

**PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN (*BOARDGAME*) TRADISIONAL ENGGLEK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS KELAS X**

SKRIPSI

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



Oleh

Fadli

NIM. 14204244007

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



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jl.Colombo Nomor 1, Yogyakarta 55281
Telepon (0274)55083,54827 Pesawat 236, Fax (0274)543207
Laman: fbs.uny.ac.id Email: fbs@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR

FRM/FBS/18-07
18 Jan 2019

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 : Fadli
NIM : 14204244007
Judul TA : Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X

Sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Januari 2019

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

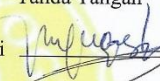

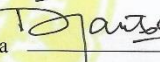
Nuning Catur Sri Wilujeng,S.Pd, M.A

NIP. 197303302002122001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 31 Januari 2019 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A	Ketua Penguji		8/2-2019
Herman, S.Pd., M.Pd	Sekretaris		7/2-2019
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd	Penguji Utama		7/2-2019

Yogyakarta, Februari 2019

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum
NIP. 19571231 198303 2004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Fadli

NIM : 14204244007

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

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

Yogyakarta, 11 Januari 2019

Penulis,

Fadli

MOTTO

“Masa saat ini tegarlah yatim-piatu, tapi jangan biarkan masa depan menjadi yatim menyendiri, selagi hidup dan muda bebaskan diri untuk bermimpi”

(Fadli Azmi)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada :

"Masyarakat Indonesia, negara, almarhum mamak bapak saya, saudara-saudara saya terutama mas Erwin dan yuke Yah yang selalu ada untuk saya hingga saat ini"

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X” dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penulisan ini tidak lepas dari dukungan, motivasi, bimbingan, dan saran berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Pemerintah, negara, dan masyarakat Indonesia sehingga saya mendapatkan kesempatan menempuh pendidikan di perguruan tinggi dengan beasiswa.
2. Prof. Dr. Endang Nurhayati, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
3. Dr. Maman Suryaman, M. Pd, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Roswita Lumban Tobing, M, Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan dorongan dan motivasi.
5. Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd, M.A, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, ilmu-ilmu baru yang luar biasa, serta motivasi yang tinggi, saran, dan masukan yang sangat membangun.
6. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd, selaku Ahli Materi dan Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd selaku Ahli Media pada penelitian ini.
7. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan ilmu terbaik selama masa perkuliahan, khususnya Herman, M.Pd yang selalu memberikan semangat dan energi positif selama penulis menulis skripsi ini.
8. Robbaeny Effendi, S.Pd, selaku Kepala SMK PI Ambarrukmo yang telah memberikan izin dan dukungan pada penelitian ini.
9. Feri Trisianti, S.Pd, selaku Guru Bahasa Prancis SMK PI Ambarukmo yang selalu membantu mulai dari kegiatan observasi hingga penelitian dilakukan.

10. Seluruh peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman yang telah bersedia terlibat pada penelitian ini.
11. Almarhum kedua orang tua yang selalu mendoakan masa depan saya dan selalu bekerja keras untuk pendidikan anak-anaknya semasa hidupnya.
12. Kakak-kakak, adik, dan segenap keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi, dorongan, kasih sayang doa serta dukungan moral dan material.
13. Sahabat-sahabat: Sanah, Ajeng, Muchtar, Nyevin, Ikhsan, Adit, Tania, Sandy, Rita, Funky, Siti, Keke, Adi, dan Zulfanji yang selalu memberikan dukungan, yang selalu ada dalam suka maupun duka, selalu memberi semangat, dan selalu mengingatkan perkara skripsi hampir setiap hari.
14. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis. Khususnya mas Dedi, Hesti, Lisa, dan Mbak Riska yang selalu membantu dalam proses skripsi ini.
15. Mbak Anggi yang selalu membantu dalam urusan administrasi kemahasiswaan.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun bagi penulis sangat diharapkan. Penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 11 Januari 2019

Penulis

Fadli
NIM. 14204244007

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK	xiv
EXTRAIT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Produk Akhir yang Diharapkan	5
H. Batasan Istilah	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Deskripsi Teoritik.....	7
1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA/ sederajat	7
2. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA/ sederajat.....	8
3. Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa	9
a. Hakikat Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa	9

b.	Pendekatan Berdasarkan Fungsinya.....	10
4.	Metode Pembelajaran Bahasa	12
a.	Hakikat Metode Pembelajaran Bahasa.....	12
b.	Metode Pembelajaran Berdasarkan Tujuannya.....	12
5.	Keterampilan Berbicara Bahasa.....	14
a.	Hakikat Keterampilan Berbicara.....	14
b.	Tujuan Pembelajaran Keterampilan Berbicara.....	16
c.	Teknik-Teknik Keterampilan Berbicara.....	17
6.	Hakikat Media Pembelajaran	18
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b.	Karakteristik Media Pembelajaran	21
c.	Media Visual	23
d.	Fungsi Media Pembelajaran	26
e.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	27
7.	Permainan Tradisional	28
a.	Definisi Permainan Tradisional.....	28
b.	Definisi Papan Permainan (Boardgame).....	30
c.	Engklek	30
d.	Kelebihan Papan Permainan Engklek	31
e.	Kekurangan Papan Permainan Engklek.....	32
B.	Penelitian yang Relevan.....	33
C.	Kerangka Berpikir.....	35
D.	Pertanyaan Penelitian	36
	BAB III METODE PENELITIAN	39
A.	Jenis dan Rancangan Penelitian	39
B.	Prosedur Pengembangan	40
1.	Tahap Potensi dan Masalah	41
2.	Pengumpulan Data	41
3.	Tahap Desain Produk	42

4.	Tahap Validasi Desain Produk.....	42
5.	Tahap Revisi Desain Produk	42
6.	Uji Coba Produk.....	43
C.	Subjek dan Objek Penelitian	43
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	43
E.	Penilaian Produk	44
1.	Uji <i>Alfa</i>	44
2.	Uji <i>Beta</i>	44
F.	Jenis Data	44
1.	Data Kualitatif	44
2.	Data Kuantitatif	45
G.	Instrumen Penelitian.....	46
1.	Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	46
2.	Instrumen Penilaian Ahli Media	47
3.	Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa	48
H.	Teknik Analisis Data.....	49
1.	Mengubah Kategori Nilai	50
2.	Menganalisis Skor	50
I.	Jadwal Penelitian.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		53
A.	Hasil Penelitian	53
1.	Analisis Potensi dan Masalah	53
a.	Analisis Potensi	54
b.	Analisis Masalah	55
2.	Pengumpulan Data	55
a.	Hasil Review Pustaka	56
b.	Informasi Mengenai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar Dan Materi	57
3.	Desain Produk	59
4.	Validasi Desain	65

a. Validasi Ahli Materi	65
b. Validasi Ahli Media	66
5. Revisi Desain	67
a. Ahli Materi	67
b. Ahli Media	69
6. Uji Coba Produk	69
a. Tanggapan Siswa	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian	70
C. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	47
Tabel 2: Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	48
Tabel 3: Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa	49
Tabel 4: Kategori Penilaian Kualitas Materi	50
Tabel 5 : Kategori Penilaian Kualitas Media	51
Tabel 6 : Kategori Penilaian Tanggapan Siswa	51
Tabel 7 : Tanggapan Siswa Perkategori.....	51
Tabel 8 : Jadwal Penelitian	52
Tabel 9 : Hasil Analisis SK, KD, Materi, dan Indikator	58
Tabel 10 : Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 11 : Hasil Validasi Ahli Media	66
Tabel 12 : Kritik dan Saran Ahli Materi	67
Tabel 13 : Materi <i>Vocabulaire</i> Sebelum diperbaiki	68
Tabel 14 : Materi <i>Vocabulaire</i> Setelah diperbaiki	68
Tabel 15 : Model <i>Répertoire</i> (Peningat)	68
Tabel 16 : Struktur Materi <i>Se Presenter</i>	69
Tabel 17 : Kritik dan Saran Ahli Media	69
Tabel 18 : Hasil Angket Kelayakan Media	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Roda Warna	25
Gambar 2 : Langkah-langkah Penggunaan Model R&D	40
Gambar 3 : Alur Penelitian R&D Sugiyono	53
Gambar 4 : <i>Flowchart</i> Media Paklek Français	60
Gambar 5 : <i>Storyboard</i> Media Paklek Français	65

**PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN (*BOARDGAME*) TRADISIONAL
ENGKLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
BERBICARA BAHASA PRANCIS KELAS X**

**Oleh :
Fadli
NIM. 14204244007**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berupa papan permainan tradisional Engklek “Paklek Français” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X dengan materi *se présenter* dan *présenter quelqu’un*.

Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan 6 tahap, yaitu 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas materi, kualitas media pembelajaran, dan tanggapan siswa. Validasi media pembelajaran baik kualitas materi dan media dilakukan oleh 2 dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY, dan diujicobakan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada siswa kelas X Akomodasi Perhotelan dengan total responden 24 siswa.

Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran “Paklek Français” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis tingkat dasar (A1) dengan tema materi *se présenter* dan *présenter quelqu’un* untuk siswa kelas X. Penilaian aspek kelayakan materi pembelajaran berkategori “Baik” dengan perolehan skor sebesar 69 dan penilaian aspek kelayakan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 59 berkategori “Sangat Baik”. Hasil tanggapan siswa terhadap media mendapatkan skor 64,98 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Paklek Français layak diaplikasikan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis untuk siswa kelas X.

Kata kunci : Media Papan Permainan Engklek, keterampilan berbicara

DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DU JEU POPULAIRE D'ENKLEK POUR L'EXPRESSION ORALE DE CLASSE X

Par:

Fadli

NIM. 14204244007

EXTRAIT

Cette recherche a pour objectif de développer et de savoir le niveau faisabilité d'un support pédagogique sous forme du jeu populaire « Engklek » portant le nom « Paklek Français » pour l'expression orale avec le thème de se présenter et de présenter quelqu'un pour les lycéens de la classe X.

Cette recherche est une recherche R&D utilisant les 6 étapes, à savoir 1) l'analyse du potentiel et des problèmes, 2) la collecte de données, 3) le dessin du support pédagogique, 4) l'évaluation du support pédagogique, 5) la révision du support pédagogique, et 6) le jugement du support pédagogique. Ce support pédagogique utilise le questionnaire pour évaluer la qualité des matériaux, la qualité du support pédagogique et les réponses des lycéens. La validation du support pédagogique de la qualité matériaux et le support pédagogique, ont été testé par deux professeurs du Département du Français à UNY, et le test du support pédagogique a eu lieu à SMK PI Ambarukmo 1 Sleman, dans la classe X^{ème} d'accommodation hôtelière dont 24 lycéens participent.

Les résultats de cette recherche nous montrent que le développement du support pédagogique « Paklek français » pour le niveau A1 sur le thème se présenter et et présenter quelqu'un pour de la classe x. L'évaluation des matériaux d'apprentissage de la catégorie «bonne» dont le score est 69 et l'évaluation des aspects de la faisabilité du support pédagogique a obtenu le score de 59 qui fait partie dans la « excellent » catégorie. Les réponses des lycéens ont obtenu le score 64,98 qui fait partie la catégorie « excellent ». Basé sur ces résultats de la validation, on peut conclure que le support pédagogique de Paklek Français peut être appliqué à l'apprentissage d'expression orale des lycéens.

Mots-clés: le jeu populaire d'Engklek, expression orale

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman globalisasi saat ini teknologi semakin maju namun di sisi lain permainan tradisional Indonesia sudah jarang terlihat dimainkan oleh anak-anak khususnya para pelajar di Indonesia. Mereka lebih memilih permainan internet atau *game online* pada *smartphone*. Menurut data survei Google tahun 2015 dalam sehari masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* hampir lebih dari 5,5 jam , sementara penggunaan PC ataupun permainan tradisional hanya 1 jam dalam sehari. Data ini menunjukkan bahwa *smarthphone* menjadi bagian penting bagi masyarakat. Menurut Jawa Pos tahun 2017 remaja Indonesia lebih memilih permainan modern atau *game online* dibandingkan dengan permainan tradisional (*diakses dalam <http://www.jawapos.com> tanggal 12 Februari 2018*). Upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional saat ini yaitu dengan mengembangkan dan menggunakan permainan tradisional pada proses kegiatan pembelajaran, misalkan penggunaan sebagai media pembelajaran. Padahal permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat yaitu

Permainan tradisional dapat memberikan berbagai manfaat yaitu meningkatkan perkembangan kognitif dan keterampilan seperti komunikasi, berpikir, memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan, memberikan manfaat dalam bidang

edukasi sebagai penunjang media pembelajaran bagi semua orang khususnya bagi peserta didik di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

Berdasarkan hasil observasi di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman masih ditemukannya kendala dalam proses belajar bahasa Prancis yaitu kurangnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara (*Expression Orale*). Faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman kurang dalam berbicara bahasa Prancis di antaranya masih kurangnya rasa percaya diri dari peserta didik, masih kurangnya pemahaman cara pelafalan kata maupun kalimat bahasa Prancis yang tepat, kurangnya kesempatan siswa untuk berlatih berbicara bahasa Prancis secara tepat, kurangnya pemberian stimulus, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik kepada peserta didik untuk aktif berlatih berbicara bahasa Prancis.

