

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF BERBASIS ANDROID**

**DALAM PEMBELAJARAN *LES ARTICLES***

**KELAS XI SMA**

**SKRIPSI**

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



oleh

**Drifani Nurhidayati**

NIM 12204241018

PROGAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018

FRM/FBS/18-01  
10 jan 2011

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN  
UJIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 197303302002122001

Sebagai pembimbing,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Drifani Nurhidayati

No. Mhs. : 12204241018

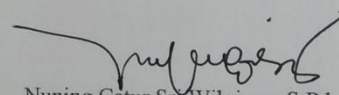
Judul TAS : Pengembangan Media *Game* Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran *Les Articles* di SMA Negeri 1 Mertoyudan.

Sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keretangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,



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

## PENGESAHAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran *Les Articles* Kelas XI SMA” ini telah dipresentasikan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Novemberr 2018 dan dinyatakan LULUS.

## DEWAN PENGUJI

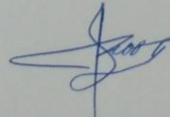
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A	Ketua Penguji		9/11-18
Herman, S.Pd.,M.Pd.	Sekretaris Penguji		9/11-18
Dr.Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Penguji Utama		23/11/18

Yogyakarta, 9 November 2018

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.

NIP. 19571231 198303 2 004

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Drifani Nurhidayati  
NIM : 12204241018  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul penelitian : Pengembangan Media *Game* Edukatif Berbasis  
Android dalam Pembelajaran *Les Articles* Kelas XI  
SMA

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

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

Yogyakarta, Oktober 2018

Penulis,

Drifani Nurhidayati

NIM.12204241018

## **MOTTO**

When you want something, all the universe conspires in helping you to  
achieve it - **Paulo Coelho**-

Terbentur, terbentur, terbentur, terbentuk

**-Tan Malaka-**

Education isn't only about teaching and learning  
It's all about deep connection between teacher and students

It's about celebration of friendship

It's about decisive love

**-DrifaniNurhidayati-**

## PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, kupersembahkan karya ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi,

Kedua orang tuaku, Bapak Suwarto dan Ibu Supriyatin sebagai tanda bakti dan tanggungjawab, kupersembahkan karya sederhana ini.

Ketiga adikku, Dwi NurAini, Faiq Abdullah Alfaridzi, dan Latisya Zifara yang selalu saya banggakan. Terima kasih atas dukungan motivasi tiada henti.

Dosen pembimbing skripsi saya Madame Nuning Catur Sri Wilujeng. *Merci beaucoup* mme atas bantuan, nasihat, dan kesabaran mme selama proses pengerjaan skripsi.

Madame DJ selaku guru bahasa Prancis SMA N 1 Mertoyudan. Terima kasih atas pengalaman dan diskusi selama penelitian.

Keluargabesar SPEC Purwokerto. Miss Ari Suryani, Miss Vena, Miss Nisa, dan kelas *conversation*. *Thanks for giving me a bunch of love, support, and courage.*

Mba Athika Lukito Ningsih, *my best companion*. Terima kasih sudah mau direpotkan .

AurélienRomaricLoste. *Thanks for your guidance.*

*My favorite brother*, Syukri bin Abisyufan. Terima kasih atas waktu dan diskusi yang mengantarkanku untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

Teman-teman *Les Khotijah* dan teman-teman angkatan 2012 terima kasih atas kebersamaannya selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik yang berjudul Pengembangan Media *Game* Edukatif Berbais Android dalam Pembelajaran *Les Articles* Kelas XI SMA tahun ajaran 2017/2018. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan FBS Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak dan Ibu wakil Dekan FBS Universitas Negeri Yogyakarta
4. Ibu Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum., selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Siti Sumiyati, M.Pd, Penasihat Akademik
6. Ibu Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A., Pembimbing Skripsi
7. Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Prancis
8. Ibu Rahmawati D.J, S.S, guru bahasa Prancis SMA N 1 Mertoyudan

9. Mbak Anggi, admin jurusan pendidikan bahasa Prancis

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat kekurangan. Dengan demikian, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Oktober 2018

Penulis,

Drifani Nurhidayati

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<i>EXTRAIT</i> .....	xvii
BAB I.....	18
PENDAHULUAN .....	18
A.Latar Belakang .....	18
B. Identifikasi Masalah .....	21
C. Batasan masalah .....	22
D. Rumusan Masalah .....	22
E. Tujuan Penelitian .....	22
F. Produk yang diharapkan .....	23
G. Manfaat penelitian.....	23
H. Batasan Istilah .....	24
BAB II.....	25
KAJIAN TEORI .....	25
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	25

1. Definisi Media Pembelajaran .....	25
2. Manfaat dan Fungsi Media pembelajaran .....	26
3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	29
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	31
B. <i>Game</i> Edukatif Berbasis Android.....	32
1. Definisi <i>Game</i> Edukatif.....	32
2. Android .....	34
C. <i>Adobe Flash CS6</i> .....	34
1. Definisi <i>Adobe Flash CS6</i> .....	34
2. Komponen Kerja <i>Adobe Flash CS6</i> .....	35
3. Keunggulan dan Kelemahan <i>Adobe Flash CS6</i> .....	37
4. Langkah pembuatan .....	37
D. <i>Les parties du discours</i> .....	39
1. Definisi <i>Les parties du discours</i> .....	39
2. <i>Le Nom</i> (kata benda) .....	40
E. Penelitian yang Relevan .....	44
F. Kerangka Berfikir .....	45
BAB III .....	48
A. Desain Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
C. Subjek Penelitian .....	50
D. Jenis Data .....	50
E. Teknik Pengumpulan Data .....	51
a. Ahli Materi .....	52
b. Ahli Media .....	53
F. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV .....	57
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian .....	57
1. Tahap Penelitian Media.....	57
2. Tahap Analisis Potensi dan Masalah.....	58

3.Pengumpulan Informasi & Studi Literatur.....	59
c.Desain Produk .....	63
d.Validasi Desain .....	72
e.Revisi Desain.....	75
f.Ujicoba Produk .....	77
B.Analisis Data .....	80
1.Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media .....	81
2.Analisis Data Hasil Penilaian Guru .....	83
3.Analisis Data Hasil Penilaian Siswa .....	84
C.Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
1.Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran .....	88
2.Keterbatasan Penelitian .....	89
BAB V.....	90
KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
A.Kesimpulan .....	90
B.Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92 <b>Error! Bookmark not defined.</b>
RÉSUMÉ .....	95
LAMPIRAN .....	105

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Artikel <i>défini</i> .....	41
Tabel 2. Artikel <i>indéfini</i> .....	43
Tabel 3. Artikel <i>partitif</i> .....	44
Tabel 4. Jadwal Penelitian.....	50
Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Materi.....	52
Tabel 6. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Media .....	53
Tabel 7. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Guru Bahasa Prancis.....	54
Tabel 8. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Siswa.....	55
Tabel 9. konversi dari Sukardjo (2005: 53-54) .....	56
Tabel 10. Kisi-kisi soal .....	<b>62Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 11. Skala <i>Likert</i> .....	72
Tabel 12. Kriteria Penilaian .....	72
Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	73
Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Media .....	75
Tabel 15. Saran Revisi Desain oleh Ahli .....	76
Tabel 16. Hasil Revisi Saran dari Ahli.....	77
Tabel 17. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis .....	78
Tabel 18. Hasil Penilaian Siswa terhadap <i>La Couleur des mots</i> .....	79
Tabel 19. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fungsi media dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2010:8).....	28
Gambar 2. Ikon Android .....	34
Gambar 3. Bagan Aplikasi Media.....	38
Gambar 4. Bagan langkah-langkah penelitian, Sugiyono (2009 :298).....	49
Gambar 5. Bagan langkah-langkah penelitian, Sugiyono (2009 :298).....	57
Gambar 6. Gambar yang Terdapat Pada Media Pembelajaran .....	62
Gambar 7. <i>Flowchart La Couleur Des Mots</i> .....	64
Gambar 8. Logo <i>La Couleur Des Mots</i> .....	64
Gambar 9. <i>Storyboard</i> Permainan <i>La Couleur Des Mots</i> .....	65
Gambar 10. Tampilan Model Permainan Level 1&2.....	71
Gambar 11. Tampilan Model Permainan Level 3&4.....	71
Gambar 12. Tampilan Model Permainan Level 5&6.....	71
Gambar 13. Tampilan Model Permainan Level 6&7.....	72
Gambar 14. Susunan soal dan tampilan Setelah Revisi .....	77

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi .....	81
Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Diagram 3. Hasil Penilaian Guru .....	83
Diagram 4. Penilaian Siswa .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1</b> .....	105
<b>LAMPIRAN 2</b> .....	110
<b>LAMPIRAN 3</b> .....	127
<b>LAMPIRAN 4</b> .....	131
<b>LAMPIRAN 5</b> .....	134

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID  
DALAM PEMBELAJARAN *LES ARTICLES*  
KELAS XI SMA**

Oleh:  
Drifani Nurhidayati  
12204241018

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *Les Articles* dan, 2) mengetahui kualitas media *game* edukatif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D) yang diusulkan oleh Sugiyono dengan beberapa modifikasi, sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pengembangan permainan edukatif mencakup enam tahapan yaitu 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi dan studi literatur, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk. Subjek penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan 30 siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 1 Mertoyudan. Data diperoleh melalui angket tertutup dengan skala *Likert*.

Hasil penelitian ini berupa (1) produk media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* menggunakan *Adobe Flash CS6*, (2) penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,7 yang termasuk dalam kategori “cukup baik”. Sementara penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,0 yang termasuk dalam kategori “baik”. Uji coba yang dilaksanakan pada kelas XI mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,1 yang termasuk dalam kategori “baik”, sedangkan penilaian media oleh guru bahasa Prancis memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,6 termasuk dalam kategori “baik”. Dapat disimpulkan bahwa, “*La couleur des mots*” layak dan dapat diterima sebagai salah satu media dalam pembelajaran *les articles* kelas XI SMA.

**Kata Kunci:** *R&D*, media pembelajaran, Android, *les articles*, permainan edukatif

# LE DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE JEU ÉDUCATIF BASÉ SUR ANDROID POUR L'APPRENTISSAGE DES ARTICLES DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI DU LYCÉE

Par:  
Drifani Nurhidayati  
12204241018

## EXTRAIT

Cette recherche a pour but de (1) développer un support pédagogique de jeu éducatif basé sur Android pour l'apprentissage des articles, (2) de savoir la qualité du support pédagogique du jeu éducatif créé selon le jugement de l'expert de matériel et celui de l'expert de multimédia.

Cette étude se présente sous forme de recherche et développement *Research and Development* (R&D) proposé par Sugiyono avec plusieurs modifications, en fonction des besoins de la recherche. Cette recherche est réalisée en six étapes : 1) l'analyse du potentiel et des problèmes; 2) la collecte d'informations et études de littérature; 3) la conception de produit; 4) la validation de la conception; 5) la révision de la conception; et 6) l'essai du produit. Les sujets de la recherche sont l'expert de matériel, l'expert de média, l'enseignant de français, et 30 élèves de la classe XI MIPA 4 de SMA Negeri 1 Mertoyudan. Données obtenues à l'aide d'un questionnaire fermé avec l'échelle de *Likert*.

Les résultats de cette étude sont (1) le média d'apprentissage basé sur Android pour l'apprentissage des articles en utilisant *Adobe Flash CS6*, (2) l'évaluation de faisabilité réalisée par l'expert de matériel a obtenu le score moyenne de 2,7 dont la catégorie « assez bien », alors que l'évaluation de faisabilité menée par l'expert de média a obtenu le score moyenne de 4,37 inclus dans la catégorie « bien ». Les essais menés auprès d'élèves de la classe XI ont obtenu le score moyenne 4,1 qui fait partie dans la catégorie « bien », tandis que l'évaluation de média par l'enseignant de français a obtenue le score moyenne 4,6 qui fait partie dans la catégorie « bien ». En se basant sur ces résultats, on peut conclure que ce support pédagogique de jeu éducatif “ La couleur des mots” peut être appliqué et acceptable dans l'apprentissage des articles aux apprenants de la classe XI de lycée.

**Les mots clés:** *R&D*, le média d'apprentissage, Android, les articles, le jeu éducatif

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang demikian pesatnya telah membawa manfaat yang luar biasa terutama dalam pengembangan potensi diri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi di seluruh dunia. Masyarakat dituntut untuk memahami dan menguasai bahasa asing selain bahasa ibu mereka. Bahasa merupakan sarana utama dalam berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, hal ini berarti bahwa manusia menggunakan bahasa agar dapat berinteraksi dalam rangka bersosialisasi untuk memenuhi kebutuhan, baik melakukan penyampaian ide, gagasan, memberi, dan mencari informasi.

Bahasa asing merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Saat ini penggunaan bahasa asing sangatlah penting dalam meningkatkan peluang kerja apalagi dengan diterapkannya pasar ekonomi bebas atau Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) sejak Januari 2016, dimana pihak asing bebas menanamkan modal dan saham untuk dikelola di Indonesia dan juga persaingan tenaga kerja dalam lingkup yang lebih luas yaitu lingkup Asia Tenggara.

Dalam jurnal “*Full Day School (Model alternatif pembelajaran bahasa asing)*” Hasan, N. (2006: 118) menjelaskan bahwa di Indonesia pembelajaran kecakapan berbahasa asing telah diajarkan menggunakan pola pembelajaran model *fullday school* yakni pembelajaran yang berlangsung secara aktif, kreatif, dan

transformatif selama sehari penuh bahkan kurang dari 24 jam guna membekali siswa dalam keterampilan berbahasa asing. Ini menunjukkan bahwa bahasa asing sangatlah penting dan dibutuhkan.

Menurut *British Council "Languages for the future"* (2013), menyatakan bahwa bahasa Prancis merupakan bahasa kelima setelah bahasa Spanyol sebagai bahasa dunia di masa yang akan datang. Lustyantje, N (2013: 10), di Indonesia *Français Langue Étrangère (FLÉ)* termasuk dalam mata pelajaran pilihan yang diberikan mulai kelas X, XI, dan XII SMA. Dengan demikian bahasa Prancis merupakan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dan pendidikan.

Dalam jurnal "*Interactive Grammar*" Dita, F. (2013:34), menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing perlu menerapkan kaidah-kaidah kebahasaan dengan baik dan benar. Bahasa asing akan lebih mudah dipelajari apabila siswa memahami dua hal yakni pembendaharaan kata dan tata bahasa. Pembelajaran tata bahasa merupakan ilmu bahasa yang harus dipelajari guna menguasai keterampilan bahasa seperti keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Setiap nomina dalam bahasa Prancis digolongkan ke dalam dua kategori (*genre*), yaitu nomina *masculin* (maskula) dan nomina *féminin* (femina). Hal selanjutnya yang perlu dipahami yaitu nomina bahasa Prancis tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya kata sandang (*article*) yang mendampinginya. Hal ini tentu berbeda dengan kata benda (nomina) dalam bahasa Indonesia. Pertanyaan besar tentang dari mana asal-usul munculnya pembagian jenis kata benda bahasa Prancis sampai saat ini belum terpecahkan, sebab aturan ini sudah ada sejak

penggunaan bahasa Prancis kuno (*ancien français*). Rosenthal (2004), menyatakan bahwa pembelajar bahasa Prancis dituntut untuk menguasai (menghafal) penggolongan nomina maskula dan femina bahasa Prancis.

Lustyantie,N “Kedudukan mata pelajaran bahasa Prancis dalam kurikulum 2013” (2013 :14), kedudukan bahasa Prancis sebagai mata pelajaran pilihan, maka peran gurulah yang harus mengajardengan menarik.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Mertoyudan, diketahui bahwa disana terdapat beberapa kendala mengenai pembelajaran bahasa Prancis. Kendala yang dihadapi guru antara lain adalah keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif, sederhana, dan menarik serta guru masih menjadi pusat pembelajaran dan siswa kurang berperan aktif.

Peneliti menemukan beberapa faktor yang mungkin melatarbelakangi kesulitan siswa dalam belajar berbahasa Prancis. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah : (1) anggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang kurang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, (2) kurangnya pemanfaatan media teknologi oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis, (3) minat siswa dalam pembelajaran tata bahasa yang rendah, kondisi ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran bahasa Prancis yang dapat digunakan oleh guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan metode permainan. Sarana pembelajaran bahasa Prancis dengan metode permainan merupakan salah satu inovasi yang banyak digemari oleh kalangan anak

muda. Metode ini juga dapat memproduksi *hormon dopamine* yang sangat berperan penting dalam pembelajaran dan daya ingat, dengan bantuan gambar siswa akan cepat belajar.

Permainan edukatif berbasis Android dipilih karena saat ini telpon genggam dengan sistem operasionalnya sangatlah dekat dengan siswa. Sebagian besar siswa di SMA N 1 Mertoyudan memiliki telepon genggam dengan sistem operasional Android. Penggunaan media permainan edukatif berbasis Android untuk pembelajaran *les articles* bahasa Prancis di SMA masih tergolong jarang. Kenyataan yang ada di lapangan tersebut mendorong peneliti mengembangkan permainan edukatif berbasis Android untuk membantu siswa dalam pembelajaran *les articles* bahasa Prancis kelas XI SMA.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul beberapa permasalahan yang perlu dikaji untuk dicari jawabannya, masalah tersebut antara lain :

1. Motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Prancis masih belum maksimal.
2. Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran tata bahasa
3. Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Prancis yang belum maksimal oleh guru dan siswa.
4. Belum digunakannya media pembelajaran permainan edukatif berbasis Android.

### **C. Batasan masalah**

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada, maka perlu suatu pembatasan masalah untuk lebih memfokuskan pada masalah yang diteliti, maka permasalahan dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan produk media pembelajaran permainan edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* yang berkaitan dengan materi pembelajaran di kelas yaitu hobi atau kesukaan (*Les goûts*) dan kehidupan sehari-hari (*La vie quotidienne*).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan media *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* bahasa Prancis kelas XI SMA?
2. Bagaimanakah kualitas media *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* bahasa Prancis kelas XI SMA?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian dengan media permainan edukatif berbasis Android ini memiliki tujuan, di antaranya adalah :

1. Mengembangkan media *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* bahasa Prancis kelas XI SMA.
2. Mengetahui kualitas media *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* bahasa Prancis kelas XI SMA.

## **F. Produk yang diharapkan**

Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah berupa permainan edukatif berbasis Android. Permainan edukatif berbasis Android adalah media permainan yang dibentuk sedemikian rupa agar memudahkan siswa dalam pembelajarankhususnya pembelajaran *les articles* bahasa Prancis. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi berupa *gadget* yang mereka miliki karena permainan ini bisa dimasukkan ke dalam telepon genggam berbasis Android ataupun ke dalam *gadget*lain seperti laptop atau komputer.

## **G. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis
  - a. Dapat menjadi bahan kajian dan dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian lanjutan.
  - b. Menambah referensi media pendidikan, khususnya media pembelajaran bahasa Prancis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Dapat memberi masukan informasi kepada guru dan siswa dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.
  - b. Adanya media ini dapat menunjang sarana prasarana sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

- c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian atau referensi untuk penelitian lanjutan.

## **H. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah dalam penelitian maka disajikan definisi istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan desain media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk fisik. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran dalam bentuk fisik yang meliputi mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi media pembelajaran.
2. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan atau segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Pembelajaran adalah proses interaksi antarsiswa, guru, dan sumber belajar pada suatu lingkup belajar. Sedangkan media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membawa pesan-pesan informasi.
3. Permainan edukatif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Android adalah perangkat lunak yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Arsyad (dalam Zaima 2016: 2). Arsyad kemudian memperjelas pendapatnya dengan penjelasan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

*National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk perangkat keras. Pendapat lain dari Rusman (dalam Nugraheni 2015: 10) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Sedangkan Sadiman, dkk. (dalam Yohanes 2015: 1) mendefinisikan media pembelajaran sebagai paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam hal ini penyampaian materi bahan ajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran, sehingga sebaiknya guru memahami karakteristik dan kemampuan masing-masing media guna memilih penggunaan media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran.

