To the right of the text are two blue square buttons: one with a white 'B' and one with a white 'C'. At the bottom center is a white box with the letter 'H' and the text 'Créé par: Sri Wahyuni'.</p>	<p>A : Tombol navigasi keluar B : Tombol Navigasi <i>backsound On</i> C : Tombol Navigasi <i>backsound Off</i> D : Judul Media Pembelajaran “<i>Voilà! C’est Mon Identité</i>” E : Menara <i>Eiffel</i> dengan bendera Prancis mempresentasikan karakter bahwa media tentang pembelajaran bahasa Prancis F : Karakter anak SMA dengan baju putih abu-abu yang menandakan jika media ditujukan kepada anak SMA. G : Tombol navigasi untuk masuk ke halaman utama/memulai media pembelajaran. H : Nama pengembang media/penyusun</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px; text-align: center;"> <p>Audio : <i>back sound</i>, ketika di klik pada karakter akan keluar suara “<i>BONJOUR</i>”</p> </div>


Slide	Komponen	Keterangan
2	<p style="text-align: center;">Halaman Utama</p> 	<div style="text-align: right; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Audio: <i>back sound</i></div> <p>A: Tombol navigasi keluar B: Tombol navigasi <i>HOME</i> : untuk kembali ke menu utama C: Tombol navigasi <i>Introduction</i> : menampilkan petunjuk penggunaan media D: Tombol navigasi <i>Compétence</i>: menampilkan kompetensi pembelajaran yang dicapai E: Tombol navigasi <i>Infos</i>: menampilkan sumber belajar dan profil penyusun F: Tombol navigasi <i>Manuel</i> : menampilkan tata cara penggunaan media G: Tombol navigasi <i>Matériel</i> : menampilkan materi <i>l'identité</i> H: Tombol navigasi <i>Vocabulaire</i> : menampilkan kosa kata terkait materi <i>l'identité</i> I : Tombol navigasi <i>Grammaire</i> : menampilkan gramatikal materi <i>l'identité</i> J : Tombol navigasi <i>Exercice</i> : menampilkan latihan soal terkait materi <i>l'identité</i> K: Tombol navigasi <i>Pause</i> : menampilkan latihan soal relaksasi/simulasi L : Animasi pada karakter (tangan melambai-lambai)</p>
3	<p style="text-align: center;">Halaman Introduction</p>  <p>Dapat memilih dengan mengklik tombol yang sudah tersedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'Introduction</i> : Berisi menu-menu petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>l'identité</i> - <i>La Compétence</i> : Berisi kompetensi yang dapat dicapai oleh pengguna. - <i>L'Info's</i>: Berisi sumber belajar, profil penyusun. - <i>Le Manuel</i> : Berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran - <i>Matériel</i> : Berisi materi mengenai <i>identité</i> diri - <i>Vocabulaire</i>: Berisi kosa kata terkait <i>l'identité</i> - <i>Grammaire</i>: Berisi gramatikal terkait <i>l'identité</i> - <i>L'Exercice</i>: Soal-soal latihan terkait materi <i>l'identité</i> - <i>Pause</i> : Berisi permainan mengenai materi <i>l'identité</i> 	<p>A : Tombol navigasi Keluar B : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama) C-F G : Halaman <i>Introduction</i> (menu-menu petunjuk penggunaan media pembelajaran H : Tombol navigasi selesai</p> <div style="text-align: right; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Audio: efek klik <i>button</i></div>

Slide	Komponen	Keterangan
<p>4-6</p>	<p style="text-align: center;">Halaman <i>Compétence</i></p>  <p style="text-align: center;">Kompetensi Membaca</p> <p>Kompetensi Inti</p> <p>KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> <p>KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p> <p style="text-align: right;">OK</p>	<p style="text-align: center;">Halaman <i>Compétence</i></p>  <p style="text-align: center;">Kompetensi Membaca</p> <p>Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami Memahami materi mengenai <i>l'identité</i> berdasarkan wacana tulis 2. Bereksperimen Menjawab pertanyaan, mengenai informasi tertentu dari wacana tulis tentang identitas diri Mencocokkan tulisan dengan gambar/bagan tentang identitas diri Menjawab pertanyaan tentang materi <i>se présenter, la nationalité, la profession</i> <p style="text-align: right;">OK</p>
	<p style="text-align: center;">Halaman <i>Compétence</i></p>  <p style="text-align: center;">Kompetensi Membaca</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik <i>Identitas diri (l'identité)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya. 4.1. Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terimakasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi, terkait topik <i>Identitas diri (l'identité)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks. <p style="text-align: right;">OK</p>	<p>A : Tombol navigasi Keluar</p> <p>B : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>C-F</p> <p>G : Halaman <i>Compétence</i> (kompetensi yang dapat dicapai oleh pengguna Kompetensi Membaca Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator</p> <p>H : Tombol navigasi selesai</p>

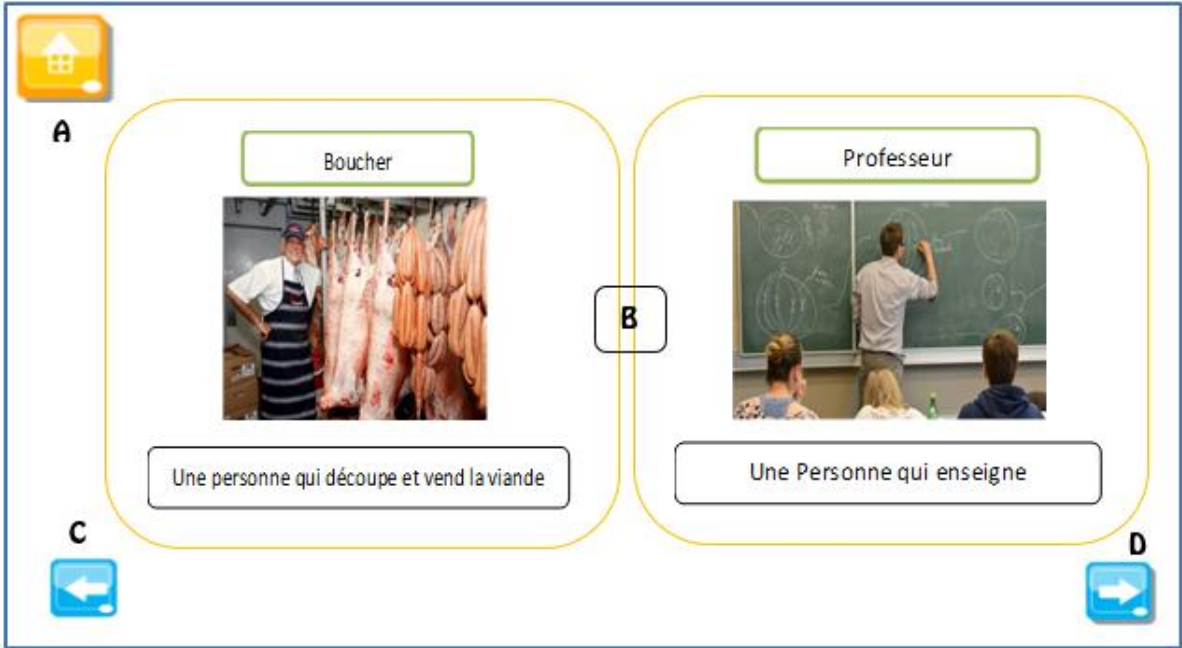
Audio: efek klik button

Slide	Komponen	Keterangan
7	<p style="text-align: center;">Halaman Infos</p>  <p style="text-align: center;">Halaman Profil</p>  <p style="text-align: center;">Halaman Référéncés</p> 	<p>A : Tombol navigasi Keluar</p> <p>B : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>C-F :</p> <p>G : Foto Profil, Profil, Sumber belajar</p> <p>H : Sumber penyusun</p> <p>I : Tombol navigasi selesai</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">Audio: efek klik button</p>

Slide	Komponen	Keterangan
8	<p style="text-align: center;">Halaman Manuel</p>  <p>The screenshot shows a user interface titled "Halaman Manuel". At the top, there is a navigation bar with a red 'X' icon on the left and four buttons: "INTRODUCTION", "COMPÉTENCE", "INFOS", and "MANUEL". Below the navigation bar, there is a list of control icons with their corresponding functions:</p> <ul style="list-style-type: none"> Speaker icon: untuk mendengarkan suara backsound Play icon: untuk memainkan video Speaker with slash icon: untuk membisukan suara backsound Pause icon: untuk menghentikan video sementara Next icon: untuk ke halaman selanjutnya Refresh icon: untuk memainkan ulang permainan Previous icon: untuk ke halaman sebelumnya Home icon: untuk ke menu utama Red 'X' icon: untuk tombol keluar <p>An "OK" button is located at the bottom right of the interface.</p>	<p>A : Tombol navigasi Keluar B : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama) C-F : G : Fungsi-fungsi tombol yang dapat digunakan I : Tombol navigasi selesai</p> <p style="text-align: center;"><i>Audio: efek klik button</i></p>

Slide	Komponen	Keterangan
1	<p style="text-align: center;">Halaman Materi</p>  <p>A : Bonjour. Comment ça va ? B : salut ! Ça va Et toi, ça va ? A : ça va bien, ça va mal, Comme si comme ça. B : Comment tu t'appelles ? A : Je m'appelle Nicolas AB : Comment tu t'appelles ? B : Je m'appelle Marie A : Dit moi ? Quel âge as-tu ? B : J'ai 18 ans A : J'ai 20 ans B : Bonsoir. Où est-ce que tu habites ? A : J'habite à Lyon B : Moi, à Dijon AB : Comment tu t'appelles ? A : Je m'appelle Nicolas AB : Comment tu t'appelles ? B : Je m'appelle Marie A : Au revoir. A la prochaine. B : Salut. A bientôt. A : Au revoir. A la prochaine B : Salut A bientôt.</p> <p>E</p> <p>F</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Tombol navigasi untuk memutar video</p> <p>C : Tombol navigasi untuk menjeda video</p> <p>D : Video terkait materi <i>se presenter</i></p> <p>E : Transkip Video</p> <p>F : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">Audio: video, efek klik <i>button</i></p>

Slide	Komponen	Keterangan
2	<p>The screenshot shows a grid of six profile cards, each with a photo, a name, a location, and a nationality in French. The cards are arranged in two rows of three. The top row contains Pedro (Mexico), Catherine (USA), and Ayu (Indonesia). The bottom row contains Minami (Japan), Hugo (Germany), and Daniel (UK). Navigation buttons are located at the top left (A), bottom left (C), and bottom right (D).</p> <p>A</p> <p>Il s'appelle Pedro Il habite au Mexique Pedro est mexicain</p> <p>B</p> <p>Je m'appelle Catherine J'habite aux États-Unis Je suis américaine</p> <p>Elle s'appelle Ayu Elle habite à Jakarta Elle est indonésienne</p> <p>C</p> <p>Elle s'appelle Minami Elle habite au Japon Minami est japonaise</p> <p>D</p> <p>Il s'appelle Hugo Il habite en Allemagne Il est allemand</p> <p>Je m'appelle Daniel J'habite en Angleterre Je suis anglais</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Materi perkenalan diri, menyebutkan nama, tempat tinggal, dan kebangsaan.</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <p>Audio: efek klik <i>button</i></p>

Slide	Komponen	Keterangan
3	 <p>The screenshot shows a presentation slide with two columns of content. The left column is titled 'Boucher' and features a photograph of a butcher in a striped apron standing next to several large pieces of meat hanging on hooks. Below the photo is the text 'Une personne qui découpe et vend la viande'. The right column is titled 'Professeur' and features a photograph of a teacher standing at a chalkboard, writing on it, with two students in the foreground. Below the photo is the text 'Une Personne qui enseigne'. Navigation buttons are located at the corners: a home button (A) at the top left, a left arrow button (C) at the bottom left, a right arrow button (D) at the bottom right, and a central button (B) between the two columns.</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Materi terkait profesi serta pekerjaan yang dilakukan</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <p>Audio: efek klik <i>button</i></p>

Slide

Materi Slide 4-7

4-7



Dentiste



Un médecin qui soigne les dents



Coiffeuse



Une personne qui coupe les cheveux et les coiffe



Astronaute



Une personne qui va dans l'espace



Docteur



Une personne qui soigne les malades



Peintre



Une personne qui peint des murs, des objets



Pêcheur



Une personne qui attrape des poissons



Pompier



Une Personne chargée de combattre les incendies



Serveuse



Une personne qui sert dans un café, un restaurant



Slide

Materi Slide 8-9

Jardinière



Une personne dont le métier est
d'entretenir les jardins

Cuisinière



Une personne qui prépare des plats

Plumber




Une personne qui répare des tuyaux d'eau et le gaz

Facteur



Une personne qui distribue le courrier

8-9

Slide	Komponen	Keterangan
10	 <p>The screenshot shows a user interface for learning French. It features a central rounded rectangle containing two illustrations. On the left is a male nurse in blue scrubs with a stethoscope, holding a clipboard. Below him is a white box with the text "Il est infirmier". On the right is a female nurse in a blue uniform and cap, also holding a clipboard. Below her is a white box with the text "Elle est infirmière". The interface includes a yellow home button in the top-left corner, a blue left arrow button in the bottom-left corner, and a blue right arrow button in the bottom-right corner.</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Materi terkait profesi antara laki-laki dengan perempuan</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <p>Audio: efek klik <i>button</i></p>