Dari uraian tersebut maka penelitian ini berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran berupa papan permainan tradisional Engklek menjadi sebuah media pembelajaran yang diyakini dapat memotivasi peserta didik dalam berbicara, meningkatkan rasa percaya diri dan pemahaman cara pelafalan bahasa Prancis menjadi lebih baik dengan cara yang menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut.

1. Menurunnya minat para remaja Indonesia terhadap permainan tradisional dibandingkan permainan modern atau *game online*.

2. Penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Prancis masih belum dimaksimalkan oleh guru dan siswa.
3. Peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara masih rendah di kelas.
4. Belum pernah dilakukannya pengembangan media papan permainan tradisional Engklek sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Prancis untuk siswa kelas X.
5. Belum diketahuinya tingkat kelayakan media papan permainan tradisional Engklek sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Prancis untuk siswa kelas X.

C. Batasan Masalah

Peneliti perlu memberikan batasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih fokus pada kajiannya. Oleh sebab itu penelitian ini membatasi pada pengembangan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berupa papan permainan Engklek “Paklek Français” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah tersebut, maka peneliti memperoleh rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media papan permainan tradisional Engklek “Paklek Français” pada keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman?

2. Bagaimana kelayakan papan permainan Engklek “ Paklek Français” sebagai media pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman?.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan-tujuan konkret yaitu :

1. mengembangkan papan permainan Engklek “ Paklek Français” yang akan digunakan untuk media pembelajaran pada keterampilan berbicara bahasa Prancis untuk peserta didik kelas X.
2. mengetahui kelayakan papan permainan Engklek “ Paklek Français” sebagai media pembelajaran pada keterampilan berbicara peserta didik kelas X.

F. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang ada di antaranya yaitu :

1. bagi Kepala SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai papan permainan tradisional Engklek sebagai media pembelajaran.
2. bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran dalam upaya melatih keterampilan berbicara peserta didik.
3. bagi SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, hasil penelitian ini dapat menjadi pilihan media pembelajaran bagi para peserta didik bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran yang memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.
4. bagi peneliti, proses dan hasil penelitian ini menjadi pengalaman yang memberikan manfaat dalam bidang pengajaran bahasa Prancis.

G. Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa papan permainan (*Boardgame*) tradisional Engklek yang diberi nama Paklek Français. Permainan Paklek Français akan dirancang menjadi sebuah media pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara. Permainan ini dimainkan oleh dua atau empat orang peserta didik. Pada permainan ini terdapat beberapa soal secara acak dan perintah pada tiap kotak-kotak bidang Engklek dan memiliki skor tiap kotaknya.

Melalui papan permainan ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Papan permainan Paklek Français akan memberikan kesempatan dan stimulus kepada peserta didik untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Prancis. Media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara.

H. Batasan Istilah

1. *Boardgame* merupakan papan permainan yang dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang pemain, yang memiliki nilai hiburan dan edukatif..
2. *Engklek* adalah salah satu permainan tradisional di Indonesia yang memiliki penyebutan nama yang berbeda-beda. Permainan Engklek biasanya dibuat pada sebidang tanah ataupun di lantai dengan membuat garis menggunakan kapur, menggaris tanah atau ada juga yang membuat pola berbentuk bidang-bidang persegi sesuai keinginan pemain dengan menggunakan beberapa bilah bambu .
3. Media Pembelajaran yaitu segala alat atau perantara dalam proses pembelajaran.

4. *Expression orale* atau keterampilan berbicara merupakan salah satu di antara 4 keterampilan berbahasa Prancis yang harus dicapai oleh setiap pembelajar bahasa Prancis.
5. Kelayakan yaitu perihal yang layak (patut, pantas) : kepantasan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA/ sederajat

Pengajaran bahasa asing di SMA/ sederajat merupakan salah satu langkah untuk memberikan pengetahuan dasar pelajaran bahasa asing. Memiliki pengetahuan bahasa asing tentunya akan membangun *skill* atau kemampuan pelajar di dunia pendidikan. Dengan pengetahuan tersebut memungkinkan pelajar dapat berkomunikasi dengan masyarakat internasional. Kemampuan berbahasa asing sangat diperlukan di era globalisasi saat ini. Hamalik (2011:27) mengatakan, “Kegiatan belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami”. Menurut Tarigan (2009:110), “ seseorang yang telah terampil atau mahir dalam hal menyimak, berbicara, membaca, dan menulis bahasa asing dapat dikatakan seseorang tersebut terampil berbahasa atau mahir berbahasa”.

Saville-Troike (2006:188) dalam Oktaviana menjelaskan terkait bahasa asing sebagai berikut :

“ a foreign language is one not widely used in the learner’s which might be usefor future travel or other cross cultural communications situation, or studied as curricular requirement or elective in school, but with not immediate or necessary practical application.”

Teori di atas menjelaskan bahwa bahasa asing merupakan suatu hal yang tidak dipelajari secara luas oleh pembelajar, padahal mereka sangat membutuhkan bahasa

asing tersebut di masa depan yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi dengan masyarakat internasional yang berasal dari berbagai negara di dunia. Lebih tepatnya pembelajaran bahasa asing hanya sekedar untuk memenuhi persyaratan kurikulum pembelajaran tanpa diaplikasikan secara langsung dan komprehensif.

2. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA/Sederajat

Pembelajaran bahasa Prancis di sekolah menurut Permendikbud Nomor 17 (2017) yaitu sebagai bagian dari langkah untuk menghadapi era globalisasi sehingga kebutuhan pembelajaran bahasa asing sangat besar. Pembelajaran bahasa asing di sekolah tidak hanya bahasa Inggris, tetapi ada juga bahasa asing lainnya seperti bahasa Jerman, bahasa Arab, bahasa Jepang, bahasa Prancis, dan bahasa Mandarin yang merupakan kelompok mata pelajaran peminatan dan disesuaikan dengan kebutuhan tiap sekolah.

Istilah untuk bahasa Prancis sebagai bahasa asing dalam bahasa Prancis disebut *Français Langue Étrangère* (FLE). Pada pembelajaran bahasa Prancis, terdapat empat kompetensi berbahasa yaitu *Comprehension Orale* (menyimak), *Production Orale* (berbicara), *Comprehension Écrite* (membaca), dan *Production Écrite* (menulis).

Terdapat enam skala tingkatan kemahiran berbahasa Prancis menurut Tagliante (2015:3) dalam kemahiran bahasa Prancis dalam DELF (*Diplôme d'Étude en Langue Française*) dan DALF (*Diplôme Approfondi de Langue Française*) yaitu :

- 1) A1 : Tingkat dasar atau pemula
- 2) A2 : Tingkat menengah
- 3) B1 : Tingkat lanjutan

4) B2 : Tingkat independen

5) C1 : Tingkat mahir

6) C2 : Tingkat mahir-*plus*

Pada umumnya bahasa Prancis diajarkan di SMA/Sederajat kelas X,XI, XII. Namun di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman hanya diajarkan pada kelas X saja. Mengacu pada kurikulum 2013, siswa kelas X berada pada level A1 atau tingkat dasar atau pemula yang diharapkan memiliki kemampuan dapat memperkenalkan diri, memperkenalkan orang lain atau tokoh tertentu, mengucapkan salam, dan berterima kasih , (Trisianti, 2013:2).

3. Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa

a. Hakikat Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa

Pendekatan (*approach*) merupakan seperangkat asumsi yang berhubungan dengan hakikat belajar dan mengajar. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif (Sanjaya, 2008:127). Menurut Majid (dalam Ayuni, 2005:132) mengemukakan bahwa pendekatan dapat diartikan sebagai seperangkat asumsi mengenai belajar-mengajar.

Dalam pembelajaran, dikenal beberapa macam pendekatan, di antaranya pendekatan keterampilan proses, pendekatan CBSA, pendekatan komunikatif, pendekatan integratif, pendekatan kebermaknaan (*whole language*), dan pendekatan

yang populer dewasa ini, yaitu PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Istilah pendekatan dalam konteks pembelajaran bahasa mengacu kepada teori-teori tentang hakikat bahasa dan pembelajaran bahasa yang berfungsi sebagai landasan dan prinsip pembelajaran bahasa menurut Syafi'ie dalam Rahim (2005:31).

b. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Berdasarkan Fungsinya

Iskandarwassid (2010:14) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran bahasa terdapat 9 jenis yaitu pendekatan formal, fungsional, integral, sosiolinguistik, psikologi, psikolinguistik, behavioristik, pendekatan kelas, dan komunikatif. Pada media pembelajaran ini memungkinkan guru menggunakan pendekatan komunikatif karena guru melakukan kegiatan komunikasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa papan permainan di dalam proses pembelajaran.

4. Metode Pembelajaran Bahasa

a. Hakikat Metode Pembelajaran Bahasa

Melalui pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran bahasa akan melahirkan beberapa metode pembelajaran bahasa. Metode pembelajaran menurut Ahmadi (2005:52) adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami, dan

dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Kemudian menurut Iskandarwassid (2010:56), metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

b. Metode Pembelajaran Bahasa Berdasarkan Tujuannya

Metode pembelajaran bahasa berdasarkan tujuannya menurut Tarigan (dalam Indra 2016:18) terdapat empat metode yang dapat digunakan oleh pengajar bahasa yaitu.

1. Metode Diskusi

Diskusi adalah percakapan dalam bentuk lanjut karena isi, cara, dan bobot pembicaraan lebih tinggi daripada percakapan biasa. Oleh sebab itu, metode diskusi dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa. Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, di mana siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang bias berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematika atau permasalahan untuk dibahas dan dipecahkan. Metode ini sangat memancing kepada siswa untuk berbicara. Tujuan menghadapkan permasalahan tersebut kepada siswa makan akan memancing siswa untuk menggali dan berusaha memecahkan masalah tersebut. Otomatis dalam diskusi tersebut para siswa akan berbicara dan berdiskusi antara siswa satu dengan yang lain. Dalam hal ini otomatis juga hal itu akan melatih kelancaran dan keterampilan berbicara. Kegiatan ini adalah proses interaksi tingkat tertinggi yang merangsang daya fikir, logika, kritis dan santun. Dalam kegiatan ini sejelek apapun pendapat, sanggahan dan klarifikasi siswa adalah hal yang maha baik dalam memulai suatu sikap peka terhadap lingkungan dan isu-isu tertentu dalam

mencari jalan keluar. Sudah barang tentu merupakan kreatifitas yang sangat layak mendapat penghargaan.

2. Metode Langsung

Metode langsung berasumsi bahwa proses belajar bahasa kedua atau bahasa asing (seperti bahasa Prancis) sama dengan bahasa ibu, yaitu dengan penggunaan bahasa secara langsung dan secara intensif dalam komunikasi lisan kemudian tulisan. Tujuan metode tersebut adalah penggunaan bahasa secara lisan agar siswa dapat berkomunikasi secara alamiah seperti penggunaan bahasa Prancis di masyarakat Prancis. Penggunaannya di kelas harus seperti penutur asli. Teknik pembelajaran secara umum dapat berupa penyajian kata-kata konkret dalam komunikasi melalui demonstrasi, peragaan benda langsung dan gambar, atau melalui asosiasi, konteks, dan definisi.

3. Metode Komunikatif

Metode komunikatif berasumsi bahwa penggunaan bahasa tidak hanya terdiri atas empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), tapi mencakup beberapa kemampuan dalam kerangka komunikatif yang luas, sesuai dengan peran dari partisipan, situasi, dan tujuan interaksi. Teknik pembelajaran secara umum dapat berupa penyajian materi yang bervariasi, tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi lebih ditekankan pada bahan-bahan otentik (berita Koran, iklan, menu, kartu identitas/KTP, formulir-formulir dll). Untuk itulah dengan metode komunikatif ini dapat mengembangkan kompetensi siswa dalam berkomunikasi lisan dengan bahasa target (misal bahasa Prancis) dalam konteks komunikatif yang sesungguhnya.

4. Metode Bicara Lisan (Oral-Method)

Metode ini adalah hampir sama dengan *metode phonetic dan reform method*; tetapi pada *oral-method* ini menitikberatkan pada latihan-latihan lisan atau penuturan-penuturan dengan mulut. Melatih mulut untuk bisa lancar berbicara (fluently), keserasian, dan spontanitas. Metode ini bertujuan untuk memberikan kebiasaan dalam berlatih maka dari metode ini cocok untuk mewujudkan prinsip tersebut.

5. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa

b. Hakikat Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara atau *expression orale*, merupakan satu di antara empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh pembelajar bahasa asing. Pada pembelajaran bahasa asing, keterampilan berbicara memiliki fungsi memberikan maksud tertentu, seperti pendapat, ide, maupun gagasan-gagasan yang akan disampaikan pada lawan berbicara secara lisan.

Saddhono dan Slamet (dalam Isnani, 2012:34), menyatakan bahwa berbicara merupakan keterampilan untuk menyampaikan maksud yang dapat berupa gagasan, pikiran, dan isi hati seseorang kepada orang lain secara lisan. Pendapat yang sejenis disampaikan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2010:241) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan sebuah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kebutuhan, perasaan, kehendak, dan keinginan kepada orang lain.