## **2. Manfaat dan Fungsi Media pembelajaran**

Hamalik via Arsyad (dalam Zaima 2016: 2) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan Sadiman, dkk. (dalam Yohanes 2015: 2) secara umum mengemukakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut.

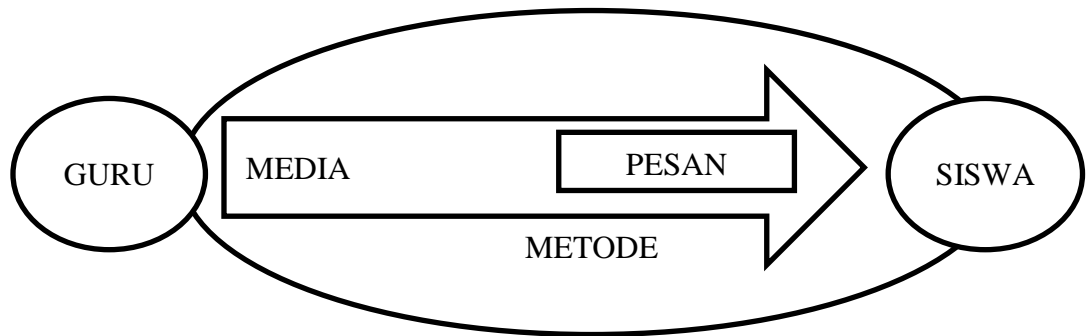
- a. Memperjelas pengajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik. Dalam hal ini media memperjelas penyampaian agar tidak dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Sedangkan objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro,

film bingkai, film atau gambar sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, konsep yang terlalu luas bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, gambar, dan lain-lain.

- c. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Sehingga menimbulkan keinginan belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan. Dari penggunaan media yang tepat memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa. Hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :
  - a) memberikan perangsang yang sama.
  - b) menyamakan pengalaman.
  - c) menimbulkan persepsi yang sama.

Selain kegunaan media pembelajaran di atas, media juga memiliki fungsi seperti yang dijelaskan oleh Daryanto (2013: 8), fungsi dari media pembelajaran adalah untuk pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode merupakan prosedur untuk membantu siswa dalam menerima

dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Fungsi media dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2013:8)

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara untuk memperjelas pesan-pesan pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Selain mempunyai fungsi, media pembelajaran juga mempunyai manfaat seperti yang dijelaskan oleh Indriana (dalam Ainul 2017: 19) sebagai berikut.

- a) Berbagai konsep yang abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- b) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pembelajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya penggunaan foto, video, dan lain-lain.
- c) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran.

- d) Memperllihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat menggunakan media pembelajaran.

Arsyad (dalam Zaima 2016: 3) juga menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih berlangsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat penyalur informasi untuk dapat memperjelas penyajian pesan kepada siswa. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Media pembelajaran dapat menimbulkan keinginan belajar dan memungkinkan anak didik dapat belajar sendiri sesuai minat dan kebutuhannya.

### **3. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Rusman (dalam Nugraheni 2015: 11) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi tiga berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik dan

pemakaiannya yaitu sebagai berikut. Dari sifatnya, media dapat dikelompokkan ke dalam:

- a) Media Auditif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara. Contoh: radio, *tape recorder*, piringan audio
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contoh: foto dan gambar
- c) Media Audio-Visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Contoh: film dan video.

Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dikelompokkan ke dalam:

- a) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak, yaitu media yang memiliki jangkauan luas. Contoh: televisi dan radio.
- b) Media yang daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, yaitu media yang jangkauannya terbatas. Contoh: film dan video.

Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dikelompokkan ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan, yaitu media yang digunakan membutuhkan alat bantu lain. Contoh: *Liquid Crystal Display* (LCD)
- b) Media yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak dapat membutuhkan alat bantu lain. Contoh: Poster, diagram, grafik.

Pendapat lain dari Indriana (dalam Ainul 2017: 19) yang mengklasifikasikan media pengajaran sebagai berikut.

- a) Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.  
Bersifat audio-visual-proyeksi, nonproyeksi dan bersifat tiga dimensi.
- b) Menggunakan teknik atau mesin.

- c) Merupakan kumpulan benda-benda atau bahan-bahan (*material collections*).
- d) Merupakan contoh dari kelakuan guru. Karena itu, tidak hanya alat audio visual yang menjadi komponen dari media pengajaran, tetapi juga sampai pada sudut pandang yang luas, yakni kepada pribadi siswa dan tingkah laku guru.

Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran secara umum terdapat tiga, yaitu: media visual, media audio, serta audio-visual.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa pendapat yang menjelaskan tentang kriteria pemilihan media pembelajaran. Pendapat yang pertama diungkapkan oleh Sadiman (dalam Yohanes 2015: 2) bahwa pemilihan media sebaiknya tidak terlepas dari konteksnya, karena media merupakan sistem instruksional perlu mempertimbangkan faktor karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompokbelajar, alokasi waktu, sumber, dan prosedur penilaian. Selain kriteria yang sudah disebutkan di atas.

Wina (dalam Selli 2014: 134) memaparkan sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya sebagai berikut.

- a) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- b) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- c) Media yang akan digunakan harus efektivitas dan efisien.

d) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoprasikannya.

Pendapat lain menjelaskan tentang kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana (1990: 4) yakni : a) ketepatan media dengan tujuan pengajaran, b) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, c) kemudahan memperoleh media, d) keterrampilan guru dalam menggunakannya, e) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan f) sesuai dengan taraf berfikir anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan sesuai karakteristik media yang bersangkutan. Pemilihan media juga mengikuti faktor-faktor yang ada dari ketersediaan sumber, ketersediaan dana, kepraktisan dan efektivitas media tersebut. Dari kriteria pemilihan media tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa dan memberikan pemahaman dari tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

## **B. *Game* Edukatif Berbasis Android**

### **1. Definisi *Game* Edukatif**

Hirumi (dalam Sofiaa 2014: 213-229), mengutip pendapat Robert T. Hays, permainan (*game*) adalah aktifitas kompetitif yang dibuat secara artifisial/buatan dengan tujuan, aturan, dan batasan tertentu yang ditempatkan dalam konteks tertentu.

Menurut Santrock (2006: 273), permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kemudian menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006: 273), permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Berlyne (Santrock, 2006: 273), menyatakan bahwa permainan merupakan suatu yang mengasikkan dan menyenangkan karena itu memuaskan dorongan penjelajahan kita.

Andang (dalam Putri 2013: 7-9) mendefinisikan *game* edukasi sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Pendapat lain dari Chamberland, Lavoie et Marquis (1995: 65) yang menyatakan bahwa “ *Un jeu éducatif se définit comme suit : « Interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l’atteinte d’un but* ”. Hal ini berarti permainan edukatif didefinisikan sebagai berikut: "Interaksi peserta didik dalam aktivitas buatan, di mana mereka tunduk pada aturan dan diarahkan menuju pencapaian tujuan.

Banyak hal yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, selain media-media yang memiliki fungsi pedagogi, media pun dapat dijadikan media pengajaran yang efektif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi (*game-based learning*) adalah kegiatan belajar menggunakan *game* sebagai alat utama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Android

Mark (2007: 2-6) Menjelaskan bahwa "*Android est le système qui est totalement gratuit et open-source pour les développeurs d'applications, mais également pour les constructeurs d'appareils mobiles (téléphones, smart-phones, MD (Multimedia Interface Device)*", Senada dengan Nazruddin (dalam Kristian dan Arliyanto 2013 : 9) juga menyatakan bahwa Android merupakan sistem operasi *open source*.



Gambar 2. Ikon Android

Arifianto (2011:1), menyatakan bahwa Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Sedangkan menurut Hermawan (2011: 1), Android merupakan *Operating System (OS) mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Android adalah sistem operasi yang berkaitan dengan ponsel, *smartphone*, tablet, dan merupakan platform terbuka untuk para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

### C. Adobe Flash CS6

#### 1. Definisi Adobe Flash CS6

Perangkat lunak lunak *Adobe Flash* yang dulunya bernama "*Macromedia Flash*" merupakan *software* yang dulunya dikembangkan oleh *Macromedia* tetapi

sekarang dikembangkan oleh *Adobe System*. Menurut Wahana Komputer (2012: 2) *Adobe Flash CS6* merupakan salah satu produk dari *Adobed* dan merupakan versi terbaru. Program ini dapat digunakan untuk berbagai hal seperti pembuatan animasi, presentasi, iklan, *game*, film animasi, pendukung animasi pada halaman *website*, dan lain sebagainya. Tampilan dan fitur-fitur *Adobe Flash CS6* hampir sama dengan versi-versi sebelumnya akan tetapi memiliki beberapa fitur terbaru. Berikut fitur terbaru dari *Adobe Flash Professional CS6* :

a) memiliki dukungan terhadap HTML 5, b) mampu menghasilkan *sprite sheet* karena ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat. Hal ini mampu meningkatkan pengalaman gaming, alur kerja, dan *performance*, c) mempunyai dukungan terhadap Android dan IOS dengan adanya *Adobe Flash player* yang terbaru, d) mempunyai *Adobe Mercury Graphics Engine* yang mampu mengurangi waktu *render* sehingga pemuatan foto berukuran besar akan lebih cepat.

## **2. Komponen Kerja Adobe Flash CS6**

Menurut Madcoms (dalam Fahriyannur 2017: 28), komponen kerja program *Adobe Flash CS6* telah ditampilkan sebagai tampilan standar. Masih banyak komponen yang masih tersembunyi sehingga memerlukan perintah tertentu untuk menampilkannya. Berikut beberapa komponen kerja dari *Adobe Flash CS6*.

### a) *Toolbox*

*Toolbox* adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, bolpoin, pensil, *text*, *3D rotation*, dll.

b) *Timeline*

*Timeline* berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer*, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada *layer* dalam *timeline*.

c) *Stage*

*Stage* adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek vektor, *movie clip*, *text*, *button*, dll.

d) *Panel properties*

*Panel properties* berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga anda dapat memodifikasi dan memaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.

d) *Effect Filters*

*Effect Filters* adalah bagian dari *panel properties* yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek.

e) *Motion Editor*

*Motion editor* berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti: mengatur motion, transformasi, pewarnaan, filter, dan parameter animasi lainnya.

f) *Motion Presets*

Panel *motion presets* menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan. Ada berbagai pilihan animasi dalam panel motion presets seperti *3D*, *smoke*, *fly-out-top*, dll.

### **3. Keunggulan dan Kelemahan *Adobe Flash CS6***

Rusman (dalam Nugraheni 2015: 12) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan hasil teknologi berdasarkan komputer memiliki keunggulan dan keterbatasan sebagai berikut.

#### **Keunggulan**

a) Siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan., b) Siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya, c) Kemampuan media untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, d) Media dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap prestasi belajar, e) Media dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis, f) Media dapat mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik.

#### **Keterbatasan**

a) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program pembelajaran berbasis komputer, b) Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan perangkat komputer dengan spesifikasi yang sesuai, c) Merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan tidak mudah dan memerlukan waktu lama serta keahlian khusus.

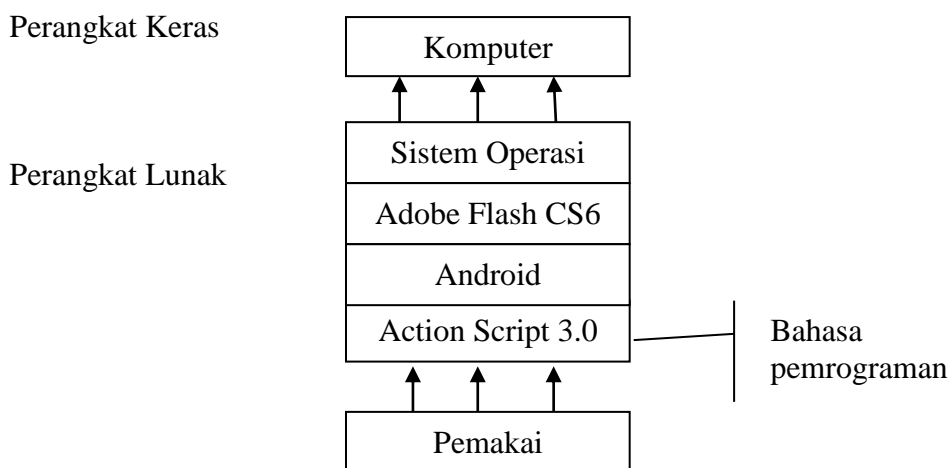
### **4. Langkah pembuatan**

Aplikasi *Android* ditulis dalam bahasa pemrograman *Action Script 3.0*, yaitu kode yang terkompilasi dengan data dan *file resources* yang dibutuhkan aplikasi dan digabungkan oleh *apps tools* menjadi paket *Android*. *File* tersebut ditandai

dengan ekstensi *.apk file* inilah yang didistribusikan sebagai aplikasi dan dipasang pada perangkat *mobile*.

Android *Software Development Kit* (SDK) menyediakan *tools* dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3.0*. *Action Script 3.0* adalah bahasa pemrograman berdasarkan *ECMAScript* yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform *Adobe FlashPlayer*. Pada pemrograman *Android*, file berekstensi *Action Script 3.0* dikompilasi menjadi file *bytecode* berekstensi *.apk* dan kemudian dijalankan menggunakan *Adobe Air* sebagai emulator.

Pembuatan media *game* edukatif berbasis Android ini, menggunakan *Adobe Flash CS6*, dan *Action Script 3.0*. Berikut merupakan gambar dan bagan aplikasi media *game* edukatif pada pembelajaran *Les Articles*.



Gambar 3. Bagan Aplikasi Media

## **D. *Les parties du discours***

### **1. Definisi *Les parties du discours***

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang mengenal istilah kelas kata atau *Les parties du discours* yaitu penggolongan jenis-jenis kata berdasarkan bentuk, fungsi, dan maknanya dalam sistem tata bahasa.

Berikut adalah pengertian tentang *Les parties du discours* menurut *Encyclopaedia Universalis France*. "*Les parties du discours est l'étude systématique des différences portant sur les éléments (« parties ») mis en jeu dans le langage réalisé (« discours ») a été entreprise il y a fort longtemps par les grammairiens*". Definisi tersebut jika dijelaskan dalam bahasa Indonesia berarti bahwa studi sistematis tentang perbedaan mengenai unsur-unsur yang terlibat dalam bahasa yang diwujudkan dalam pidato yang telah lama dilakukan oleh para ahli tata bahasa.

Sedangkan Simon (2008-1) berpendapat bahwa "*La classification la plus connue est celle de Denys le Thrace, (fin du IIe siècle av. J.-C.) qui distingue 8 catégories : nom, verbe, participe, article, pronom, préposition, adverbe et conjonction*". Pendapat tersebut berarti bahwa klasifikasi paling terkenal adalah klasifikasi Denys Thrace pada akhir abad ke-2 SM yang membagi kedalam 8 kategori yaitu kata benda, kata kerja, partisipan, kata sandang, kata ganti, kata depan, kata keterangan, dan kata sambung.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada delapan unsur yang terlibat dalam bahasa yaitu kata benda, kata kerja, partisipan, kata sandang, kata ganti, kata depan, kata keterangan, dan kata sambung.

## 2. *Le Nom* (kata benda)

Kata benda merupakan salah satu unsur dari kelas kata atau *les partie du discours*. Delatour, dkk.(2004 : 18) menyatakan bahwa “*un nom désigne un être animé (personnes- animaux) ou un inanimé (un objet, une idée, un sentiment, un événement,etc). Il varie généralement en genre et en nombre*”.Definisi tersebut berarti bahwa kata benda adalah makhluk hidup (manusia-binatang) atau benda mati (benda, gagasan, perasaan, peristiwa, dll). Biasanya bervariasi dalam jenis kelamin dan jumlah. Ada dua kelompok kata benda :

### a) *Les noms communs* (kata benda umum)

Kata benda umum terdiri dari orang atau benda. Kata benda dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu benda hidup/mati, benda terhitung/ tak terhitung, berwujud/tidak berwujud.

### b) *Les noms propres*(kata benda khusus)

Kata benda khusus terdiri dari nama orang, binatang, dan tempat unik. Kata yang dimulai dengan huruf kapital. Contoh : *monsieur Dubois, le Louvre, Les Alpes*.

Delatour, dkk. (2004 :18) jugamenyatakan bahwa “*Le nom commun se compose d’un déterminant et d’un nom. Ce déterminant peut être un article défini ou article indéfini*”.Pernyataan tersebut berarti bahwakata benda umum terdiri dari determinan dan kata benda. Determinan tersebut bisa berupa artikel *défini* atau artikel *indéfini*. Berikut penjelasan tentang *les articles*.

“L’article est un déterminant du nom avec lequel il s’accorde en genre et en nombre”, yang berarti bahwa artikel atau kata sandang adalah penentu genre dan jumlah suatu kata benda.

Ada tiga jenis yang berfungsi untuk memperjelas arti kata benda dalam kalimat tersebut:

**a) L’article défini**

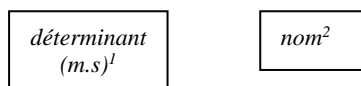
Kata sandang *défini* digunakan untuk menunjukkan kata benda spesifik yang diketahui oleh pembicara dan pendengarnya. Berikut bentuk artikel *défini*.

<i>masculin singulier</i>	<i>féminin singulier</i>	<i>masculin et féminin pluriel</i>
<i>le</i>	<i>la</i>	<i>les</i>

Tabel 1. Artikel *défini*

Contoh penggunaan kata sandang *défini* sebagai berikut.

1. Kata benda yang mengacu pada orang atau benda yang sudah diketahui/dikenal. Contoh : ***le<sup>1</sup>Président de la République Français<sup>2</sup>***

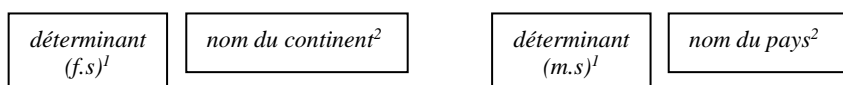


2. Kata benda yang mempunyai nilai umum. Contoh : ***le<sup>1</sup>TGV<sup>2</sup> est plus rapide que la<sup>3</sup>voiture<sup>4</sup> pour aller à Marseille.***



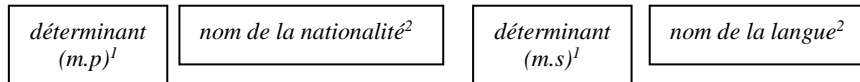
3. Kata benda yang berhubungan dengan geografis.

Contoh : ***l’<sup>1</sup>Europe<sup>2</sup> et le<sup>1</sup>Canada<sup>2</sup>***



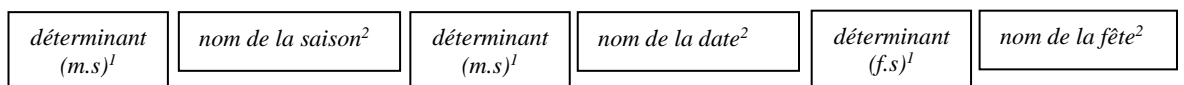
4. Kebangsaan dan bahasa.