Slide

Materi Slide 11-16



Il est boulanger



Elle est boulangère



Il est actor



Elle est actrice



Il est caissier



Elle est caissière



Il est danseur



Elle est danseuse



Il est électricien



Elle est électricienne

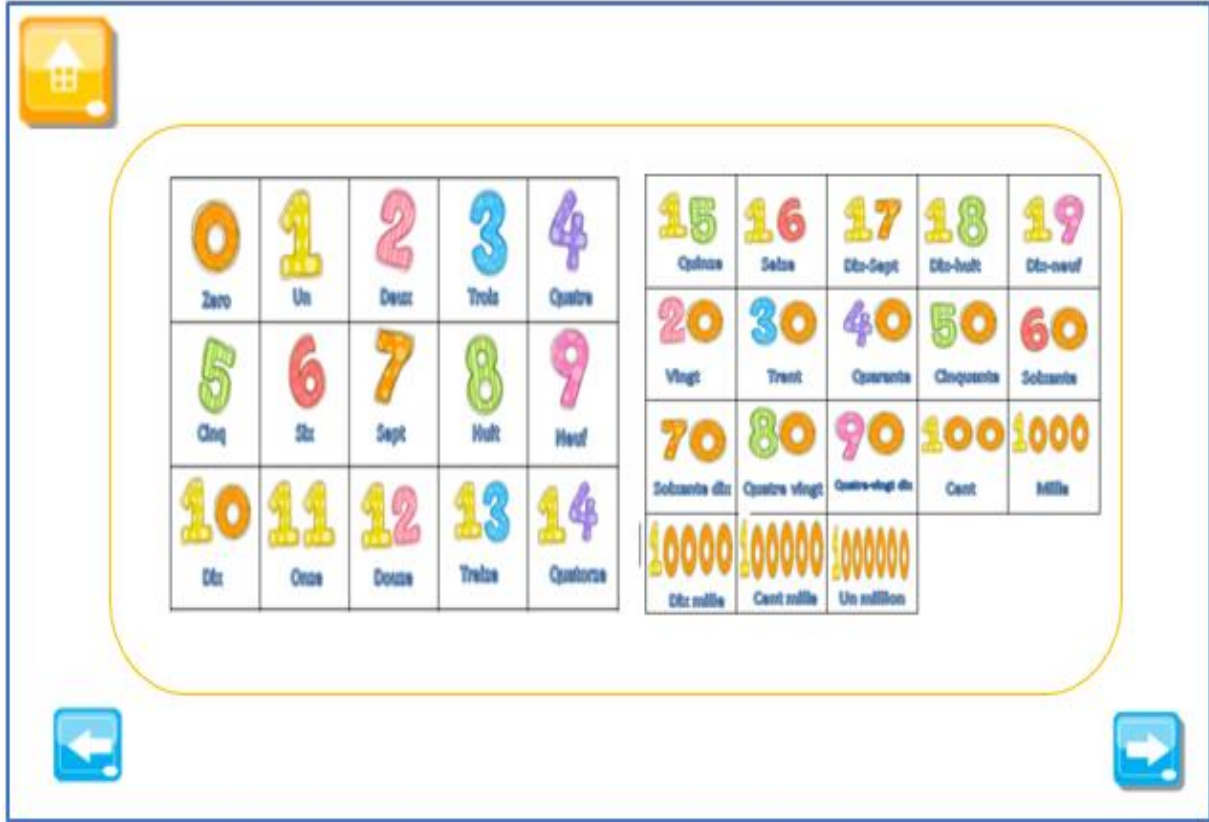
























Il est policier

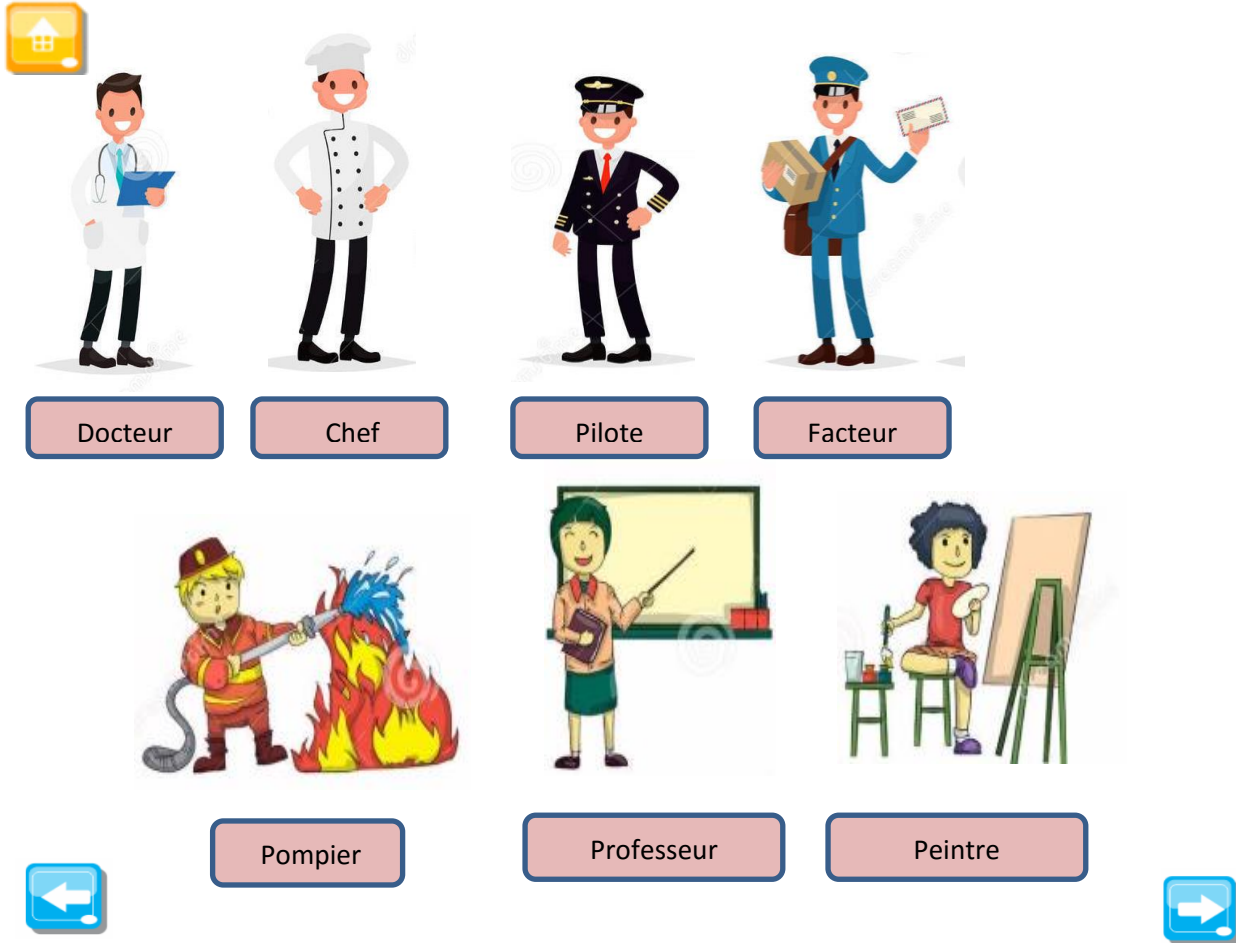







































































Elle est policière

11-16

Slide	Komponen	Keterangan																																								
1-3	<p style="text-align: center;">Halaman Vocabulaire</p>  <p>The screenshot shows a French vocabulary page titled "Halaman Vocabulaire". It contains a grid of numbers and their corresponding French words. The grid is organized into three main sections: 0-9, 10-19, and 20-99. Below these are larger numbers: 100, 1000, 10000, 100000, and 1000000. Navigation buttons for home, back, and forward are visible.</p> <table border="1" data-bbox="430 596 1361 1034"> <tbody> <tr> <td>0 Zero</td> <td>1 Un</td> <td>2 Deux</td> <td>3 Trois</td> <td>4 Quatre</td> <td>15 Quinze</td> <td>16 Seize</td> <td>17 Dix-Sept</td> <td>18 Dix-huit</td> <td>19 Dix-neuf</td> </tr> <tr> <td>5 Cinq</td> <td>6 Six</td> <td>7 Sept</td> <td>8 Huit</td> <td>9 Neuf</td> <td>20 Vingt</td> <td>30 Trent</td> <td>40 Quarante</td> <td>50 Cinquante</td> <td>60 Soixante</td> </tr> <tr> <td>10 Dix</td> <td>11 Onze</td> <td>12 Douze</td> <td>13 Treize</td> <td>14 Quatorze</td> <td>70 Soixante dix</td> <td>80 Quatre vingt</td> <td>90 Quatre-vingt dix</td> <td>100 Cent</td> <td>1000 Mille</td> </tr> <tr> <td>10000 Dix mille</td> <td>100000 Cent mille</td> <td>1000000 Un million</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	0 Zero	1 Un	2 Deux	3 Trois	4 Quatre	15 Quinze	16 Seize	17 Dix-Sept	18 Dix-huit	19 Dix-neuf	5 Cinq	6 Six	7 Sept	8 Huit	9 Neuf	20 Vingt	30 Trent	40 Quarante	50 Cinquante	60 Soixante	10 Dix	11 Onze	12 Douze	13 Treize	14 Quatorze	70 Soixante dix	80 Quatre vingt	90 Quatre-vingt dix	100 Cent	1000 Mille	10000 Dix mille	100000 Cent mille	1000000 Un million								<p>Audio: efek klik <i>button</i></p> <p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : kosakata angka dan penulisannya</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <p>Quelle est votre profession ? Bonjour ! / Salut / Ça va ? / Au revoir Comment allez-vous ? Très bien, merci Et vous ? Pas trop mal Bien, et toi ? Ça va bien, merci Madame Monsieur Mademoiselle</p>
0 Zero	1 Un	2 Deux	3 Trois	4 Quatre	15 Quinze	16 Seize	17 Dix-Sept	18 Dix-huit	19 Dix-neuf																																	
5 Cinq	6 Six	7 Sept	8 Huit	9 Neuf	20 Vingt	30 Trent	40 Quarante	50 Cinquante	60 Soixante																																	
10 Dix	11 Onze	12 Douze	13 Treize	14 Quatorze	70 Soixante dix	80 Quatre vingt	90 Quatre-vingt dix	100 Cent	1000 Mille																																	
10000 Dix mille	100000 Cent mille	1000000 Un million																																								


Slide	Vocabulaire Slide 4-5	Keterangan																				
4-5	<div data-bbox="255 344 338 416" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="394 341 1429 871" style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px;"> <h3 style="margin: 0;">Profession masculin et féminin</h3> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Journaliste</td> <td>Professeur</td> <td>Secrétaire</td> <td>Architecte</td> <td>Photographe</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pilote</td> <td>Dentiste</td> <td>Concierge</td> <td>juge</td> <td>pianiste</td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">Astronaut</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">Électricien</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">Guitariste</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto;">Boulangier</div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="304 1193 389 1273" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="1406 1193 1491 1273" style="text-align: center;">  </div> </div> </div>						Journaliste	Professeur	Secrétaire	Architecte	Photographe						Pilote	Dentiste	Concierge	juge	pianiste	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : kosa kata profesi seseorang perbedaan laki-laki dan perempuan</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 20px;"> Audio: efek klik <i>button</i> </div>
																						
Journaliste	Professeur	Secrétaire	Architecte	Photographe																		
																						
Pilote	Dentiste	Concierge	juge	pianiste																		



Slide	Vocabulaire Slide 6	Keterangan
6	 <p>The slide displays seven professions with their respective illustrations and labels in pink buttons:</p> <ul style="list-style-type: none"> Docteur: A male doctor in a white coat holding a clipboard. Chef: A male chef in a white uniform and hat. Pilote: A male pilot in a dark blue uniform with a cap. Facteur: A male postman in a blue uniform carrying a box and holding a card. Pompier: A male firefighter in a red uniform extinguishing a fire. Professeur: A female teacher in a red shirt and green skirt pointing at a whiteboard. Peintre: A female painter in a red shirt sitting on a stool painting on an easel. <p>Navigation elements include a home button (top left), a back button (bottom left), and a forward button (bottom right).</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : kosa kata berkaitan dengan profesi seseorang</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <p>Audio: efek klik <i>button</i></p>













Slide	Komponen			Keterangan																																																																																												
7	<div style="text-align: center;">  <h2 style="margin: 0;">Les Nationalités</h2> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Pays</th> <th style="width: 25%;">Il est</th> <th style="width: 25%;">Elle est</th> <th style="width: 25%;">Drapeaux</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Afrique</td><td>africain</td><td>africaine</td><td></td></tr> <tr><td>Allemagne</td><td>allemand</td><td>allemande</td><td></td></tr> <tr><td>Angleterre</td><td>anglais</td><td>anglaise</td><td></td></tr> <tr><td>Australie</td><td>australien</td><td>australienne</td><td></td></tr> <tr><td>Bangladesh</td><td>bangladais</td><td>bangladaise</td><td></td></tr> <tr><td>Belgique</td><td>belge</td><td>belge</td><td></td></tr> <tr><td>Bresil</td><td>brésilien</td><td>brésilienne</td><td></td></tr> <tr><td>Canada</td><td>canadien</td><td>canadienne</td><td></td></tr> <tr><td>Chine</td><td>chinois</td><td>chinoise</td><td></td></tr> <tr><td>Coree</td><td>coréen</td><td>coréenne</td><td></td></tr> <tr><td>Espagne</td><td>espagnol</td><td>espagnole</td><td></td></tr> <tr><td>Etats-unis</td><td>américain</td><td>américaine</td><td></td></tr> <tr><td>France</td><td>français</td><td>française</td><td></td></tr> <tr><td>Hollande</td><td>hollandais</td><td>hollandaise</td><td></td></tr> <tr><td>Inde</td><td>indien</td><td>indienne</td><td></td></tr> <tr><td>Irlande</td><td>irlandais</td><td>irlandaise</td><td></td></tr> <tr><td>Italie</td><td>italien</td><td>italienne</td><td></td></tr> <tr><td>Japon</td><td>japonais</td><td>japonaise</td><td></td></tr> <tr><td>Mexique</td><td>mexicain</td><td>mexicaine</td><td></td></tr> <tr><td>Pakistan</td><td>pakistanaïs</td><td>pakistanaise</td><td></td></tr> <tr><td>Portugal</td><td>portugais</td><td>portugaise</td><td></td></tr> <tr><td>Russie</td><td>russe</td><td>russe</td><td></td></tr> </tbody> </table> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">   </div> </div>			Pays	Il est	Elle est	Drapeaux	Afrique	africain	africaine		Allemagne	allemand	allemande		Angleterre	anglais	anglaise		Australie	australien	australienne		Bangladesh	bangladais	bangladaise		Belgique	belge	belge		Bresil	brésilien	brésilienne		Canada	canadien	canadienne		Chine	chinois	chinoise		Coree	coréen	coréenne		Espagne	espagnol	espagnole		Etats-unis	américain	américaine		France	français	française		Hollande	hollandais	hollandaise		Inde	indien	indienne		Irlande	irlandais	irlandaise		Italie	italien	italienne		Japon	japonais	japonaise		Mexique	mexicain	mexicaine		Pakistan	pakistanaïs	pakistanaise		Portugal	portugais	portugaise		Russie	russe	russe		<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : kosa kata berkaitan kebangsaan seorang laki-laki dan perempuan beserta negara dengan benderanya</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 20px;"> Audio: efek klik <i>button</i> </div>
Pays	Il est	Elle est	Drapeaux																																																																																													
Afrique	africain	africaine																																																																																														
Allemagne	allemand	allemande																																																																																														
Angleterre	anglais	anglaise																																																																																														
Australie	australien	australienne																																																																																														
Bangladesh	bangladais	bangladaise																																																																																														
Belgique	belge	belge																																																																																														
Bresil	brésilien	brésilienne																																																																																														
Canada	canadien	canadienne																																																																																														
Chine	chinois	chinoise																																																																																														
Coree	coréen	coréenne																																																																																														
Espagne	espagnol	espagnole																																																																																														
Etats-unis	américain	américaine																																																																																														
France	français	française																																																																																														
Hollande	hollandais	hollandaise																																																																																														
Inde	indien	indienne																																																																																														
Irlande	irlandais	irlandaise																																																																																														
Italie	italien	italienne																																																																																														
Japon	japonais	japonaise																																																																																														
Mexique	mexicain	mexicaine																																																																																														
Pakistan	pakistanaïs	pakistanaise																																																																																														
Portugal	portugais	portugaise																																																																																														
Russie	russe	russe																																																																																														





Slide	Komponen	Keterangan
8	 <p>Quelle est votre nationalité ?</p> <p>Je suis indonésien</p> <p>Je suis indonésienne</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : kosa kata berkaitan kebangsaan seorang laki-laki dan perempuan beserta negara dengan benderanya</p> <p>C : Tombol navigasi menuju materi sebelumnya</p> <p>D : Tombol navigasi menuju materi berikutnya</p> <p>Audio: efek klik <i>button</i></p>




Slide	Komponen	Keterangan
1	<p style="text-align: center;">Halaman L'exercice</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Kata-kata semangat dalam mengerjakan.</p> <p>C : Tombol navigasi menuju latihan soal 1</p> <p>D : Tombol navigasi menuju latihan soal 2</p> <p>E : Tombol navigasi menuju latihan soal 3</p> <p>F : Tombol navigasi menuju latihan soal 4</p> <p>G : Tombol navigasi menuju latihan soal 5</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 20px;"> Audio: efek klik <i>button</i> </div>


Slide	Komponen	Keterangan																				
2-3	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <div style="float: left; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">300.000</div>  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Arnaud : Salut, Marc ! Marc : Salut ! Ça va ? Arnaud : Oui, pas mal et toi ? Marc : Super ! Voilà Natalia ? Tu n'es pas française ? Natalia : Non, Je suis espagnole Arnaud : Où tu habites ? A Madrid ? Natalia : Non, J'habite à Barcelone Arnaud : Tu es en vacances à Tours ? Natalia : Non, Je suis ici pour étudier, avec Inter jeunes. Je reste quatre mois au Lycée, dans la classe de Marc Arnaud : Tu as quel âge ? Natalia : J'ai 17 ans. Quelle est ta profession ? Arnaud : Je suis étudiant. Bravo ! Tu parles bien français ! Natalia : Merci Arnaud : Au revoir, Salut, Marc ! Natalia et Marc : A plus !</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">OK</div> </div> </div>	<p>A : Durasi waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal.</p> <p>B : Wacana pendek untuk menjawab soal</p> <p>C : Tombol navigasi memulai mengerjakan soal</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px; text-align: center;"> Audio: efek klik <i>button</i>, efek jawaban benar, efek jawaban salah </div>																				
	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <div style="float: left; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">300.000</div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">VRAI OU FAUX !</div> <div style="float: right; border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; margin-bottom: 10px;">Materi</div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;"></th> <th style="width: 15%; text-align: center;">Vrai</th> <th style="width: 15%; text-align: center;">Faux</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Il y a 3 personnes dans le dialogue.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Natalia est française</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>3. Natalia habite à Madrid</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td>4. Marc est étudiant</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Arnaud est étudiant</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. Natalia a dix-huit ans</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </tbody> </table> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; display: inline-block;">SCORE</div> </div> </div>		Vrai	Faux	1. Il y a 3 personnes dans le dialogue.	✓		2. Natalia est française		✓	3. Natalia habite à Madrid		✓	4. Marc est étudiant	✓		5. Arnaud est étudiant	✓		6. Natalia a dix-huit ans		✓
	Vrai	Faux																				
1. Il y a 3 personnes dans le dialogue.	✓																					
2. Natalia est française		✓																				
3. Natalia habite à Madrid		✓																				
4. Marc est étudiant	✓																					
5. Arnaud est étudiant	✓																					
6. Natalia a dix-huit ans		✓																				