Tarigan (2009:111), menyatakan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat memahami pikiran secara efektif, sehingga para

pembicara memahami makna yang dikomunikasikan, terlebih dahulu mereka harus dapat mengevaluasi efek komunikasi terhadap lawan bicaranya, dan mengetahui prinsip-prinsip dasar segala sesuatu pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Abidin (dalam Sundami, 2014:125) menjelaskan lebih jauh empat tujuan keterampilan berbicara, yaitu :

- a. Informatif
Pesan yang disampaikan mengandung informasi, ide, pendapat, dan gagasan yang memberikan manfaat kepada lawan bicara.
- b. Rekreatif
Penutur memberikan kesan menghibur kepada lawan tutur.
- c. Persuasif
Dalam komunikasi penutur memberikan pengaruh kepada lawan tutur agar sesuai dengan yang diharapkan penutur melalui penggunaan bahasa yang memikat.
- d. Argumentatif
Komunikasi dari penutur dapat meyakinkan lawan tutur atas ide, pendapat atau gagasan dengan menggunakan alasan-alasan logis.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan agar dapat mengungkapkan buah pikiran yang berupa ide, gagasan, pendapat, dan maksud tertentu kepada orang lain melalui artikulasi-artikulasi yang dapat didengar atau biasa disebut bahasa lisan sehingga dapat mudah dipahami lawan berbicara pada saat berkomunikasi.

c. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara menurut Tarigan (2008:12) dijabarkan dalam 8 kategori yaitu :

1. membutuhkan paling sedikit dua orang
2. mempergunakan suatu sandi linguistik
3. menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum
4. merupakan suatu pertukaran antara partisipan

5. menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
6. berhubungan atau berkaitan dengan masa kini
7. hanya melibatkan aparat, atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran (*vocal and auditory apparatus*).
8. secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Dalam berbicara terdapat maksud dan tujuan yaitu sebagai untuk berkomunikasi. Tarigan (2008:17) menyebutkan dalam berbicara terdapat tiga maksud dan tujuan umum, yaitu (1) Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), (2) Memjamu dan menghibur (*to entertain*), (3) Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Sedangkan menurut Saddhono, Slamet (2012:37) tujuan pembelajaran berbicara di kelas tingkat awal atau pemuda yaitu (1) Belajar menghasilkan buah pikiran dan perasaan diri dengan bahasa yang sebenarnya, sopan dan jelas, (2) Lihat ucap, (3) Siswa mampu mengungkapkan kata dengan lafal yang benar, (4) Siswa mampu mengucapkan atau mengatakan kalimat dengan intonasi yang wajar dan sesuai konteksnya, (5) Siswa mampu berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara lisan, (6) siswa memiliki kepuasan dan kesenangan berbicara.

d. Teknik-Teknik Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan oleh pengajar di kelas menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2016:287), yaitu (1) Ulang

ucap, (2) Lihat ucap, (3) Permainan kartu kata, (4) Wawancara, (5) Permainan memori, (6) Reka cerita, (7) Biografi, (8) Manajemen kelas, (9) Bermain peran, (10) Permainan telepon dan (11) Permainan alfabet.

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2010:401-411) teknik pada kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara yaitu :

1). Teknik bicara berdasarkan gambar

Teknik menggunakan gambar sebagai rangsangan yang bertujuan untuk mengungkap kemampuan berbicara pembelajar bahasa asing pada tingkat pemula atau tahap awal.

2). Berbicara berdasarkan rangsang suara

Teknik ini biasanya menggunakan suara yang berasal dari siaran radio, atau rekaman yang sengaja dibuat dari pengajar ataupun berdasarkan sumber lain. terdapat beberapa contoh misalnya siaran berita, sandiwara, dan dialog sederhana. Pada teknik ini pengajar memutar audio suara kemudian setelah itu pembelajar diminta untuk menceritakan informasi yang mereka dapatkan dari audio tersebut.

6. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau makna lain yaitu pengantar. Dalam bahasa Arab, kata media memiliki makna yaitu perantara atau pengantar pesan (Arsyad, 2006: 3). Definisi serupa terkait media yang disampaikan oleh Heinich et.al. (dalam Daryanto,2010:4) kata media yang merupakan bentuk jamak dari kata

medium yang dapat didefinisikan sebagai pengantar atau perantara terjadinya kegiatan komunikasi dari pengirim disampaikan ke penerima.

Sedangkan arti media dijelaskan oleh kamus Larousse Prancis (<https://www.larousse.fr> diakses [tanggal 9 Juli 2018](#)) :

“Procédé permettant la distribution, la diffusion ou la communication d'œuvres, des documents, ou des messages sonores ou audiovisuels (presse, cinéma, affiche, radiodiffusion, télédiffusion, vidéographie, télédistribution, télématique, télécommunication). On nomme média un moyen de diffusion d'informations (comme la presse, la radio, la télévision), utilisé pour communiquer”.

Definisi tersebut jika dijelaskan dalam bahasa Indonesia yaitu media merupakan suatu proses untuk menyalurkan, mendistribusikan atau mengkomunikasikan sebuah karya, dokumen, atau pesan suara atau audiovisual (pers, bioskop, poster, radio, siaran televisi, videografi, televisi kabel, telematika, telekomunikasi). Penyebaran informasi (seperti melalui pers, radio, televisi) digunakan untuk berkomunikasi. Pengertian media menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan atau *Association of Education and Communication Technology* (AECT) yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional atau *National Education Association* (NEA) memberikan pandangan bahwa media merupakan bentuk komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk di dalamnya peralatan yang digunakan (Sadiman, 2011 : 6). Media merupakan segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Bretz (dalam Sadiman, 2008:20) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Dari ketiga unsur tersebut Bretz mengklasifikasikannya ke dalam tujuh kelompok, yaitu:

1. Media audio
2. Media cetak
3. Media visual diam
4. Media visual gerak
5. Media audio semi gerak
6. Media semi gerak
7. Media audio visual diam
8. Media audio visual gerak

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa, (Arifin, 2010:10). Sedangkan menurut Sanjaya (2012:13-14), pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran. Dilihat dari aspek proses yaitu proses pembelajaran mengandung nilai-nilai pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya, Briggs (dalam Sadiman, 2011: 14). Media pembelajaran merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, Gagne (dalam Sadiman, 2011:14). Dijelaskan lebih jauh oleh Miarso (dalam Sadiman, 2011:14), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Schram (dalam Sadiman, 2011:14) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan

pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Sedangkan menurut Sukarsih (dalam Sadiman, 2002 :17), media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat bantu yang memiliki kebermanfaatan bagi siswa dan pendidikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat tidak hanya peran guru menjadi luas, namun siswa terbantu memahami materi pembelajaran lebih baik lagi, media pembelajaran memberikan rangsangan kepada siswa untuk memahami subjek yang diajarkan oleh guru, dan melalui media pembelajaran penyampaian pesan menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Heinich dan Molenda (dalam Karimah, 2016:20) menyatakan terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

1. Teks. Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
2. Media audio. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.
3. Media visual. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.

4. Media proyeksi gerak. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
5. Benda-benda tiruan/miniatur. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
6. Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

Bentuk fisik, dan non-fisik media pembelajaran menurut Arsyad (2007:29-33), antara lain :

1) Media Pembelajaran hasil teknologi cetak

Media pembelajaran yang merupakan hasil dari teknologi cetak dengan melalui proses percetakan mekanis atau fotografi. Kelompok media hasil teknologi cetak misalkan yaitu teks, grafis, foto, papan permainan, kartu, atau representasi fotografi, dan reproduksi.

2) Media pembelajaran hasil teknologi audio visual

Media pembelajaran yang merupakan hasil mesin-mesin mekanis dan elektronik yang bertujuan untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media ini diproduksi dan digunakan untuk materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata-kata ataupun simbol-simbol yang serupa.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media teknologi komputer ini menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor* yang merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi.

4) Media pembelajaran gabungan teknologi cetak dengan komputer

Media pembelajaran yang menggunakan gabungan dari teknologi cetak dengan komputer ini bertujuan untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan pemakaian media yang dikendalikan oleh komputer. Contoh media pembelajaran gabungan teknologi cetak dengan komputer yaitu *random access memory*, *hard disk*, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, dan sistem audio).

Berdasarkan jenis-jenis media di atas, terdapat jenis media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik berdasarkan kebutuhan yaitu media berupa visual. Pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat memberikan kesan yang konkret dan mudah untuk memahami materi yang akan diajarkan pada proses pembelajaran di kelas.

d. Media Visual

Smaldino (2011:80) mengemukakan bahwa media visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan. Media visual terdiri dari dua jenis, yaitu verbal dan nonverbal. Pengertian pesan verbal yaitu merupakan pesan yang terdiri dari kata-kata dalam bentuk tulisan, sedangkan pesan nonverbal yang terdiri dari simbol-simbol seperti gambar grafik, dan bagan. Dalam media visual menurut Smaldino (2011:78-86) terdapat lima unsur yang dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang media visual. Antara lain :

1) Pengaturan

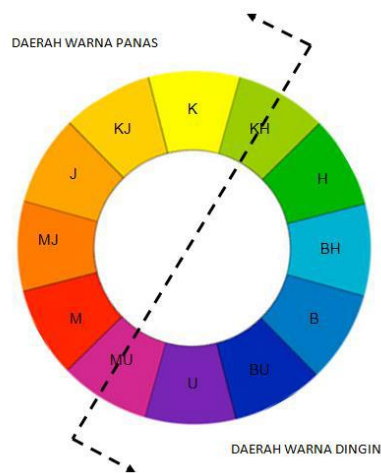
Sebelum merancang media visual langkah pertama yang harus dilakukan yaitu menentukan unsur-unsur apa saja yang akan diletakkan di dalam media visual tersebut atau mendesain pola dasar media visual tersebut dengan memperhatikan unsur-unsur yaitu perataan, bentuk, pengaruh kontrak sosok-latar, dan konsistensi.

2) Keseimbangan

Setelah pengaturan dalam perancangan media visual selesai dilakukan selanjutnya perlu memperhatikan unsur keseimbangan media yaitu elemen-elemen tampilan merata tiap sumbu, baik secara vertikal maupun horizontal atau keduanya.

3) Warna

Media visual menurut Smaldino (2011:82) sangat memerlukan pemilihan warna yang tepat dengan mempertimbangkan keharmonisan warna. Pada roda warna di bawah ini, dua warna yang terletak berhadapan langsung pada roda warna disebut warna-warna pelengkap, sedangkan dua warna yang terletak saling bersebelahan disebut warna analog.



Gambar 1. Roda Warna

Misalnya warna orange dan biru atau kuning dengan violet. Warna-warna pelengkap terkadang sangat cocok satu sama lain sebagai sebuah warna secara keseluruhan. Perlu diperhatikan untuk tidak mendekatkan langsung dua warna pelengkap. Misalkan, huruf warna biru dengan latar belakang orange, atau huruf warna hijau disandingkan dengan latar belajar merah. Menurut Smaldino (2011:82) terdapat dua alasan yaitu (1) warna-warna yang memiliki nilai kegelapan yang sama, sehingga huruf tersebut tidak akan memiliki ketepatan pada kontras latar, (2) warna-warna pelengkap yang jenuh atau terlalu tua diletakkan secara berdampingan, maka mata tidak mampu untuk fokus terhadap keduanya dalam waktu yang sama.

Para seniman telah mengakui bahwa warna hijau, biru, dan violet adalah warna yang memberikan kesan “sejuk”, sedangkan warna merah dan jingga adalah warna yang memberikan kesan “panas”. Dalam proses pemilihan warna untuk bahan pengajaran perlu mempertimbangkan respon emosional agar yang

diperoleh oleh pembelajar yaitu seperti perasaan yang aktif, dinamis, hangat, tangguh, dan sejuk.

Dalam pemilihan warna pada media pembelajaran Pett dan Wilson dalam Smaldino (2011:83) mengatakan alasan terhadap penggunaan warna dalam materi pengajaran yaitu (1) agar menambahkan realitas, (2) agar dapat membedakan antara unsur-unsur sebuah visual, (3) agar terfokuskan perhatian pada isyarat-isyarat yang relevan, (4) mengodekan dan mengaitkan secara logis unsur-unsur yang berkaitan, (5) agar dapat menarik perhatian dan menciptakan respon emosional.

4) Kemudahan dibaca

Agar pengajaran dapat mudah dipahami, mudah dilihat dan dibaca sehingga kata-kata atau gambar yang ditampilkan sangat perlu mempertimbangkan dan memperhatikan unsur kemudahan untuk dibaca. Misalnya memastikan bahwa audio visual memiliki ukuran yang tidak minim atau kecil melainkan cukup besar agar bisa terlihat oleh setiap pengguna, meningkatkan ukuran huruf, memilih huruf yang tepat, dan kontras di antara pada media visual tersebut.