Contoh : les<sup>1</sup>Italiens<sup>2</sup> et le<sup>1</sup>français<sup>2</sup>

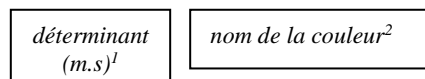


5. Musim, tanggal, dan hari besar/perayaan.

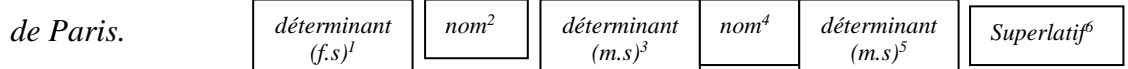
Contoh : le<sup>1</sup>printemps<sup>2</sup>le<sup>1</sup>15 mai<sup>2</sup>la<sup>1</sup>Toussaint<sup>2</sup>



6. Warna. Contoh: le<sup>1</sup>vert<sup>2</sup>



7. Devant le superlatif. Contoh : la<sup>1</sup>tour Eiffel<sup>2</sup> est le<sup>3</sup>monument<sup>4</sup>le<sup>5</sup>plus<sup>6</sup> célèbre

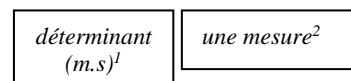


8. Devant les titres (kecuali didepan madame dan mademoiselle).

Contoh : la<sup>1</sup>reine<sup>2</sup> et le<sup>1</sup>professeur<sup>2</sup>Dubois

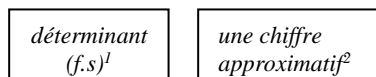


9. Untuk menjelaskan suatu ukuran. Contoh: 20 euros le<sup>1</sup>mètre<sup>2</sup>



10. Untuk memberikan angka perkiraan.

Contoh: je pense qu'il y a la<sup>1</sup>quarantaine<sup>2</sup>



**b) *L'article indéfini***

Kata sandang *indéfini* digunakan untuk menunjukkan kata benda yang tidak spesifik atau kata benda spesifik tetapi tidak diketahui baik oleh pembicara maupun lawan bicaranya. Berikut bentuk artikel *indéfini*.

<i>Masculin Singulier</i>	<i>féminin Singulier</i>	<i>masculin et féminin pluriel</i>
<i>un</i>	<i>une</i>	<i>des</i>

Tabel 2. Artikel *indéfini*

Contoh penggunaan kata sandang *indéfini* sebagai berikut.

1. Kata benda yang dapat dihitung.

Contoh : *j'ai acheté une<sup>1</sup>bicyclette<sup>2</sup> et des<sup>3</sup>rollers<sup>4</sup>*

<i>déterminant (f.s)<sup>1</sup></i>	<i>nom comptable<sup>2</sup></i>	<i>déterminant (m.p)<sup>3</sup></i>	<i>nom comptable<sup>4</sup></i>
--	--------------------------------------	--	--------------------------------------

2. Kata benda mengacu pada seseorang atau hal yang tidak teridentifikasi.

Contoh : *j'ai une<sup>1</sup>idée<sup>2</sup>*

<i>déterminant (f.s)<sup>1</sup></i>	<i>une chose non identifiée<sup>2</sup></i>
--	---

3. Kata benda khusus. Contoh : *On découvre un<sup>1</sup>paysage<sup>2</sup> magnifique*

<i>déterminant (m.s)<sup>1</sup></i>	<i>nom<sup>2</sup></i>
--	------------------------

**c) *L'article partitif***

Kata sandang *partitif* digunakan untuk menunjukkan sebagian (tetapi tidak diketahui sebagian itu berapa banyak) dari benda yang tidak dapat dihitung atau jumlah yang tidak diketahui dari benda yang dapat dihitung. Berikut bentuk artikel *partitif*.

<i>masculin Singulier</i>	<i>féminin Singulier</i>
<i>Du</i>	<i>de la</i>

Tabel 3. Artikel *partitif*

1. Kata benda konkret untuk menunjukkan kuantitas tak tentu, bagian dari keseluruhan yang tidak dapat dihitung.

Contoh : À table, les Français boivent du<sup>1</sup>vin<sup>2</sup>, de l'<sup>3</sup>eau<sup>4</sup> et parfois de la<sup>5</sup>bière<sup>6</sup>

déterminant (m.s) <sup>1</sup>	nom concret <sup>2</sup>	déterminant (f.s) <sup>3</sup>	nom concret <sup>4</sup>	déterminant (f.s) <sup>5</sup>	nom concret <sup>6</sup>
-----------------------------------	-----------------------------	-----------------------------------	-----------------------------	-----------------------------------	-----------------------------

2. Kata benda abstrak. Contoh : Il faut du<sup>1</sup>courage<sup>2</sup>pour être pompier

déterminant (m.s) <sup>1</sup>	nom abstrait <sup>2</sup>
-----------------------------------	------------------------------

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *les articles* adalah kata sandang yang melekat pada kata benda yang membantu menunjukkan genre dan jumlah suatu kata bendayang terdiri dari *L'article indéfini*, *L'article défini*, dan *L'article partitif*.

### E. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Android sebagai berikut.

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Titi Wijayanti dengan “Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu” dari penelitian tersebut menunjukan penilaian guru ekonomi terhadap media *app flash mobile* berbasis Android mendapat 87,3% tergolong sangat baik, angket yang didapat dari siswa 92% sangat baik sekali sedangkan dari ahli media mendapat presentase 81% dan

materi mendapat 81,1% tergolong sangat baik. Penggunaan media *flash mobile* yang berbasis Android dapat menarik minat siswa dalam proses belajar materi *Pepindah*. Hal itu dapat terlihat dari hasil evaluasi siswa menggunakan latihan soal didalam media tersebut, siswa mendapat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai  $\geq 75$  mendapat prosentase 82,14% menunjukkan hasil yang memuaskan.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Yuli Priyanto Setyadi dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Pembelajaran *Compréhension Écrite* Bahasa Prancis Berbasis *Macromedia Flash*”. Hasil penelitian ini tersebut menunjukkan aspek kelayakan materi berdasarkan penilaian dari ahli materi berkategori sangat baik dengan rerata skor 4,27, aspek kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media berkategori baik dengan rerata skor 3,52, 3) respon siswa terhadap aspek penyajian materi berkategori baik dengan rerata skor 3,50. Aspek media berkategori baik dengan rerata skor 3,78 sedangkan aspek pengoperasian media mendapat rerata skor 4,28 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media game edukatif berbasis *Macromedia Flash* yang telah dikembangkan dengan temala *vie familiale* dan *vive les vacances* layak diaplikasikan dalam pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis siswa kelas XI SMA.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Melihat dari observasi yang pernah dilakukan di SMA Negeri 1 Mertoyudan, pemahaman siswa terhadap pembelajaran *les articles* tergolong kurang. Sesuai dengan yang ditemukan dalam observasi, penggunaan media pembelajaran belum

difungsikan secara maksimal dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Penggunaan metode dan media konvensional secara terus menerus tanpa diimbangi metode atau media yang variatif akan mengakibatkan proses belajar menjadi monoton dan siswa pun akan merasa bosan. Hal ini berdampak pada konsentrasi yang menurun serta prestasi belajar juga akan menurun karena materi yang diberikan tidak dapat diserap siswa dengan baik.

Dari beberapa hal yang ditemukan tersebut menjadikan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa untuk mempelajari bahasa Prancis secara mudah dan lebih menyenangkan. Dalam upaya meningkatkan pemahaman *les articles* yang diaplikasikan dalam topik *les goûts* dan *la vie quotidienne* perlu adanya media yang menarik, inovatif dan interaktif salah satunya adalah penggunaan *game* edukatif berbasis Android.

Media pembelajaran *game* edukatif ini dibuat melalui berbagai tahapan yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pembuatan, uji ahli, revisi, uji kelayakan dan publikasi. Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi materi dasar-dasar *game* edukatif berbasis Android pada pembelajaran bahasa Prancis sesuai dengan kurikulum yang ada dan dibuat dengan menggunakan *adobe flash CS6*.

Tahap perancangan meliputi pembuatan diagram menu, penempatan tampilan dan perancangan soal yang sesuai dengan materi. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian di implementasikan. Selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Apabila mendapat saran untuk melakukan perbaikan maka produk ini akan

direvisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Apabila sudah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media maka setelah itu media pembelajaran ini akan diujicobakan kepada calon pengguna.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan media *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* bahasa Prancis kelas XI SMA?
2. Bagaimanakah kualitas media *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *les articles* bahasa Prancis kelas XI SMA?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

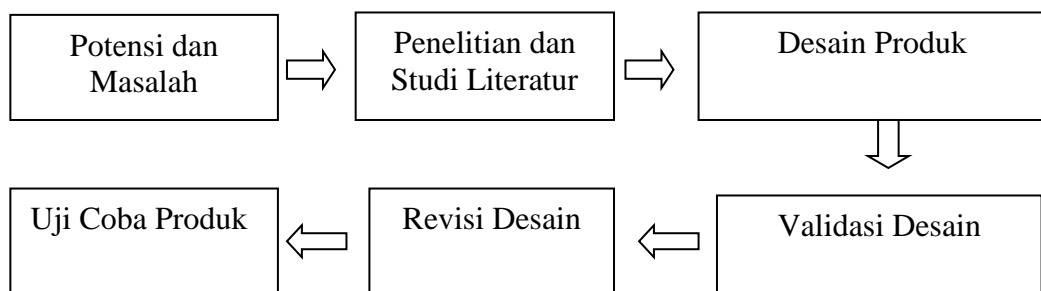
#### **A. Desain Penelitian**

Pengembangan media *game* edukatif berbasis Android dalam pembelajaran *Les Articles* ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014:297) Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Permainan ini berisi tentang pembelajaran *Les articles* yang berhubungan dengan materi kelas XI yaitu dengan menggunakan program *Adobe Flash CS6* untuk siswa SMA 1 Mertoyudan kelas XI. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan masalah; R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi untuk dapat mengetahui potensi dan masalah yang ada di SMA Negeri 1 Mertoyudan.
2. Mengumpulkan informasi dan studi literatur. Langkah ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
3. Desain produk; dalam hal ini peneliti mulai membuat desain media pembelajaran yang akan di karyakan yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan model soal.
4. Validasi desain; setelah media dibuat, peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media apakah layak atau tidaknya media yang digunakan, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli.

5. Revisi desain; setelah dilakukan penilaian dari ahli media pembelajaran, kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi.
6. Uji coba produk ; setelah dilakukan revisi, kemudian media diujicobakan di SMAN 1 Mertoyudan.

Langkah-langkah penelitian ini peneliti adaptasi menurut Sugiyono (2014 :298)



Gambar 4. Bagan langkah-langkah penelitian setelah disesuaikan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah model penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan kemudian diujicobakan untuk mendapatkan kesimpulan dari produk yang dihasilkan.

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Mertoyudan yang beralamat di Jalan Pramuka 49, Pancaarga, Mertoyudan, Magelang, Jawa Tengah 56172. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan pada hasil pengamatan sebelum pelaksanaan penelitian yang menunjukkan bahwa penelitian serupa belum pernah

terjadi di sekolah ini sehingga menutup kemungkinan terulangnya penelitian sejenis.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

No	Kegiatan	Hari, Tanggal	Waktu
1	Observasi	Rabu, 1 Agustus 2018	09.00-10.30 WIB
2	Penelitian	Selasa, 14 Agustus 2018	07.00- 10.00 WIB

Tabel 4. Jadwal Penelitian

## B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIPA 4 SMA 1 Mertoyudan yang berjumlah 30 siswa. Subjek tersebut dipilih karena termasuk dalam siswa yang memilih lintas minat bahasa Prancis.

## C. Jenis Data

### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini adalah hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, siswa, dan guru bahasa Prancis. Data tersebut berupa nilai yang dikategorikan, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini adalah data kualitatif berupa nilai kategori diubah menjadi data kuantitatif menggunakan skala Likert (dalam Sugiyono, 2014: 305). Data kualitatif angket penilaian dan tanggapan diubah menjadi skor penilaian, yaitu: SS=5, S=4, N=3, TS=2, STS=1.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2014: 222) angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Jenis angket yang akan diberikan adalah angket tertutup.

Widoyoko (dalam Yubali 2013: 748) menjelaskan bahwa angket tertutup adalah jenis angket yang jumlah item dan alternatif jawaban maupun responnya sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih sesuai keadaan yang sebenarnya.

Penelitian pada angket menggunakan skala Likert (skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Dalam pengumpulan data terdapat instrumen pengumpulan data antara lain sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas media dilakukan oleh ahli materi Dra.Siti Sumiyati, M.Pd., dalam bentuk angket yang dijabarkan sebagai berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar						
2	Kesesuain dan kejelasan isi materi						
3	Petunjuk belajar						
4	Kemenarikan penyajian materi						
5	Kejelasan contoh yang diberikan						
6	Tingkat kesulitan soal						
7	Bahasa yang dipergunakan mudah dipahami						
8	Kemudahan petunjuk soal						
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar						
10	Memberikan siswa untuk berlatih sendiri						

Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti adaptasi menurut Nur (2014 : 33) (dalam Setyadi, Yuli Priyanto 2015 : 31) pada butir nomor 1,2,3,4,5,7,9, sedangkan kisi-kisi instrumen penelitian pada butir nomor 6,8, dan 10 adaptasi menurut Ridwan (2011 : 48) (dalam Setyadi, Yuli Priyanto 2015 : 31)

b. Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media oleh ahli media Sitaresmi Wahyu Handayani, M.Kom., adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam angket ahli media sebagai berikut :

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Ketepatan pemilihan warna background						
2	keserasian warna tulisan						
3	Ketepatan pemilihan gambar yang di gunakan						
4	Kemenarikan animasi						
5	Komposisi warna						
6	Ketepatan ukuran huruf						
7	Ketepatan jenis huruf						
8	Kejelasan gambar						
9	Kemudahan pengoperasian						
10	Daya dukung music						
11	Penempatan tombol						

Tabel 6. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Media

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti adaptasi menurut Nur (2014 : 34-35) (dalam Setyadi, Yuli Priyanto 2015: 33) pada butir nomor 1,3,,4,5,7, dan 11, sedangkan kisi-kisi instrumen penelitian pada butir nomor 2,6,8,9, dan 10 adaptasi menurut Ridwan (2011 : 48) (dalam Setyadi, Yuli Priyanto 2015 : 33)

c. Tanggapan Guru Bahasa Prancis

Instrumen penilaian oleh guru mencakup aspek materi dan aspek media.

Instrumen-instrumen tersebut sebagai berikut.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
<b>A. Aspek kualitas materi</b>							
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar						
2	Kemenarikan materi						
3	Kesesuaian tingkat kesulitan materi untuk dipahami						
4	Kesesuaian evaluasi dengan materi						
5	Tingkat kesulitan evaluasi						
<b>B. Aspek kualitas media</b>							
6	Kemudahan penggunaan media						
7	Kesesuaian kombinasi warna						
8	Keterbacaan teks						
9	Kualitas tampilan gambar						
10	Media membantu proses belajar mengajar						

Tabel 7. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Guru Bahasa Prancis

d. Tanggapan Siswa

Instrumen penilaian oleh siswa mencakup aspek penyajian materi dan aspek kualitas media. Instrumen-instrumen tersebut sebagai berikut.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
Aspek penyajian materi							
1	Materi yang disajikan dapat menarik siswa untuk belajar						
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi						
3	Kemudahan materi untuk di pahami						
4	Kemudahan soal yang disajikan						
5	Materi pada media mudah dipelajari						
Aspek Kualitas Media							
6	Kesesuaian kombinasi warna						
7	Keterbacaan teks pada media						
8	Kualitas tampilan gambar						
9	Kemudahan penggunaan media						
10	Media menarik perhatian siswa untuk belajar						

Tabel 8. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Siswa, Nur (2014 : 36-38)

## E. Teknik Analisis Data

Data kualitatif dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistika deskriptif, yang berupa pernyataan “sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik” yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan pengsekoran dari angka 1 sampai dengan 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain.

1. Mengumpulkan data kasar
2. Pemberian skor
3. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2005: 53-54) seperti pada tabel berikut :

Nilai	Kriteria	Skor
		Rumus
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$
E	Sangat kurang	$X < X_i - 1,8 S_{bi}$

Tabel 9. Konversi dari Sukardjo (2005: 53-54)

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpang baku skor ideal :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

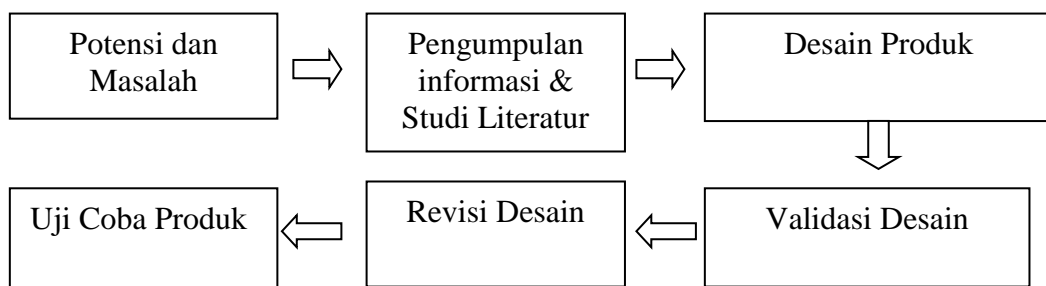
X ideal : Skor empiris

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Tahap Penelitian Media

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan perkembangan menurut Sugiyono (2014 :298). Tahap-tahap tersebut yaitu (a) analisis potensi & masalah, (b) pengumpulan informasi& studi literatur, (c) desain produk, (d) validasi desain, (e) revisi desain, dan tahap selanjutnya adalah (f) ujicoba produk. Berikut bagan alur penelitian yang digunakan oleh peneliti.



Gambar 5. Bagan langkah-langkah penelitian, Sugiyono (2014 :298)

Pengembangan yang dilakukan peneliti hanya sampai pada tahap 6 yaitu tahap uji coba produk. Hal ini dikarenakan: 1) tujuan awal peneliti hanya untuk menguji kelayakan media, 2) keterbatasan waktu dan, 3) dibutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mengembangkan media sampai tahap produksi massal.

Adapun penjelasan rinci dari tahapan-tahapan yang sudah disebutkan di atas, sebagai berikut.

**a. Tahap Analisis Potensi dan Masalah**

Pada tahap ini, peneliti menggali potensi dan menemukan masalah yang ada pada pembelajaran bahasa Prancis. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran dan observasi, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya:

1. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi yang ada dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah telepon genggam
2. Perlunya media pembelajaran untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis
3. Perlunya pembelajaran tata bahasa Prancis oleh siswa

Dari hasil observasi dan diskusi ditemukan potensi dan masalah. Potensi tersebut adalah media pembelajaran berupa *game* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan ketersediannya sarana dan prasarana berupa laptop, LCD proyektor, dan *gadgets* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar serta diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran *Les Articles*. Selama ini adanya teknologi yang ada belum digunakan dengan maksimal saat belajar bahasa Prancis khususnya *gadgets* yang dimiliki siswa, sarana ini hanya digunakan untuk menerjemahkan kata menggunakan *google translate* dan aplikasi kamus *offline*. Dari potensi dan masalah tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran bahasa Prancis berupa permainan edukatif berbasis Android.

Dari hasil diskusi dengan guru pengampu, peneliti memutuskan untuk memilih materi berdasarkan silabus kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Prancis peminatan.

#### **b. Pengumpulan Informasi & Studi Literatur**

Pada tahap pengumpulan Informasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa: 1) materi pembelajaran yaitu *Les Articles*, hobi/kesukaan (*Les Goûts*) yang didalamnya berisi tentang *Les Nourritures* (makanan) dan *Les Boisons* (minuman), dan kehidupan sehari-hari (*La Vie quotidienne*), dan 2) kisi-kisi soal. Data yang dikumpulkan sebagai berikut :

##### **1. *Les Articles***

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa Indo-European yang mempunyai kata sandang atau artikel yang melekat pada kata benda. ***L'article défini*** « *le* » untuk maskulin dan « *la* » untuk feminin, keduanya « *le* » dan « *la* » berubah menjadi « *l'* » ketika bertemu dengan nomina berawalan huruf vocal atau H *muet*. Semua nomina jamak berartikel « *les* ». ***L'article indéfini*** « *un* » untuk maskulin dan « *une* » untuk feminin. Semua nomina jamak berartikel « *des* ». ***L'article partitif*** « *du* » untuk maskulin tunggal, « *de la* » untuk feminin tunggal, « *de l'* » untuk maskulin atau feminin diawali huruf vokal atau H *muet* dan « *des* » untuk maskulin atau feminin jamak.

a. *L'article défini*

Kata sandang *défini* digunakan untuk menunjukkan kata benda spesifik yang diketahui oleh pembicara dan pendengarnya. Contoh : *J'aime la glace* (saya suka es krim ), *J'aime le lait*(saya suka susu), *J'aime les fruits* (saya suka buah-buahan).

b. *L'article Indéfini*

Kata sandang *indéfini* digunakan untuk menunjukkan kata benda yang tidak spesifik atau untuk benda yang spesifik akan tetapi tidak diketahui baik oleh pembicara maupun lawan bicaranya. Contoh : *C'est un livre* (ini adalah sebuah buku), *Il y a des livres là bas* (ada buku-buku disana).

c. *L'article Partitif*

Kata sandang *partitif* digunakan untuk menunjukkan sebagian (tetapi tidak diketahui sebagian itu berapa banyak) dari benda yang tidak dapat dihitung atau jumlah yang tidak diketahui dari benda yang dapat dihitung. Contoh : *J'ai du café* (saya memiliki kopi), *Je bois du thé* (saya meminum teh), *Je mange de la salade* (saya makan salad).