Slide	Komponen	Keterangan
4-5	<div data-bbox="257 327 1332 790">  <div data-bbox="1131 351 1299 422" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">300.000</div>  <p>Salut ! Je me présente. Je m'appelle Ozil. Je suis étudiant. J'ai 10 ans. Je suis français et j'habite à Lyon. A l'école, j'aime surtout l'anglais, la littérature et l'histoire. J'adore le cinéma et les bandes dessinées. J'aime beaucoup le chat. A l'école je n'aime pas beaucoup les mathématiques. Je n'aime pas du tout le brocoli.</p> <div data-bbox="1086 702 1209 766" style="border: 2px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">OK</div> </div> <div data-bbox="257 805 1332 1300"> <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">295.832</div> <p>Prénom : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>Âge : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>Nationalité : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>Ville : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>N'aime pas : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>Adore : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>Profession : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>Pays : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <p>Aime : <input type="text" value="Enter text..."/></p> <div data-bbox="280 1204 459 1276" style="border: 2px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 10px;">Materi</div> <div data-bbox="504 1204 840 1260" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">À Á à Ê É È ê é è Ç ç œ ô</div> </div>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Durasi waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal.</p> <p>C : Wacana pendek untuk menjawab soal</p> <p>D : Tombol navigasi memulai mengerjakan soal</p> <div data-bbox="1433 614 1915 750" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Audio: efek klik <i>button</i>, efek jawaban benar, efek jawaban salah</p> </div> <p>A : Durasi waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal.</p> <p>O : Untuk melihat nilai yang diperoleh dengan menjawab soal yang ada dengan mengetikkan di kolom yang sudah tersedia.</p> <p>C : Kolom huruf accent bahasa Prancis dapat digunakan dengan cara <i>copy paste</i></p> <p>D : Tombol navigasi untuk kembali kepada materi soal.</p> <p>Jawaban Soal Ozil, 10 ans, français, Lyon, France, étudiant, le cinéma et les bandes dessinées, le chat, le brocoli</p>

Slide	Komponen	Keterangan
6-7	<div data-bbox="264 304 450 357" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">300.000</div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: 30%; text-align: center;">   Il s'appelle Neymar Il habite au Brésil Il est </div> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: 30%; text-align: center;">   Je m'appelle Marie J'habite à Paris Je suis </div> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: 30%; text-align: center;">   Elle s'appelle Ayu Elle habite à Jakarta Elle est </div> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: 30%; text-align: center;">   Je m'appelle Minami J'habite au Japon Je suis </div> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: 30%; text-align: center;">   Il s'appelle Hugo Il habite en Allemagne Il est </div> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: 30%; text-align: center;">   Je m'appelle Daniel J'habite en Angleterre Je suis </div> </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">brésilien</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">française</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">indonésien</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">allemand</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">anglais</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">chinois</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">indonésien</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">chinoise</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">canadien</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">japonaise</div> </div>	<p>A : Durasi waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal.</p> <p>B : Menjawab soal berkaitan dengan kebangsaan seseorang.</p> <p>C : Tombol navigasi untuk memilih jawaban yang benar.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px; text-align: center;"> Audio: efek klik <i>button</i>, efek jawaban benar, efek jawaban salah </div>

Slide	Komponen Materi	Keterangan
8-11	<div data-bbox="264 331 452 384" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block;">300.000</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Qui distribute le courrier?</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr; gap: 10px;"> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le facteur</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le policier</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">L'astronaute</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le docteur</div> </div> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Qui soigne les malades?</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr; gap: 10px;"> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le facteur</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le dentiste</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le docteur</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le peintre</div> </div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Qui soigne les dents ?</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr; gap: 10px;"> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le facteur</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le professeur</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le dentiste</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le pompier</div> </div> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Qui enseigne dans la classe ?</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr; gap: 10px;"> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le peintre</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le policier</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">L'astronaute</div> <div style="background-color: #00b0f0; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;">Le professeur</div> </div> </div> </div>	<p>A : Durasi waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal.</p> <p>B : Menjawab soal berkaitan dengan profesi seseorang</p> <p>C : Tombol navigasi untuk memilih jawaban yang benar.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Audio: efek klik <i>button</i>, efek jawaban benar, efek jawaban salah</p> </div>

Slide	Komponen Materi	Keterangan
11-15	<div data-bbox="264 331 452 384" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block;">300.000</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Qui voyage dans l'espace ?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le facteur</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">L'astronaute</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le pompier</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le policier</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le docteur</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le peintre</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">L'astronaute</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le professeur</div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Qui contrôle la circulation sur la route ?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le policier</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le professeur</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le facteur</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le policier</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le dentiste</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le pompier</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le peintre</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00B0F0; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Le docteur</div> </div> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Qui peint des murs, des objets ?</p> </div> </div> </div>	<p>A : Durasi waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal.</p> <p>B : Menjawab soal berkaitan dengan profesi seseorang</p> <p>C : Tombol navigasi untuk memilih jawaban yang benar.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Audio: efek klik <i>button</i>, efek jawaban benar, efek jawaban salah</p> </div>

Slide	Komponen	Keterangan
16-18	<div data-bbox="297 336 463 395" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block;">300.000</div>  <p data-bbox="490 419 1326 719"> Bonjour ! Je m'appelle Mona. Je suis professeur. J'ai 23 ans, je suis anglaise et j'habite à Londres. Je parle français et anglais. J'ai de longs cheveux bruns et des yeux noirs, j'aime beaucoup les animaux, mon animal de compagnie est un hamster, il s'appelle Sobi. Mes hobbies chantent et lisent, je lis surtout les contes des fées. Mon père s'appelle John et ma mère s'appelle Lisa. Ils sont les américaines. Ils habitent aux États-Unis. Ils sont acteur et chanteuse. Au revoir </p> <div data-bbox="1205 671 1330 743" style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 2px; display: inline-block;">OK</div>	

300.000

Materi

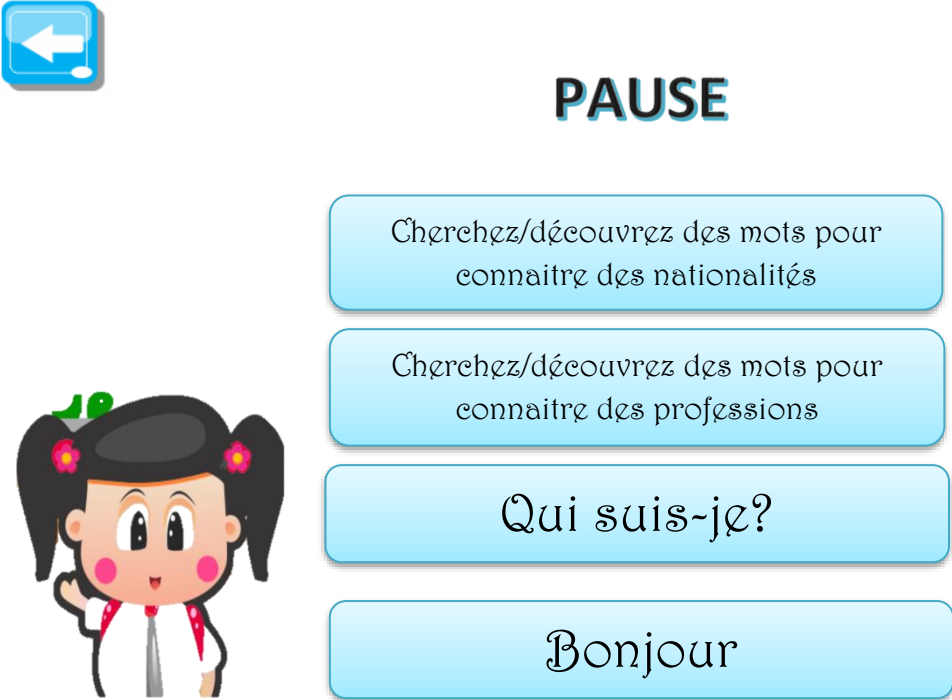
Elle s'appelle Doni

un chaton

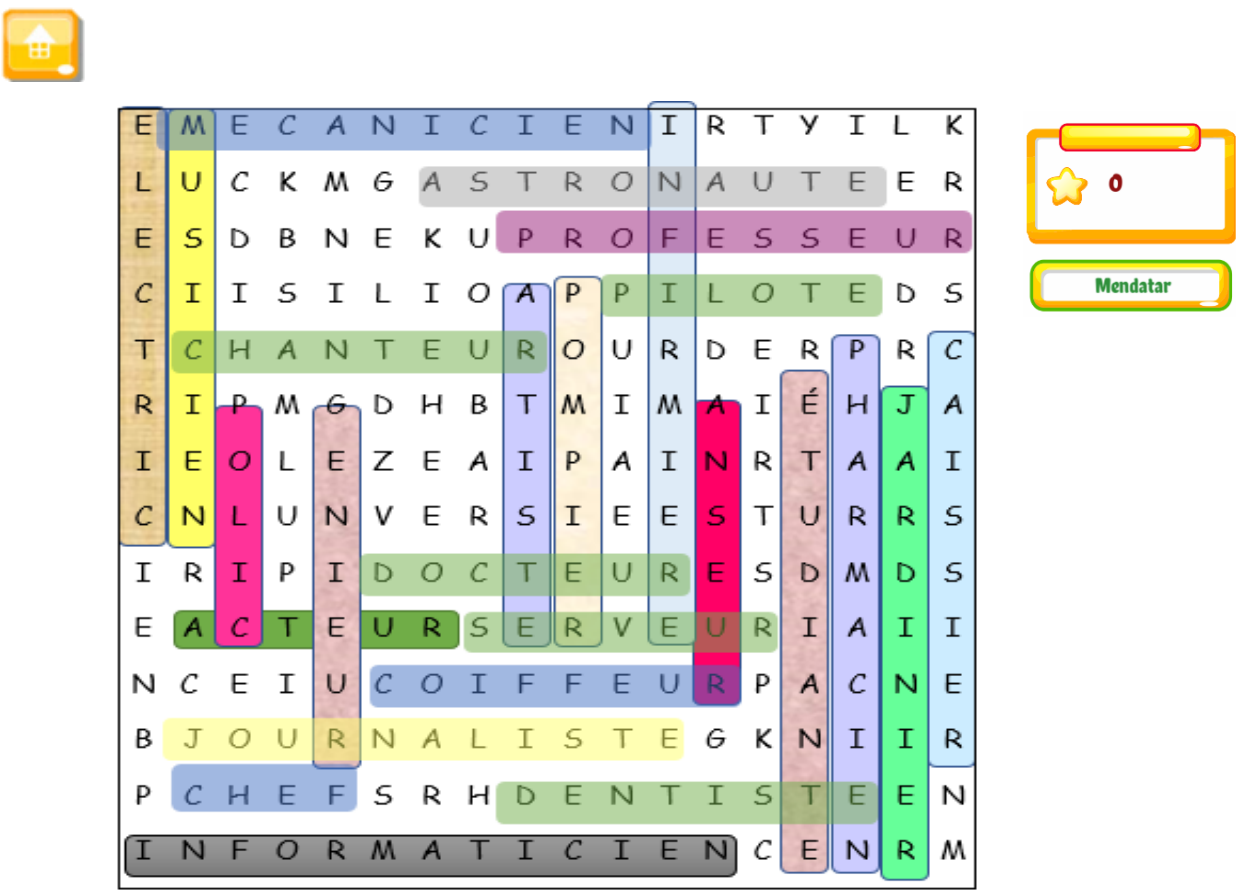
Elle s'appelle Mona

un hamster






Slide	Komponen Materi	Keterangan
18-30	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">300.000</div> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px; color: orange;">Materi</div> </div> <p>Quelle est sa profession ? Elle habite où ? Quel âge a Mona?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>Il est professeur</p> <p>Elle est professeur</p> <p>Il est étudiante</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Elle habite à Londres</p> <p>Elle habite aux États-Unis</p> <p>Elle habite à Paris</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Elle a vingt-deux ans</p> <p>Elle a trente-trois ans</p> <p>Elle a vingt-trois ans</p> </div> </div> <p>Quelle est sa nationalité ? Quelle est sa hobby? Quelle lecture elle aime?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>Elle est française</p> <p>Elle est anglaise</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>le dessin et la lecture</p> <p>la danse et la lecture</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>les contes des fées</p> <p>les bandes dessinées</p> </div> </div> <p>Comment s'appelle le père de Mona</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>Il s'appelle John</p> <p>Il s'appelle Lisa</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Comment s'appelle la mère de Mona</p> <p>Elle s'appelle John</p> <p>Elle s'appelle Lisa</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Comment s'appelle-t-il?</p> <p>Il s'appelle Sobi</p> <p>Il s'appelle Lilo</p> </div> </div> <p>Est-ce qu'ils sont américains ? Quel est leurs professions? Ils habitent où ?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>Oui, Ils sont américains</p> <p>Non, Ils sont anglaises</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Ce sont acteur et chanteuse</p> <p>Ce sont professeur et chanteuse</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Ils habitent aux États-Unis</p> <p>Ils habitent à Londres</p> </div> </div>	<p>A : Durasi waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal.</p> <p>B : Soal mengenai teks wacana yang telah diberikan.</p> <p>C : Tombol navigasi pilihan jawaban yang disediakan dengan memilih salah satu jawaban yang paling tepat.</p> <p>D : Tombol navigasi untuk kembali kepada materi soal</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Audio: efek klik <i>button</i>, efek jawaban benar, efek jawaban salah</p> </div>



Slide	Komponen	Keterangan
1		<p>A : Tombol navigasi untuk kembali ke menu utama</p> <p>B : Gambar karakter anak</p> <p>C : Pause 1 : Tombol navigasi untuk mencari kosa kata yang berkaitan dengan kebangsaan seseorang baik perempuan maupun laki-laki, sebanyak-banyaknya.</p> <p>Pause 2 : Tombol navigasi untuk mencari kosa kata yang berkaitan dengan profesi seseorang, sebanyak-banyaknya.</p> <p>Pause 3 : Tombol navigasi untuk menebak pekerjaan seseorang</p> <p>Pause 4 : Tombol navigasi untuk melengkapi dialog yang rumpang.</p> <p style="text-align: right;">Audio: efek klik <i>button</i></p>


Slide	Komponen	Keterangan
2		<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Huruf huruf yang menghubungkan suatu kosa kata yang benar berkaitan dengan kebangsaan seseorang (laki-laki/perempuan).</p> <p>C : Papan untuk melihat skor yang di dapatkan setiap kosakata 10 poin</p> <p>D : Papan penanda untuk mencari kosa kata secara mendatar/menurun</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Audio: efek klik <i>button</i>, efek poin yang diperoleh (kosa kata benar)</p> </div>

Slide	Komponen	Keterangan
3		<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Huruf huruf yang menghubungkan suatu kosa kata yang benar berkaitan dengan profesi seseorang (laki-laki/perempuan).</p> <p>C : Papan untuk melihat skor yang di dapatkan setiap kosakata 10 poin</p> <p>D : Papan penanda untuk mencari kosa kata secara mendatar/menurun</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Audio: efek klik <i>button</i>, efek poin yang diperoleh (kosa kata benar)</p> </div>

Slide	Komponen	Keterangan
4	<p>The screenshot shows a user interface for a French lesson. At the top left is a home button (A). A speech bubble (B) contains the text: "Je travaille sur scène", "Je chante des chansons", and "J'utilise ma voix pour produire une succession en concert de la musique". Below this is a cartoon girl (C) with red pigtails and a yellow dress. To her right is a question button (D) that says "Qui suis - je?". Below the question are eight empty input boxes (E) for typing the answer. At the bottom is a keyboard (D) with letters Q, W, E, R, T, Y, U, I, O, P on the top row; A, S, D, F, G, H, J, K, L on the middle row; and Z, X, C, V, B, N, M on the bottom row.</p>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Deskripsi pekerjaan</p> <p>C : Gambar deskripsi pekerjaan</p> <p>D : Pertanyaan siapa saya ?</p> <p>E : Kotak penampil huruf yang diketik sesuai jawaban yang benar</p> <p>D : Papan ketik huruf dalam menjawab</p> <p>Audio: efek suara klik <i>button</i>, efek suara jawaban benar.</p>