5) Menarik

Media visual perlu menekankan perhatian penggunanya yaitu dengan memperhatikan empat cara yaitu (1) Gaya, menggunakan gaya dengan menyesuaikan penggunanya. (2) Kejutan, memberikan efek tidak terduga dan mampu menarik perhatian penggunanya. (3) Tekstur, karakteristik dari benda dan material tiga dimensi media visual yang digunakan, (4) Interaksi, pengguna media visual diajak untuk memberikan respon terhadap media. Misalnya ketika

pembelajar berinteraksi dengan pembelajar lainnya berlomba-lomba paling cepat menjawab soal pertanyaan yang diberikan.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran atau media pendidikan menurut Hamalik (2011:67), yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
2. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Kempt dan Dayton (dalam Azhar, 2002:15) menjelaskan lebih jauh terkait fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam melakukan pemilihan media pembelajaran yaitu dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak, menurut Mc. Connel (dalam Sadiman, 2011:27). Kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Dick dan Carey (dalam Sadiman, 2011:45), “terdapat empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih sebuah media pembelajaran yaitu ketersediaan sumber daya yang ada, darimana mendapatkan media pembelajaran itu produksi sendiri atau membeli, menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media, kemudian terakhir efektivitas waktu”.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Ely (dalam Sadiman, 2011:85) bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber media, dan prosedur penilaiannya“. Teori yang dijelaskan oleh Strauss dan Frost (dalam Sadiman, 2011:32) terdapat sembilan faktor penting dalam memilih media pembelajaran antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa, tingkat keterampilan sasaran pembelajaran, waktu, dan tingkat keragaman media.

Dari beberapa teori yang dijelaskan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran diperlukan batasan-batasan atau faktor-faktor pendukung yang tepat agar media pembelajaran yang dipilih dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih efektif, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan sasaran yang diharapkan setelah proses pembelajaran dilakukan.

7. Permainan Tradisional

1. Definisi Permainan Tradisional

Permainan atau *game* saat ini menjadi sebuah hal yang diminati oleh para remaja di Indonesia. Tidak terkecuali para pelajar SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Menurut Kimpraswil dalam Muhammad (2009:26) “Permainan adalah usaha diri, olah pikiran dan olah fisik yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik”. Definisi permainan menurut Sadiman (dalam Muhammad, 2011:76) adalah setiap hubungan atau kontak antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Definisi kata tradisional menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. kata tradisional menurut Imtima (dalam Pujirahayu, 2007:14) yaitu memiliki makna yaitu rumusan, cara atau konsep yang pertama kali lahir yang dipergunakan oleh banyak orang dimasanya dan menurut Al-Jabiri (dalam Pujirahayu,2000:23) kata tradisional merupakan segala sesuatu yang diwarisi oleh manusia dari generasi sebelumnya.

Menurut Ismail (dalam Pujirahayu, 2006:105) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya adalah warisan leluhur. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh anak-anak di Indonesia. Hampir di seluruh wilayah Indonesia memiliki permainan tradisional yang beraneka ragam, memiliki kekhasan tersendiri tentunya sesuai dengan letak geografis, lingkungan, dan kebiasaan tiap daerah. Permainan tradisional tidak hanya

berbentuk permainan yang bersifat aktif, tetapi segala kebiasaan yang bersifat menyenangkan dan biasa dilakukan oleh anak-anak pada tempo dulu baik berbentuk nyanyian dan lelucon juga dapat dikatakan sebagai permainan tradisional yang terpenting memiliki sejarah dan dapat diturunkan kepada beberapa generasi, Hasanah (2017: 34). Sedangkan menurut Dictionnaire Reverso , permainan tradisional atau permainan rakyat disebut *Jeu Populaire*.

Definisi-definisi tersebut didukung oleh Bishop dan Curtis (dalam Hidayat,2013:16) yang mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang memiliki syarat bermuatan verbal, permainan yang memiliki syarat bermuatan imajinatif, dan permainan yang bermuatan fisik.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan-permainan rakyat yang bersifat menyenangkan baik yang bersifat muatan verbal, imajinatif, dan muatan fisik, yang telah diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

2. Papan permainan (*Boardgame*)

Papan permainan dalam bahasa Inggris disebut *Boardgame*. Papan permainan atau *boardgame* menurut Webster (diakses dalam <https://www.merriam-webster.com/dictionary/> pada tanggal 10 April 2018):

“Boardgame is a game of strategy (such as checkers, monopoly, chess, or backgammon) played by moving pieces on a board”.

Pengertian tersebut dalam bahasa Indonesia berarti sebuah permainan strategi yang dimainkan pada sebuah papan seperti contoh catur atau

monopoli. Papan Permainan atau *boardgame* adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut.

3. Engklek

Engklek merupakan satu dari banyak permainan tradisional di Indonesia. Permainan Engklek biasanya dimainkan tidak hanya oleh anak-anak saja namun saat ini juga dimainkan oleh remaja. Permainan tradisional Engklek atau biasa dikenal dengan sebutan “Sunda Manda”, diyakini memiliki nama asli “Zondag Mandag”. Permainan Engklek diduga berasal dari masa penjajahan Belanda yang membawa permainan ini masuk ke Indonesia, menurut Wikipedia (diakses dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_manda, pada hari Rabu, 11- April- 2018). Sampai dengan saat ini tidak ada bukti sejarah yang otentik yang dapat menyimpulkan mengenai sejarah permainan tradisional Engklek. Namun permainan tradisional Engklek ini sudah sangat populer di kalangan anak perempuan di Eropa pada masa perang dunia pertama. Sedangkan di Indonesia pada masa penjajahan Belanda banyak dijumpai anak-anak perempuan Belanda bermain permainan tradisional Engklek ini. Memang permainan ini lebih banyak dimainkan oleh anak perempuan namun dapat juga dimainkan oleh anak laki-laki.

Setelah Indonesia merdeka dari penjajahan, permainan tradisional Engklek tetap bertahan di Indonesia dan menjadi semakin dikenal oleh anak-anak kecil di Indonesia. Dalam hal penyebarannya, semakin lama permainan tradisional Engklek semakin populer dan menyebar ke seluruh pelosok negeri ini.

4. Kelebihan dan Kelemahan Papan Permainan Engklek

Media pembelajaran papan permainan Engklek atau Paklek Français memiliki kelebihan dan kelemahan menurut penelitian Oktavianti (2017:63), sebagai berikut :

1) Kelebihan Papan permainan Engklek

Media pembelajaran papan permainan ini memiliki kelebihan, di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Menarik minat siswa dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di kelas.
- b. Mengandung unsur melestarikan kearifan lokal berupa permainan tradisional.
- c. Media bersifat praktis karena ruang papan permainan yaitu tema, materi, dan papan evaluasi dapat dilepas-pasang atau di ganti sesuai kebutuhan pengajar.
- d. Tepat digunakan sebagai media pembelajaran pada sekolah yang memiliki aturan dilarang membawa telpon seluler di kelas.
- e. Media bersifat inovatif.
- f. Bahan utama media yaitu karton dan sticker mudah didapatkan.

2) Kelemahan Papan permainan Engklek

Selain memiliki banyak kelebihan papan permainan Paklek Français memiliki kelemahan yaitu :

1. Media pembelajaran tidak tahan air karena bahan media terbuat dari kertas dan karton sehingga diperlukan perawatan dalam penggunaannya.
2. Diperlukannya penjagaan lebih terhadap material-material yang ada pada satu kotak papan permainan ini seperti pion, kartu, dan sebagainya.
3. Memerlukan bantuan tenaga pengajar dalam proses penggunaan media pembelajaran.
4. Pada media ini tidak terdapat audio atau suara sehingga masih membutuhkan bantuan guru dalam memberikan contoh pelafalan materi yang tepat.

B. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi Penelitian Eksperimen Kuasi oleh Daenuri Ridwan

Skripsi penelitian Eksperimen Kuasi (2015) yang berjudul *Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas X SMA AL-Falah Jakarta* menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan uji hipotesis *pretest* menggunakan *uji-t*, diperoleh $t_{hitung} = 3,77$ dan $t_{tabel} = 2,007$. Berdasarkan kriteria pengujian, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sedangkan dalam pengujian hipotesis *posttest* dengan menggunakan *uji-t* di peroleh $t_{hitung} = 19,05$, dan $t_{tabel} = 2,007$. Berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode permainan tradisional Engklek terhadap hasil belajar IPS. Jadi, proses pembelajaran

dengan menggunakan metode permainan tradisional Engklek diyakini mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa IPS.

Dari kesimpulan yang diperoleh pada penelitian eksperimen kuasi tersebut, permainan tradisional Engklek memiliki peluang dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Prancis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada objek penelitian ini yaitu permainan tradisional Engklek sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dan objek penelitian untuk mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dan objek penelitian untuk mata pelajaran bahasa Prancis. Namun penelitian ini mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti permainan tradisional Engklek tidak hanya diyakini dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran di sekolah namun, permainan Engklek dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Skripsi Penelitian dan Pengembangan oleh Lusi Rachmiazazi Masduki dan Eem Sukarsih

Berdasarkan hasil penelitian Universitas Terbuka Semarang yang berjudul *Pengembangan Model Permainan Tradisional Sunda Manda (Engklek) Dalam Meningkatkan Multiple Intelligent Siswa dan Mahasiswa* pada tahun 2016 bahwa permainan tradisional Sunda Manda atau Engklek dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada siswa dan mahasiswa. Penelitian ini menghasilkan :

- Dari hasil observasi di SDN Pedurungan Tengah 01 dan mahasiswa PGSD program BI Semarang belum menggunakan model pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran di kelas.
- Dari model Engklek yang dimodifikasi mampu meningkatkan aktifitas siswa siswa dan mahasiswa dalam proses belajar di kelas.
- Dihasilkan modifikasi model Sunda Manda atau Engklek yang sebelumnya hanya 7 langkah menjadi 9 langkah untuk model gunung.
- Dari hasil validasi desain materi pembelajaran dan ahli media diperoleh skor rata-rata 92% dan 84% artinya produk hasil penelitian layak untuk diujicobakan.
- Kemampuan *multiple intelegent* siswa dan mahasiswa menjadi lebih baik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yaitu : (1) penelitian ini menggunakan metode *Research and Developement* atau penelitian dan pengembangan, (2) memanfaatkan permainan tradisional Engklek untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran, (3) hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk yang berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu (1) Produk yang akan diteliti untuk mata pelajaran bahasa asing atau Prancis, (2) objek yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa permainan tradisional Engklek menjadi papan permainan, (3) hasil produk pada penelitian ini yaitu papan permainan atau Paklek Français.

C. Kerangka Pikir

Hasil pengamatan dari kegiatan observasi yang pernah peneliti lakukan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. peneliti menemukan permasalahan kemampuan berbicara peserta didik masih sangat kurang karena guru hanya berfokus pada pengajaran keterampilan menulis. Kendala lain yang peneliti temukan saat kegiatan observasi tersebut yaitu minimnya atau masih belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berupa game atau permainan dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan metode klasik atau cara umum dalam proses pembelajaran yaitu hanya penggunaan media papan tulis dan buku tanpa ada upaya penggunaan media yang lebih menarik minat siswa.

Penggunaan media yang klasik secara berkepanjangan dalam proses belajar mengajar mengakibatkan kurangnya minat peserta didik.

Berdasarkan kendala-kendala di atas peneliti mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah tenaga didik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan media yang lebih menyenangkan dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Untuk itu agar meningkatkan keterampilan berbicara guru sangat perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif. Hal ini menguatkan tujuan kurikulum 2013 yang lebih mengedepankan kreatifitas tenaga didik dan peserta didik.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah media pembelajaran Paklek français pada keterampilan berbicara bahasa Prancis di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran pembelajaran Paklek français Engklek untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman?

BAB III

METODE PENELITIAN

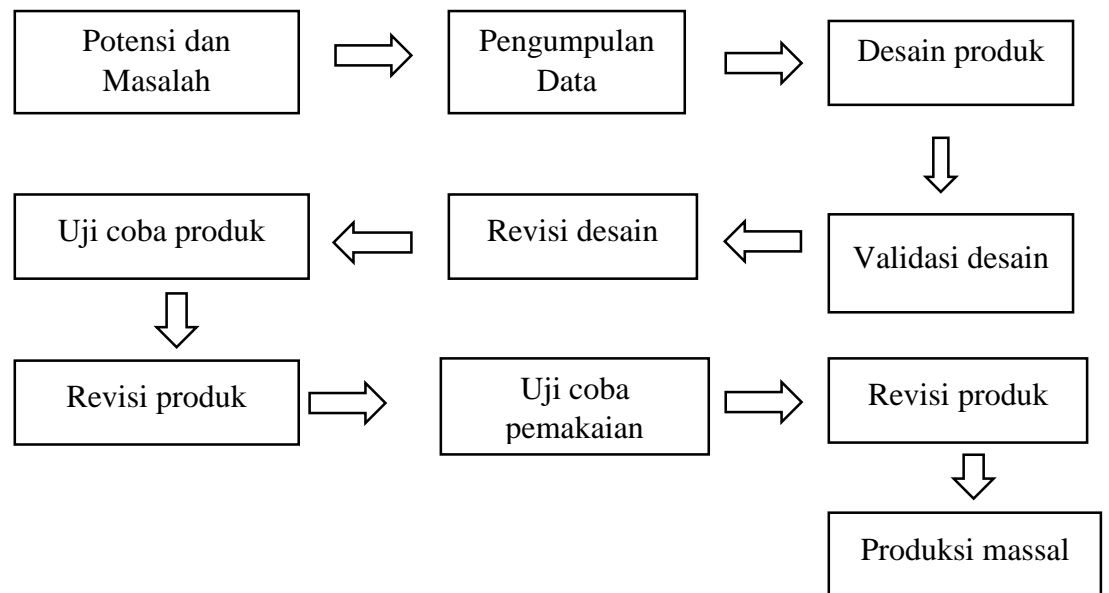
A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R & D). Menurut Sugiyono (2016 : 407) jenis metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, kemudian menguji tingkat kelayakan produk tersebut.

Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berupa papan permainan tradisional Engklek “ Paklek Français” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X. Model rancangan penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan menerapkan 6 tahapan dari 10 tahapan R&D Sugiyono (2016: 408). Hal tersebut dikarenakan peneliti menyesuaikan pada kebutuhan sesuai dengan tingkat pendidikan peneliti yaitu S1 yang merupakan jenis penelitian terbatas.

B. Prosedur Pengembangan Media

Prosedur merupakan langkah-langkah atau tahap-tahap pada penelitian. Langkah-langkah atau tahapan dalam pengembangan media yaitu bagaimana proses media (produk) yang dihasilkan. Berikut tahapan penelitian dan pengembangan yang dirujuk oleh Sugiyono (2016: 408) :



Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R & D) (Sugiyono, 2016: 408)

Dari uraian di atas, terdapat sepuluh langkah-langkah atau tahapan pada metode penelitian *Research and Development* (R&D). Tetapi pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 6 tahapan yaitu menganalisis potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi dan uji coba produk. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini mempunyai lingkup penelitian sederhana, yang tidak diharuskan melakukan 10 tahapan tersebut. Subjek penelitian ini hanya 1 kelas yang berjumlah 24 siswa. Peneliti menentukan dan melakukan tahap-tahapan penelitian sesuai kebutuhan.

1. Tahap Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahapan awal atau pertama yang dilakukan sebelum membuat media atau produk. Dalam tahap potensi dan masalah yaitu melakukan analisis kebutuhan dan permasalahan dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai subjek atau kebutuhan siswa kelas X di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Peneliti mendapatkan informasi terkait kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis setelah itu kemudian dikumpulkan dan dianalisis.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap kedua ini, tahapan yang harus dilakukan peneliti yaitu melakukan tahapan perencanaan produk. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa papan permainan tradisional edukatif.

3. Tahap Desain Produk

Setelah peneliti mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan siswa, selanjutnya peneliti akan melakukan tahapan membuat desain atau rancangan media. Desain media yang dibuat untuk menentukan isi produk yang berupa materi pembelajaran yang telah disesuaikan kebutuhan.

4. Tahap Validasi Desain Produk (Media dan Materi)

Validasi merupakan sebuah proses kegiatan untuk menilai sebuah rancangan produk. Pada tahap validasi terdapat dua tahap yaitu :

a. Validasi Media

Produk yang telah didesain kemudian dilakukan tahap validasi oleh ahli media untuk mengetahui apakah media yang telah dibuat sesuai dengan kriteria media pembelajaran dan desain pendukung seperti gambar atau bentuk papan permainan apakah sudah menarik, tepat, dan perlu direvisi menurut ahli media.

b. Validasi Materi

Produk yang telah dibuat kemudian diajukan kepada ahli materi untuk dinilai apakah materi yang ada pada produk yang telah didesain sesuai dengan materi yang disajikan cukup atau tidak, susunan gramatikal setiap kalimat sudah tepat atau belum, setelah mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi maka perlu dilakukan revisi kembali.

5. Tahap Revisi Desain Produk

Setelah melakukan tahapan validasi produk, maka akan muncul beberapa hal yang perlu diperbaiki. Setelah itu produk yang telah direvisi akan dikonsultasikan kembali kepada ahli materi dan media untuk memastikan bahwa produk sudah benar-benar siap untuk diujicobakan. Jika produk sudah valid, maka peneliti dapat melakukan uji coba terhadap siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah melalui tahapan revisi desain oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan tahapan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Produk akan diujicobakan kepada siswa. Kemudian dari hasil uji coba

peneliti akan mendapatkan penilaian dalam bentuk angket dari siswa dan guru di sekolah.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo Sleman yang berjumlah 24 siswa.

2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah papan permainan Engklek atau PAKLEK Français.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini terdapat dua teknik yang dilakukan oleh peneliti. Teknik yang pertama yaitu pengumpulan data hasil observasi yang telah dilakukan saat berlangsungnya kegiatan PLT. Setelah peneliti mendapatkan data hasil observasi tersebut selanjutnya dicatat dalam lembar observasi sebagai data untuk melakukan penelitian.

Teknik yang kedua yaitu pengambilan data melalui dua jenis kuesioner. Kuesioner pertama memiliki tujuan untuk mengevaluasi dan mengetahui kelayakan konten materi dan media yang digunakan pada penelitian ini. Kuesioner kedua yaitu untuk mendapatkan umpan balik subjek penelitian yaitu siswa terhadap pengalamannya dalam penggunaan media pembelajaran Paklek Français ini.

E. Penilaian Produk

Pada penelitian ini penilaian produk dengan menggunakan desain penilaian deskriptif sehingga dapat menjelaskan penilaian kualitas media pembelajaran dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa. Terdapat dua tahap yaitu:

1. Tahap pertama, peneliti melakukan uji *alfa* dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
2. Tahap kedua, peneliti melakukan uji *beta* dari penilaian yang dilakukan oleh siswa (Khairunisa, 2017:50).

F. Jenis Data

Pada penelitian ini terdapat dua jenis data yang diperoleh peneliti berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data kualitatif
 - a. Data kualitatif yang dihasilkan yaitu angket penilaian kualitas media atau produk. Data berupa nilai yang dikategorikan oleh Sugiyono (20016:135) yaitu :

SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), TB (Tidak Baik), STB (Sangat Tidak Baik)

- b. Hasil data dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut berupa nilai yang dikategorikan, yaitu:

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RG (Ragu-ragu), KS (Kurang Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)
--

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif yang didapatkan yaitu berupa nilai kategori diubah menjadi data kuantitatif (Sugiyono,2016:135) yaitu sebagai berikut :

a. Data kualitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu :

SB (Sangat Baik) : 5, B (Baik) : 4, C (Cukup): 3, TB (Tidak Baik): 2, STB (Sangat Tidak Baik) : 1

b.Data kualitatif dari angket tanggapan siswa berupa skor penilaian oleh Sugiyono (2016:136), yaitu sebagai berikut :

SS (Sangat Setuju) : 5, S (Setuju) : 4, RG (Ragu-ragu): 3, TS (Tidak Setuju): 2, STS (Sangat Tidak Setuju): 1

G. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode angket sebagai instrumen penelitian. Angket yang merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Angket pada penelitian ini berisi sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang dibutuhkan untuk sebuah penelitian. Kemudian menurut Sugiyono (20016: 199) “ Sebuah angket atau kuisisioner yaitu sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup yang merupakan angket yang bersifat hanya menyajikan pertanyaan dan pilihan jawaban sehingga responden

cukup memberikan tanggapan berupa sangat bagus, bagus, sedikit bagus, kurang bagus. Terdapat empat sumber data angket yang sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang diperlukan, diantaranya yaitu :

1. Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang akan diberikan kepada dosen ahli materi, Dra. Siti Sumiyati, M.Pd berupa angket yang berisi tentang penilaian terhadap media yang mencakup kesesuaian materi dan indikator, ketepatan materi dan penyampaian materi yang berurutan. Pada instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dengan 17 indikator. Peneliti memilih Dra. Siti Sumiyati, M.Pd sebagai ahli materi dengan alasan beliau merupakan dosen ahli di bidang pengajaran bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta. Kisi-kisi angket tersebut yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Materi oleh Ahli materi

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor
1.	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD)	2	1,2
2.	Aspek Pembelajaran	11	3,4,5,7,8,9,11,13,14,15,18
3.	Penyajian Materi	5	6,10,12,16,17

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti telah mengadaptasi menurut tulisan Sumiyati (2014:168-170).

2. Instrumen Ahli Media

Instrumen yang akan diberikan kepada dosen ahli media, Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd, yaitu berisi beberapa aspek-aspek penilaian pendukung media seperti

bentuk papan permainan, ketepatan warna dan huruf, ketepatan penggunaan gambar dan lain-lain. Berikut 12 aspek yang akan menjadi kisi-kisi angket penilaian ahli media.

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor
1.	Ketepatan warna	2	2,3
2.	Ketepatan huruf	3	4,5,6
3.	Ketepatan gambar	4	7,8,9,10
4.	Ketepatan media	5	1,11,12,13,14

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti telah mengadaptasi menurut tulisan Sumiyati (2014:168-170).

3. Instrumen Tanggapan Siswa

Pada penelitian ini diperlukan tanggapan siswa sebagai subjek yang akan menggunakan produk hasil penelitian. Pendapat siswa terdiri dari 3 instrument, yaitu aspek pembelajaran yang terdiri dari 5 indikator, aspek penyajian materi yang terdiri dari 5 indikator, dan aspek pengoperasian media yang terdiri dari 6 indikator.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor
1.	Aspek Pembelajaran	5	1,2,3,
2.	Penyajian Materi	5	4,5,6,7,8,
3.	Ketepatan Media	6	9,10,11,12,13,14

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti telah mengadaptasi menurut tulisan Sumiyati (2014:168-170).

H. Teknik Analisis Data

Data yang akan diperoleh pada penelitian ini yaitu berbentuk data kuantitatif yang diperoleh melalui kegiatan uji coba. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistika deskriptif, yang berupa pertanyaan “sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik” yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan pengskoran dari angka 1 hingga angka 5. Pada proses analisis data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengubah Kategori Menjadi Nilai

a. Nilai kualitas media dan tanggapan siswa

Skor	Kategori	Kode
1	Sangat Kurang	SK
2	Kurang	K
3	Cukup	C
4	Baik	B
5	Sangat Baik	SB

2. Mengalisis Skor

Skor yang diperoleh selanjutnya dikonversikan dengan mengklasifikasikannya dalam beberapa kategori dengan bertujuan agar dapat mengetahui tingkat kelayakan media.

Tabel 4. Kategori Penilaian Kualitas Materi

Skor	Kategori
18-36	Sangat Kurang
37-54	Kurang
55-72	Baik
73-90	Sangat Baik

Tabel 5. Kategori Penilaian Kualitas Media

Skor	Kategori
14-28	Sangat Kurang
29-42	Kurang
43-56	Baik
57-70	Sangat Baik

Tabel 6. Kategori Penilaian Kualitas Tanggapan Siswa

Skor	Kategori
14-28	Sangat Kurang
29-42	Kurang
43-56	Baik
57-70	Sangat Baik

Tabel 7. Tanggapan Siswa per Kategori

Pembelajaran	Penyajian Materi	Media	Kategori
3-6	5-10	6-12	Tidak Baik
7-9	11-15	13-18	Kurang Baik
10-12	16-20	19-24	Baik
13-15	21-25	25-30	Sangat Baik

Pada penilaian tanggapan siswa tersebut, kemudian mendapatkan nilai melalui penghitungan dengan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{X}{Y}$$

N : Nilai

X : Jumlah skor yang diperoleh

Y : Jumlah Siswa

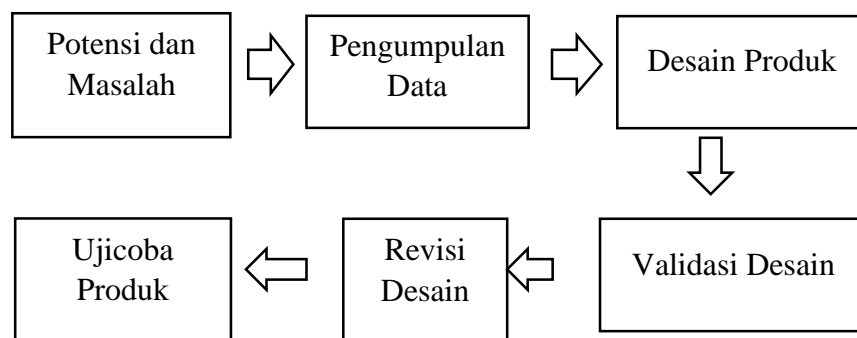
I. Tabel 8. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1.	Tahapan Analisis Potensi dan Masalah	September- November 2017	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Guru Bahasa Prancis dan siswa kelas X
2.	Pengajuan Judul, dan Proposal Penelitian	15 Februari- Juli 2018	-	-
3.	Pengembangan Produk	Agustus - November 2018	-	-
4.	Validasi Ahli Materi	7 Desember 2018	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis	Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
5.	Validasi Ahli Media	9 Desember 2018	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis	Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
6.	Revisi Materi Produ	10-13 Desember 2018	-	
7.	Ujicoba Produk	17 Desember 2018	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Siswa kelas X AP 1 SMK

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk papan permainan Engklek “Paklek Français” untuk keterampilan berbicara (*Expression Orale*). Tahapan penelitian ini mengadaptasi dari teori langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan dari Sugiyono (2016:199) yang terdiri dari 10 tahapan, tetapi pada penelitian ini hanya mengimplementasikan 6 tahapan karena disesuaikan kebutuhan dan tingkat jenjang pendidikan S-1, yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Tahapan-tahapan yang telah digunakan oleh peneliti tersebut dapat dilihat pada alur penelitian berikut ini :



Gambar 3. Alur Penelitian R&D Sugiyono

1. Analisis Potensi dan Masalah

Langkah pertama kali yang harus dilakukan peneliti pada penelitian ini sebelum melakukan pengembangan yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada pada subjek penelitian. Informasi terkait potensi dan masalah telah diperoleh melalui kegiatan observasi. Observasi telah dilakukan oleh peneliti dalam proses pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas X Akomodasi Perhotelan SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

a. Analisis Potensi

Pada penelitian ini peneliti membagi analisis potensi menjadi dua jenis yaitu analisis potensi di sekolah atau kelas dan potensi media pembelajaran. Pertama, pada jenis analisis potensi di sekolah atau kelas, saat peneliti mengikuti kegiatan PLT di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman menganalisis bahwa saat proses praktek mengajar dilakukan di kelas, siswa kelas X terlihat memiliki potensi untuk aktif dan berani untuk mengungkapkan pendapat. Hampir setiap siswa di kelas berani bertanya jika materi yang kurang mereka pahami dan siswa berani untuk mencoba berbicara bahasa Prancis walaupun masih dengan pelafalan yang kurang tepat. Maka dari itu potensi-potensi ini yang dapat menjadi pendukung penggunaan media pembelajaran papan permainan Engklek untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis di sekolah tersebut.