**2. *Les goûts ( Les boisson et Les nourritures)***

*Mots masculins*

*pain (n.m), gâteau(n.m), le croissant(n.m), macaron(n.m), biscuit(n.m), riz(n.m), poulet(n.m), poisson(n.m), brocoli(n.m), fromage(n.m), chocolat(n.m), miel(n.m), bonbon(n.m), lait(n.m), thé(n.m), café(n.m), jus d'orange(n.m), durian(n.m).*

### Mots féminins

*banane(n.f), pomme(n.f), fraise(n.f), papaye(n.f) cerise(n.f), mangue(n.f),  
pomme de terre(n.f), carotte(n.f), asperge(n.f), noix(n.f), viande(n.f), pâte(n.f),  
saucisse(n.f) crevette(n.f), sardine(n.f), paella(n.f), confiture(n.f), salade(n.f),  
glace(n.f), bière(n.f), crêpe(n.f).*

### **3. La vie quotidienne**

#### Mots masculins

*sport(n.m), base-ball(n.m), football(n.m), bus(n.m), train(n.m), avion(n.m),  
travail(n.m), cours(n.m), déjeuner(n.m), dîner(n.m), restaurant(n.m), jardin(n.m),  
film(n.m), piano(n.m), puzzle(n.m), message(n.m), livre(n.m), ordinateur(n.m),  
miroir(n.m), lit(n.m).*

#### Mots féminins

*Salle de bains(n.f), douche(n.f), baignoire(n.f), cuisine(n.f), fenêtre(n.f),  
mosquée(n.f), maison(n.f), église(n.f), voiture(n.f), télévision(n.f), guitare(n.f),  
chanson(n.f), cascade(n.f), gymnastique(n.f), jouet(n.f), musique(n.f),  
randonnée(n.f), nature(n.f), tente(n.f), bicyclette(n.f).*

#### 4. Kisi-kisi soal

**KISI-KISI SOAL**  
**LA COULEUR DES MOTS**

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis  
 Kelas : XI  
 Bentuk Soal : Benar- Salah (B-S) dan Menjodohkan  
 Jumlah Soal : 70 butir  
 Waktu : 90 menit

SK/KD	Materi	Indikator	Bentuk soal	No. soal	Soal	Jawaban	Tingkat	
Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan dan struktur dalam teks terkait topik hobi atau kesukaan ( <i>Les goûts</i> ) dan kehidupan sehari-hari ( <i>la vie quotidienne</i> ) yang sesuai dengan konteks penggunaannya.	<i>Les Goûts</i>	-Memilih jawaban dengan benar sesuai dengan konteks  -Siswa dapat mengidentifikasi dengan benar penggunaan <i>l'articles défini, indéfini, partitif</i>	<b>Benar Salah (B-S)</b>	1-10	Qu'est-ce que c'est? C'est ....	benar/salah	Niveau 1	
			salah satu bentuk soal yang obyektif yang setiap soalnya terdapat dua macam kemungkinan jawaban yang berlawanan	11-20	J'adore le gâteau	benar/salah	Niveau 2	
	<i>La vie quotidienne</i>			<b>Menjodohkan</b>	21-30	Soal penjodohan		Niveau 3
				bentuk soal yang memasangkan kalimat satu dengan kalimat lain yang merupakan jawaban dari kalimat tersebut (memiliki hubungan satu sama lain)	31-40	Soal penjodohan		Niveau 4
				41-50	Soal penjodohan		Niveau 5	
				51-60	Soal penjodohan		Niveau 6	
				61-70	Soal penjodohan		Niveau 7	
<i>Les Goûts &amp; La vie quotidienne</i>								

Tabel 10. Kisi-kisi soal

Selain mengumpulkan materi-materi pembelajaran peneliti juga mengumpulkan data untuk kebutuhan tampilan *game* tersebut baik berupa gambar pendukung sebagai ikon judul dan sebagai gambar pada soal diunduh dari *google*.

Berikut contoh gambar yang diunduh.



Gambar 6. Gambar yang Terdapat Pada Media Pembelajaran

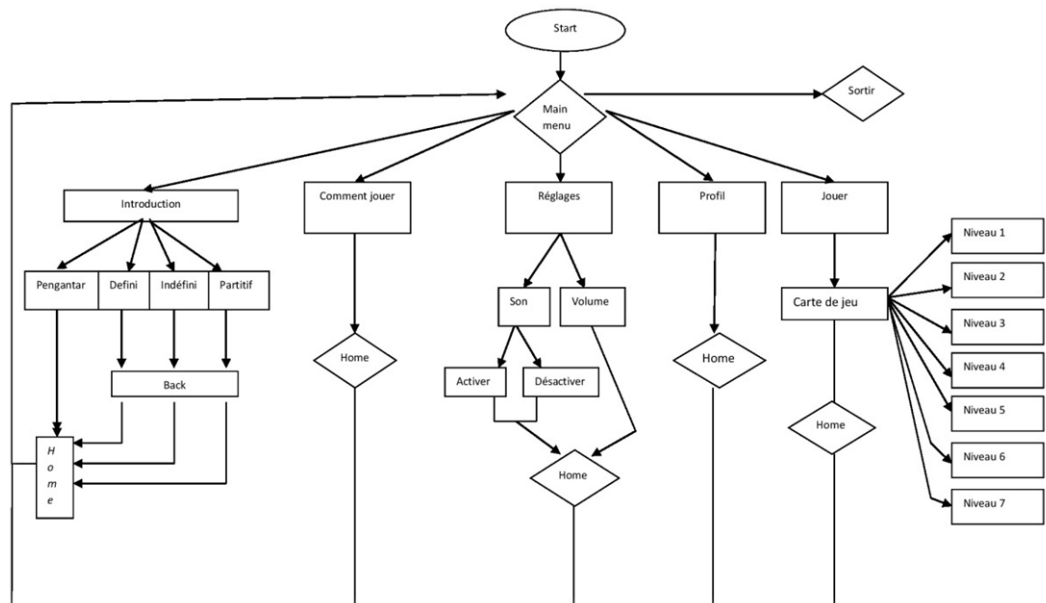
Pada bagian pendukung musik atau *background* menggunakan instrumen *French Folk Music (Musette, Can Can, Bransle)* yang diunduh dari youtube <https://m.youtube.com/watch?v=PLkzm9mirEY&t=46s>. Instrumen musik tersebut merupakan instrumen musik yang tidak perlu membayar *royalty* untuk karya tersebut. Kemudian pemilihan warna dan bentuk huruf yang akan digunakan untuk pembuatan *game* pembelajaran tersebut. Warna yang dipilih untuk media pembelajaran tersebut adalah warna coklat, sedangkan warna untuk ikon judul adalah warna biru dan merah muda sedangkan untuk pemilihan jenis huruf menggunakan jenis huruf *comic sains ms* untuk judul, soal, dan teks deskripsi, sedangkan pada tombol menggunakan jenis huruf *forte*. Pengumpulan informasi yang dilakukan peneliti akan digunakan untuk penyusunan desain produk yang akan dikaryakan yaitu media pembelajaran berupa *game* edukatif berbasis Android untuk pembelajaran *les article* bahasa Prancis.

### **c. Desain Produk**

Berdasarkan data yang didapat, peneliti membuat desain awal untuk pembuatan media pembelajaran. Tahapan ini merupakan proses lanjutan dari tahapan sebelumnya. Tahap desain produk terdiri dari tiga tahap yaitu pembuatan *Flowchart*, *Storyboard*, dan model soal.

Tahap pertama yaitu tahap pembuatan *flowchart*. Yang wajib diperhatikan dalam pembuatan media antara lain pemilihan ikon, latar, pemilihan huruf/ *font*, pemilihan warna tulisan, pemilihan gambar, ukuran, dan letak tombol. Semua konsep dan data yang telah dikumpulkan dituangkan kedalam *flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alur penelitian untuk mempermudah dalam

merancang program media pembelajaran. Pembuatan *flowchart* dan penulisan naskah mempermudah penyusunan isi media serta mengumpulkan berbagai bahan yang menunjang aplikasi. Berikut *flowchart* media pembelajaran.



Gambar 7. *Flowchart* La Couleur Des Mots



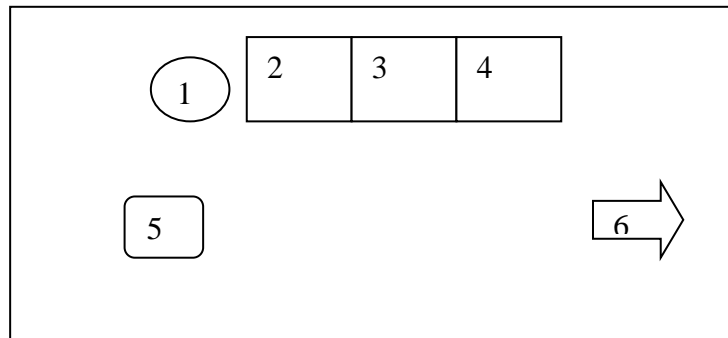
Gambar 8. Logo La Couleur Des Mots

Tahap kedua yaitu pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran dan kerangka susunan tiap tampilan menu untuk menentukan tampilan layar dan

tata letak tombol. Dalam tahap ini peneliti menentukan warna, penentuan warna yang cocok akan mempengaruhi tampilan. Peneliti memilih warna coklat dan putih sebagai warna yang mendominasi tampilan.

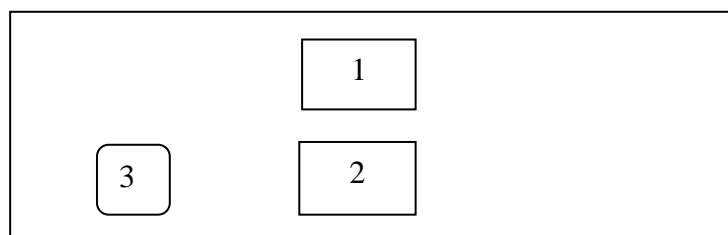
Gambar 9. Storyboard Permainan *La Couleur Des Mots*





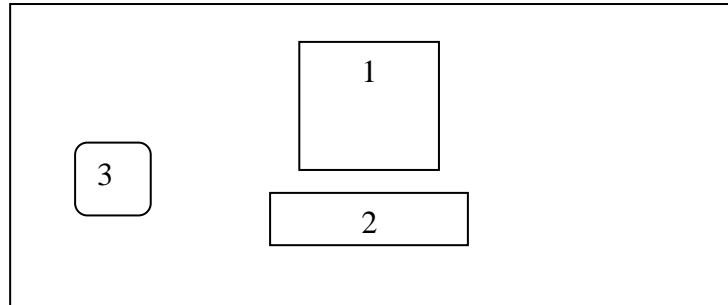
Tampilan tombol *Introduction*

1. Gambar *La tour eiffel*: bagian penjelasan singkat tentang *les articles*.
2. *L'article défini* : bagian penjelasan tentang *l'article défini* secara singkat beserta contohnya.
3. *L'article indéfini* : bagian penjelasan tentang *l'articles indéfini* secara singkat beserta contohnya.
4. *L'articles partitif* : bagian penjelasan tentang *l'article partitif* secara singkat beserta contohnya.
5. *Accueil*: tombol untuk kembali ke menu utama.
6. *Suivant*: tombol untuk kembali ke menu tampilan sebelumnya.

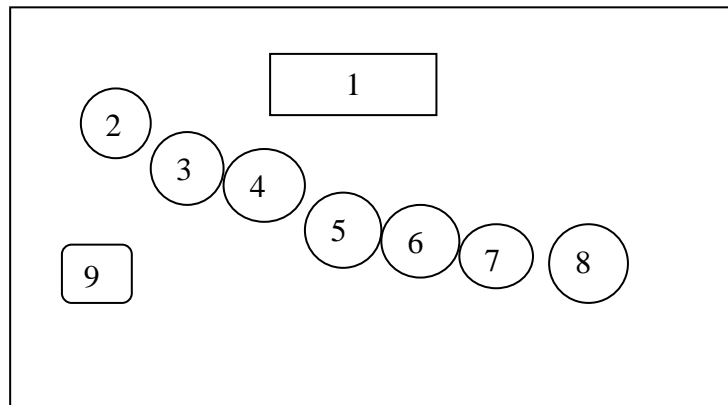


Tampilan tombol *Réglages*

1. *Son* : tombol yang terdiri dari 2 pilihan yaitu *activer* yang berarti mengaktifkan suara dan *désactiver* yang berarti menonaktifkan suara.
2. *Volume* : tombol untuk memperkecil atau memperbesar volume.
3. *Accueil* : tombol untuk kembali ke menu utama.



1. Foto penyusun
2. Biodata singkat penyusun
3. Tombol untuk kembali ke menu utama

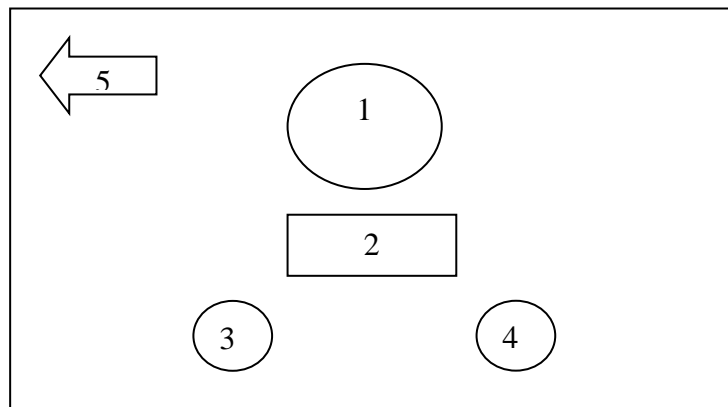


Tampilan tombol *jouer*

1. *Carte du jeu* : kartu permainan.
2. *Niveau 1* : tombol untuk memulai permainan level 1. Pada ini pertama terdapat 10 soal terkait dengan materi *les goûts*.
3. *Niveau 2* : tombol untuk memulai permainan level 2. Pada level ini terdapat 10 soal terkait dengan *les goûts*.
4. *Niveau 3* : tombol untuk memulai permainan level 3. Pada level ini terdapat 10 soal terkait dengan *les goûts*.
5. *Niveau 4* : tombol untuk memulai permainan level 4. Pada level ini

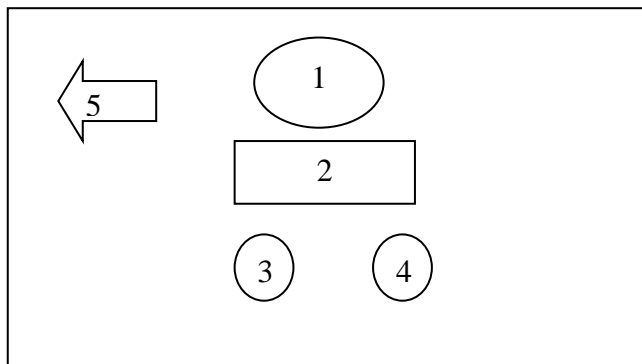
terdapat 10 soal terkait dengan materi *la vie quotidienne*

6. *Niveau 5* : merupakan tombol untuk memulai permainan level 5. Pada level ini terdapat 10 soal terkait dengan materi *la vie quotidienne*
7. *Niveau 6* : tombol untuk memulai permainan level 6. Pada level ini terdapat 10 soal terkait dengan materi *la vie quotidienne*
8. *Niveau 7* : merupakan tombol untuk mulai permainan level 7. Pada level ini terdapat 10 soal yang berkaitan dengan materi gabungan *les goûts* dan *la vie quotidienne*.
9. Tombol *Accueil* untuk kembali ke menu utama.



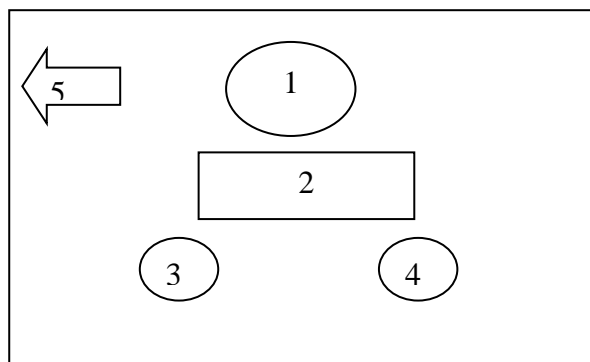
Tampilan permainan level 1-2

1. Gambar soal
2. Teks soal
3. Pilihan jawaban salah
4. Pilihan jawaban benar
5. Tombol back untuk kembali ketampilan *carte du jeu*



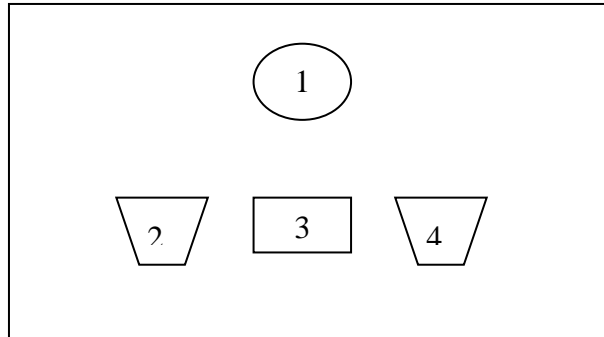
Tampilan permainan level 3-4

1. Gambar soal
2. Teks soal
3. Pilihan jawaban « *le* »
4. Pilihan jawaban « *la* »
5. Tombol *retour* untuk kembali ke tampilan *carte du jeu*



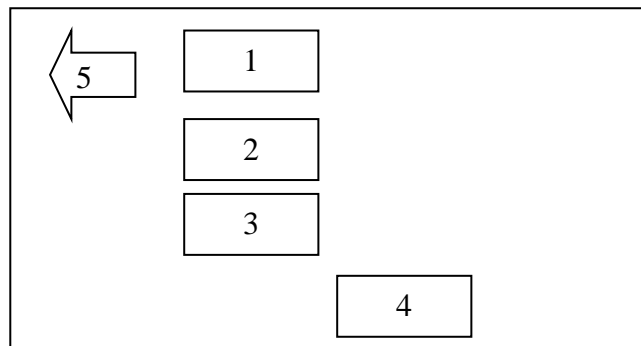
Tampilan permainan level 5-6

1. Gambar soal
2. Teks soal
3. Pilihan jawaban merah muda yang berarti « *une/la* »
4. Pilihan jawaban biru yang berarti « *un/le* »
5. Tombol *back* untuk kembali ke tampilan *carte du jeu*.