Slide	Komponen Materi	Keterangan
5-9	 <p data-bbox="562 363 965 571">Je travaille à l'hôpital Je traite les problèmes de santé des individus J'utilise un stéthoscope</p> <p data-bbox="584 587 931 687">Qui suis - je?</p>  <p data-bbox="1223 331 1659 491">Je prends des passagers à destination Je conduis l'avion Je porte une uniforme blanche</p> <p data-bbox="1256 507 1597 603">Qui suis - je?</p>  <p data-bbox="506 970 909 1129">Je porte mon chapeau blanc Je travaille dans la cuisine Je fais des mets délicieux</p> <p data-bbox="528 1161 875 1257">Qui suis - je?</p>  <p data-bbox="1155 730 1559 890">Je conduis un camion rouge Je porte un uniforme orange Je travaille pour éteindre le feu</p> <p data-bbox="1189 922 1529 1018">Qui suis - je?</p>  <p data-bbox="1301 1070 1675 1241">Je travaille à l'hôpital J'aide le docteur Je prends la température</p> <p data-bbox="1335 1257 1648 1353">Qui suis - je?</p>	<p data-bbox="1753 323 1933 459">A : Gambar deskripsi pekerjaan</p> <p data-bbox="1753 475 1933 563">B : Deskripsi pekerjaan</p> <p data-bbox="1753 579 2022 659">C : Pertanyaan siapa saya ?</p> <p data-bbox="1731 890 2011 1098">Audio: efek suara klik <i>button</i>, efek suara jawaban benar.</p>

Slide	Komponen	Keterangan
10	<div data-bbox="293 316 949 1027" style="background-color: #fff9c4; padding: 10px;"> <p>Nico : Bonjour !</p> <p>Maïa : - - - - - (1) ✓</p> <p>Nico : - - (2) m'appelle Nicolas, Je suis professeur. Alors, toi. - - - - - (3) t'appelles tu ?</p> <p>Maïa : Je m'appelle Maïa</p> <p>Nico : Quel - - - (4) as-tu ?</p> <p>Maïa : J'ai douze - - - (5)</p> <p>Nico : Dans quelle ville habites-tu ?</p> <p>Maïa : J' - - - - - (6) à Rabat</p> <p>Nico : Tu viens d'où ?</p> <p>Maïa : Je - - - - - (7) du Maroc</p> <p>Nico : Quelle est ta - - - - - (8) ?</p> <p>Maïa : Je suis Marocaine. Et vous ?</p> <p>Nico : Je suis - - - - - (9) je viens de Paris ! Quelle est ta - - - - - (10) ?</p> <p>Maïa : Je suis étudiante.</p> </div> <div data-bbox="1249 300 1464 392" style="text-align: right;">   </div> <div data-bbox="965 639 1480 927" style="text-align: center; border: 2px solid #00aaff; border-radius: 20px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <div style="background-color: #add8e6; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; border-radius: 10px;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #00aaff; border-radius: 10px; padding: 5px 20px; background-color: #e0f7fa;">Bonjour</div> <div style="border: 1px solid #00aaff; border-radius: 10px; padding: 5px 20px; background-color: #e0f7fa;">viens</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #00aaff; border-radius: 10px; padding: 5px 20px; background-color: #e0f7fa;">profession</div> <div style="border: 1px solid #00aaff; border-radius: 10px; padding: 5px 20px; background-color: #e0f7fa;">Comment</div> </div> </div>	<p>A : Tombol navigasi <i>HOME</i> (untuk kembali ke menu utama)</p> <p>B : Tombol navigasi untuk ke menu pilihan <i>pause</i></p> <p>C : Dialog rumpang</p> <p>D : Tombol navigasi pilihan jawaban untuk melengkapi dialog yang rumpang sesuai teks yang ditunjuk, klik sesuai jawaban yang benar</p> <div data-bbox="1576 963 1957 1118" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>Audio: efek suara klik <i>button</i>, efek suara jawaban benar.</p> </div>



Slide	Komponen	Keterangan
		<p>A : Papan <i>score</i> pada latihan soal, setiap 1 jawaban benar mendapatkan 10 poin per semua jumlah soal.</p> <p>B : Tombol navigasi untuk kembali ke pertanyaan</p> <p>C : Tombol navigasi untuk mengulangi soal yang sama</p> <div data-bbox="1458 671 1933 780" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Audio: efek suara klik <i>button</i>, efek atas <i>score</i> yang didapat</p> </div> <p>A : Papan <i>score</i> pada simulasi soal, setiap jawaban benar akan mendapatkan apresiasi sangat bagus.</p> <p>B : Tombol navigasi untuk kembali ke menu sebelumnya</p> <p>C : Tombol navigasi untuk melanjutkan soal berikutnya.</p>

“Voilà! C’est Mon Identité”

Langkah pertama sebelum menggunakan media yaitu harap menginstal aplikasi “Voilà! C’est Mon Identité” terlebih dahulu pada masing-masing perangkat, *smartphone* ber-OS *Android* dengan format (*.apk), *laptop / Personal Computer (PC)* berformat (*.exe). Sebelum menginstal, demi kelancaran dalam menjalankan aplikasi mohon perhatikan *hardware requirement* yang tertera pada kemasan. Langkah selanjutnya setelah aplikasi “Voilà! C’est Mon Identité” terinstal akan menampilkan layar pembuka sebagai berikut :



Gambar Lampiran 1.3.1. **Halaman Pembuka**

Langkah kedua, Klik tombol ENTREZ untuk masuk ke menu utama (klik tombol  backsound ON, klik tombol  backsound OFF tanpa suara, klik karakter untuk mendengarkan suara “Bonjour”.



Gambar Lampiran 1.3.2. **Halaman Utama**

Masuk pada halaman utama (*HOME*), terdapat menu yang tersedia diatas.

Langkah ketiga, untuk mengetahui kegunaan menu-menu yang tersedia, masuk ke menu *Introduction*.



Gambar Lampiran 1.3.3. **Halaman Introduction**

Langkah keempat, untuk melihat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator yang dapat dicapai oleh pengguna masuk ke menu *Compétence*.



Gambar Lampiran 1.3.4. Halaman *Compétence*.

Langkah kelima, ketuk menu *Infos* untuk melihat profil penyusun dan sumber pustaka.



Gambar Lampiran 1.3.5. Halaman *Info Profil*




Gambar Lampiran 1.3.6. **Halaman *Info Référéncé***

Langkah keenam, Klik menu *Manuel* untuk menampilkan kegunaan tombol-tombol yang ada pada media.



Gambar Lampiran 1.3.7. **Halaman *Manuel***


Langkah ketujuh, untuk memulai materi klik tombol *Matériel*. Materi disajikan dengan gambar, video, dan teks yang berkaitan dengan identitas diri.






The screenshot shows a French language learning interface. On the left, there is a video player with a play button and a pause button. The video shows two people talking under a tree. The person on the left says "Salut!" and "Ça va?". The person on the right says "Bonjour" and "Comment ça va?". On the right side of the interface, there is a list of French phrases and their translations:

A : Bonjour. Comment ça va ?
 B : salut ! Ça va
 Et toi, ça va ?
 A : ça va bien, ça va mal,
 Comme si comme ça.
 B : Comment tu t'appelles ?
 A : Je m'appelle Nicolas
 AB : Comment tu t'appelles ?
 B : Je m'appelle Marie
 A : Dit moi ? Quel âge as-tu ?
 B : J'ai 18 ans
 A : J'ai 20 ans
 B : Bonsoir. Où est-ce que tu habites ?
 A : J'habite à Lyon
 B : Moi, à Dijon
 AB : Comment tu t'appelles ?
 A : Je m'appelle Nicolas
 AB : Comment tu t'appelles ?
 B : Je m'appelle Marie
 A : Au revoir. A la prochaine.
 B : Salut. A bientôt.
 A : Au revoir. A la prochaine
 B : salut A bientôt.

Gambar Lampiran 1.3.8. *Halaman Matériel*

Klik tombol  jika ingin kembali ke menu HOME, tidak melanjutkan materi.

Klik tombol  untuk menjalankan video bertema perkenalan dalam bahasa Prancis, klik

tombol  untuk menjeda video yang berjalan, setelah membaca materi untuk pergi ke materi selanjutnya klik tombol 




The screenshot shows a French language learning interface with six cards, each featuring a photo of a person and their name and nationality. The cards are arranged in two rows of three. The first row contains:

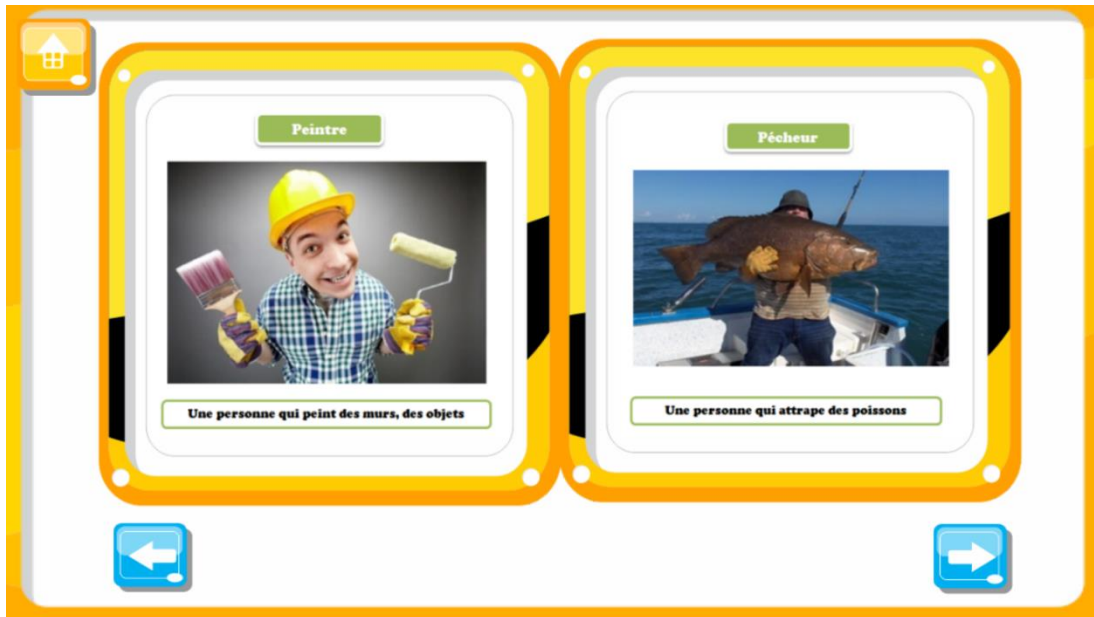
- Il s'appelle Pedro
Il habite au Mexique
Pedro est mexicain
- Je m'appelle Catherine
J'habite aux États-Unis
Je suis américaine
- Elle s'appelle Ayu
Elle habite à Jakarta
Elle est indonésienne

The second row contains:

- Elle s'appelle Minami
Elle habite au Japon
Minami est japonaise
- Il s'appelle Hugo
Il habite en Allemagne
Il est allemand
- Je m'appelle Daniel
J'habite en Angleterre
Je suis anglais

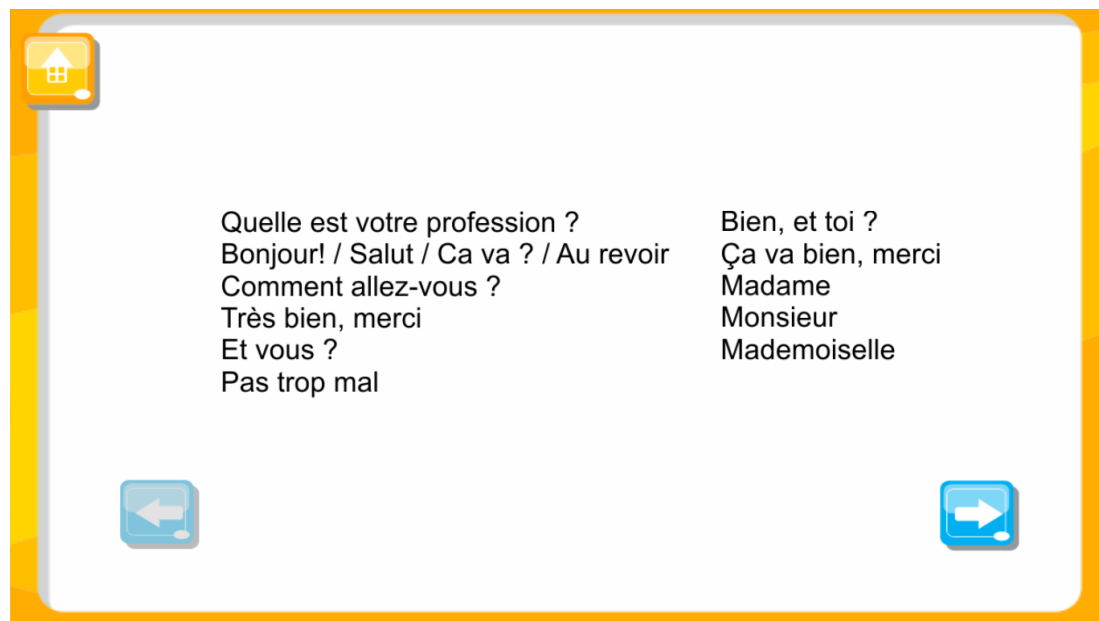
Gambar Lampiran 1.3.9. *Halaman Matériel*

Apabila ingin pergi ke materi sebelumnya, pengguna bisa klik tombol 



Gambar Lampiran 1.3.10. **Halaman Matériel**

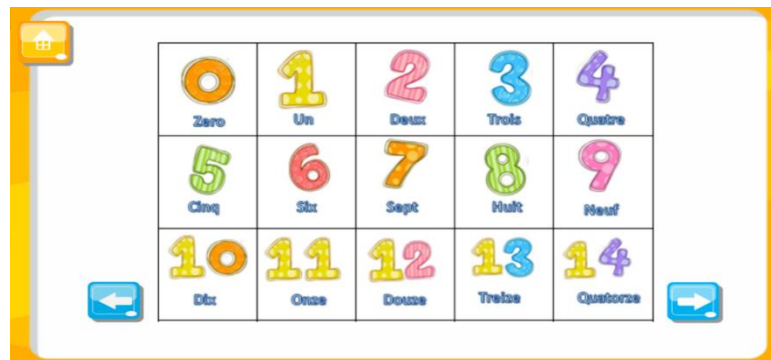
Langkah kedelapan, pengguna akan melanjutkan pada menu *Vocabulaire* (kosakata). Pada menu ini pengguna akan disuguhkan dengan kosakata bahasa Prancis tentang identitas diri, profesi seseorang, kebangsaan seseorang, dan angka dalam bahasa Prancis.



Gambar Lampiran 1.3.11. **Halaman Vocabulaire**



Gambar Lampiran 1.3.12. Halaman *Vocabulaire*




Gambar Lampiran 1.3.13. Halaman *Vocabulaire*

Les Nationalités

Pays	Il est	Elle est	Drapeaux	
Afrique	africain	africaine		
Allemagne	allemand	allemande		
Angleterre	anglais	anglaise		
Australie	australien	australienne		
Bangladesh	bangladais	bangladaise		
Belgique	belge	belge		
Brésil	brésilien	brésilienne		
Canada	canadien	canadienne		
Chine	chinois	chinoise		
Corée	coréen	coréenne		
Espagne	espagnol	espagnole		
Etats-Unis	américain	américaine		
France	français	française		
Hollande	hollandais	hollandaise		
Inde	indien	indienne		
Irlande	irlandais	irlandaise		
Italie	italien	italienne		
Japon	japonais	japonaise		
Mexique	mexicain	mexicaine		
Pakistan	pakistanaï	pakistanaise		
Portugal	portugais	portugaise		
Russie	russe	russe		

Gambar Lampiran 1.3.14. Halaman *Vocabulaire*



Adjectif Possessif




Sujet	Mas.Sg	Fém.Sg	Pluriel
Je	Mon	Ma	Mes
Tu	Ton	Ta	Tes
Il/Elle	Son	Sa	Ses
Nous	Notre	Notre	Nos
Vous	Votre	Votre	Vos
Ils/Elles	Leur	Leur	Leurs

Exemples :

Mon frère s'appelle Jose
Ma voiture est rouge

Exceptions :

Ma adresse (f) → Mon adresse Ta amie (f) → Ton amie
Sa-entreprise (f) → Son entreprise