Kedua, analisis potensi pada media pembelajaran. Media pembelajaran “Paklek Français” terbuat dari bahan dasar kertas yang sangat mudah dan murah didapatkan. Selain itu, media pembelajaran ini berpeluang untuk digunakan pada semua tema materi pelajaran bahasa Prancis. Guru dapat dengan mudah mengganti materi dan bahan pertanyaan pada media papan permainan sehingga media pembelajaran dapat digunakan

lebih dari satu tema pelajaran. Selanjutnya, jika dilihat pada aspek tujuan, media pembelajaran “Paklek Français” merupakan media yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X. Media pembelajaran ini menyajikan materi yang sangat interaktif dan inovatif dalam media pembelajaran bahasa Prancis.

b. Analisis Masalah

Pada saat kegiatan observasi peneliti menemukan berbagai permasalahan yang ada di SMK PI Ambarrukmo. Pertama, materi-materi pelajaran bahasa Prancis yang diberikan oleh guru belum efektif membuat siswa aktif berbicara bahasa Prancis, karena kurang sekali kegiatan latihan pada kompetensi berbicara. Hal ini dikarenakan guru lebih memfokuskan pada pembelajaran menulis, tata bahasa, dan pemahaman teks. Materi dan evaluasi yang diberikan guru umumnya bersifat monoton seperti hanya menulis kosakata-kosakata Prancis dan konjugasi kata kerja bahasa Prancis. Kurangnya pemberian latihan atau materi yang berfokus pada keterampilan berbicara menjadi salah satu penyebab siswa sangat pasif berbicara bahasa Prancis di sekolah. Kedua, permasalahan yang ada di sekolah atau di kelas, yaitu kurangnya penggunaan media yang lebih bervariasi. Guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa buku cetak “*le mag méthode de français*” dan papan tulis. Peneliti menyadari bahwa media-media tersebut tidak menjadi sebuah masalah, jika media tersebut benar-benar digunakan dengan baik. Guru hanya menggunakan buku cetak yang sangat membuat siswa merasa bosan dan buku tersebut kurang memberikan daya tarik siswa untuk belajar bahasa Prancis. Padahal siswa SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman merupakan sekolah yang akan menghasilkan tenaga Akomodasi Perhotelan yang tentunya harus memiliki kemampuan berbicara bahasa Prancis saat memasuki dunia kerja.

2. Pengumpulan Data

Setelah peneliti memperoleh hasil analisis potensi dan masalah di atas kemudian melakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan informasi berupa hasil telaah pustaka, informasi Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti, dan terakhir mengumpulkan informasi materi yang akan dimuat pada media pembelajaran.

a. Hasil Review Pustaka

Pada tahap ini peneliti menemukan landasan penggunaan media secara berkelompok menurut Ibrahim, dkk (2000: 5-6) bahwa pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kelompok. Mengutip pendapat Sigridurdog (2010:7) bahwa cara penggunaan media pembelajaran berupa permainan yaitu :

“Another way of dividing educational games is by categorizing them into co-operative games and competitive games. Although competitive games can be a useful way to get some students interested and to maintain their focus, co-operative games, which revolve around working together towards reaching a specific goal, can be an excellent way to foster the skill of working with others”.

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa untuk membagi permainan edukatif yaitu dengan mengelompokkan permainan edukatif menjadi dua yaitu permainan kooperatif dan permainan kompetitif. Permainan kompetitif dapat menjadi cara yang berguna sehingga siswa tertarik dan mempertahankan fokus mereka, sedangkan permainan kooperatif terkait kegiatan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu dan dapat menjadi cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan bekerja dengan orang lain.

Menurut Sukirlan, dkk (2016: 2) di dalam papan permainan terdapat sebuah aturan, giliran, dan ada kegiatan komunikasi antarpemain sehingga membuat siswa saling berinteraksi satu sama lain. Hal ini memberikan dampak positif yaitu keterampilan berbicara siswa setelah mereka diajarkan menggunakan permainan papan menjadi lebih baik. Terakhir mengutip pendapat dari Chang dan Cogswell (dalam Sukirlan 2016 :5) yaitu :

“Chang and Cogswell (2008), using board games in the language classroom is an effective, low-anxiety, and fun way for students to learn and practice communication skills as well as develop their communication strategies that can be readily applied to the real world”.

Pendapat tersebut berarti menggunakan papan permainan di kelas pada mata pelajaran bahasa adalah sebuah keefektifan, memberikan efek menurunkan tingkat kecemasan siswa dalam belajar, dan sebuah cara yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar dan berlatih komunikasi keterampilan berbahasa serta mengembangkan mereka memiliki strategi komunikasi yang mudah diterapkan di dunia nyata.

b. Informasi mengenai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Materi

Setelah melakukan review pustaka, peneliti melakukan tahap menentukan materi yang akan dimuat pada media pembelajaran berdasarkan Silabus 2013 yakni *se présenter* dan *présenter quelqu'un*. Berikut tabel hasil analisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Materi, Indikator yang sesuai pada keterampilan berbicara (*expression orale*).

Tabel 9. Hasil Identifikasi SK, KD, Materi, dan Indikator

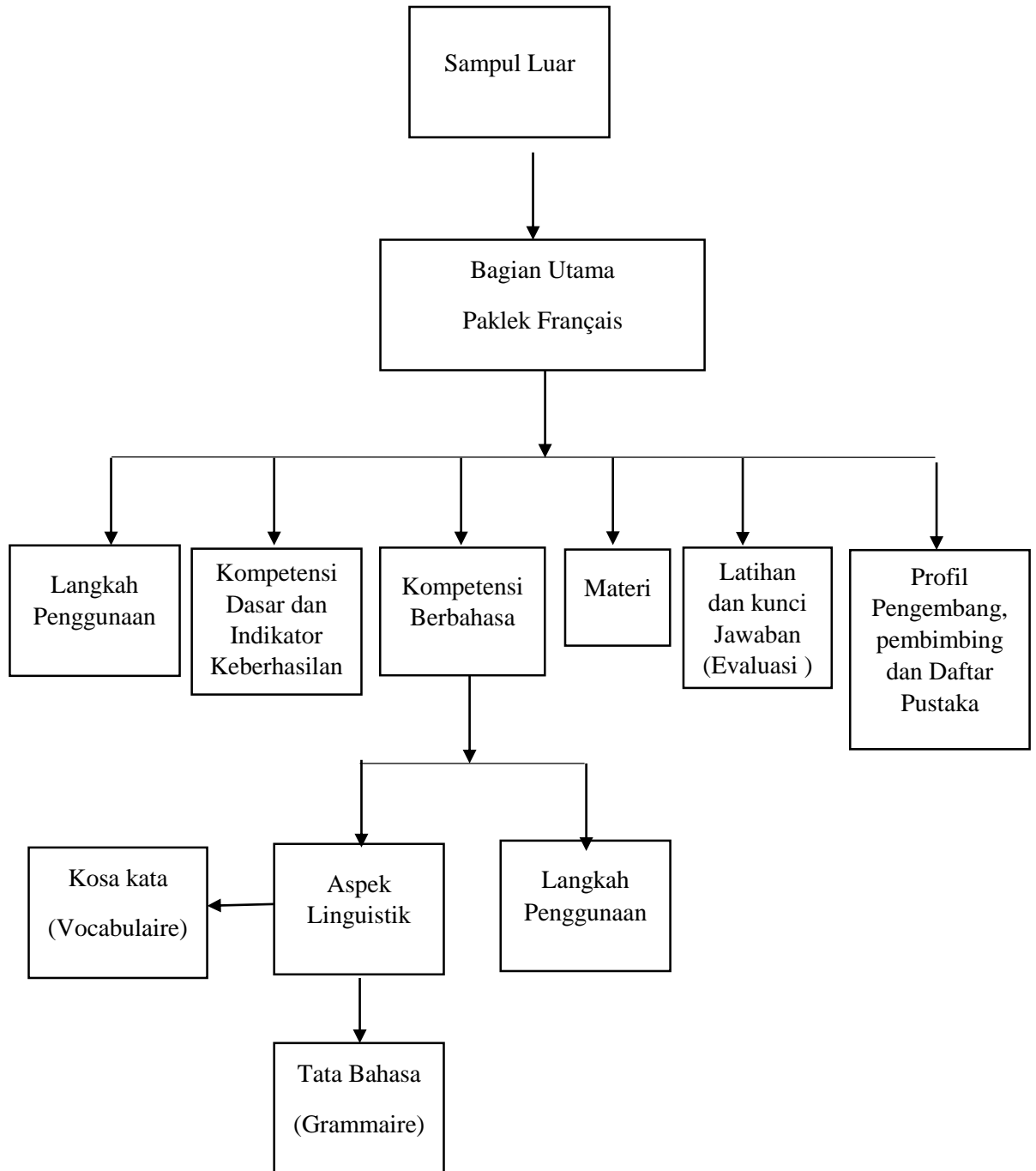
Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
<i>Expression Orale</i>	Siswa memiliki kemampuan untuk dapat berbicara memperkenalkan diri sendiri, dan orang lain atau tokoh terkenal	<p>Siswa memahami tindak tutur untuk memperkenalkan diri sendiri (<i>se présenter</i>), orang lain (<i>présenter quelqu'un</i>) atau tokoh terkenal dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks.</p> <p>Siswa menerapkan tindak tutur memperkenalkan diri sendiri (<i>se présenter</i>), orang lain (<i>présenter quelqu'un</i>) atau tokoh terkenal dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks.</p>	<i>se présenter</i> dan <i>présenter quelqu'un</i> .	Siswa mampu berbicara memperkenalkan diri sendiri, orang lain atau tokoh terkenal

3. Desain Produk

Tahap desain produk terdiri dari 2 tahap yaitu penyusunan materi dan penyusunan tampilan media seperti pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*. Pertama, pada tahap penyusunan materi, peneliti menentukan materi *se présenter* dan *présenter quelqu'un*. Pada penyusunan materi peneliti menentukan 2 aspek yaitu aspek linguistik yang terdiri dari tata bahasa (*grammaire*), kosakata (*vocabulaire*), dan aspek komunikasi yang diaplikasikan dalam bentuk teks, gambar tokoh terkenal, dan soal latihan.

Selanjutnya peneliti menyusun desain tampilan media pembelajaran “Paklek Français” dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* agar dapat memberikan gambaran rancangan awal alur pembuatan media “Paklek Français."