Tampilan permainan level 7

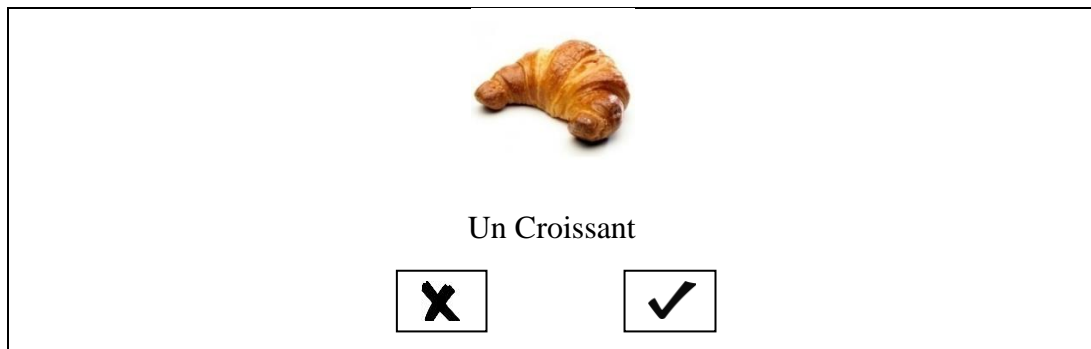
1. Gambar soal
2. Tong untuk jawaban « *une/la* »
3. Tombol *terminer* untuk melihat skor akhir
4. Tong untuk jawaban « *un/le* »



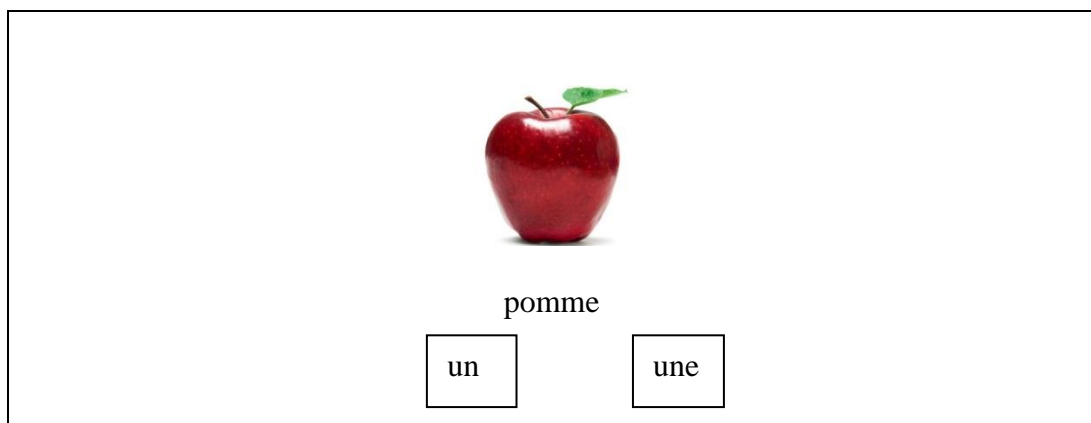
Tampilan layar nilai setelah memainkan *la couleur des mots*

1. Total kata : jumlah kata atau soal yang terjawab
2. Benar: jumlah soal yang terjawab dengan benar
3. Salah : jumlah soal yang tidak terjawab dengan benar
4. Skor : jumlah jawaban benar
5. Tombol kembali ke menu *carte du jeu*

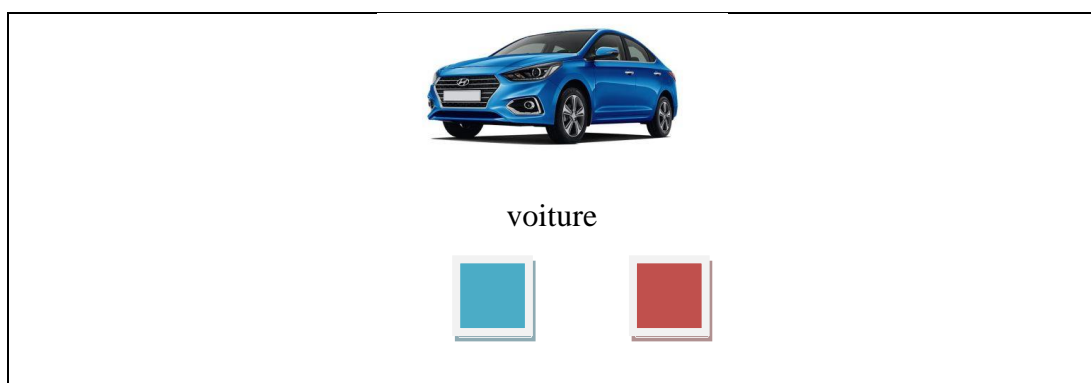
Tahap ketiga yaitu tahap pembuatan model soal. Pada *storyboard* dibagian *jouer*, permainan *La Couleur Des Mots* terdiri dari 7 level, masing-masing level akan mempunyai model yang berbeda dengan tingkat sesusahan yang sama karena hanya ada dua pilihan jawaban. Adapun model soal sebagai berikut.



Gambar 10. Tampilan Model Permianan Level 1&2



Gambar 11. Tampilan Model Permianan Level 3&4



Gambar 12. Tampilan Model Permainan Level 5&6



Gambar 13. Tampilan Model Permainan Level 6&7

#### d. Validasi Desain

Validasi materi dilakukan oleh Dra. Siti Sumiyati, M.Pd., dosen jurusan pendidikan bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli materi, sedangkan Sitaresmi Wahyu Handayani, M.Kom., dosen STIMIK AMIKOM Purwokerto sebagai ahli media.

Setelah pengumpulan data dan pemberian skor sesuai dengan analisis statistika deskriptif, peneliti mengkonversikan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2005: 53-54) yaitu skala *Likert* dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 11. Skala *Likert*

Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang
5	4	3	2	1

Tabel 12. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Hasil
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$5,7 > X$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,9 < X \leq 5,7$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,1 < X \leq 3,9$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$0,3 < X \leq 2,1$
E	Sangat kurang	$X < X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 0,3$

### 1) Penilaian Media oleh Ahli Materi

Penilaian materi pembelajaran oleh ahli materi memiliki 4 aspek yang harus dinilai terdiri dari tujuan pembelajaran, kualitas materi, soal, dan metode penyampaian. Dari 4 aspek tersebut terdapat 17 pernyataan sebagai berikut 1) kejelasan rumusan pembelajaran, 2) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD, 3) kedalaman tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari *game*, 4) kesesuaian materi *game* dengan tujuan pembelajaran, 5) keaktualan materi yang terdapat dalam *game*, 6) kesesuaian penyampaian materi dengan perkembangan yang muktahir, 7) kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari 8) kelengkapan materi yang disampaikan, 9) kejelasan materi yang disampaikan, 10) kemudahan *game* untuk dipahami, 11) pengemasan materi dalam *game*, 12) kelengkapan soal dalam *game*, 13) kejelasan rumusan soal dalam *game*, 14) kesesuaian materi dan konsep *game*, 15) keefektifan metode penyampaian *game*, 16) ketepatan pemilihan metode dalam penyampaian *game*, 17) kekonsistenan penyampaian materi dalam *game*. Keseluruhan skor pada ke 4 aspek yang terdiri dari 17 pernyataan yang dinilai oleh ahli materi memperoleh rata-rata 2,7 dengan kriteria “ cukup ”. Berikut tabel hasil penilaian dari ahli materi.

Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
1	Tujuan pembelajaran	10	2,5	Cukup
2	Kualitas materi	22	3,1	Cukup
3	Soal	7	2,4	Cukup
4	Metode penyampaian	8	2,7	Cukup
	Total	47	2,7	Cukup

Berdasarkan validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran terdapat beberapa komentar diantaranya sebagai berikut.

1. Harap menyesuaikan diri pada tingkat berbahasa A1
2. Media game belum edukatif karena tidak ada penjelasan tentang *article* yang digunakan dan baru pada tahap menebak *feminine* dan *maskulin* suatu benda.

Dari data di atas disimpulkan bahwa media layak diujicoba dengan revisi. Adanya komentar dan saran dari ahli materi dijadikan masukan untuk peneliti media pembelajaran.

## 2) Penilaian Media oleh Ahli Media

Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan memberikan angket. Angket menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Penilaian ahli media meliputi 5 aspek yaitu 1) kemudahan penggunaan, 2) kreativitas, 3) kesederhana dan memikat, 4) audio, dan 5) visual dengan tujuan untuk mendapatkan informasi, saran dan kritikan serta masukan yang akan digunakan dalam meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media akan digunakan untuk merevisi media *la couleur des mots* dari segi media.

Dari 5 aspek tersebut terdapat 19 pernyataan sebagai berikut; 1) kemudahan *game* untuk dijalankan, 2) kejelasan alur penggunaan *game*, 3) kesesuaian petunjuk pengoperasian, 4) kemudahan *game* dalam praktik belajar dan pembelajaran, 5) kreatifitas penyusunan materi dan soal, 6) penuangan ide dan

gagasan yang kreatif, 7) kreatifitas desain tampilan *game*, 8) kemenarikan desain *game*, 9) kesederhanaan desain *game*, 10) ketepatan pemilihan *backsound* yang digunakan dalam *game*, 11) keramahan suara dalam *game*, 12) tampilan yang digunakan dalam *game* menarik, 13) ketepatan tata letak teks dan gambar, 14) tulisan dapat dibaca dengan baik, 15) pemilihan jenis huruf tepat, 16) pemilihan ukuran huruf tepat, 17) ketepatan komposisi warna latar, 18) ketepatan komposisi warna tulisan terhadap latar dan,19) ketepatan komposisi warna pada papan permainan. Keseluruhan skor pada 5 aspek yang terdiri dari 19 pernyataan yang dinilai oleh ahli media memperoleh rata-rata 4,0 dengan kriteria “ baik”. Berikut tabel hasil penilaian dari ahli media.

Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
1	Kemudahan penggunaan	15	3,75	Cukup
2	Kreatif	12	4,0	Baik
3	Sederhana dan memikat	8	4,0	Baik
4	Audio	8	4,0	Baik
5	Visual	33	4,1	Baik
	Total	76	4,0	Baik

Berdasarkan validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran, tidak terdapat komentar namun ada beberapa saran perbaikan yang akan dibahas di bagian revisi desain. Dari hasil validasi menyatakan bahwa media layak diujicoba dengan revisi.

#### e. Revisi Desain

Dari hasil validasi, peneliti menerima beberapa masukan dari ahli media maupun ahli materi. Kedua materi dan desain sudah sesuai namun masih perlu

perbaikan atau revisi. Adapun masukan mengenai kekurangan dari desain produk awal tersebut antara lain : 1) bagian materi, ahli materi menyarankan untuk menambahkan konteks berupa kalimat pada soal agar fungsi *article* dapat dipahami. Soal yang disajikan disesuaikan dengan *niveau* A1, 2) bagian media, ahli media menyarankan untuk menambah tombol « *back* » dan atau « *home* » pada setiap level yang sedang dimainkan.

Validasi media yang dilakukan kepada dosen ahli materi dan media, masing-masing dilakukan sebanyak satu kali dikarenakan dari saran ahli materi dan media dirasa cukup. Berikut revisi dari saran ahli materi dan ahli media pada aplikasi *la couleur des mots*.

Tabel 15. Saran Revisi Desain oleh Ahli

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
(1) Harap diberi konteks yang sesuai dengan pokok bahasan.	(1) Tambahkan tombol “ <i>back</i> ” dan atau “ <i>home</i> ” pada setiap level yang sedang dimainkan.
(2) Sampaikan materi dalam suatu kalimat agar fungsi <i>article</i> dapat dipahami	
(3) Harap memperhatikan materi tingkat A1	

Berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli, maka peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli.

Tabel 16. Hasil Revisi Saran dari Ahli

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
Peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan konteks berupa kalimat sesuai dengan pokok bahasan dan menata ulang soal sesuai dengan <i>niveau</i> A1.	Pada bagian permainan peneliti menambahkan tombol “ <i>back</i> ” pada setiap level yakni level 1-7. Tombol <i>back</i> ini digunakan untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu <i>carte du jeu</i>



Gambar 14. Susunan soal dan tampilan setelah revisi

#### f. Ujicoba Produk

Tahap ujicoba produk dilakukan kepada 30 siswa kelas XI MIPA 4. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan siswa dan guru mengenai produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *game* edukatif berbasis Android untuk belajar *les articles*.

##### 1) Penilaian Guru Bahasa Prancis

Berdasarkan instrumen penilaian yang diberikan kepada guru bahasa Prancis terdapat 2 aspek yang dinilai, yaitu aspek materi dan media. Pada aspek materi terdapat 5 pernyataan yakni (1) ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan,

(2)kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi, (3)kemudahan materi untuk dipahami, (4) kemudahan soal yang disajikan,dan (5) kemudahan materi pada media untuk dipahami. Pada aspek tersebut mendapatkan rata-rata 4,2% dengan kriteria “baik”. Selanjutnya pada aspek media, terdapat 5 pertanyaan, yaitu (1) kesesuaian kombinasi warna, (2) keterbacaan teks pada media, (3) kualitas tampilan gambar, (4)kemudahan penggunaan media, dan (5) ketertarikan siswa menggunakan media untuk belajar. Pada aspek ini mendapatkan rata-rata 5% dengan kriteria “baik”. Sehingga diperoleh hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Prancis dengan nilai rerata 4,6 yang termasuk dalam kategori “baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Tabel 17. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
1	Materi	21	4,2	Baik
2	Media	25	5	Baik
	Total	46	4,6	Baik

Dari tabel dan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa pada aspek penilaian materi mendapatkan rerata skor4,2, dan pada aspek penilaian media mendapatkan rerata skor 5dari kedua nilai tersebut mendapat rerata skor 4,6 dengan kategori “ baik”.

## 2) Tanggapan Siswa

Ujicoba dilakukan kepada 30 siswa kelas XI MIPA 4 SMA N 1 Mertoyudan. Ujicoba dilakukan pada hari selasa, 14 Agustus 2018 saat jam pelajaran bahasa

Prancis jam ke-1 sampai jam ke-2. Pada instrumen tanggapan siswa terdapat 2 aspek yang harus dinilai, yaitu aspek materi dan aspek kualitas media. Pada aspek materi terdapat 5 pernyataan yaitu (1) ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan, (2) kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi, (3) kemudahan materi untuk dipahami, (4) kemudahan soal yang disajikan, dan (5) kemudahan materi pada media untuk dipelajari. Rerata skor yang diperoleh dari aspek materi adalah 3,95 dengan kriteria “baik”. Selanjutnya pada aspek media terdapat 5 pernyataan yaitu (1) kesesuaian kombinasi warna, (2) keterbacaan teks pada media, (3) kualitas tampilan gambar, (4) kemudahan penggunaan media, dan (5) ketertarikan siswa terhadap media untuk belajar. Pada bagian ini rerata skor yang didapatkan adalah 4,37 dengan kriteria “baik”.

Tabel 18. Hasil Penilaian Siswa terhadap *La Couleur des mots*

No	Aspek	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
1	Materi	593	3,95	Baik
2	Media	656	4,37	Baik
	Total	1249	4,16	Baik

Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh hasil penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *la couleur des mots* mendapat rata-rata 4,16 termasuk kedalam kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan instrumen penilaian yang diberikan kepada siswa, mereka memberikan beberapa komentar mengenai media pembelajaran *la couleur des mots*. Adapun komentar siswa sebagai berikut.

- (1) Media meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Prancis.
- (2) Media pembelajaran *la couleur des mots* mempermudah siswa untuk belajar *les articles*.
- (3) Perlunya penambahan jumlah level dan soal pada permainan *la couleur des mots*.
- (4) Perlunya penambahan materi/ tema/ pokok bahasan pada pembelajaran *les articles* melalui *la couleur des mots*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media menarik minat dan membantu siswa dalam belajar *les articles*, menambah pengetahuan siswa tentang *article* yang digunakan sesuai dengan jumlah dan genre suatu kata benda. Akan tetapi media tersebut masih perlunya *improvement* dalam penambahan level dan soal dalam media pembelajaran tersebut.

## **B. Analisis Data**

### **1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan tabel 17 yakni hasil penilaian ahli materi diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari aspek tujuan pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 2,5. Hasil penilaian dari aspek tujuan pembelajaran dilihat pada tabel 17 termasuk dalam rentang  $2,1 < X \leq 3,9$ , sehingga dikategorikan cukup. Penilaian yang ditinjau dari aspek kualitas materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,1. Hasil penilaian dari aspek kualitas materi dilihat dari tabel 17 dalam rentang

$2,1 < X \leq 3,9$ , sehingga dikategorikan cukup. Penilaian yang ditinjau dari aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 2,4. Hasil penilaian dari aspek soal dilihat dari tabel 17 dalam rentang  $2,1 < X \leq 3,9$ , sehingga dikategorikan cukup. Penilaian yang ditinjau dari aspek metode penyampaian diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 2,7. Hasil penilaian dari aspek metode penyampaian dilihat dari tabel 17 dalam rentang  $2,1 < X \leq 3,9$ , sehingga dikategorikan cukup. Secara keseluruhan penilaian dari keempat aspek diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 2,7. Hasil penilaian tersebut dilihat dari tabel 17 termasuk dalam rentang  $2,1 < X \leq 3,9$ , sehingga kualitas materi dalam media pembelajaran *La couleur des mots* dikategorikan cukup berdasarkan penilaian dari ahli materi. Hasil validasi ahli materi disajikan dalam diagram batang 1.

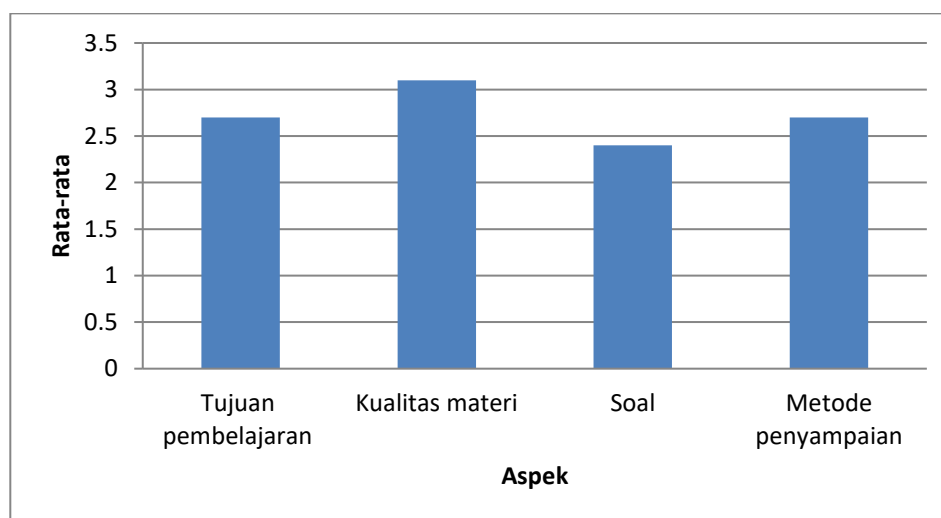


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi

### 1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 18 yakni hasil penilaian ahli media diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,75. Hasil penilaian dari aspek kemudahan penggunaan dilihat

pada tabel 18 termasuk dalam rentang  $2,1 < X \leq 3,9$ , sehingga dikategorikan cukup. Penilaian yang ditinjau dari aspek kreatif diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,0. Hasil penilaian dari aspek kreatif dilihat pada tabel 18 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga dikategorikan baik. Penilaian yang ditinjau dari aspek sederhana dan memikat diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,0, hasil penilaian dari aspek sederhana dan memikat dilihat pada tabel 18 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga dikategorikan baik. Penilaian yang ditinjau dari aspek audio diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,0. Hasil penilaian dari aspek audio dilihat pada tabel 18 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga dikategorikan baik. Penilaian yang ditinjau dari aspek visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,1. Hasil penilaian dari aspek visual dilihat pada tabel 18 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga dikategorikan baik. Secara keseluruhan penilaian dari kelima aspek diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,0. Hasil penilaian tersebut dilihat dari tabel 18 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga kualitas media pembelajaran *la couleur des mots* dikategorikan baik berdasarkan penilaian dari ahli media. Hasil validasi ahli media disajikan dalam diagram batang 2.