Gambar Lampiran 1.3.17. **Halaman Grammaire**




Les verbes en -er

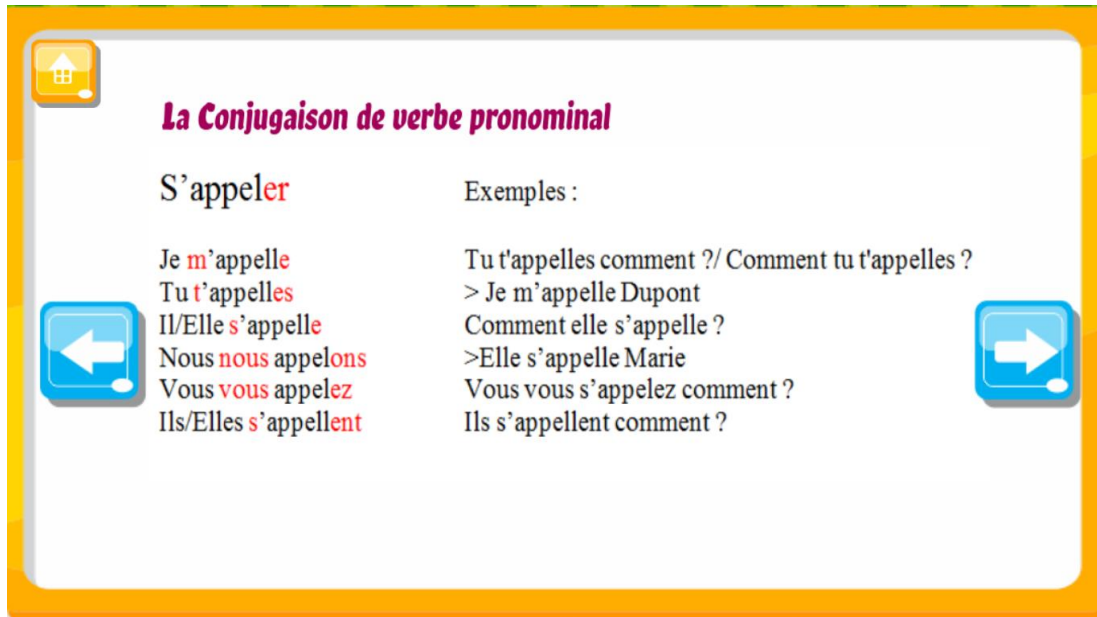
Travailler (bekerja)

Je travaile
Tu travailes
Il/Elle travaile
Nous travailons
Vous travailez
Ils/Elles travailent

Exemples :

Quelle est votre profession ?
- Je suis journaliste
- Je travaille comme secrétaire
Où travaillent-ils ?
Ils travaillent à Vienne chez L'Oréal



Gambar Lampiran 1.3.18. **Halaman Grammaire**



La Conjugaison de verbe pronominal

S'appeler

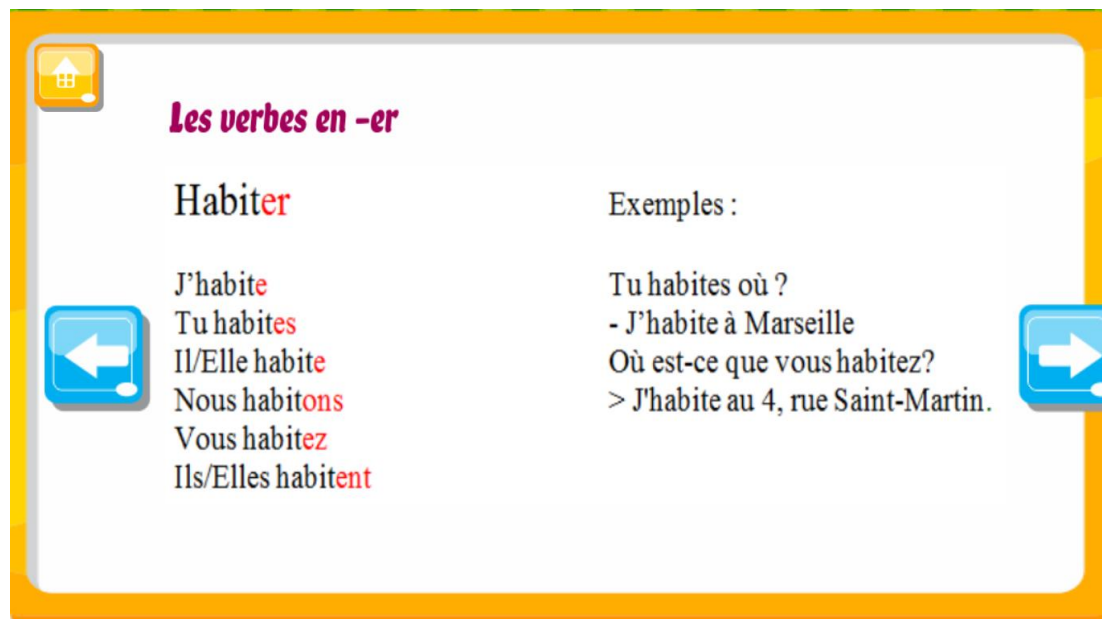
Je **m'**appelle
 Tu **t'**appelles
 Il/Elle **s'**appelle
 Nous **nous** appelons
 Vous **vous** appelez
 Ils/Elles **s'**appellent

Exemples :

Tu t'appelles comment ? / Comment tu t'appelles ?
 > Je m'appelle Dupont
 Comment elle s'appelle ?
 > Elle s'appelle Marie
 Vous vous s'appelez comment ?
 Ils s'appellent comment ?

Gambar Lampiran 1.3.19. **Halaman Grammaire**

Untuk mencoba simulasi refleksi latihan soal masuk pada menu *Pause*. Latihan soal tersedia pada menu *Exercise*.



Les verbes en -er

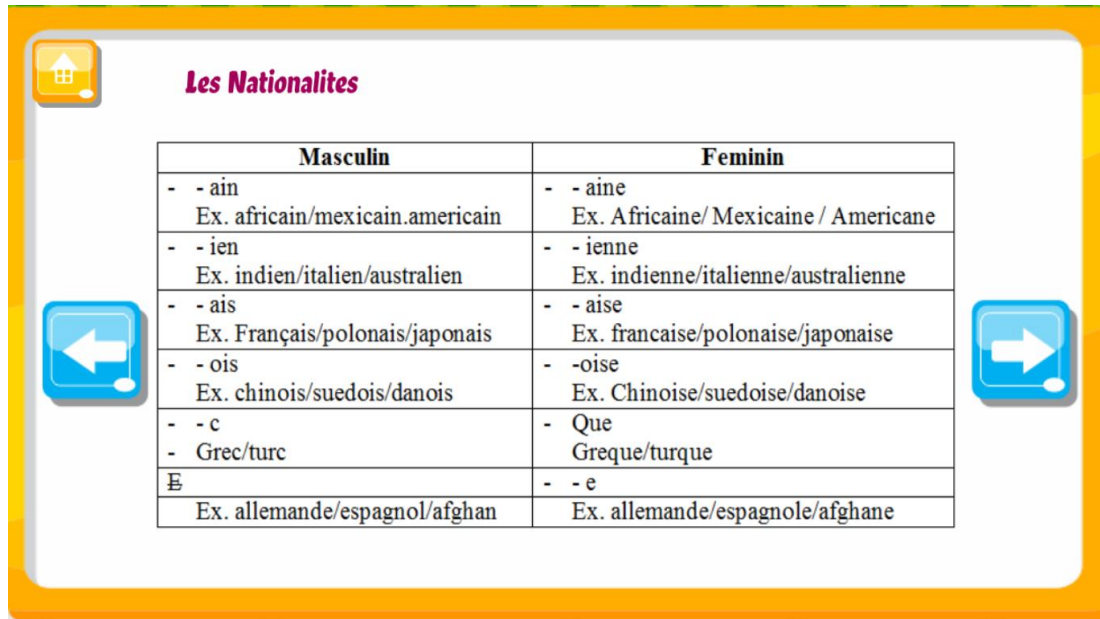
Habiter

J'**habite**
 Tu **habites**
 Il/Elle **habite**
 Nous **habitons**
 Vous **habitez**
 Ils/Elles **habitent**

Exemples :

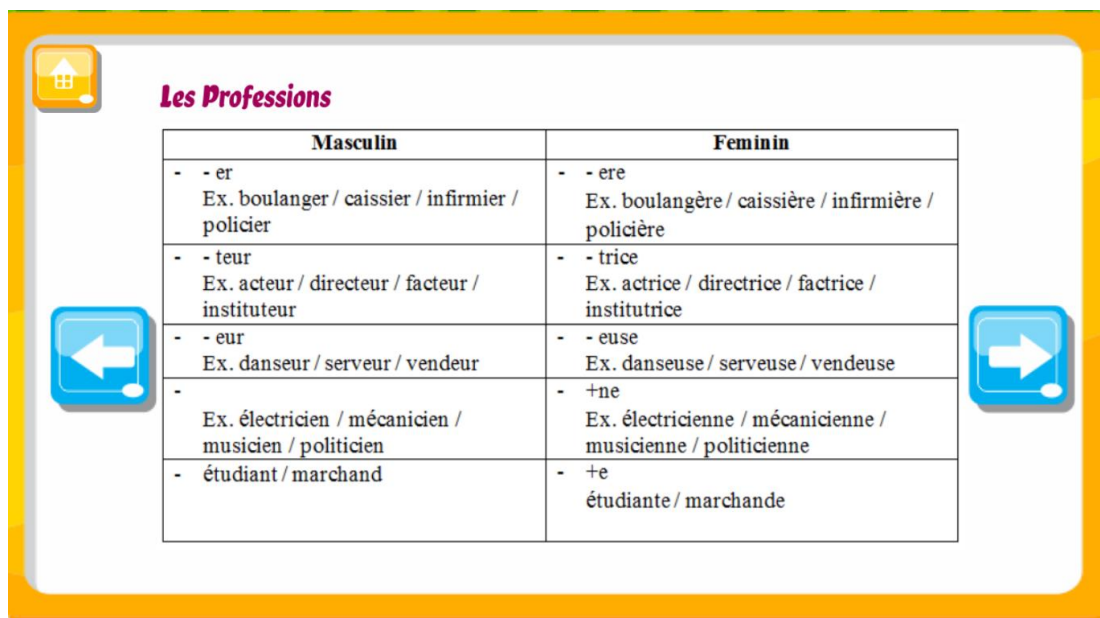
Tu habites où ?
 - J'habite à Marseille
 Où est-ce que vous habitez ?
 > J'habite au 4, rue Saint-Martin.

Gambar Lampiran 1.3.20. **Halaman Grammaire**



Les Nationalites

Masculin	Feminin
- - ain Ex. africain/mexicain.americain	- - aine Ex. Africaine/ Mexicaine / Americane
- - ien Ex. indien/italien/australien	- - ienne Ex. indienne/italienne/australienne
- - ais Ex. Français/polonais/japonais	- - aise Ex. francaise/polonaise/japonaise
- - ois Ex. chinois/suedois/danois	- - oise Ex. Chinoise/suedoise/danoise
- - c - Grec/turc	- Que Grecque/turque
Ex. allemande/espagnol/afghan	- - e Ex. allemande/espagnole/afghane

Gambar Lampiran 1.3.21. **Halaman Grammaire**


Les Professions

Masculin	Feminin
- - er Ex. boulanger / caissier / infirmier / policier	- - ere Ex. boulangère / caissière / infirmière / policière
- - teur Ex. acteur / directeur / facteur / instituteur	- - trice Ex. actrice / directrice / factrice / institutrice
- - eur Ex. danseur / serveur / vendeur	- - euse Ex. danseuse / serveuse / vendeuse
- Ex. électricien / mécanicien / musicien / politicien	- +ne Ex. électricienne / mécanicienne / musicienne / politicienne
- étudiant / marchand	- +e étudiante / marchande

Gambar Lampiran 1.3.22. **Halaman Grammaire**

Langkah kesepuluh, setelah pengguna selesai mempelajari materi serta memahami kosa kata bahasa Prancis yang digunakan untuk memperkenalkan identitas diri, pengguna dapat melanjutkan ke menu *Exercise*. Pada segmen ini, terdiri dari *exercice* 1 – 5.






Gambar Lampiran 1.3.23. **Halaman *Exercise***

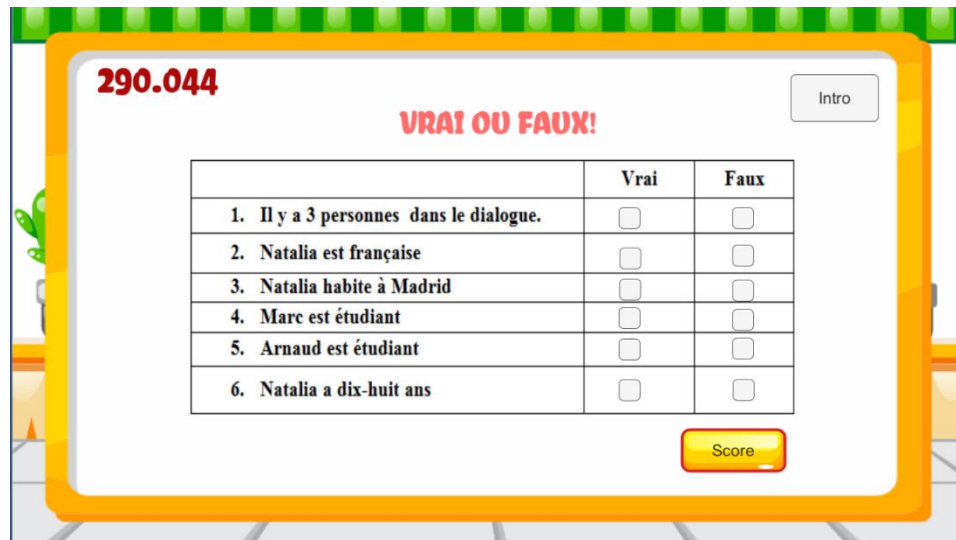
Langkah kesebelas, pengguna dapat memulai dengan *exercice 1/2/3/4/5* sesuai yang diinginkan, untuk lebih pemahaman dari soal yang mudah, pengembang sarankan untuk memulai dari *exercice 1*.



Gambar Lampiran 1.3.24. **Halaman *Exercise 1***

Pada segmen ini menyuguhkan soal berupa wacana pendek terkait identitas diri. Pengguna dapat memulai dengan membaca soal secara seksama, kemudian jika sudah pengguna klik tombol  untuk mulai menjawab pernyataan dengan jawaban *Vrai ou Faux* (Benar atau Salah) sesuai dengan teks soal dengan cara klik tombol pada kolom *Vrai* atau *Faux*, tombol akan otomatis ter-*check list* sesuai jawaban yang dipilih. 

Setelah semua soal terjawab klik tombol  untuk melihat jumlah score yang didapatkan. Dan jangan lupa dari exercise 1-5 terdapat waktu yang sudah disediakan, waktu dimulai 300 detik dimulai dari membaca soal. Waktu diberikan guna menilai kemampuan pengguna, bukan hanya tepat jawaban tetapi tepat waktu.





	Vrai	Faux
1. Il y a 3 personnes dans le dialogue.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Natalia est française	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Natalia habite à Madrid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Marc est étudiant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Arnaud est étudiant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Natalia a dix-huit ans	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Gambar Lampiran 1.3.25. Halaman Lembar Soal *Exercise 1*

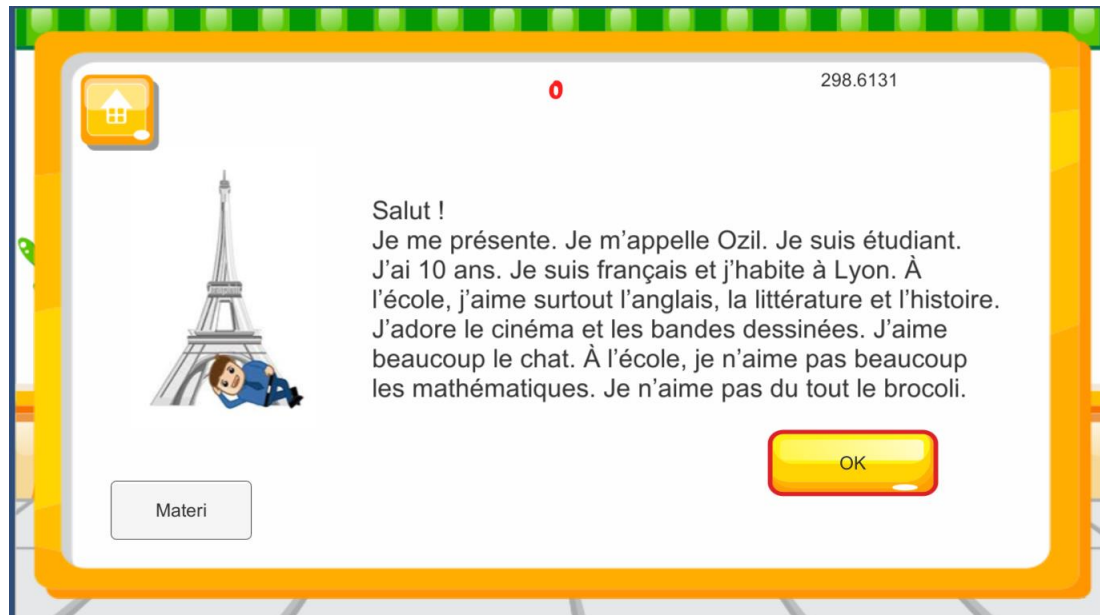


	Faux
1.	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar Lampiran 1.3.26. Contoh *score* Jawaban Benar Semua

Pada menu score terdapat tombol  untuk kembali ke soal selanjutnya atau klik tombol  untuk menguulangi soal yang sama.