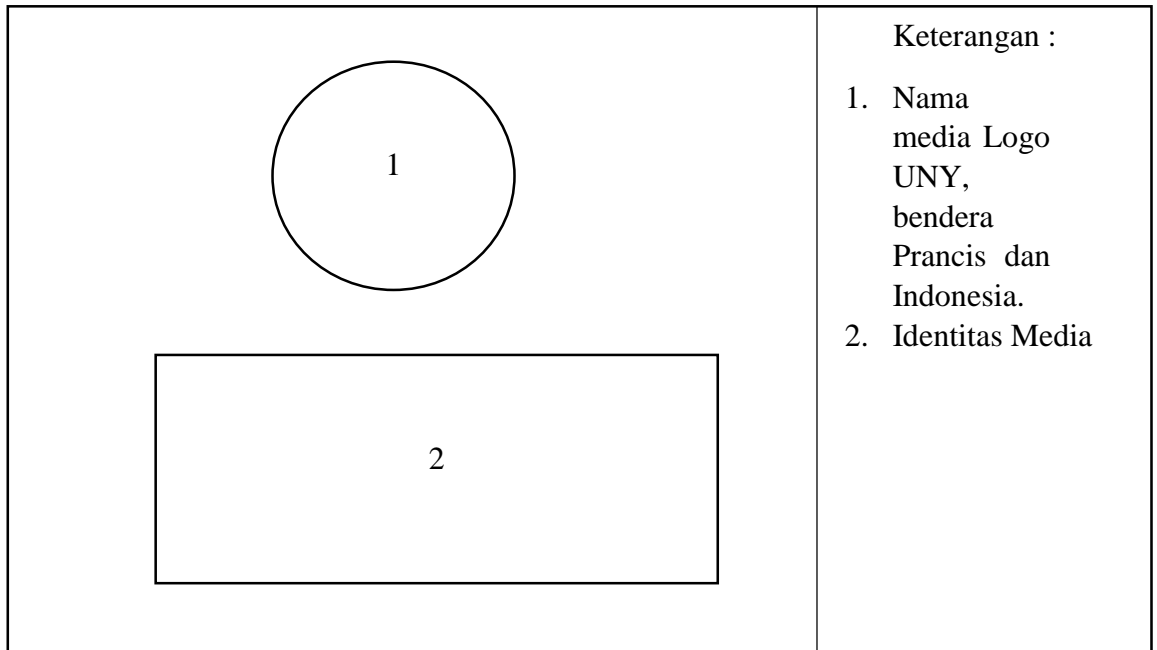
a. Pembuatan *Flowchart*



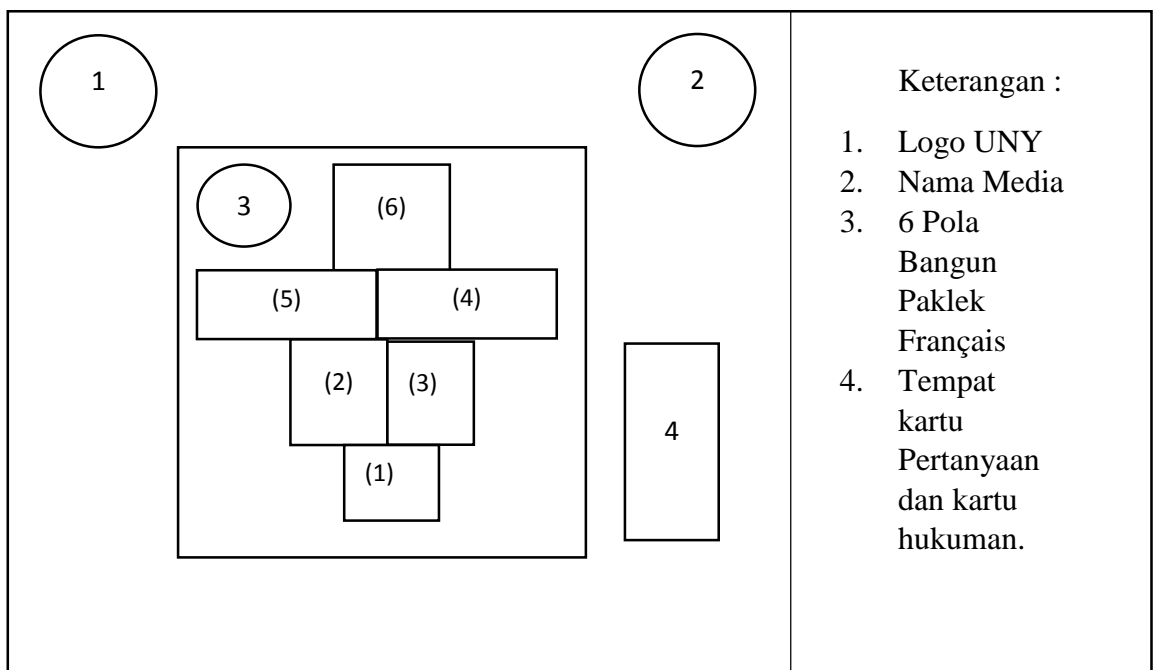
Gambar 4. *Flowchart* Media Paklek Français

b. Pembuatan *Storyboard*

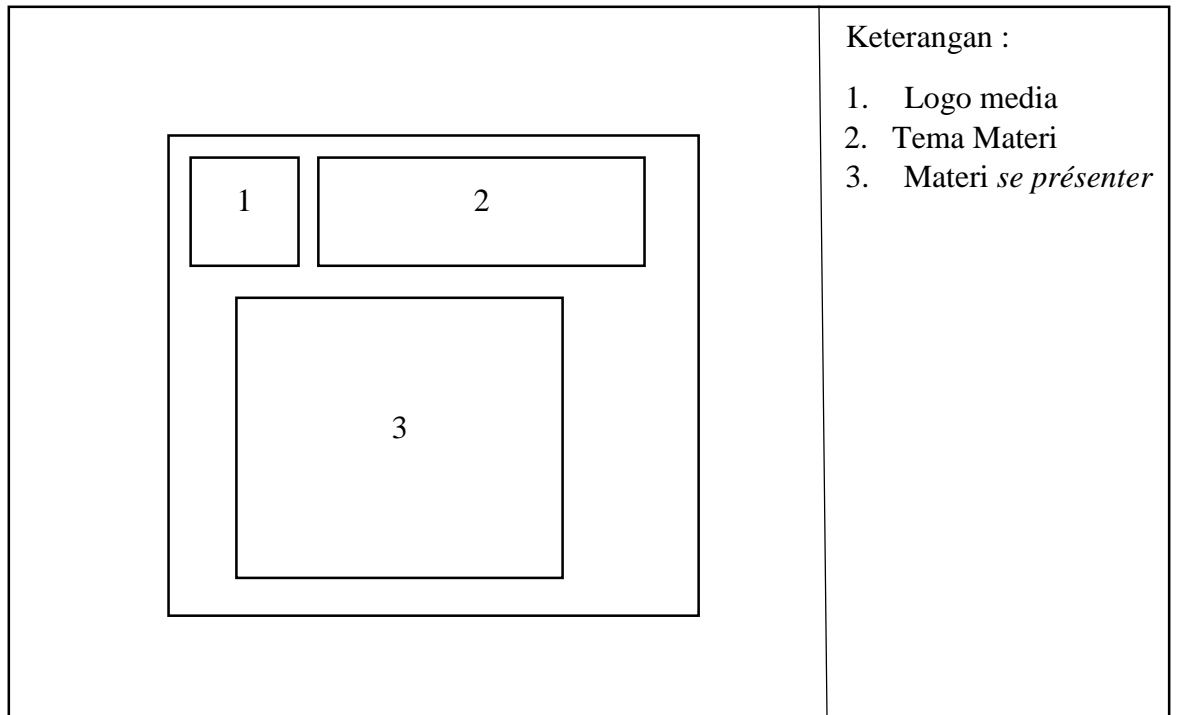
1). Sampul Luar “Paklek Français”



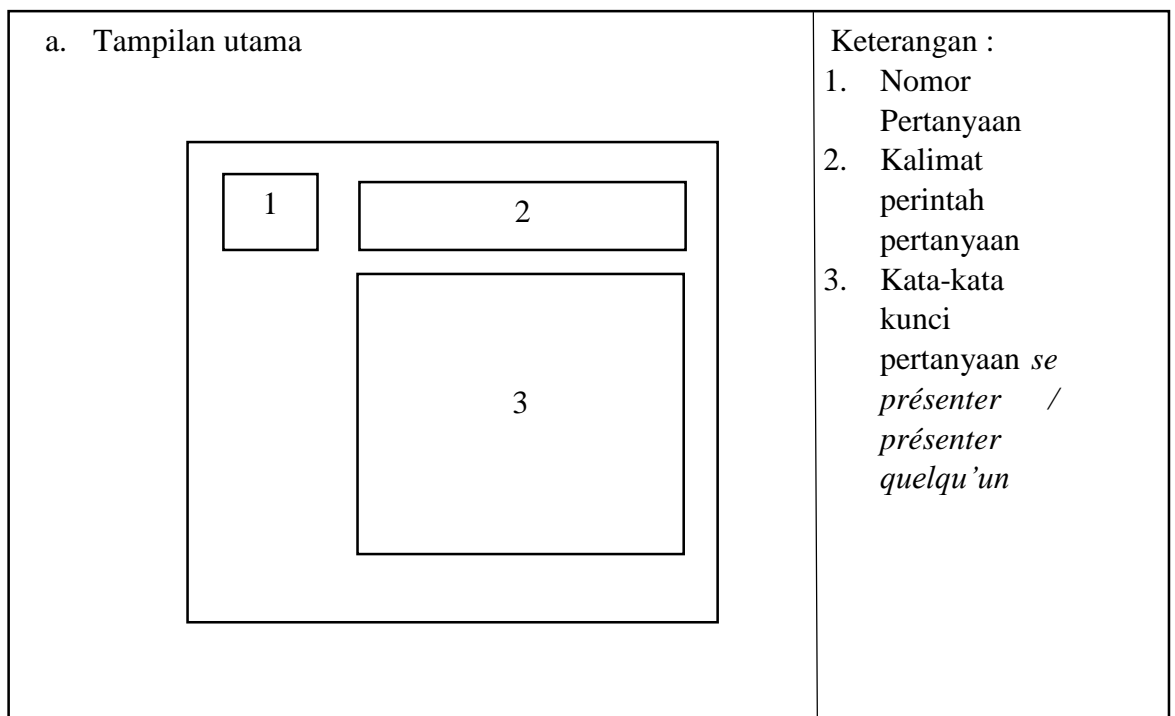
2). Bagian Utama Paklek Français



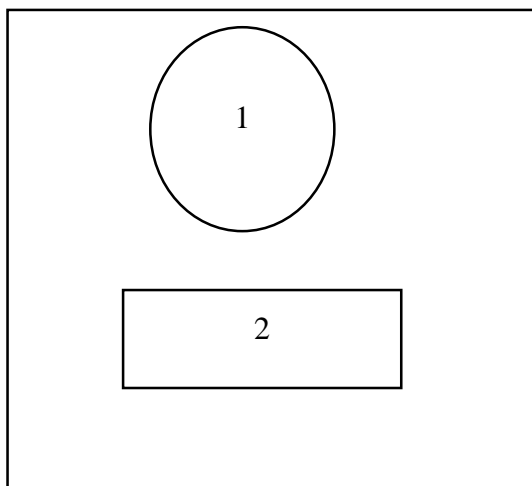
3). Papan Materi



4). Kartu Pertanyaan



b. Tampilan depan (sampul)

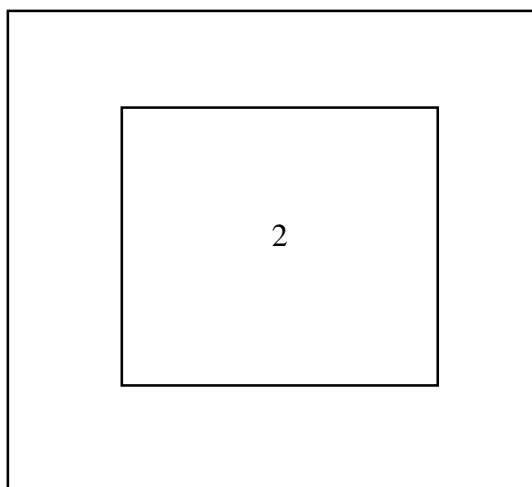


Keterangan :