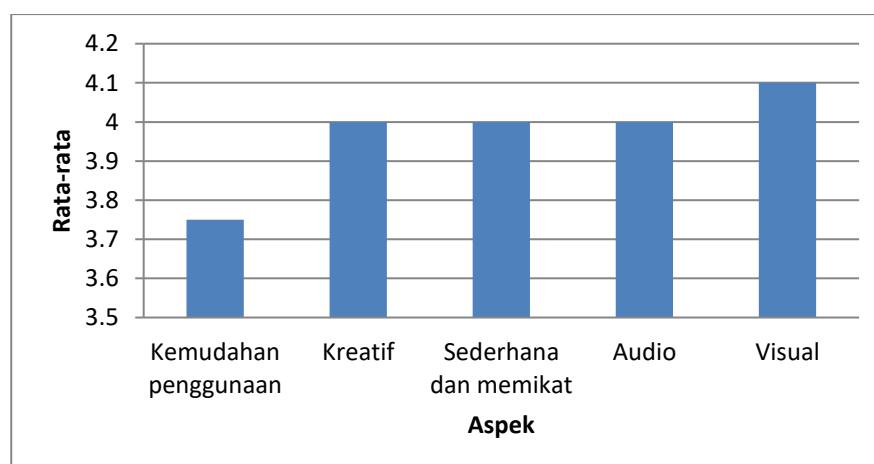


Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media

## 2. Analisis Data Hasil Penilaian Guru

Berdasarkan tabel 21 yakni penilaian guru diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,2. Hasil penilaian tersebut dilihat dari tabel 21 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga kualitas materi dalam media dikategorikan baik. Penilaian yang ditinjau dari aspek media diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 5. Hasil penilaian dari aspek media dilihat dari tabel 21 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga kualitas media dikategorikan baik. Secara keseluruhan dari kedua aspek diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,6. Hasil penilaian tersebut dilihat dari tabel 21 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga kualitas materi dan media pada *La couleur des mots* dikategorikan baik berdasarkan penilaian guru. Hasil penilaian guru disajikan dalam diagram batang 3.

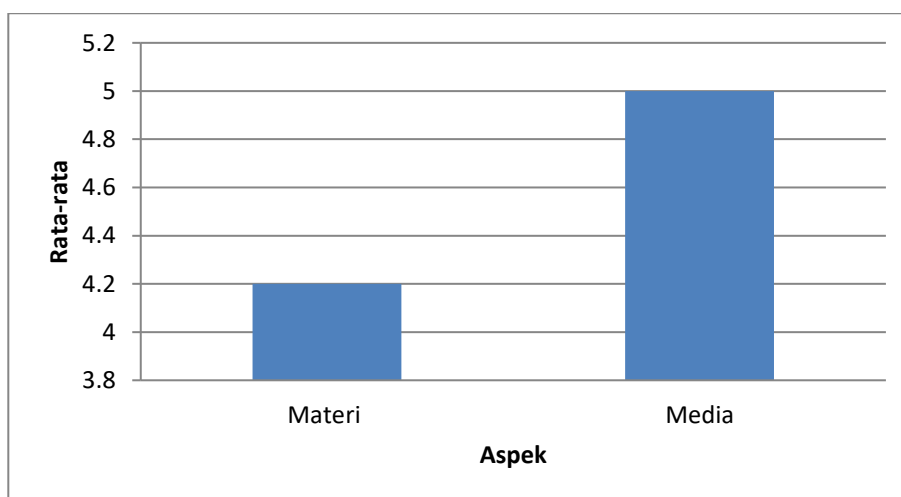


Diagram 3. Hasil Penilaian Guru

### 3. Analisis Data Hasil Penilaian Siswa

Berdasarkan tabel 22 yakni penilaian siswa diperoleh data bahwa apabila ditinjau dari aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,9. Hasil penilaian tersebut dilihat dari tabel 22 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga dikategorikan baik. Penilaian yang ditinjau dari aspek media diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,3. Hasil penilaian tersebut dilihat dari tabel 22 termasuk dalam rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehingga dikategorikan baik. Secara keseluruhan dari kedua aspek diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,1. Hasil penilaian tersebut dilihat dari tabel 22 termasuk rentang  $3,9 < X \leq 5,7$ , sehinggakualitas materi dan media pada *la couleur des mots* dikategorikan baik berdasarkan penilaian siswa. Hasil penilaian guru disajikan dalam diagram batang

4.

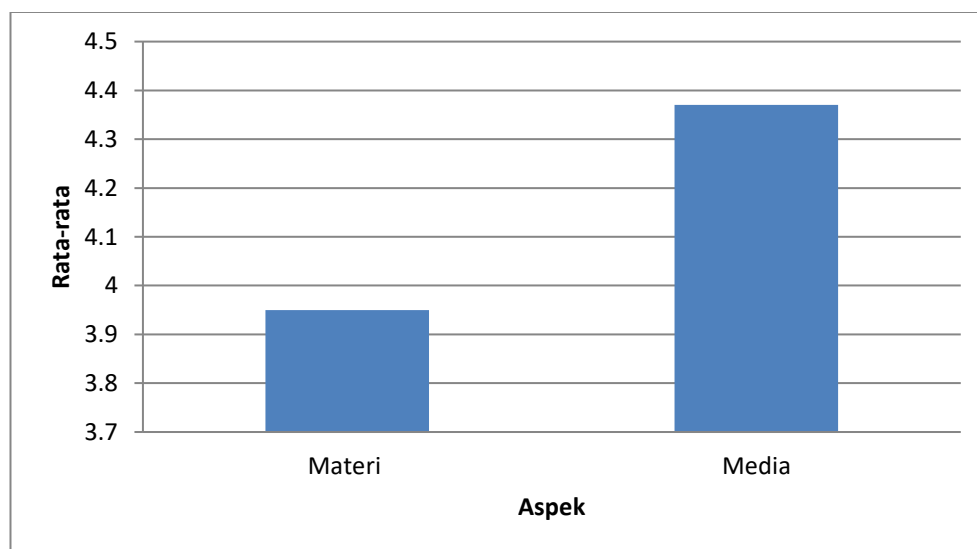


Diagram 4. Penilaian Siswa

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan penelitian terdiri dari 6 tahapan penelitian yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi dan studi literatur, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, dan pada tahap akhir 6) uji coba produk. Pada tahap potensi dan masalah peneliti mencermati potensi apa saja yang akan ditimbulkan dari penelitian media pembelajaran tersebut, sedangkan masalah yang dimaksud adalah masalah yang timbul pada saat proses belajar mengajar. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada sebagai acuan pembuatan media.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data yang dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran *les articles* bahasa Prancis. Data yang dimaksud dalam pengumpulan data adalah materi-materi pembelajaran dan data pendukung tampilan *game* media pembelajaran tersebut. Guna mengumpulkan data untuk keperluan materi, peneliti mengumpulkan beberapa referensi yaitu berupa buku, internet, dan beberapa aplikasi Android berbasis Android yang telah tersedia di *App store*.

Tahap selanjutnya adalah desain produk media pembelajaran ini berdasarkan hasil pengumpulan data dari tahapan sebelumnya. Aplikasi media pembelajaran ini berbasis Android. Aplikasi dapat digunakan tanpa terhubung dengan internet. Jadi produk ini termasuk ke dalam jenis *game offline* yang dapat dimainkan di *smartphone* atau PC. Hal ini untuk mengantisipasi kebijakan sekolah yang tidak mengizinkan siswa bermain *handphone* saat jam belajar dan juga ketidakadaan fasilitas *Wifi* atau *hotspot* di lingkungan sekolah.

Tahap selanjutnya adalah desain produk. Dalam tahap ini peneliti menentukan nama *game*. Peneliti memilih “*La couleur des mots*” sebagai nama *game*. Judul tersebut dipilih karena dirasa cukup sederhana dan merepresentasikan isi *game*. *La couleur* yang berarti warna. Warna pink muda dan biru pada logo merepresentasikan genre yaitu feminin dan maskulin. Hal ini berdasarkan pergeseran teori warna oleh Leon Battista di era 1960an di mana warna pink dianggap sebagai warna feminin dan warna biru sebagai warna maskulin. Pergeseran itu disebabkan adanya penelitian dari para ahli warna yang mengatakan bahwa warna pink mengandung energi sensual, penuh gairah, lembut, dan menggoda sehingga sangat cocok untuk kaum feminin, sejak saat itulah hingga sekarang warna pink diasosiasikan sebagai warna feminin, sedangkan warna biru adalah warna maskulin.

« *Des Mots* » yang berarti kata dipilih untuk mewakili *le nom*, karena *le nom est un mot qui varie en genre et en nombre*. Peneliti juga terinspirasi oleh buku yang ditulis oleh Marina Yaguello yang berjudul *Les mots ont un sexe*. Media pembelajaran berupa *game* yang berisi materi *les articles* yakni *l'article défini, l'article indéfini, dan l'article partitif*. Pokok bahasan yang dipilih yaitu *les goûts* dan *la vie quotidienne*. Peneliti memilih pokok bahasa tersebut karena merupakan materi yang terdapat pada silabus SMA kurikulum 2013 bahasa Prancis peminatan kelas XI. Yaitu *raconter les activités quotidiennes* dan *exprimer le goût et la préférence* pada kelas XI.

Pada tahap desain produk, peneliti juga memperhatikan pemilihan warna. Warna tersebut adalah warna yang baik untuk layar agar mata tidak cepat

lelah ketika sedang menggunakan aplikasi tersebut. Pada *game* ini dipilih warna dasar coklat dan putih yang merupakan warna *soft* dan netral. Pemilihan warna merah muda dan biru untuk mempresentasikan genre. Dipilihnya warna merah muda untuk mempresentasikan genre feminin karena warna tersebut mengandung energi sensual, penuh gairah, lembut, dan menggoda sehingga cocok untuk mempresentasikan genre feminin yang digambarkan dengan logo perempuan baik di logo dan tombol pemilihan jawaban pada soal. Warna biru muda dipilih untuk mempresentasikan genre maskulin, karena warna tersebut memberikan kesan tegas dan keras, digambarkan logo laki-laki dan tombol pemilihan pada soal. Diharapkan dengan warna merah muda dan biru muda pada pemilihan jawaban soal akan mempermudah siswa untuk mengingat genre suatu kata benda. Selain memperhatikan warna peneliti juga memberikan tambahan *background* pada *game* tersebut, *background* tersebut dimaksudkan untuk memacu pengguna berfikir cepat untuk menjawab soal, dan memberikan efek pada waktu yang terus berjalan.

Pembuatan media *game* edukatif berbasis Android ini menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *Action Script 3.0* dikompilasi menjadi file *bytecode* berekstensi *.apk* dan kemudian dijalankan menggunakan *Adobe Air* sebagai emulator. Pada proses pembuatan *game la Couleur des mots* karena keterbatasan peneliti, peneliti meminta bantuan kepada saudara Ikhwan Herry A, sebagai pihak yang membantu dalam proses penyusunan *game* dan coding bahasa pemrograman. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pembuat materi dan desain permainan yang kemudian diserahkan kepada saudara Ikhwan Herry A untuk bagian *coding* bahasa pemrograman.

## 1. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran pada penelitian ini meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan para siswa. Produk ini telah dikembangkan melalui uji coba kelayakan produk secara bertahap. Penilaian ahli media dan ahli materi dilakukan 1 kali yang kemudian ditindaklanjuti dengan revisi guna memperbaiki dan menyempurnakan kualitas media dan konten media termasuk materi. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis dan para siswa dijabarkan dalam tabel 23.

Tabel 19. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

No	Penilaian kualitas media pembelajaran	Rata-rata	Kategori
1	Ahli Materi	2,7	Cukup
2	Ahli Media	4,0	Baik
3	Guru Bahasa Prancis	4,6	Baik
4	Tanggapan Siswa	4,1	Baik
<b>Rata-rata Persentase Penilaian</b>		<b>3,08</b>	<b>Cukup</b>

Penggunaan media pembelajaran *la Couleur de mots* memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari skor yang didapat yaitu 3,08 dengan kategori cukup baik dan juga komentar siswa yang menyatakan bahwa penggunaan game *la couleur des mots* memudahkan siswa dalam memahami materi *les articles*. Hal tersebut sesuai dengan Arsyad dalam Faiza (2016: 2) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. *La couleur des mots* jugadapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari nilai rata-rata 4,3 dengan kategori baik pada aspek penilaian kemenarikan media terhadap minat siswa dengan begitu sesuai dengan Sadiman (2011: 17) penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, sehingga menimbulkan keinginan dan ketertarikan belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih.

## **2. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah diusahakan agar sesuai dengan prosedur penelitian. Akan tetapi, penelitian ini tidak dapat dihindarkan dari kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan yang dimaksud menyangkut beberapa aspek, yaitu: subjek penelitian, instrumen penelitian, latar pengisian angket kebutuhan, penyusunan media, serta biaya dan waktu. Pada penelitian produk aplikasi media pembelajaran *la Couleur des mots* untuk belajar *les articles* bahasa Prancis memiliki keterbatasan sebagai berikut.

- a. Materi pada produk *La Couleur des mots* terbatas hanya mencakup pada materi *Les Articles* pada tema mengungkapkan rasa (*les goûts*) dan kehidupan sehari-hari (*La vie quotidienne*).
- b. Uji coba produk hanya dilakukan satu kali di kelas XI MIPA 4 dengan jumlah 30 peserta didik.
- c. Penelitian ini hanya terbatas pada satu sekolah saja karena keterbatasan waktu dan biaya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan sebagai berikut.

1. Proses pembuatan media pembelajaran *game* edukatif « *La Couleur Des Mots* » melalui tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran yang dimulai dari 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi & studi literatur, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi desain. Hasil akhir dalam pembuatan media yaitu berupa media pembelajaran yang bernama « *La Couleur Des Mots* ». Media tersebut merupakan *game* edukatif berbasis Android untuk pembelajaran *Les Articles* dengan terbatas pada dua tema *Les Goûts* dan *La Vie Quotidienne* yang dikembangkan untuk siswa SMA kelas XI. Pembuatan media *game* edukatif berbasis Android ini menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *Action Script 3.0* dikompilasi menjadi file *bytecode* berekstensi *.apk* dan kemudian dijalankan menggunakan *Adobe Air* sebagai emulator.
2. Kualitas media *game* edukatif « *La Couleur Des Mots* » menurut ahli materi adalah « cukup baik », sedangkan menurut ahli media adalah « baik ». Besarnya skor pada penilaian ahli materi adalah « 2,7 », untuk ahli media adalah « 4,0 ». Penilaian guru bahasa Prancis memperoleh rerata skor « 4,6 » dengan kategori « baik », sedangkan penilaian siswa dalam aspek materi dan

media memperoleh rerata skor « 4,16 » termasuk dalam kategori « baik ». Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media game edukatif “ *La couleur des mots*” layak diaplikasikan dalam pembelajaran *les articles* di SMA N 1 Mertoyudan.

## **B. Saran**

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat memberikan saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut :

### a. Bagi guru

Guru diharapkan mampu menjadikan media pembelajaran *gamela couleur des mots* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Prancis yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

### b. Saran untuk peneliti yang akan datang

a. Materi dan tema sebaiknya diperluas dan penambahahan jenis soal yang lebih kreatif.

b. Perlu dikembangkan lebih banyak media yang bisa digunakan pada *smartphone* agar lebih mudah dan fleksibel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Yubali. (2013). Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013. Seminar International Implementasi Kurikulum 2013. Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Arifianto, Teguh. (2011). Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWIT. Yogyakarta: Andi Offset.
- British Council, November 2016. *Language For The Future*, 22-41, (online), (<https://www.britishcouncil.org/organisation/policy-insight-research/research/languages-future>, diakses pada 27 Maret 2018)
- Chaffurin, Louis. (1968). *Larousse De Poche*. Paris : Librairie Larousse.
- Chamberland, G, Lavoie, L. et Marcuis, D. (1995). *20 formules pédagogiques, Québec*. Québec : Presses de l'université du Québec
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Delatour. Y, dkk. (2004). *Nouvelle Grammaire Du Français*. Paris : Hachette.
- Fahriyannur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Faisol, Moh. (2017). *Pergeseran Makna Warna Pink dari Maskulinitas Menjadi Feminitas di Amerika Serikat Tahun 1940-1970*, vol 2. Bandung: Jurnal Desain Interior, Institut Teknologi Bandung.
- Faiza, Zaima. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Basis Data Berbasis Android untuk Kelas XI di SMK Negeri Surabaya". *Jurnal IT-edu*, 1, I, hlm.2.
- Hasan.N. (2006). *Fullday School (Model Alternative Pembelajaran Bahasa Asing)*, 1(1), 110-111, (online), (<http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/tadris/article/view/194>, diakses 27 Maret 2018).
- Haryono, Nugraheni, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Hermawan, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hirumi, Atsusi. (2014). “Mengintegrasikan Permainan dan Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis *Game*”. Dalam Atsusi “2c” Hirumi (Ed.) *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk Anak SD dan SMP*. Terjemahan Edina T. Sofiaa (hlm 213-229). Jakarta: PT Indeks.
- Kurniawan, Yohanes. (2015). “Media Gambar Animasi untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman”. *Jurnal Kependidikan*, 3, IV, hlm.1.
- Kazzuya. 2009. “Media Pembelajaran dalam Pendidikan”, <http://kazzuya.wordpress.com/2009/11/14/media-pembelajaran-dalampendidikan/>. Diakses pada tanggal 22 November 2018.
- Mardia, Ainul dan Andi, F.J. “Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1, V, hlm 19.
- Mariko, Selli. (2014). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Fisika pada Materi Optika Geometri. *Jurnal Formatif*, 2, VI, hlm 134.
- Murphy, Mark. (2007). *L'art du Développement Android*. Paris: Pearson Education France.
- Perdani, Putri. (2013). “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Traditional Pada Anak TK”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2, hlm 7-9.
- Santrock, J.W. (2006). *Educational Psychology*. New York: Mc Graw Hill Companies, Inc.
- Scrick, R. *Parties Du Discours*. (<https://www.universalis.fr>, diakses pada 5 Juni 2018)
- Setyadi. Y. (2015). “Pengembangan Media *Game* Edukasi Pembelajaran *Compréhension Écrite* Bahasa Prancis Berbasis Macromedia Flash” Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Simon. J.P. (2008). *Parties du discours, classes de mots, nature*. p.1. (online), [jeanpascal.simon.free.fr/spip.php?article30](http://jeanpascal.simon.free.fr/spip.php?article30). Di akses pada 5 Juni 2018.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, Nana. (1990). *Teori-teori Belajar untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Telaumbanua, Kristian dan Arliyanto, Z. (2013). Rancangan Bangun Aplikasi *Mobile Tour System (MTS)* Berbasis *Smartphone* Android untuk Pemandu Pariwisata Kota Medan. ISSN. 1412-0100, 1, 14, hlm 9-10.
- Wahana Komputer. (2013). *Shortcourse series Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Wijayanti. T. (2016). “Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 Sedayu”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

**LE DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE JEU  
ÉDUCATIF BASÉ SUR ANDROID POUR L'APPRENTISSAGE  
DES ARTICLES DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI DU LYCÉE**

Par:

Drifani Nurhidayati

12204241018

**RÉSUMÉ**

**A. Introduction**

Les langues étrangères sont les aspects important de l'amélioration de la qualité des ressources humaines. Selon *British Council Research* 2013, la langue française est la cinquième langue après l'espagnol comme langue à l'avenir. En plus, le français est utilisé sur tous les continents du monde. En Indonésie, le français langue étrangère (FLÉ), étudiée et souhaitable dans plusieurs lycées.

Selon Dita.F“ *Interactive Grammar*” (2013:34), L'apprentissage des langues étrangères a besoin de l'application correcte des règles linguistiques. Ils seront faciles à apprendre si les élèves comprennent deux choses : le vocabulaire et la grammaire. L'apprentissage de la grammaire est une compétence qui doit être apprise pour maîtriser 4 compétences linguistiques, à savoir les compétences compréhension orale, production orale, compréhension écrite, et production écrite.