Setelah pengguna menyelesaikan *exercice 1*, selanjutnya pengguna masuk pada *exercice 2*. *Exercice* ini menyuguhkan soal materi teks pendek tentang pengenalan diri seseorang. Pengguna dapat memulai dengan membaca soal secara seksama, kemudian jika sudah pengguna klik tombol  untuk mulai menjawab soal.



Gambar Lampiran 1.3.27. **Halaman *Exercice 2***

Gambar Lampiran 1.3.28. **Halaman Lembar Soal *Exercice 2***

Masuk ke halaman soal, pengguna diharap mampu menjawab pertanyaan dengan cara mengetik jawaban pada kolom yang tersedia, disediakan huruf accent bahasa Prancis untuk dapat digunakan dalam menjawab, dengan cara memilih huruf yang diinginkan (*copy paste*) pada kolom kosong yang disediakan.

The screenshot shows a user interface for a French language exercise. At the top right, there is a score of 90 and a user ID of 108.3135. The form contains the following fields:

- Prénom : Ozil
- Âge : 10 ans
- Nationalité : français
- Ville : Lyon
- N'aime pas : le brocoli
- Adore : le cinéma et les bande
- Profession : étudiant
- Pays : France
- Aime : le chat

At the bottom, there is a button labeled "Materi" and a text input field containing the French accents: "À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï".

Gambar Lampiran 1.3.29. **Halaman Lembar Soal *Exercise 2* dengan Score**

Setelah pengguna menyelesaikan *exercise 2*, selanjutnya pengguna masuk pada *exercise 3*. *Exercise* ini menyuguhkan 6 pernyataan berkaitan identitas diri seseorang, kebangsaan seseorang, pengguna memilih jawaban yang benar dari jawaban yang sudah disediakan dengan cara mengklik tombol sesuai pertanyaan yang tercentang.

The screenshot shows a user interface for a French language exercise. At the top left, there is a score of 297.6861. The interface displays three questions, each with a photo and a nationality flag:

- Question 1: Il s'appelle Neymar. Il habite au Brésil. Il est (Brazilian flag and photo of Neymar). A green checkmark is next to the question.
- Question 2: Je m'appelle Marie. J'habite à Paris. Je suis (French flag and photo of Marie).
- Question 3: Elle s'appelle Ayu. Elle habite à Jakarta. Elle est (Indonesian flag and photo of Ayu).



At the bottom, there is a list of nationality options in French:

- brésilien
- français
- indonésien
- allemand
- anglais
- chinois
- française
- chinoise
- canadien
- japonaise

Gambar Lampiran 1.3.30. **Halaman *Exercise 3***



Gambar Lampiran 1.3.31. Halaman Lembar Soal *Exercise 3* dengan Score

Pada menu score terdapat tombol  untuk kembali ke soal selanjutnya atau klik tombol  untuk menguulangi soal yang sama.



Masuk pada *exercise 4*, segmen ini menampilkan 8 pertanyaan yang berkaitan dengan pekerjaan seseorang, pengguna diminta menjawab soal yang menyebutkan profesi seseorang dengan cara mengklik tombol sesuai jawaban yang tersedia dengan benar.




Gambar Lampiran 1.3.32. Halaman Soal dan Pilihan Jawaban *Exercise 4*




Gambar Lampiran 1.3.33. Contoh *Score Jawaban Benar Semua*

Pada menu score terdapat tombol  untuk kembali ke soal selanjutnya atau klik tombol  untuk mengulangi soal yang sama.

Pengguna telah sampai pada *exercice* terakhir yaitu *exercice 5*, *Exercice* ini menyuguhkan 14 soal tentang pengenalan diri seseorang dalam bentuk wacana pendek. Pengguna dapat memulai dengan membaca soal wacana secara seksama, kemudian jika sudah pengguna klik tombol  untuk mulai menjawab soal.

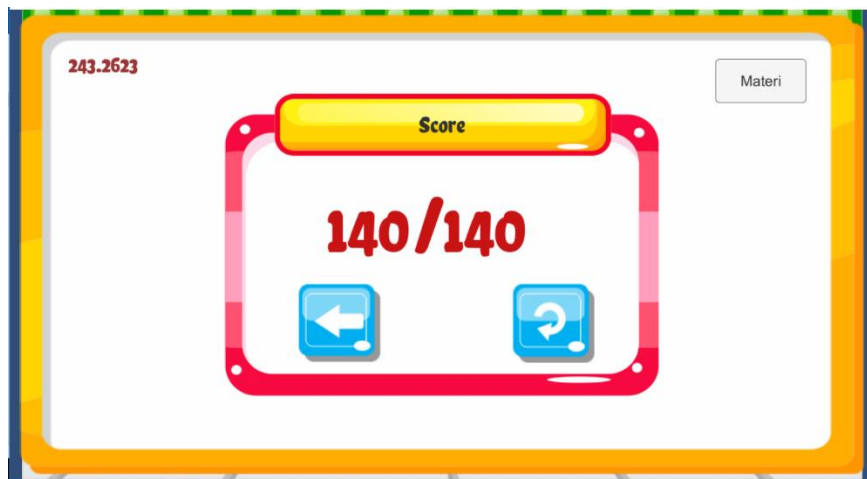


Gambar Lampiran 1.3.34. *Halaman Teks Pendek Exercice 5*



Pada segmen menjawab soal, caranya yaitu dengan mengklik pilihan jawaban yang tersedia. Pengguna dapat melihat soal wacana pendek kembali dengan mengklik tombol  yang berada di pojok kanan atas.



Gambar Lampiran 1.3.35. **Halaman Soal dan Pilihan Jawaban *Exercise 5***

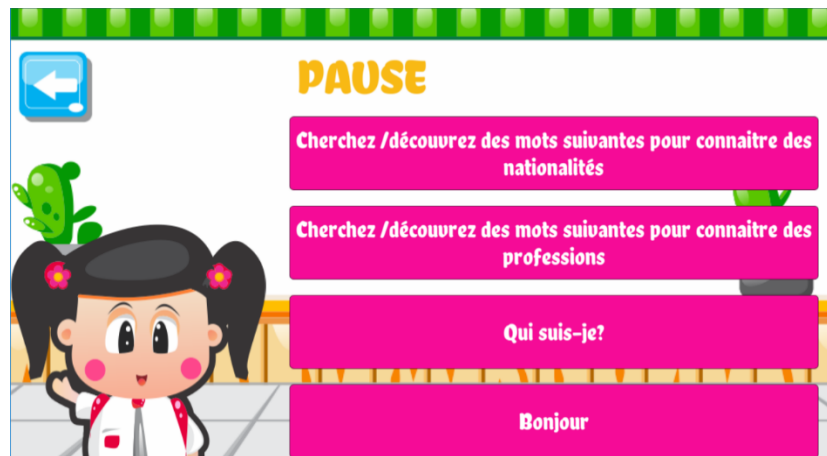


Gambar Lampiran 1.3.36. **Contoh *Score* Jawaban Benar Semua**

Pada menu score terdapat tombol  untuk kembali ke soal selanjutnya atau klik tombol  untuk mengulangi soal yang sama.

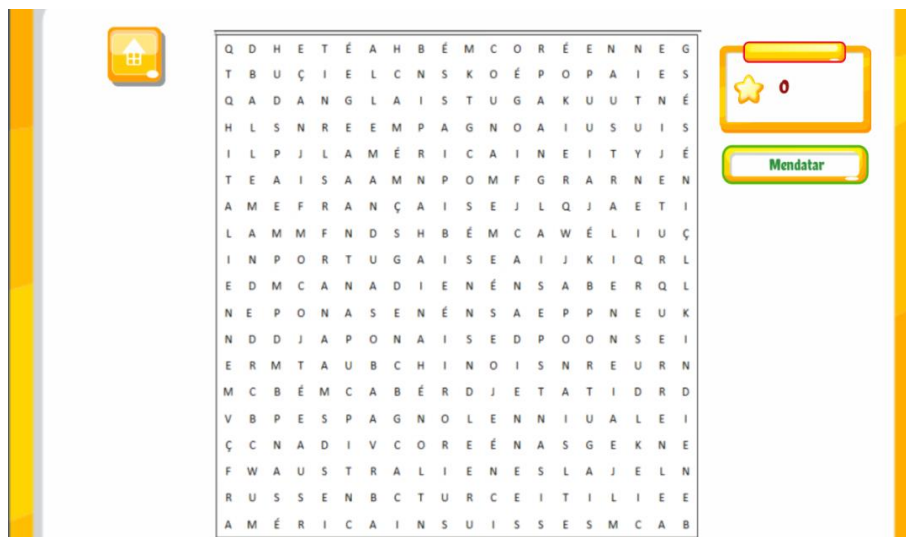
Pengguna telah menyelesaikan semua Exercise 1 – 5 hingga telah melalui langkah **keduapuluh**.

Apabila pengguna ingin merelaksasi otak, Pada **Langkah keduapuluh satu** pengguna dapat masuk ke halaman *Pause*. Pada menu *Pause* akan terdapat latihan untuk mengasah otak dan menambah kosa kata terkait materi *l'identité (la profession et la nationalité)*, *se presenter*. Latihan yang disajikan mempunyai level lebih murah dibandingkan pada menu *Exercise*, karena pada menu *Pause* tidak memiliki indikator pencapaian tertentu.

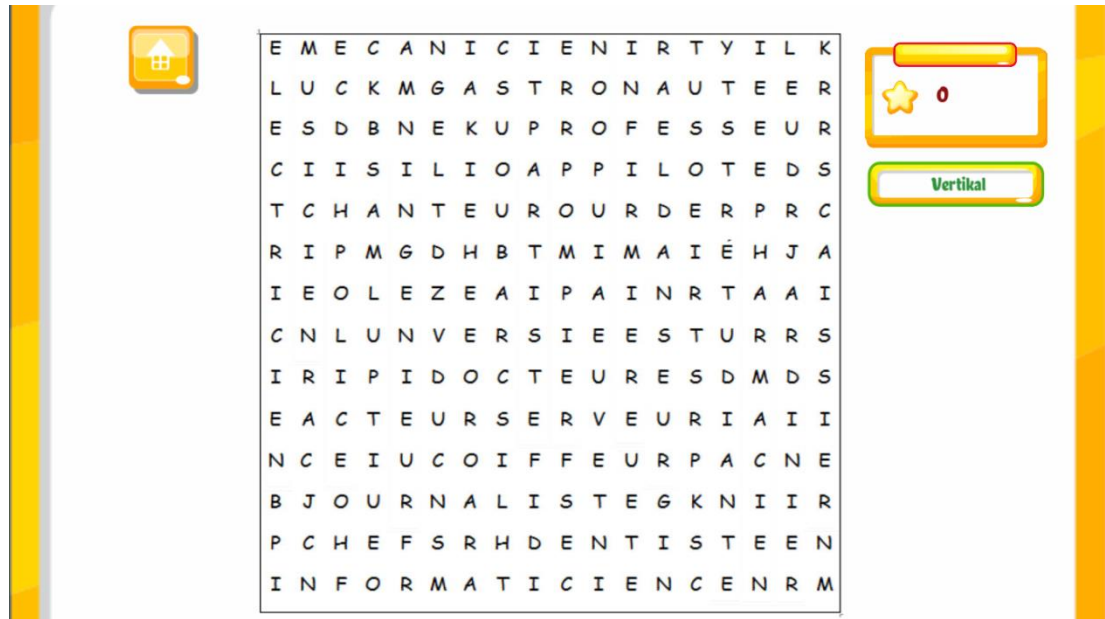


Gambar Lampiran 1.3.37. **Halaman Pause**

Pada layar halaman *Pause* terdapat empat (4) pilihan model latihan yang disediakan, model pertama mencari kosa kata berkaitan dengan *la nationalité* dan *la profession* sebanyak-banyaknya.



Gambar Lampiran 1.3.37. **Halaman Pause 1**



Gambar Lampiran 1.3.37. **Halaman Pause 2**

Setiap kosa kata yang diperoleh akan mendapatkan 10 poin yang tersedia pada kotak poin, jika kotak perintah menampilkan “mendatar/vertikal” maka pengguna mencari kosa kata secara mendatar, sebaliknya apabila kotak perintah menampilkan “menurun/horizontal” maka pengguna mencari kosa kata secara menurun.



Model kedua dengan pertanyaan siapa saya? yaitu, menebak profesi seseorang sesuai deskripsi pekerjaan yang ditampilkan. Pengguna menjawab dengan cara mengklik per huruf sesuai jumlah kotak huruf yang tersedia, sesuai jawaban yang benar.




Gambar Lampiran 1.3.38. **Halaman Pause 3**



Gambar Lampiran 1.3.39. Contoh Halaman Apresiasi Jawaban Benar




Pada menu score terdapat tombol  untuk kembali ke menu *Pause* atau klik tombol  untuk pergi ke soal selanjutnya.

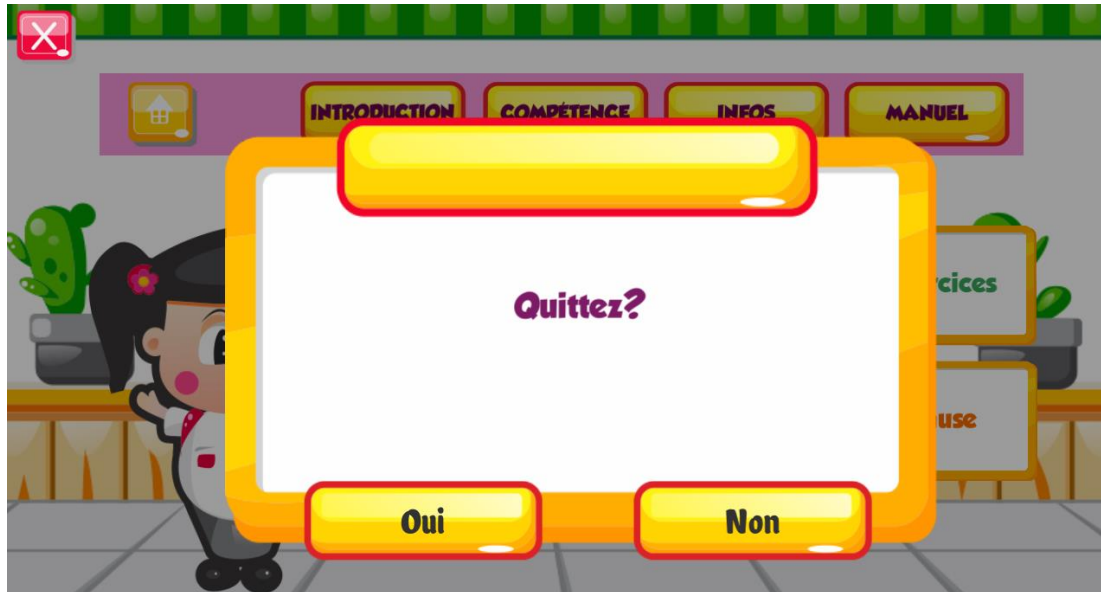
Model ketiga yaitu melengkapi kalimat rumpang dengan pilihan kata yang sudah disediakan, pengguna klik salah satu dari empat (4) tombol pilihan jawaban yang paling tepat, menjawab sesuai kalimat yang telah ditunjuk dengan tanda .

Nico : Bonjour !
 Maïa : ----- (1) ✓
 Nico : -- (2) m'appelle Nicolas, Je suis professeur.
 Alors, toi, ----- (3) t'appelles tu ?
 Maïa : Je m'appelle Maïa
 Nico : Quel --- (4) as-tu ?
 Maïa : J'ai douze --- (5)
 Nico : Dans quelle ville habites-tu ?
 Maïa : J'----- (6) à Rabat
 Nico : Tu viens d'où ?
 Maïa : Je ----- (7) du Maroc
 Nico : Quelle est ta ----- (8) ?
 Maïa : Je suis Marocaine. Et vous ?
 Nico : Je suis ----- (9) je viens de Paris !
 Quelle est ta ----- (10) ?
 Maïa : Je suis étudiante.

Bonjour viens
 profession âge

Gambar Lampiran 1.3.40. Contoh Halaman Apresiasi Jawaban Benar

Seluruh tahap telah terpenuhi klik tombol  untuk keluar dari aplikasi. Kemudian ada pertanyaan *Quittez?* Yakin keluar? pilih  untuk keluar,  untuk tidak keluar/mengulangi permainan.



LAMPIRAN 2

2.1. Silabus Bahasa Prancis Kelas X

**SILABUS MATA PELAJARAN BAHASA PRANCIS
(MATA PELAJARAN PEMINATAN)**

Satuan Pendidikan : SMAN 1 DEPOK

Kelas : X

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

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

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Prancis sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar. 2.1. Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman. 2.3. Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional. 2.4 Menunjukkan perilaku santun, antusias, kreatif, ekspresif, interaktif, kerjasama, dan imajinatif dalam menghargai budaya dan karya sastra.					

<p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi dan memperkenalkan diri serta cara meresponnya terkait topik <i>identitas diri (l'identité)</i> dan <i>kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terimakasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik <i>identitas diri (l'identité)</i> dan <i>kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks.</p>	<p>Teks lisan dan tulis yang berisi : kosa-kata tentang identitas diri, kehidupan sekolah dan ungkapan komunikatif yang sesuai dengan tema</p> <p>Unsur kebahasaan : Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca.</p> <p>Struktur teks: (ungkapan hafalan, tidak perlu dijelaskan tata bahasanya)</p> <p>a. Présenter eux même Je m'appelle ... J'ai ... ans Je suis ... J'habite à ...</p> <p>b. Raconter ce qu'on aime et deteste à l'école: Qu'est-ce que tu aimes à l'école ? Et qu'est-ce que tu detestes ? A l'école j'aime le français et je deteste l'histoire.</p> <p>Unsur Budaya : Ungkapan komunikatif tentang salam, perkenalan</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca/ menonton/ mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. Menirukan / menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan/dibaca secara terbimbing. <p>Bertanya (questioning) Dengan pengarahannya guru / pengamatan / simak / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya serta format penulisan teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Bereksperimen Membaca / mendengar / menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis teks sesuai konteks. Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan / menonton teks-teks yang dipelajari. Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan/ pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya 	<p>Tes Menyimak :</p> <ul style="list-style-type: none"> Melengkapi kata. Melengkapi kalimat. Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar. 	<p>10 mg x 3 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku pelajaran Bahasa Prancis Kamus bahasa Prancis Kaset/CD Audio atau Audio Visual Koran/majalah Internet
---	--	--	--	-------------------------	---

<p>3.2 Memahami cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik <i>identitas diri (l'identité)</i> dan <i>kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.2 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik <i>identitas diri (l'identité)</i> dan <i>kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks.</p>	<p>Unsur kebahasaan: Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca.</p> <p>Struktur teks: (ungkapan hafalan, tidak perlu dijelaskan tata bahasanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se saluer 2. Se présender 3. Dire son nom, sa nationalité, sa profession 4. Saluer une personne, présender des personnes 5. Dire et demander l'âge, adresse, numéro de téléphone. 6. Demander et dire les objets qu'on trouve dans la classe. 7. Savoir les métiers ce qu'on apprend au lycée. 8. Demander l'heure <p>Unsur Budaya Mata pelajaran, Sistem pendidikan di Prancis.</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca / menonton / mendengarkan contoh-contoh Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca yang terdapat di dalam teks yang sedang dipelajari. • Menirukan / menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan / dibaca secara terbimbing. <p>Bertanya (questioning) Dengan pengarahannya guru / pengamatan / simak / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya serta format penulisan teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Bereksperimen Membaca / mendengar / menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis teks sesuai konteks. • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca/menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara/membacakan / menonton teks-teks yang dipelajari • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan/ pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. • Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya. 	<p>Tes lisan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melafalkan ucapan salam - Memperkenalkan diri 	<p>8 mg x 3 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet
---	--	---	--	------------------------	---

<p>3.3 Memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur dalam teks dan budaya terkait topik <i>identitas diri (l'identité)</i> dan <i>kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> yang sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.3 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan <i>identitas diri (l'identité)</i> dan <i>kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur dalam teks dan budaya secara benar dan sesuai dengan konteks.</p>	<p>Struktur teks : Struktur Kalimat : Kalimat sederhana Bahasa Prancis dalam kala présent S + Verbe conjugué au present + Complément</p> <p>Unsur kebahasaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Konjugasi Kata kerja beraturan: S'appeler, habiter, adorer, aimer Tidak Beraturan : Être, Avoir, Aller, Prendre Kata Ganti orang (pronom Sujet); je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles Kata Depan (préposition): à, à la, au. Kata sandang Défini dan indéfini Kata Sifat (l'adjectif nationalité), Adjectif possessif: Mon, ton, son Ma, ta, sa Mes, tes, ses Kosa-kata : Le métier (le medecin, le prof, le dentiste, le directeur/directrice etc. La nationalité (le français/e, l'espagnol/e, le chinois/e etc) Les chiffres : 1 – 100 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca/ menonton/ mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. Menirukan/ menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan / dibaca secara terbimbing. <p>Bertanya (questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> Dengan pengarahannya guru / pengamatan / simak / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang serta format penulisan yang digunakan dalam teks yang sedang dipelajari. <p>Bereksperimen</p> <p>Membaca/ mendengar/ menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis teks sesuai konteks. Mengasosiasikan struktur kalimat sederhana dalam kala présent dengan struktur Bahasa lainnya. Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan / menonton teks-teks yang dipelajari Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan / pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. 	<p>Tugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat 10 kalimat sederhana dalam kala présent dengan kata kerja yang berbeda Menyusun kata menjadi kalimat. <p>Tes Tertulis :</p> <p>Menyusun kalimat sederhana dalam kala présent</p>	<p>10 mg x 3 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku pelajaran Bahasa Prancis Kamus bahasa Prancis Kaset/CD Audio atau Audio Visual Koran/majalah Internet
--	---	--	--	-------------------------	---

	Unsur Budaya: Pemakaian kala (waktu) dalam bahasa Perancis.				
3.4 Memahami secara sederhana unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra. 4.4 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana sesuai dengan unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puisi sederhana 2. Lagu-lagu sederhana seperti: Alouette, L'alphabet dll 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca / menonton / mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. • Menirukan/ menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan/dibaca secara terbimbing. <p>Bertanya (questioning) Dengan pengarahan guru / pengamatan / simakan / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang serta format penulisan yang digunakan dalam teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Bereksperimen Membaca / mendengar/ menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis teks sesuai konteks. • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan / menonton teks-teks yang dipelajari • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan/ pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. • Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya. 	- Portofolio	7mg x 3 jp	<ul style="list-style-type: none"> - Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet

LAMPIRAN 3

- 3.1. Angket Skor Penilaian Ahli Materi Tahap I
- 3.2. Angket Skor Penilaian Ahli Media Tahap I
- 3.3. Angket Skor Penilaian Ahli Media Tahap II
- 3.4. Angket Skor Penilaian Guru Bahasa Prancis
- 3.5. Angket Skor Penilaian Peserta Didik

**LEMBAR PERNYATAAN INSTRUMEN PENILAIAN
IJIN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH CS6* DARI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Sri Wahyuni

Ahli Materi : Dra Siti Sumiyati, M. Pd.

NIP. : 19580314 198503 2 001

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi
2. Lembar validitas ini terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Isi (kurikulum pembelajaran)	Kesesuaian materi dengan KD	1		✓			
		Kesesuaian indikator dengan KD	2			✓		
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3	✓				
		Kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan siswa	4	✓				
		Keaktifan siswa	5		✓			

Keterangan skala :

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

CB : Cukup Baik

5. Pendapat, kritik, saran serta kesimpulan Bapak/Ibu dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang Bapak/Ibu berikan untuk instrument penelitian

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi :

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Isi (kurikulum pembelajaran)	Kesesuaian materi dengan KD	1		✓			
		Kesesuaian indikator dengan KD	2		✓			
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3		✓			
		Kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan siswa	4		✓			
		Keaktifan siswa	5			✓		
2	Pembelajaran (Pembukaan, Inti, Penutup)	Kemenarikan judul	6			✓		
		Kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran	7		✓			
		Petunjuk belajar	8		✓			
		Keruntutan penyajian materi	9		✓			
		Ketepatan cakupan materi	10		✓			
		Kejelasan materi	11		✓			
		Kualitas penyajian materi	12		✓			
		Kemenarikan penyajian materi	13		✓			
		Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	14		✓			
		Kesesuaian bahasa dengan EYD	15			✓		
		Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	16		✓			
		Proporsi soal latihan	17		✓			
		Sistematika soal latihan	18			✓		
		Kesesuaian soal latihan	19		✓			
		Kualitas umpan balik	20		✓			
Jumlah			20	0	16	4	0	0

C. 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)

D. Kritik dan Saran

1. Harap di halaman judul diubah paling tidak
Voilà c'est mon identité par Sri Wahyuni

2. Harap diperbaiki sesuai pembetulan pada transkrip
yang telah ditambahkan kepada peneliti

E. 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, 30 April 2018

Ahli Materi

(Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.)

NIP. 19580314 198503 2 001

**LEMBAR PERNYATAAN INSTRUMEN PENILAIAN
IJIN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 DARI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Sri Wahyuni

Ahli Materi : Ponco Wali Pranoto, M. Pd.

NIP. : 19580314 1985032 001

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media
2. Lembar validitas ini terdiri dari aspek kriteria penilaian media pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Umum (Kreatif, komunikatif, unggul)	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik, beda dari yang lain)	1	✓				
		Komunikatif (Membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa menggunakan bahasa yang lebih efektif)	2		✓			
		Unggul dibandingkan dengan multimedia pembelajaran konvensional atau pembelajaran lainnya.	3	✓				

Keterangan skala :

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

CB : Cukup Baik

5. Pendapat, kritik, saran serta kesimpulan Bapak/Ibu dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang Bapak/Ibu berikan untuk instrument penelitian

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media:

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Umum (Kreatif, komunikatif, unggul)	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik, beda dari yang lain)	1		✓			
		Komunikatif (Membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa menggunakan bahasa yang lebih efektif)	2	✓				
		Unggul dibandingkan dengan multimedia pembelajaran konvensional atau pembelajaran lainnya.	3		✓			
2	Tampilan (Desain Layout/tata letak, teks/tipografi, image, animasi, video, audio, kemasan	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4		✓			
		Ketepatan <i>layout</i>	5	✓				
		Ketepatan jenis huruf dalam teks	6		✓			
		Ketepatan ukuran huruf dalam teks	7	✓				
		Ketepatan warna huruf dalam teks	8	✓				
		Komposisi gambar	9	✓				
		Ukuran gambar	10	✓				
		Kualitas tampilan gambar	11		✓			
		Kemenarikan animasi	12			✓		
		Ketepatan pemilihan video	13	✓				
		Kualitas video yang dihasilkan	14		✓			
		Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	15	✓				
		Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi	16	✓				

		Kemenarikan <i>cover</i> depan	17	✓				
		Kesesuaian <i>cover</i> dengan isi	18	✓				
		Keawetan media	19		✓			
3	Pemograman (Penggunaan, navigasi dan <i>interactive link</i>)	Kesesuaian dengan pengguna	20	✓				
		<i>Fleksibilitas</i> (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	21		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan	22	✓				
		Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran	23		✓			
		Ketepatan penggunaan tombol navigasi	24			✓		
		Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	25			✓		
Jumlah			25	13	9	3	0	0

C. 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)

D. Kritik dan Saran

Aksesibilitas (performa) lambat sehingga perlu diperbaiki jika digunakan perangkat lain yang spesifikasinya lebih rendah.

Mohon ditambahkan system requirement (kebutuhan minimal hardware) untuk menjalankan aplikasi

E. 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 media)

Yogyakarta, 26 April 2018

Ahli Media

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical and horizontal strokes, positioned below the text 'Ahli Media'.

(Ponco Wali Pranoto, M.Pd.)

NIP. 19580314 1985032 001

**LEMBAR PERNYATAAN INSTRUMEN PENILAIAN
IJIN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 DARI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Sri Wahyuni

Ahli Materi : Ponco Wali Pranoto, M. Pd.

NIP. : 19580314 1985032 001

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media
2. Lembar validitas ini terdiri dari aspek kriteria penilaian media pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Umum (Kreatif, komunikatif, unggul)	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik, beda dari yang lain)	1	✓				
		Komunikatif (Membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa menggunakan bahasa yang lebih efektif)	2		✓			
		Unggul dibandingkan dengan multimedia pembelajaran konvensional atau pembelajaran lainnya.	3	✓				

Keterangan skala :

SB : Sangat Baik

K : Kurang

B : Baik

SK : Sangat Kurang

CB : Cukup Baik

5. Pendapat, kritik, saran serta kesimpulan Bapak/Ibu dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang Bapak/Ibu berikan untuk instrument penelitian

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media:

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SB	B	CB	K	SK
1	Umum (Kreatif, komunikatif, unggul)	Media kreatif dan inovatif (baru, menarik, unik, beda dari yang lain)	1		✓			
		Komunikatif (Membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa menggunakan bahasa yang lebih efektif)	2	✓				
		Unggul dibandingkan dengan multimedia pembelajaran konvensional atau pembelajaran lainnya.	3		✓			
2	Tampilan (Desain Layout/tata letak, teks/tipografi, image, animasi, video, audio, kemasan)	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	4	✓				
		Ketepatan <i>layout</i>	5	✓				
		Ketepatan jenis huruf dalam teks	6		✓			
		Ketepatan ukuran huruf dalam teks	7	✓				
		Ketepatan warna huruf dalam teks	8	✓				
		Komposisi gambar	9	✓				
		Ukuran gambar	10	✓				
		Kualitas tampilan gambar	11		✓			
		Kemenarikan animasi	12		✓			
		Ketepatan pemilihan video	13	✓				
		Kualitas video yang dihasilkan	14		✓			
		Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	15	✓				
		Ketepatan <i>sound effect</i> dengan animasi	16	✓				

		Kemenarikan <i>cover</i> depan	17	✓				
		Kesesuaian <i>cover</i> dengan isi	18	✓				
		Keawetan media	19	✓				
3	Pemograman (Penggunaan, navigasi dan <i>interactive link</i>)	Kesesuaian dengan pengguna	20	✓				
		<i>Fleksibilitas</i> (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	21	✓				
		Kejelasan petunjuk penggunaan	22	✓				
		Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran	23		✓			
		Ketepatan penggunaan tombol navigasi	24		✓			
		Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	25			✓		
Jumlah			25	16	8	1		

C. 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)

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Tidak ada revisi

.....

.....

.....

.....

E. 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 media)

Yogyakarta, 10 Mei 2018

Ahli Media

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical and horizontal strokes, positioned over a horizontal line.

(Ponco Wali Pranoto, M.Pd.)

NIP. 19580314 1985032 001

**LEMBAR PERNYATAAN INSTRUMEN PENILAIAN
IJIN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 DARI GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Guru Bahasa Prancis : Dra. Umi Susetyarini

NIP. : 196103261 98803 2 002

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru Bahasa Prancis
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran, media pembelajaran.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Ibu dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenaarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenaarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, saran serta kesimpulan Ibu dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang Ibu berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru Bahasa Prancis :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2	✓				
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4	✓				
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5	✓				
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6	✓				
		Komposisi dan kombinasi warna	7	✓				
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8		✓			
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9	✓				
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10	✓				
		Kebermanfaatan materi	11	✓				
		Kejelasan soal evaluasi	12	✓				
		Kejelasan umpan balik	13		✓			
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14	✓				
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	15	✓				
		Latihan dan evaluasi yang	16	✓				

		disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi						
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17	✓				
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18		✓			
		Interaktifitas media	19		✓			
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20	✓				
Jumlah			20					

C. Kritik dan Saran

Media ini bagus untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis, media menarik, meningkatkan daya ingat siswa, membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

Bagus, di kembangkan lagi

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Media pembelajaran dalam penelitian ini dapat digunakan untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis dalam materi pembelajaran *L'identite*
2. Media pembelajaran dalam penelitian ini tidak dapat digunakan untuk keterampilan membaca Bahasa Prancis dalam materi pembelajaran *L'identite* (Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Ibu.)

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Guru Bahasa Prancis



Dra. Umi Susetyarini

NIP. 196103261 98803 2 002

**LEMBAR EVALUASI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 OLEH PESERTA DIDIK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif
Adobe Flash CS 6 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis
Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Nama Peserta Didik : Fairuz Zulfa Munifah

Kelas/No. Presensi : X MIPA 1/06

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik sebagai subjek penelitian.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, media pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Peserta Didik dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenaarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenaarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, dan saran dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang peserta didik berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2	✓				
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4	✓				
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5	✓				
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6	✓				
		Komposisi dan kombinasi warna	7	✓				
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8	✓				
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9	✓				
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10	✓				
		Kebermanfaatan materi	11	✓				
		Kejelasan soal evaluasi	12	✓				
		Kejelasan umpan balik	13	✓				
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14	✓				
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami	15	✓				

		materi						
		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16		✓			
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17	✓				
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18		✓			
		Interaktifitas media	19		✓			
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20		✓			
Jumlah			20	16	4	0	0	0

C. Kritik dan Saran

Belajar dg aplikasi lebih menarik dan tidak membosankan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Peserta Didik



(...*Fairuz Zulfa Munifah*...)