Selon l'observation que nous avons menée au SMA Negeri 1 Mertoyudan avant la recherche, nous avons trouvé deux problématiques à savoir les limites de l'enseignant dans le développement de supports d'apprentissage basé sur la technologie créative, simple, intéressante et l'enseignant qui est constamment le centre d'apprentissage afin que les élèves soient moins actifs dans l'apprentissage.

Lustyantie.N. " la position de langue française dans le programme de 2013"(2013 :14)montre que la position de la langue français en tant que matière de choix confère aux enseignants un rôle important dans la fourniture de cours intéressants.

Les problématiques indiquées ci-dessus ont incité le chercheur à développer des supports pédagogiques utilisant la méthode du jeu, car l'utilisation de médias pour le jeu éducatif basé sur Android pour l'apprentissage des articles est encore rare.

Cette recherche a pour but de développer un support pédagogique de jeu éducatif basé sur Android pour l'apprentissage des articles et décrire la qualité du support pédagogique du jeu éducatif créé selon le jugement de l'expert matériel et de celui d'un expert de multimédia.

## **B. Développement**

Selon Heinich et al (Daryanto, 2013 :8) Le média est une introduction à la communication de l'expéditeur au destinataire, Rusman ( 2012 : 170) signale que le média d'apprentissage est une technologie qui peut être utilisée à des fins d'apprentissage. Les médias sont une forme physique pour transmettre le matériel fourni.

Le support pédagogique présente les avantages suivants, Indriana (2011: 48): a) l'utilisation de supports d'apprentissage permet de concrétiser ou de simplifier divers concepts abstraits et difficiles à expliquer directement aux étudiants, b) présenter divers objets trop dangereux ou difficiles à travers des supports d'apprentissage qui deviennent des échantillons de ces objets. Par

exemple, l'utilisation de photos, vidéos et autres, c) affichez des objets trop grands ou trop petits dans l'espace d'apprentissage, d) afficher des mouvements trop rapides ou trop lents pour utiliser un support d'instruction.

Sanjaya (2009: 226) décrit le nombre de principes à prendre en compte lors de la sélection d'un support, notamment les suivants.

- a. Le support utilisé doit être conforme au matériel d'apprentissage.
- b. Le support d'apprentissage doit être conforme au intérêt, au besoin et au condition des étudiants.
- c. Le média doit être efficace et efficient.

Le développement de média d'apprentissage basé sur Android pour l'apprentissage des articles à SMA Negeri 1 Mertoyudan en utilisant *Adobe Flash CS6*. Selon Wahana Komputer (2012: 2), *Adobe Flash CS6* est l'un des produits d'Adobe et sa dernière version. Ce programme peut être utilisé pour diverses tâches telles que la création d'animations, de présentations, de publicités, de jeux, de films d'animation, l'animation de *Website*, etc.

La recherche que nous avons menée est une recherche et développement *Research and Development* (R&D) pour produire un support pédagogique sous forme de jeu éducatif. Beaucoup de choses peuvent être utilisées comme moyen d'apprentissage mais un jeu est toujours considéré le plus efficace (Kulsum, 2008 :20). Andang (2006 :119) décrit le jeu éducatif comme une activité amusante et une partie de l'outil pédagogique ou de la méthode didactique. Selon Gilles Chamberland, un jeu éducatif se définit comme suit : « Interaction des apprenants

dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but » (Chamberland, Lavoie et Marquis, 1995, p. 65).

Le jeu éducatif développé dans cette recherche est basé sur Android. Selon Lee (2012 : 34) Android est un système d'exploitation *open source* pour les appareils mobiles. Nazaruddin (2012 :1) signale qu'Android est un système d'exploitation pour les téléphones cellulaires basés sur Linux. À travers cette opinion, nous pouvons conclure qu'Android est un système d'exploitation qui est pris en charge par un téléphone portable, un smartphone, une tablette et constitue une plate-forme ouverte permettant aux développeurs de créer leur propre application à utiliser par divers appareils mobiles.

Le développement du jeu éducatif basé sur Android dans cette recherche se réalise en six étapes, Sugiyono (2014:298): 1) analyse du potentiel et des problèmes; 2) collecte d'informations et études de littérature; 3) la conception de produit; 4) validation de la conception ; 5) révision de la conception; et 6) essai de produit.

Le support pédagogique de jeu éducatif dans cette recherche est destiné à l'apprentissage des articles. Simon (2008-1) affirme que la classification la plus connue est celle de Denys le Thrace, (fin du II<sup>e</sup> siècle ac. J-C) qui distingue 8 catégories : nom, verbe, participe, article, pronom, préposition, adverbe et conjonction. Selon Delatour,dkk ( 2004 : 36) l'article est un déterminant du nom avec lequel il s'accorde en genre et en nombre. À travers cette opinion, nous pouvons conclure que cet apprentissage peut aider à déterminer le genre et le nombre de noms.

Le nom commun se compose d'un déterminant et d'un nom. Le déterminant peut être un article défini, un article indéfini, ou un article partitif. L'article défini «le» concerne comme masculin singulier et «la» comme féminin singulier. À la fois les termes «le» et «la» sont remplacés par «l'» lorsqu'ils rencontrent des noms avec voyelle ou H muet. Tous les noms pluriels sont «les». L'article indéfini «un» comme masculin singulier et «une» comme féminin singulier. Tous le pluriel des noms sont «des». L'article partitif «du» comme masculin singulier, «de la» comme féminin singulier, «de l'» comme masculin ou féminin commençant avec voyelles ou H muet et «des» pour masculin et féminin pluriel.

L'article défini est utilisé pour indiquer des noms spécifiques connus de l'orateur et de l'auditeur, Delatour, dkk ( 2004 : 36). L'article indéfini est utilisé pour afficher des noms non spécifiques ou des noms spécifiques mais inconnu à la fois par le locuteur et par l'interlocuteur, tandis que l'article partitif est utilisé pour montrer d'objets qui ne peuvent pas être autorisés ou une quantité inconnue d'objets pouvant être calculés.

### **C. Résultat**

Le résultat de cette recherche est un support pédagogique de jeu éducatif basé sur Android dont les thèmes sont « les goûts » et « la vie quotidienne » déclinés pour l'apprentissage des articles en Français des apprenants de la classe XI de SMA N 1 Mertoyudan . Le développement du jeu éducatif basé sur Android dans cette recherche se répartit selon les six étapes suivantes :

1. L'analyse de potentiel et des problèmes qui a but de mieux comprendre le problème dans l'apprentissage des articles. Pour analyser ce problème, un

chercheur explore le potentiel et trouve les problèmes qui existent dans l'apprentissage de la langue Française par une discussion avec le professeur de sujet et l'observation. Dans cette étape, le chercheur a trouvé :

- a. l'utilisation de la technologie existante dans les activités d'enseignement et d'apprentissage encore optimale.
  - b. Le besoin de support pédagogique pour susciter d'intérêt des étudiants dans l'apprentissage du français.
  - c. La nécessité d'apprentissage de la grammaire française par les étudiants.
2. La collecte d'informations et études littéraires dans le but de rassembler les documents de l'apprentissage du français comme le curriculum, le syllabus, et le plan d'apprentissage qui sont utilisés par l'enseignant de français à SMA N 1 Mertoyudan. Dans cette étape, le chercheur a rassemblé des données sous la forme 1) de matériel d'apprentissage, à savoir des articles, les loisirs/ les goûts, les nourritures, les boissons, la vie quotidienne et, 2) la description de la question et la réponse.
  3. La conception de produit consiste à faire un organigramme, un script de jeu, et un modèle des questions.
  4. La validation de la conception par un expert de matériel et un expert de média. La validation du matériel a été effectuée par Dra. Siti Sumiyati, M.Pd., le professeur de Français à l'Université d'État de Yogyakarta, en tant que la validation de média a été effectuée par Sitaresmi Wahyu Handayani, M. Kom., le professeur de STIMIK AMIKOM Purwokerto. La révision de la conception qui se compose d'activités de développement de jeux en fonction

de la révision. Dans cette étape, les deux experts ont formulé les conseils de révision suivantes (1) Veuillez préciser le contexte en fonction du sujet traité, (2) Transmettre le matériel dans une phrase si la fonction de l'article peut être comprise, (3) Faites attention au niveau de matériau A1, (4) Ajoutez les boutons "retour" et / ou "maison" à chaque niveau.

5. La révision de la conception du support pédagogique. Dans cette étape le chercheur a fait la révision suivantes (1) le chercheur apporte une amélioration en donnant un contexte dans la forme de la phrase en fonction du sujet traité et en réorganisant les questions en fonction du niveau A1, et (2) le chercheur a ajouté un bouton "retour" à chaque niveau.
6. L'essai de produit qui consiste en l'application du support pédagogique en classe, l'évaluation par l'expert de matériel, l'expert en média et la distribution d'enquêtes pour connaître les opinions des apprenants sur le support pédagogique de jeu éducatif pour l'apprentissage des articles de la classe XI de SMA N 1 Mertoyudan. L'essai de produit a été menée auprès de 30 élèves de la classe XI MIPA 4.

Pour analyser la qualité du support pédagogique de jeu éducatif basé sur Android, le chercheur utilise un score moyen du résultat du jugement de l'expert en matériel, l'expert en média et les réponses des apprenants et de l'enseignant sur chaque aspect pris en compte. Le chercheur a converti les statistiques sur une échelle de 5 en utilisant la référence de conversion de l'échelle volontaire de likert avec les détails suivants:

<b>Critère</b>	<b>L'interval du score</b>
Excellent	$X > 5,7$
Bien	$3,9 < X \leq 5,7$
Assez Bien	$2,1 < X \leq 3,9$
Mauvais	$0,3 < X \leq 2,1$
TrèsMauvais	$X \leq 0,3$

Les résultats des opinions sur la qualité du support pédagogique du jeu éducatif développé dans cette recherche sont les suivants :

1. L'expert de matériel qui donne son jugement sur le jeu éducatif développé dans cette recherche est le professeur de français d'UNY. Selon le jugement de l'expert en matériel, le score moyen est 2,7 dont la catégorie «assez bien».
2. L'expert de média qui donne son jugement sur le jeu éducatif développé dans cette recherche est le professeur de STIMIK Amikom Purwokerto. Selon le jugement de l'expert en média, le score moyen est 4,0, dont la catégorie « bien».
3. Les réponses des apprenants de la classe XI SMA N 1 Mertoyudan aux aspects de la présentation en matériel ont obtenu la catégorie "bien" dont le score moyen 3,95. La présentation de jeu éducatif est également catégorisée "bien" avec un score moyen de 4,37, tandis que l'aspect d'opération de jeu éducatif a atteint le score moyen de 4,16 et inclus dans la catégorie "bien".
4. La réponse de l'enseignant de Français SMA N 1 Mertoyudan concernant les aspects de la présentation en matériel et média sont catégorisée "bien" dont le score moyen est 4,6.

En se basant sur ces résultats, on peut conclure que le support pédagogique du jeu éducatif basé Android qui a été créé suivant les thèmes des goûts et la vie quotidienne peut être appliqué pour l'apprentissage des articles pour apprenants de la classe XI SMA.

#### **D. Conclusion**

Cette recherche est une R&D (Research and Development) qui s'effectue notamment en six étapes initiales : 1) l'analyse du potentiel et des problèmes; 2) la collecte d'informations et études de littérature; 3) la conception de produit; 4) la validation de la conception ; 5) la révision de la conception; et 6) l'essai du produit.

1. Le résultat final dans le développement de média est sous la forme de support d'apprentissage appelés «La Couleur Des Mots». C'est un jeu éducatif basé sur Android pour l'apprentissage des articles, limité à deux thèmes, Les Goûts et La Vie Quotidienne, conçus pour les lycéens de la classe XI. La création de ce support de jeu éducatif basé sur Android utilise *Adobe Flash CS6* et *Action Script 3.0* est compilé dans un fichier de code secondaire portant l'extension .apk, puis exécuté à l'aide d'Adobe Air comme *emulator*.
2. L'aspect de la qualité en matériel selon le jugement de l'expert de matériel est « assez bien ». L'aspect de la qualité en média selon le jugement de l'expert de média est « bien ». Les réponses des apprenants de la classe XI SMA N 1 Mertoyudan concernant les aspects de la présentation des matériaux ont obtenu la catégorie « bien », tandis que l'aspect de média est également catégorisée « bien ». La réponse de l'enseignant de Français SMA N 1

Mertoyudan à l'aspect de la présentation en matériel et média sont catégorisée « bien ».Le résultat de jugement de l'expert de matériel, l'expert de média, les réponses des apprenants et de l'enseignant ont obtenu la mention " assez bien", c'est-à-dire que ce jeu peut aider les étudiants à apprendre les articles et peut attirer l'attention des élèves dans l'apprentissage du français.

En considérant les conclusions ci-dessus, voici les suggestions que nous pouvons donner.

1. Aux Enseignants

L'enseignant est censé être en mesure de faire du jeu *la couleur des mots* un autre moyen d'apprendre la langue française, ce qui peut rendre les élèves plus actifs dans le processus d'apprentissage.

2. Aux futur chercheurs

- a. Les matériaux et les thèmes doivent être élargis et inclure des types de questions plus créatives
- b. Il faut développer plus de médias pouvant être utilisés sur les smartphones pour les rendre plus faciles et plus accessibles.

**LAMPIRAN 1**  
**Surat Perijinan Penelitian**



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 : 372/UN34.12/PP/2018  
Lampiran : 1 bendel proposal  
Hal : Izin Penelitian

24 Juli 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 : Drifani Nurhidayati  
NIM : 12204241018  
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 Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Les Articles di SMA Negeri 1 Mertoyudan  
Lokasi : SMA Negeri 1 Mertoyudan  
Waktu Penelitian : 7 - 31 Agustus 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Tbu 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 Mertoyudan
2. Mahasiswa yang bersangkutan



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, 6 Agustus 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/8223/Kesbangpol/2018  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa  
Tengah

di Semarang

Memperhatikan surat :

Dari : Kepala Sub Bagian Pendidikan Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 372/UN34.12/PP/2018  
Tanggal : 24 Juli 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 GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN LES ARTICLES DI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN"** kepada:

Nama : DRIFANI NURHIDAYATI  
NIM : 12204241018  
No.HP/Identitas : 08974820245/3302266301940002  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Perancis  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Mertoyudan  
Waktu Penelitian : 7 Agustus 2018 s.d 31 Agustus 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 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Mgr. Sugiyopranoto Nomor 1 Semarang Kode Pos 50131 Telepon : 024 – 3547091, 3547438,  
3541487 Faksimile 024-3549560 Laman <http://dpmpstp.jatengprov.go.id> Surat Elektronik  
[dpmpstp@jatengprov.go.id](mailto:dpmpstp@jatengprov.go.id)

Semarang, 07 Agustus 2018

Nomor : 070/7575/2018  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Bupati Magelang U.p Kepala Kantor  
Kesbangpol Kabupaten Magelang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/7565/04.5/2018 Tanggal 07 Agustus 2018 atas nama DRIFANI NURHIDAYATI dengan judul proposal PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN LES ARTICLES DI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
PROVINSI JAWA TENGAH

Dr. PRASETYO ARIBOWO, SH, Msoc, SC.  
Pembina Utama Madya  
NIP.19611115 198603 1 010

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. DRIFANI NURHIDAYATI.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Mgr. Sugiyopranto Nomor 1 Semarang Kode Pos 50131 Telepon : 024 – 3547091, 3547438,  
3541487 Faksimile 024-3549560 Laman <http://dpmpmsp.jatengprov.go.id> Surat Elektronik  
dpmpmsp@jatengprov.go.id

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070/7565/04.5/2018

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian ;  
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 72 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah ;  
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 18 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Provinsi Jawa Tengah.
- Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 074/8223/Kesbangpol/2018 Tanggal : 6 Agustus 2018 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : DRIFANI NURHIDAYATI
2. Alamat : JALAN MARTADIREJA 1 NO.47 RT2/5 PURWOKERTO TIMUR
3. Pekerjaan : MAHASISWA

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN LES ARTICLES DI SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN
- b. Tempat / Lokasi : SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN
- c. Bidang Penelitian : FAKULTAS BAHASA DAN SENI
- d. Waktu Penelitian : 07 Agustus 2018 sampai 31 Agustus 2018
- e. Penanggung Jawab : NUNING CATUR SRI WILUJENG, S.Pd.,M.A
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti :
- h. Nama Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

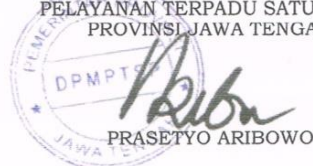
Ketentuan yang harus ditaati adalah :

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

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 07 Agustus 2018

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
PROVINSI JAWA TENGAH



**LAMPIRAN 2**  
**Instrumen Penelitian**

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran *Grammaire (Les Articles)* di SMAN 1 Mertoyudan

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Mertoyudan Kelas XI MIPA 4

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Drifani Nurhidayati

Ahli Media : Sitaresmi Wahyu Handayani, M.Kom

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media.
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberi tanda (√).
3. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :
 

Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

#### A. Penilaian Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game mudah dijalankan		√			
2	Alur penggunaan game jelas		√			
3	Pengoperasian sesuai petunjuk		√			
4	Kemudahan game dalam praktik belajar dan pembelajaran			√		
5	Kreatifitas penyusunan materi dan soal		√			
6	Kreatif menuangkan ide dan gagasan		√			
7	Kreatifitas desain tampilan game		√			
8	Kemenarikan desain game		√			

9	Kesederhanaan desain <i>game</i>		✓			
10	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> yang digunakan dalam <i>game</i>		✓			
11	Penggunaan suara dalam <i>game</i> tidak mengganggu		✓			
12	Tampilan yang digunakan dalam <i>game</i> menarik		✓			
13	Ketepatan tata letak teks dan gambar		✓			
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓				
15	Pemilihan jenis huruf tepat		✓			
16	Pemilihan ukuran huruf tepat		✓			
17	Komposisi warna background sudah tepat		✓			
18	Komposisi warna tulisan terhadap background sudah tepat		✓			
19	Komposisi warna pada papan permainan sudah tepat		✓			

**B. Kebenaran Media**

**Petunjuk :**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Tidak ditemukan tombol "Back" dan atau "Home" pada saat bermain game.	Tambahkan tombol "back" dan atau "home" pada setiap level yang sedang dimainkan.

**C. Komentar / Saran**

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian
- ② Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 9 Mei 2018

Validator,



Sitaesmi Wahyu Handayani, M.Kom  
NIDN : 0620028401

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Game* Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran *Grammaire (Les Articles)* di SMAN 1 Mertoyudan

Sasaran Program : Peserta Didik SMA N 1 Mertoyudan Kelas XI MIPA 4

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Drifani Nurhidayati

Ahli Materi : Dra.Siti Sumiyati, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar validasi di isi oleh ahli materi.
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (√).
3. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :  
Sangat Setuju (SS)  
Setuju (S)  
Netral (N)  
Tidak Setuju (TS)  
Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

#### A. Penilaian Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas			✓		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD			✓		
3	Kedalaman tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari <i>game</i>				✓	
4	Kesesuaian materi <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran				✓	
5	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> actual		✓			
6	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai perkembangan mutakhir		✓			

7	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari		✓			
8	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> lengkap				✓	
9	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> jelas				✓	
10	Materi yang disajikan dalam <i>game</i> mudah dipahami				✓	
11	Materi yang disampaikan dalam <i>game</i> dikemas secara menarik		✓			
12	Soal yang disediakan dalam <i>game</i> lengkap			✓		
13	Soal dalam <i>game</i> dirumuskan dengan jelas				✓	
14	Soal dalam <i>game</i> sesuai dengan teori dan konsep				✓	
15	Metode penyampaian materi dalam <i>game</i> efektif			✓		
16	Metode penyampaian yang digunakan dalam <i>game</i> tepat				✓	
17	Penyampaian materi dalam <i>game</i> konsisten			✓		

### B. Kebenaran Materi

#### Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fungsi article défini tidak jelas</li> <li>- Pembelajaran Grammar bukan hanya hafalan yang dituntut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harap diberi lembar yang semi dengan pokok bahasan</li> <li>- Sampaikan materi dalam suatu kalimat agar fungsi article dapat dipahami</li> <li>- Harap memperhatikan materi tingkat A1.</li> </ul>

**C. Komentar / Saran**

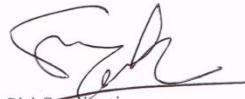
- Harap menyesuaikan diri pada tingkat bahasa A 1
- Media game belum edukatif karena tidak ada penjelasan tentang artikel yang digunakan, dan bagaimana cara menebak jawaban & urutan satu benda.

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian
- ② Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 12 Desember 2017



Dra. Siti Sumiyati  
NIP. 195803141985032 001

### LEMBAR ANGKET GURU

Nama : Rahmawati D.J, S.S  
 Jabatan : Guru Bahasa Prancis SMAN 1 Mertoyudan

**Petunjuk Pengisian**

1. Lembar penilaian diisi oleh guru
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (√)
3. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Netral (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Materi yang disajikan dapat menarik siswa untuk belajar	√				
2.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi		√			
3	Kemudahan materi untuk di pahami	√				
4	Kemudahan soal yang disajikan			√		
5	Materi pada media mudah dipelajari		√			
6	Kesesuaian kombinasi warna	√				
7	Keterbacaan teks pada media	√				
8	Kualitas tampilan gambar	√				
9	Kemudahan penggunaan media	√				
10	Media menarik perhatian siswa untuk belajar	√				

Komentar/ Kritik/ Saran

masih hrs banyak di krti di beberapa FB. Hasil ada GeGerap FB yg kelir...  
harusny (F.) tapi dijawab (F.) salah dan sebagainya.

misal: ... voiture (F.) dijawab (F.) harusnya benar tapi diapukan dktadi

### LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : RANY SUKMA . A  
 No.Absen/ kelas : 20 / XI MIPA 9

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian diisi oleh siswa
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (√)
3. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Netral (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Materi yang disajikan dapat menarik siswa untuk belajar		√			
2.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi			√		
3	Kemudahan materi untuk di pahami			√		
4	Kemudahan soal yang disajikan			√		
5	Materi pada media mudah dipelajari			√		
6	Kesesuaian kombinasi warna		√			
7	Keterbacaan teks pada media		√			
8	Kualitas tampilan gambar		√			
9	Kemudahan penggunaan media	√				
10	Media menarik perhatian siswa untuk belajar		√			

**Komentar/ Kritik/ Saran**

Pembelajaran ini banyak game yang menarik dan memudahkan belajar les article dan memberi semangat untuk belajar.

.....

.....

.....

### LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : Athifah Alya Apriliani  
 No.Absen/ kelas : 07 / XI IPA 4

**Petunjuk Pengisian**

1. Lembar penilaian diisi oleh siswa
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (√)
3. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Netral (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Materi yang disajikan dapat menarik siswa untuk belajar	✓				
2.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi		✓			
3	Kemudahan materi untuk di pahami		✓			
4	Kemudahan soal yang disajikan	✓				
5	Materi pada media mudah dipelajari	✓				
6	Kesesuaian kombinasi warna	✓				
7	Keterbacaan teks pada media	✓				
8	Kualitas tampilan gambar	✓				
9	Kemudahan penggunaan media	✓				
10	Media menarik perhatian siswa untuk belajar	✓				

Komentar/ Kritik/ Saran

Media permainan ini sangat menarik siswa untuk belajar dan mudah dipahami.

.....

.....

.....

### LEMBAR ANGGKET SISWA

Nama : VEGAS SEPTYAWAN - 5  
 No.Absen/ kelas : 23 / XI MIPA 4

**Petunjuk Pengisian**

1. Lembar penilaian diisi oleh siswa
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (V)
3. Tanda (V) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Netral (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Materi yang disajikan dapat menarik siswa untuk belajar	✓				
2.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi		✓			
3	Kemudahan materi untuk di pahami		✓			
4	Kemudahan soal yang disajikan		✓			
5	Materi pada media mudah dipelajari		✓			
6	Kesesuaian kombinasi warna		✓			
7	Keterbacaan teks pada media		✓			
8	Kualitas tampilan gambar		✓			
9	Kemudahan penggunaan media	✓				
10	Media menarik perhatian siswa untuk belajar		✓			

Komentar/ Kritik/ Saran

...Sangat...menarik...cara...belajar...dgn...game...seperti...  
...ini...ditingkatkan...karena...selain...dapat...menarik...minat...siswa...  
...dapat...juga...sambil...belajar...

### LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : Destiara Hasna Jayanto  
No.Absen/ kelas : 11 / XI IPS 1

#### Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian diisi oleh siswa
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (✓)
3. Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Netral (N)

Tidak Setuju (TS)

Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Materi yang disajikan dapat menarik siswa untuk belajar		✓			
2.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi			✓		
3	Kemudahan materi untuk di pahami			✓		
4	Kemudahan soal yang disajikan		✓			
5	Materi pada media mudah dipelajari			✓		
6	Kesesuaian kombinasi warna		✓			
7	Keterbacaan teks pada media	✓				
8	Kualitas tampilan gambar	✓				
9	Kemudahan penggunaan media	✓				
10	Media menarik perhatian siswa untuk belajar	✓				



# **LAMPIRAN 3**

## **Hasil Penelitian**

Skor Angket Tanggapan Siswa  
Materi

NO	siswa	Pernyataan					jumlah	rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	AAP	3	3	4	3	3	16	3.2
2	APP	5	4	4	4	3	20	4
3	AS	5	4	4	4	5	22	4.4
4	AS	4	3	3	4	3	17	3.4
5	AFK	5	4	5	4	5	23	4.6
6	ANI	5	4	4	5	5	23	4.6
7	AS	5	4	5	4	5	23	4.6
8	ANDI	4	3	3	3	3	16	3.2
9	AADS	5	4	4	3	4	20	4
10	ANDI	4	3	3	3	3	16	3.2
11	AKS	4	4	4	4	4	20	4
12	AAA	4	2	2	3	2	13	2.6
13	BCRN	4	3	4	3	4	18	3.6
14	DAN	4	4	4	4	5	21	4.2
15	DSA	4	4	4	4	4	20	4
16	EN	5	4	5	5	5	24	4.8
17	KCR	5	4	4	4	5	22	4.4
18	MRH	4	3	3	3	3	16	3.2
19	MK	4	4	5	4	4	21	4.2
20	MDH	5	4	4	4	5	22	4.4
21	MES	5	4	4	4	4	21	4.2
22	NNF	4	5	5	4	4	22	4.4
23	NMS	5	4	4	5	4	22	4.4
24	RPD	5	4	4	5	5	23	4.6
25	RSA	4	3	4	3	4	18	3.6
26	RPA	2	2	2	2	2	10	2
27	SER	5	4	5	5	5	24	4.8
28	VSS	3	4	4	5	4	20	4
29	VPY	5	4	5	4	5	23	4.6
30	ZHA	4	3	3	4	3	17	3.4
Total							593	3.95

Skor Angket Tanggapan Siswa  
Media

NO	siswa	Pernyataan					jumlah	rata-rata
		6	7	8	9	10		
1	AAP	4	4	4	4	4	20	4
2	APP	4	4	5	5	4	22	4.4
3	AS	4	4	3	4	4	19	3.8
4	AS	4	3	4	3	4	18	3.6
5	AFK	4	4	3	4	5	20	4
6	ANI	5	5	5	5	5	25	5
7	AS	4	4	4	4	5	21	4.2
8	ANDI	4	4	4	5	4	21	4.2
9	AADS	5	5	5	5	5	25	5
10	ANDI	4	4	5	5	4	22	4.4
11	AKS	4	4	4	4	4	20	4
12	AAA	4	5	5	5	5	24	4.8
13	BCRN	3	4	5	5	5	22	4.4
14	DAN	5	5	4	4	4	22	4.4
15	DSA	4	4	4	4	4	20	4
16	EN	4	4	5	5	5	23	4.6
17	KCR	5	4	5	5	5	24	4.8
18	MRH	4	4	4	5	4	21	4.2
19	MK	5	5	4	5	5	24	4.8
20	MDH	5	4	5	5	5	24	4.8
21	MES	4	4	4	5	4	21	4.2
22	NNF	4	5	5	5	4	23	4.6
23	NMS	4	5	5	3	4	21	4.2
24	RPD	4	4	5	4	5	22	4.4
25	RSA	3	3	4	4	5	19	3.8
26	RPA	5	5	5	3	2	20	4
27	SER	4	5	5	5	5	24	4.8
28	VSS	5	5	5	4	3	22	4.4
29	VPY	4	5	5	5	4	23	4.6
30	ZHA	4	5	5	5	5	24	4.8
Total							656	4.37

**DAFTAR HADIR PENELITIAN  
SMA NEGERI 1 MERTOYUDAN**

MATA PELAJARAN : BAHASA PRANCIS  
KELAS/PROGRAM : XI MIPA 4

SEMESTER : SATU  
TAHUN PELAJARAN : 2018/2019

No	Nama	L/P	No Induk	Tanggal Pelaksanaan Penelitian		
				14/8/2018		
1	Abisheka Anggris Pramudya	L	10633	1. Amf		
2	Adi Putra Pratama	L	10817		2. Amf 2	
3	Adi Styawan	L	10818			3. Amf
4	Adi Sulisty	L	10664	4. Amf		
5	Ahmad Fajar Kusumajati	L	10666		5. Amf	
6	Ahmad Nur Iqbal	L	10667			6. Amf
7	Ahmad Sabriyan	L	10668	7. Amf		
8	Akbarrani Nadia Diva Illena	P	10819		8. 9/11/18	
9	Albertus Andhika Dewa S	L	10697			9. Amf
10	Andrea Nevada Daeng	L	10730	10. Amf		
11	Alfian Kurnia Sandy	L	10635		11. .	
12	Athifah Alya Apriliani	P	10670			12. .
13	Brilliant Cahyo Robbi N	L	10671	13. Amf		
14	Diffa Alifia Nabilla	P	10673		14. Amf	
15	Dinda Setia Amalia	P	10674			15. Amf
16	Ervina Nisakirana	P	10675	16. Amf		
17	Khansa Choirina Rachman	P	10682		17. Amf	
18	Maulana Rizal Hidayat	L	10646			18. .
19	Maulida Kurniawati	P	10684	19. .		
20	Muhamad Dicky Hermawan	L	10685		20. Amf	
21	Muhammad Emerald S	L	10686			21. Amf
22	Nadia Nurulita Febriana	P	10687	22. Amf		
23	Nur Maya Sari	P	10688		23. Amf	
24	Rahmania Putri Damayanti	P	10690			24. Amf
25	Rani Sukma Anggraeni	P	10691	25. Amf		
26	Risvia Pramudita Agata	P	10693		26. Amf	
27	Siti Erlinda Rahayu	P	10694			27. Amf
28	Vegas Septyawan Sanni	L	10661	28. Amf		
29	Viria Putra Yumansyah	L	10663		29. .	
30	Zidna hasna Amalia	P	10695			30. Amf

# **LAMPIRAN 4**

## **Dokumentasi**



Dokumentasi  
Saat memberikan arahan



suasana kelas pada saat penelitian



pengenalan produk *La Couleur Des Mots*



Siswa sedang memainkan *La Couleur des mots*



Siswa sedang memainkan *La Couleur des mots*



Foto bersama responden

**LAMPIRAN 5**  
*La Couleur Des Mots*

### Soal dan Jawaban La Couleur Des Mots

no	Niveau 1		
	Soal	jawaban	Koreksi
1	c'est un baguette	salah/faux	c'est une baguette
2	c'est une brocoli	salah/faux	c'est un brocoli
3	c'est un durian	benar/ vrai	
4	c'est un mangue	salah/faux	c'est une mangue
5	c'est une banane	benar/vrai	
6	c'est un bonbon	benar/vrai	
7	c'est une croissant	salah/faux	c'est un croissant
8	c'est une noix	benar/vrai	
9	c'est un fraise	salah/faux	c'est une fraise
10	c'est une crevette	benar/vrai	

Niveau 2		
Soal	Jawaban	koreksi
j'aime manger de la saucisse	benar/vrai	
j'adore le gateau	benar/vrai	
j'aime manger de la crêpe	benar/vrai	
je n'aime pas le carotte	salah/faux	je n'aime pas la carotte
je mange de la pâte	benar/vrai	
je déteste l'asperge	benar/vrai	
je déteste le glace	salah/faux	je déteste la glace
j'aime les macarons	benar/vrai	
j'adore la jus d'orange	salah/faux	j'adore le jus d'orange
je n'aime pas le fromage	benar/vrai	

Niveau 3		Niveau 4	
Soal	Jawaban	Soal	jawaban
j'aime ... paella	la	j'ai ... bicyclette	une
c'est ... biscuit	un	j'aime ... guitar	la
je bois ... thé	du	c'est ... avion	un
j'adore ... lait	le	c'est ... miroir	un
je déteste ... bière	la	c'est ... tente	une
c'est .... Pomme	une	c'est ... cascade	une
j'aime manger .... Salade	de la	c'est ... maison	une
j'aime boire ... café	du	c'est ... douche	une
j'adore ... viande	la	c'est ... television	une
j'aime manger ... riz	du	c'est ... jardin	un

Niveau 5		Niveau 6	
Soal	Jawaban	Soal	jawaban
Piano	un/biru	message	un/biru
Puzzle	un/biru	gymnastique	une/pink
Mosque	une/pink	baignoire	une/pink
Lit	un/biru	cuisine	une/pink
Voiture	une/pink	musique	une/pink
base-ball	un/biru	randonnée	une/pink
Restaurant	un/biru	football	un/biru
Fenêtre	une/pink	cours	un/biru
Diner	un/biru	église	une/pink
Bus	un/biru	film	un/biru

Niveau 7	
Soal	jawaban
cerise	une/pink
bonbon	un/biru
piano	un/biru
chocolat	un/biru
train	un/biru
broccoli	un/biru
guitar	une/pink
banana	une/pink
bus	un/biru
fraise	une/pink



Tampilan Utama



Tampilan Introduction



Tampilan Introduction

Introduction

 L'article défini L'article indéfini L'article partitif

**L'article indéfini**

Kata sandang *indéfini* digunakan untuk menunjukkan kata benda yang tidak spesifik atau kata benda spesifik tetapi tidak diketahui baik oleh pembicara maupun lawan bicaranya.

**Contoh :**


*C'est un livre*  
(ini adalah sebuah buku)

*il y a des livres là bas*  
(ada buku-buku disana)



Tampilan Introduction

Introduction

 L'article défini L'article indéfini L'article partitif

**L'article partitif**


Kata sandang *partitif* digunakan untuk menunjukkan sebagian (tetapi tidak diketahui sebagian itu berapa banyak) dari benda yang tidak dapat dihitung atau jumlah yang tidak diketahui dari benda yang dapat dihitung.

**Contoh :**

*J'ai du café* (saya punya kopi)

*je bois du thé* (saya minum teh)


*je mange de la salade* (saya makan salad)



Tampilan Introduction

Comment Jouer

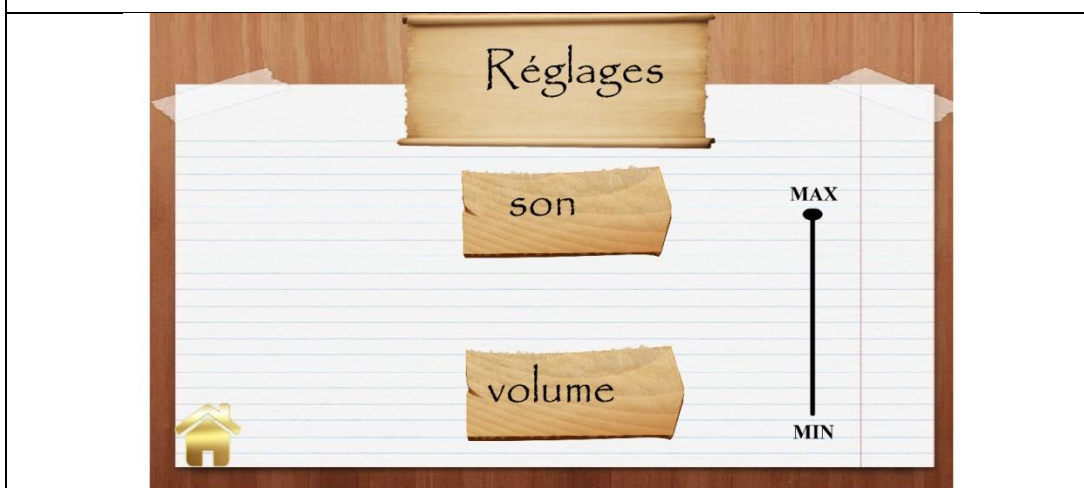
1. Permainan *La couleur des mots* terdiri dari 7 level, 6 level utama dan 1 level akhir.
2. Pemain harus melewati level 1 sebelum beranjak ke level berikutnya.
3. Skor yang didapat merupakan hasil dari banyaknya jawaban benar.
4. Setiap level dalam permainan ini akan di beri tingkat kesulitan yang berbeda.
5. Setiap level terdiri dari 10 soal.
6. Level 1-3 merupakan materi *Les goûts*, level 4-6 merupakan materi *La vie quotidienne*, dan level 7 merupakan gabungan materi *Les goûts* dan *La vie quotidienne*.
7. Terdapat tombol merah muda (*feminine*) dan biru (*maskulin*) pada level 5-6
8. Akan terdengar suara "tetot" untuk jawaban salah dan "centreng" untuk jawaban benar.
9. Waktu yang diberikan adalah 60 detik setiap level.
10. Skor minimal adalah 0 dan skor maksimal adalah 10

 *Bon Courage!*

Tampilan Cara bermain



Tampilan Pengaturan



Tampilan Pengaturan



Tampilan Profil Peneliti



Tampilan Peta Permainan



Tampilan Permainan Level 1



Tampilan Penampilan Level 2



J'aime ... paella

le la


Tampilan Permainan Level 3





J'ai ... bicyclette

un une

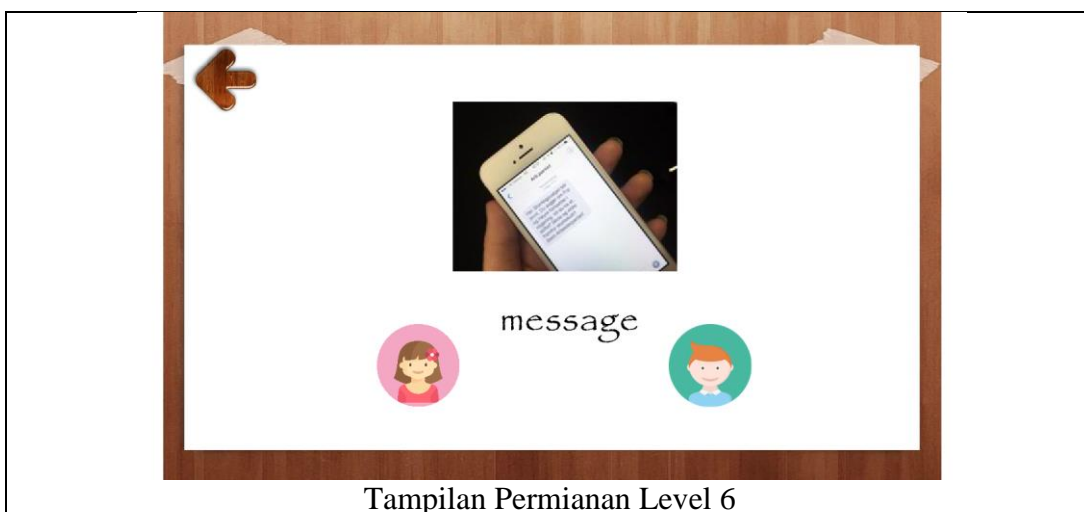
Tampilan Permainan Level 4



piano



Tampilan Permainan Level 5



Tampilan Permainan Level 6



Tampilan Permainan Level 7



Tampilan Skor Akhir