**LEMBAR EVALUASI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 OLEH PESERTA DIDIK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif
Adobe Flash CS 6 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis
Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Nama Peserta Didik : Eki Saputri

Kelas/No. Presensi : X MIPA 1/04

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik sebagai subjek penelitian.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, media pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Peserta Didik dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenaarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenaarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, dan saran dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang peserta didik berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2	✓				
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3		✓			
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5		✓			
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6		✓			
		Komposisi dan kombinasi warna	7		✓			
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8		✓			
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9	✓				
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10	✓				
		Kebermanfaatan materi	11		✓			
		Kejelasan soal evaluasi	12	✓				
		Kejelasan umpan balik	13		✓			
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14	✓				
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami	15		✓			

		materi						
		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16		✓			
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17		✓			
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18		✓			
		Interaktifitas media	19		✓			
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20		✓			
Jumlah			20	6	14	0	0	0

C. Kritik dan Saran

Aplikasi pembelajaran sangat menarik. Sehingga siswa lebih mudah memahami. Semangat buat skripsinya !!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Peserta Didik

(.....

 Eki Saputri

**LEMBAR EVALUASI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 OLEH PESERTA DIDIK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Nama Peserta Didik : Safa Sabrila

Kelas/No. Presensi : X MIPA 1/25

A. Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik sebagai subjek penelitian.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, media pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Peserta Didik dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenaarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenaarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, dan saran dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang peserta didik berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3		✓			
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5		✓			
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6				✓	
		Komposisi dan kombinasi warna	7			✓		
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8				✓	
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9		✓			
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10		✓			
		Kebermanfaatan materi	11		✓			
		Kejelasan soal evaluasi	12		✓			
		Kejelasan umpan balik	13		✓			
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14		✓			
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami	15		✓			

		materi						
		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16		✓			
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17			✓		
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18		✓			
		Interaktifitas media	19		✓			
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20			✓		
Jumlah			20	1	14	3	2	0

C. Kritik dan Saran

Model pembelajarannya bagus dan menarik ♡

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Peserta Didik

Safa S.
 (...SAFA...SABRILA.....)

**LEMBAR EVALUASI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 OLEH PESERTA DIDIK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Nama Peserta Didik : Visya Giharto Harnanda

Kelas/No. Presensi : X MIPA 1/28

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik sebagai subjek penelitian.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, media pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Peserta Didik dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, dan saran dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang peserta didik berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1		✓			
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3		✓			
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5		✓			
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6		✓			
		Komposisi dan kombinasi warna	7		✓			
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8			✓		
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9			✓		
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10		✓			
		Kebermanfaatan materi	11		✓			
		Kejelasan soal evaluasi	12		✓			
		Kejelasan umpan balik	13		✓			
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14			✓		
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami	15		✓			

		materi						
		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16	✓				
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17		✓			
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18		✓			
		Interaktifitas media	19		✓			
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20			✓		
Jumlah			20	1	15	4	0	0

C. Kritik dan Saran

Menarik aplikasinya, seru juga^^

Jadi lebih mudah paham t nambah latihan soal dan materi.

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Peserta Didik


 (...Visya Giharto H.)

**LEMBAR EVALUASI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 OLEH PESERTA DIDIK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Nama Peserta Didik : Lukluk Cheratunnisya V

Kelas/No. Presensi : X MIPA 1/12

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik sebagai subjek penelitian.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, media pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Peserta Didik dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenaarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenaarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju RR : Ragu-ragu TS : Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, dan saran dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang peserta didik berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2	✓				
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4	✓				
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5		✓			
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6	✓				
		Komposisi dan kombinasi warna	7	✓				
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8		✓			
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9	✓				
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10	✓				
		Kebermanfaatan materi	11	✓				
		Kejelasan soal evaluasi	12	✓				
		Kejelasan umpan balik	13	✓				
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14	✓				
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	15	✓				

		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16		✓				
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17	✓					
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18	✓					
		Interaktifitas media	19	✓					
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20	✓					
Jumlah			20	17	3	0	0	0	0

C. Kritik dan Saran


Kritik : -

Bonjour 😊
 Semangat mbak 😊! aplikasinya sangat membantu untuk belajar & memotivasi kita untuk terus belajar.

Merci madame 😊

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Peserta Didik


 (.....)

**LEMBAR EVALUASI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 OLEH PESERTA DIDIK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Nama Peserta Didik : Muhammad Arsyi

Kelas/No. Presensi : X MIPA 1/14

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik sebagai subjek penelitian.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, media pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Peserta Didik dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, dan saran dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang peserta didik berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2	✓				
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4	✓				
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5	✓				
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6	✓				
		Komposisi dan kombinasi warna	7	✓				
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8	✓				
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9	✓				
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10	✓				
		Kebermanfaatan materi	11	✓				
		Kejelasan soal evaluasi	12	✓				
		Kejelasan umpan balik	13	✓				
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14	✓				
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami	15	✓				

		materi						
		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16	✓				
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17		✓			
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18		✓			
		Interaktifitas media	19		✓			
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20		✓			
Jumlah			20	16	4	0	0	0

C. Kritik dan Saran

Menurut saya aplikasi tersebut sudah cukup untuk belajar bahasa Prancis, tapi akan lebih baik jika dikembangkan lagi

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Peserta Didik


 (Muhammad Arsyi.....)

**LEMBAR EVALUASI PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 OLEH PESERTA DIDIK**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS 6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok.

Sasaran Program : Siswa Kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Materi Pelajaran : *L'identité*

Peneliti : Sri Wahyuni

Nama Peserta Didik : Euis Alina K

Kelas/No. Presensi : X MIPA 1/05

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik sebagai subjek penelitian.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, media pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Peserta Didik dimohon memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
	Media	Kemenaarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1	✓				
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenaarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3	✓				

Keterangan skala:

SS : Sangat Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

5. Pendapat, kritik, dan saran dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan
6. Terimakasih atas perhatian dan penilaian yang peserta didik berikan untuk mengisi lembar evaluasi penelitian ini.

B. Angket Penilaian Instrumen Uji kelayakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir	Jawaban				
				SS	S	RR	KS	TS
1	Media	Kemenarikan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif Adobe Flas CS6	1		✓			
		Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	2		✓			
		Kemenarikan tampilan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	3		✓			
		Keefektifan multimedia interaktif Adobe Flash CS6	4		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif	5		✓			
		Gambar dan animasi terlihat jelas	6	✓				
		Komposisi dan kombinasi warna	7	✓				
		Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	8		✓			
		<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	9		✓			
2	Materi	Kemudahan materi untuk dipelajari	10		✓			
		Kebermanfaatan materi	11		✓			
		Kejelasan soal evaluasi	12	✓				
		Kejelasan umpan balik	13	✓				
		Kecukupan latihan soal untuk memahami materi	14	✓				
		Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami	15	✓				

		materi						
		Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	16		✓			
3	Pembelajaran	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	17		✓			
		Kelengkapan dan kejelasan contoh pembelajaran	18		✓			
		Interaktifitas media	19		✓			
		Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	20		✓			
Jumlah			20	6	14	0	0	0

C. Kritik dan Saran

Mediannya bagus, belajar bahasa Perancis jadi lebih seru

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 14 Mei 2018

Peserta Didik

(..... Guit Alina K)

LAMPIRAN 4

- 4.1. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi
- 4.2. Surat Permohonan Validasi Ahli Media
- 4.3. Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi
- 4.4. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media Tahap 1
- 4.5. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media Tahap II

Hal : Permohonan Validasi
Lamp. : 1 bendel

Kepada Yth.
Ibu Dra.Siti Sumiyati, M.Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis
Di Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Dengan hormat,

Sehubungan dengan rencana penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 11204244013
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif
Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis kelas X
SMA N 1 Depok

Memohon kepada Ibu untuk memberikan validasi terhadap materi pembelajaran dalam penelitian TAS yang telah saya susun dengan judul tersebut di atas. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) instrumen penilaian media pembelajaran.

Demikian permohonan saya, atas perhatian dan bantuan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2018

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



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

Pemohon,



Sri Wahyuni
NIM. 11204244013

Lampiran 4.2. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Hal : Permohonan Validasi

Lamp. : 1 bendel

Kepada Yth.
Bapak Ponco Wali Pranoto, M.Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Di Fakultas Teknik UNY

Dengan hormat,

Sehubungan dengan rencana penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 11204244013
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif
Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis kelas X
SMA N 1 Depok

Memohon kepada Bapak untuk memberikan validasi terhadap media pembelajaran dalam penelitian TAS yang telah saya susun dengan judul tersebut di atas. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) instrumen penilaian media pembelajaran.

Demikian permohonan saya, atas perhatian dan bantuan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2018

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.
NIP. 197303302002122001

Pemohon,



Sri Wahyuni
NIM. 11204244013

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra Siti Sumiyati, M.Pd.
NIP : 19580314 198503 2 001
Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Prancis

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 11204244013
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik kelas X SMA Negeri 1 Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

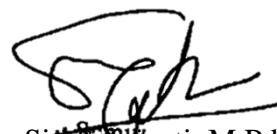
- Layak digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran
- Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 30 April 2018

Validator



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
NIP. 19580314 198503 2 001

Catatan :

- Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.
NIP : 11301831128485
Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Prancis

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 11204244013
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik kelas X SMA Negeri 1 Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran
- Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 26 April 2018

Validator



Ponco Wali Pranoto, M.Pd
NIP. 11301831128485

Catatan :

- Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.
NIP : 11301831128485
Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Prancis

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 11204244013
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik kelas X SMA Negeri 1 Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran
- Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 10 Mei 2018

Validator



Ponco Wali Pranoto, M.Pd
NIP. 11301831128485

Catatan :

- Beri tanda ✓

LAMPIRAN 5

5.1. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5.1. Dokumentasi Penelitian



Gambar Lampiran 4.1.1. Memperkenalkan Media

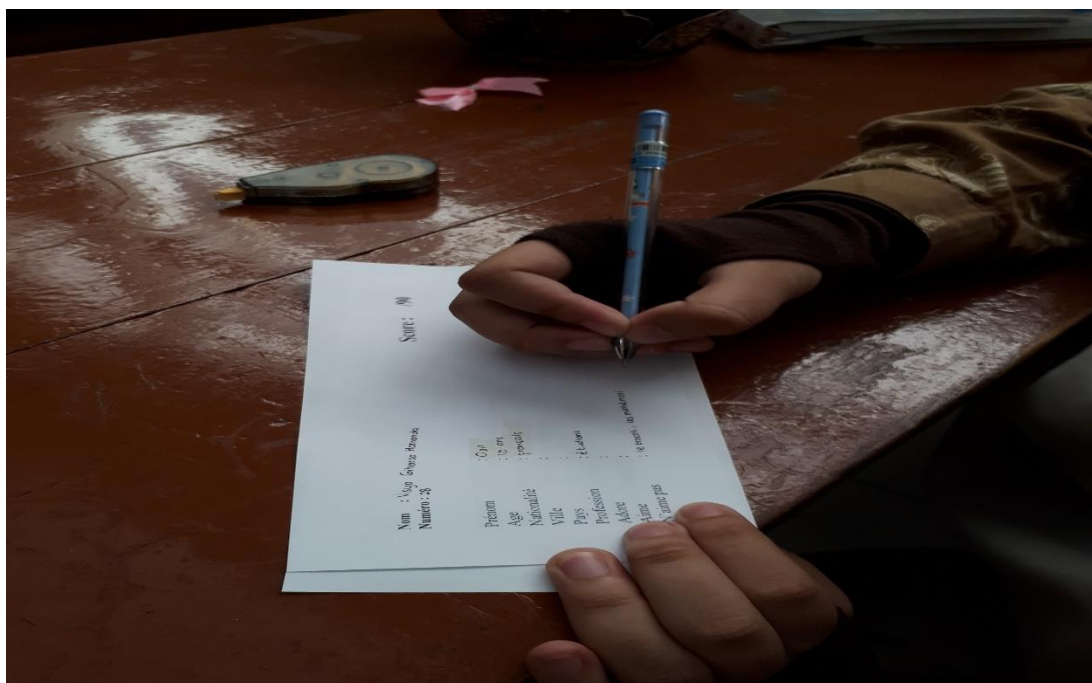


Gambar Lampiran 4.1.2. Peserta Didik Mengaplikasikan di *Smartphone* ber-OS *Android*

Lampiran 5.1. Dokumentasi Penelitian



Gambar Lampiran 4.1.3. Peserta Didik Melihat Latihan Soal yang Diberikan



Gambar Lampiran 4.1.4. Peserta Didik Mengerjakan Latihan Soal

Lampiran 5.1. Dokumentasi Penelitian



Gambar Lampiran 4.1.5. Peneliti Mengoreksi Jawaban Peserta Didik



Gambar Lampiran 4.1.6. Peserta Didik Mengisi Angket Penilaian

LAMPIRAN 6

- 6.1. Surat Permohonan Penelitian dari Jurusan
- 6.2. Surat Permohonan Penelitian dari Fakultas
- 6.3. Surat Ijin Penelitian dari Badan KESBANGPOL DIY
- 6.4. Surat Ijin Penelitian dari Dinas DIKPORA DIY
- 6.5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari SMA
N 1 Depok



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

FRM/FBS/32-01
10 Jan 2011

Nomor : 101 /UN34.12/PRC/IV/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian

Yogyakarta, 4 April 2018

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Sri Wahyuni
No. Mhs. : 11204244013
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Depok Sleman
Judul Penelitian : ***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok***

Tanggal Pelaksanaan : April 2018

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PB. Prancis
FBS UNY,

Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum.
NIP. 19600414 198803 2 001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon +62274-586168, Psw. 214, Fax. +62274-548207
Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 221/UN34.12/DT/2018
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : **Izin Penelitian**

10 April 2018

**Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Badan Kesbangpol DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 11204244013
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi : Pend. Bahasa Perancis - S1
Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif
Adobe Flash CS6 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok
Lokasi : SMA Negeri 1 Depok
Waktu Penelitian : April - Mei 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Kasubag. Pendidikan
Fakultas Bahasa dan Seni

Wakidi, S.Pd.
NIP. 19721110 200701 1 003

Tembusan:

1. Kepala SMA Negeri 1 Depok
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 6.3. Surat Ijin Penelitian dari Badan KESBANGPOL DIY



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

Yogyakarta, 27 April 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/5472/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Kepala Sub Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan Fakultas
Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 221/UN34.12/DT/2018
Tanggal : 10 April 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA FRANCIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 DEPOK"** kepada:

Nama : SRI WAHYUNI
NIM : 11204244013
No.HP/Identitas : 085726044546/3314065911910004
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis / Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Depok
Waktu Penelitian : 27 April 2018 s.d 31 Mei 2018

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

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

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

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Kepala Sub Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAAHRAGA
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 30 April 2018

Nomor : 070/4951
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMA Negeri 1 Depok

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/5472/Kesbangpol/2018 tanggal 27 April 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 11204244013
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis/ Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 DEPOK
Lokasi : SMA Negeri 1 Depok
Waktu : 27 April 2018 s.d 31 Mei 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala

Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.

NIP. 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

Lampiran 6.5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Nomor	F/64/TA.US/422/ST-KLR /04
Revisi	0
Tanggal Berlaku	14 Juli 2014



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 DEPOK
Babarsari, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55281
Telepon (0274) 485794, Faksimile (0274) 485794
Website: www.smababarsari.com, e-mail: smansatudepoksleman@gmail.com

SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 0.70 / 499 / SMA.01- Dpk / 2018

Yang bertandatangan dibawah ini adalah

Nama : Drs. Shobariman, M.Pd
NIP : 19631207 199003 1 005
Pangkat / Gol : Pembina / IV. a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Tugas : SMA Negeri 1 Depok

menerangkan bahwa :

Nama : **SRI WAHYUNI**
Nomor Mahasiswa : 11204244013
Program/Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta.
Alamat Rumah : -

Telah melakukan Penelitian di SMA N 1 Depok dengan baik
pada tanggal : **27 April 2018 s/d 31 Mei 2018**

Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA
PRANCIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 DEPOK.**

Demikian untuk diketahui dan dapat dipergunakan seperlunya.



Drs. Shobariman, M.Pd
Pembina / IV.a
NIP. 19631207 199003 1 005

Tembusan
1. Arsip