1. Nomor
Pertanyaan
dan nama
media
2. Identitas
media

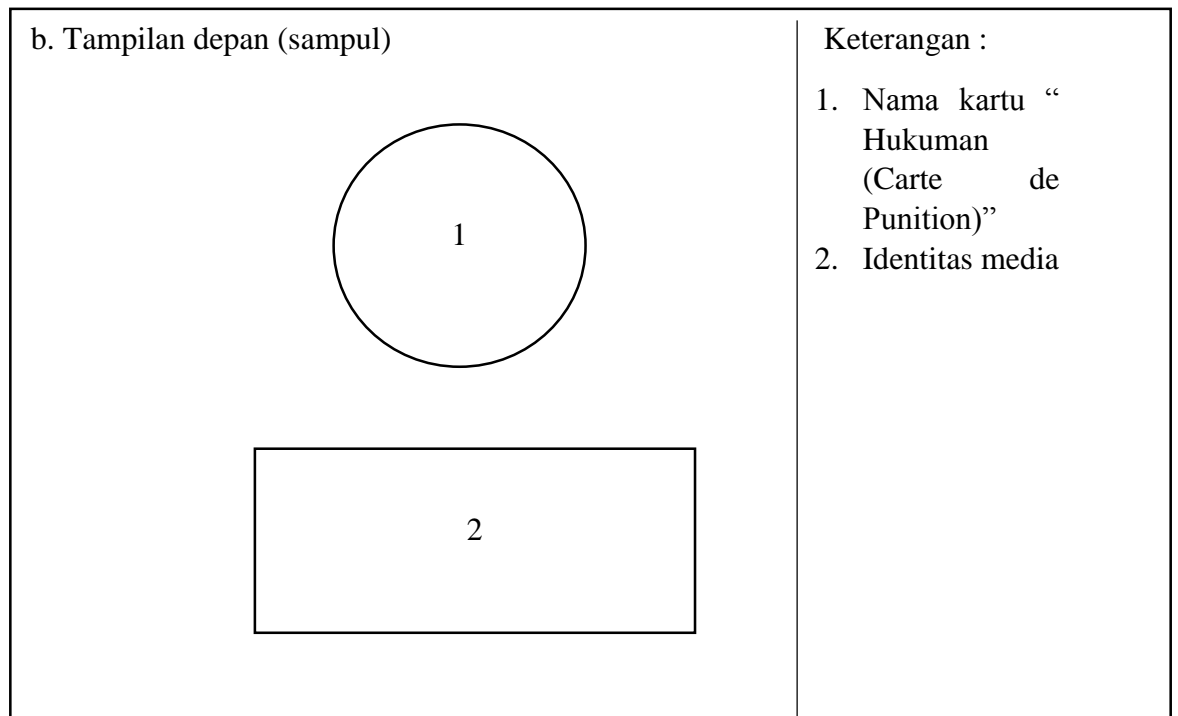
5). Kartu Pertanyaan Hukuman

b. Tampilan utama

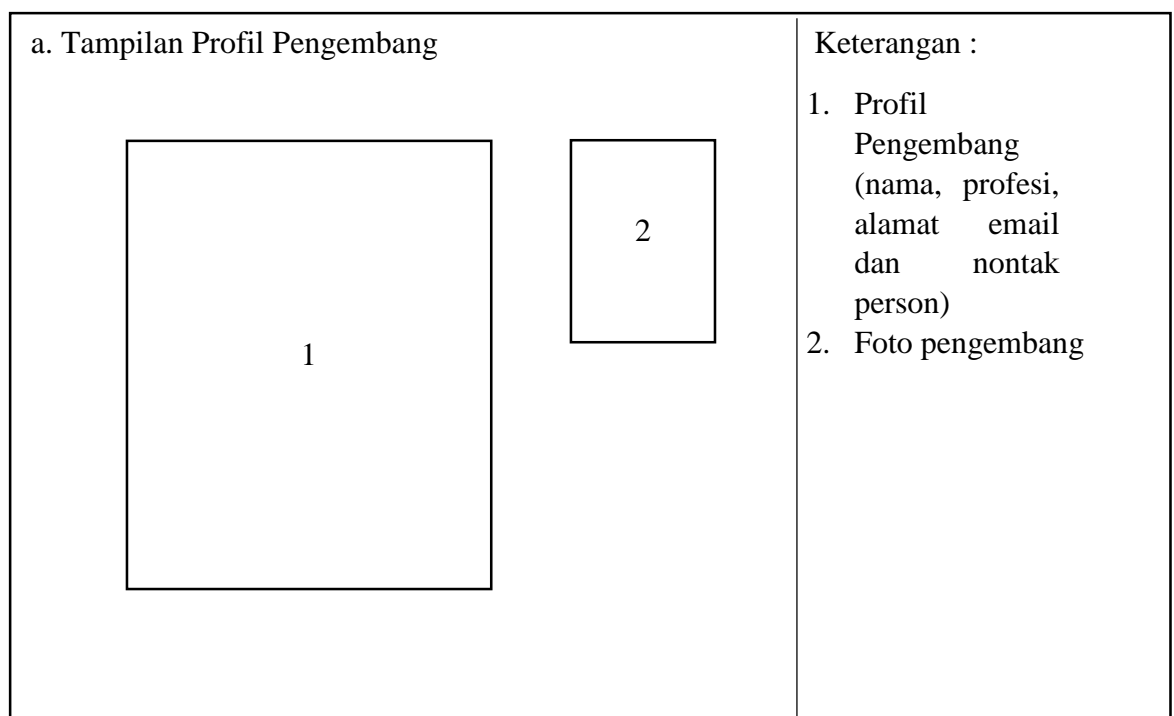


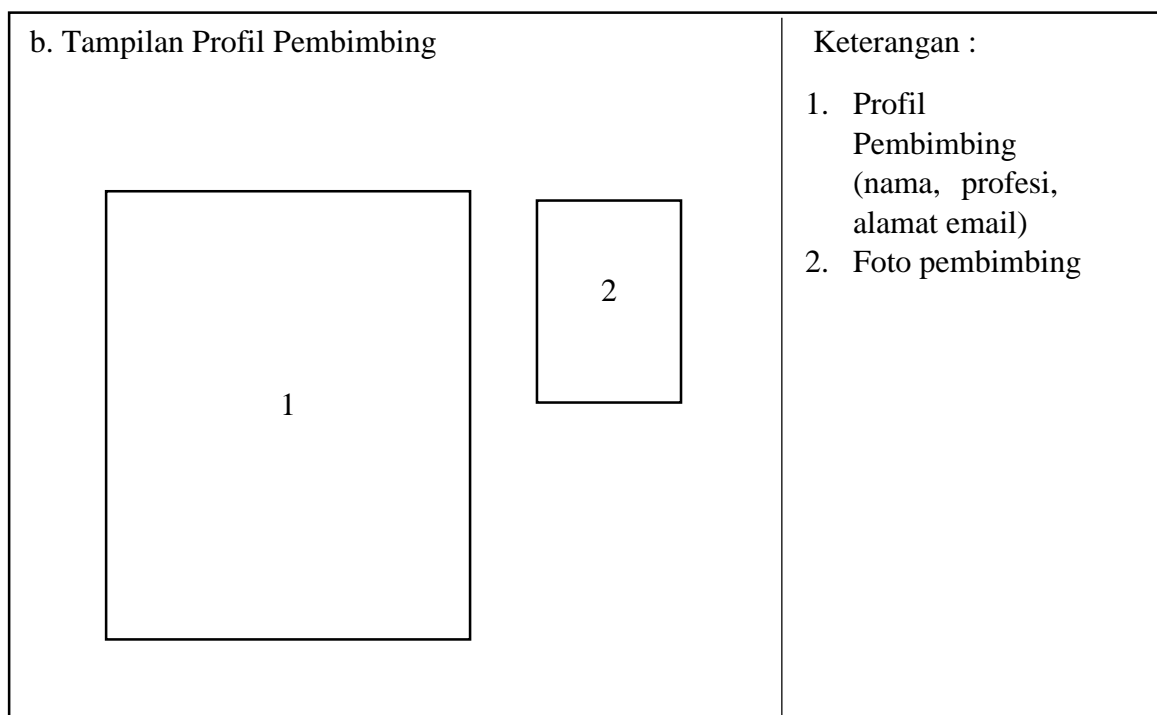
Keterangan :

1. Kalimat perintah
pertanyaan
*se préserter /
présenter
quelqu'un*



6). Papan Profil Pengembang dan Pembimbing





Gambar 5. Storyboard Media Paklek Français

c. Pembuatan Prosedur Penggunaan Paklek Français

Prosedur Penggunaan

Paklek Français

Terdapat tiga hal yang dilakukan untuk penggunaan media Paklek Français yaitu.

1. Persiapan

- a. Guru membentuk tiap kelompok berjumlah 4 orang.
- b. Guru meminta siswa untuk duduk sesuai kelompok dengan posisi duduk saling berhadapan.
- c. Guru memberikan satu buah paket Paklek Français kepada tiap kelompok.
- d. Guru menjelaskan tata cara bermain media Paklek Français dengan membaca petunjuk permainan yang ada pada papan “Petunjuk Permainan”..

2. Pelaksanaan

- a. Guru menjelaskan materi yang ada pada tiap papan materi didalam kotak Paklek Français.
- b. Guru meminta siswa untuk melafalkan materi yang ada pada papan materi setelah guru melafalkan.
- c. Guru meminta siswa untuk memulai permainan dengan mengikuti petunjuk yang ada pada papan “Petunjuk Permainan”.
- d. Guru mengamati jalannya permainan pada tiap kelompok siswa.

3. Penyelesaian

- a. Guru meminta siswa yang kalah yaitu mendapatkan kartu hukuman untuk menjalankan hukum tersebut sesuai petunjuk pada kartu tersebut.
- b. Guru memberikan skor kepada siswa yang menang pada permainan tersebut sesuai pada keberhasilan.

4. Validasi Desain

Tahap selanjutnya yaitu validasi desain dengan menggunakan uji *alfa* dan uji *beta*. Uji *alfa* merupakan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh siswa kelas X Akomodasi Perhotelan SMK PI Ambarrukmo merupakan uji *Beta*.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini telah dilakukan dalam 1 tahap pada yaitu oleh Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. Berikut hasil validasi ahli materi.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	69	90	Baik

Berdasarkan tabel di atas, peneliti memperoleh skor validasi materi sebesar 69 sehingga hal ini dapat menyimpulkan bahwa materi masuk kategori “Baik” atau layak untuk digunakan atau diujicobakan di lapangan dengan revisi dan saran ahli materi.

b. Validasi Ahli Media

Pada penelitian ini untuk ahli media yaitu Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. Validasi telah dilakukan oleh ahli media sebanyak 1 tahap. Berikut dapat dilihat pada tabel hasil validasi ahli media.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media

Tahap	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	59	70	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli media dilakukan dengan 1 tahap. Diperoleh skor sebesar 59 yang termasuk kategori “Sangat Baik” atau layak untuk digunakan atau diujicobakan di lapangan tanpa revisi dan saran dari ahli media yaitu hanya perlu merapikan sedikit lagi potongan pinggiran media dan memperberat bidak atau batu lempar permainan. Selanjutnya setelah memperoleh validasi ahli media, peneliti merevisi media berdasarkan saran ahli media.

5. Revisi Desain

a. Ahli Materi

Pada tahap revisi produk yang telah dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi. Berikut merupakan kritik dan saran dari ahli materi sebagai berikut.

Tabel 12. Kritik dan Saran Ahli Materi

No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Pola kalimat perlu diperbaiki. Saran untuk menggunakan bahasa standar.	Pola kalimat telah diperbaiki dan telah menggunakan bahasa standar sesuai niveau A1
2.	Tanda baca perlu diperhatikan dan dicermati lagi	Tanda baca telah diperbaiki.
3.	<i>Vocabulaire</i> (kosakata). Saran untuk menggunakan diksi yang terkini	Kesalahan dan kekeliruan penulisan kosakata (<i>vocabulaire</i>) telah dilakukan perbaikan sesuai saran ahli.
4.	Mencermati kembali model <i>repertoire</i>	Model <i>répertoire</i> telah diperbaiki sesuai saran ahli materi.

Setelah peneliti mendapatkan kritik dan saran dari ahli materi, kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap materi yang dibuat mengikuti kritik dan saran dari ahli materi tersebut. Berikut merupakan tabel perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti.

1). Revisi Materi

a). Materi *Vocabulaire*

Tabel 13. Materi *Vocabulaire* Sebelum Diperbaiki

Kosakata	Terjemahan
joueur de football	Pemain bola
s'appellent	Bernama
Verb	Kata kerja
Préposition	Kata depan
Prénom	Nama depan
Lycéen(ne)	Siswa SMA
Anglais	Warga negara Inggris
Coréen	Warga negara Korea
Portugais	Warga negara Portugis

Setelah dilakukan perbaikan oleh peneliti yaitu.

Tabel 14. Materi *Vocabulaire* Setelah Diperbaiki

Kosakata	Terjemahan
Footballeur	Pemain bola
S'appellent	Bernama
Verbe	Kata kerja
Préposition	Kata penghubung
Prénom	Nama depan
Lycéen(ne)	Siswa SMA
Anglaise	Warga negara Inggris
Coréene	Warga negara Korea
Portugaise	Warga negara Portugis

b). Model Répertoire (pengingat)

Tabel 15. Model Répertoire (pengingat)

Sebelum diperbaiki	Setelah diperbaiki
Parlez ce monologue en utilisant la bonne prononciation!	Vous êtes Tommi. Présentez-vous!
Parlez ce monologue en utilisant la bonne prononciation!	Vous êtes Harry. Présentez-vous!

c). Struktur materi *se presenter*

Tabel 16. Struktur materi *se presenter*

Sebelum diperbaiki	Setelah diperbaiki
Je suis lycéen à Taruna Nusantara	Je suis lycéen de Taruna Nusantara
J'habite à rue Magelang no.3 Java Centrale.	J'habite 3 rue Magelang, Java Centrale.

b. Ahli Media

Pada tahap validasi oleh ahli media yang cukup dilakukan dalam 1 tahap tidak diperlukan revisi produk atau media penelitian namun ada 2 saran dari ahli media yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 17. Kritik dan Saran Ahli Media Tahap 1

No.	Revisi Ahli Media Tahap 1	
	Kritik dan Saran	Tindak Lanjutan
1	Produk sedikit kurang rapi pinggirannya	Pengguntingan sisi-sisi kertas produk telah dirapikan.
2	Bidak atau batu lempar papan permainan sedikit kurang berat.	Pemberian beban atau massa material yang sedikit lebih berat dengan menambahkan karton tebal pada bagian dalam bidak atau batu lempar.

6. Uji Coba Produk

a. Tanggapan Siswa

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan media, kemudian produk penelitian diujicobakan tingkat kelayakannya di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman dengan subjek responden penelitian berjumlah 24 siswa. Hasil angket kelayakan produk penelitian yang didapat dari siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 18. Hasil Angket Kelayakan Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Jumlah Siswa	Nilai
1	Pembelajaran	3	333	24	13,86
2	Penyajian Materi	5	533	24	22,60
3	Pengoperasian Media	6	685	24	28,52
Jumlah Nilai		64,98			
Kategori		Sangat Baik			

Berdasarkan tabel hasil angket ujicoba kelayakan di atas, maka diperoleh nilai keseluruhan sebesar 64,98 dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan telah menunjukkan bahwa produk penelitian media pembelajaran “Paklek Français” layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis (*Expression Orale*).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Produk penelitian yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa “Paklek Français” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X. Pada Penelitian dan Pengembangan ini peneliti menggunakan teori tahapan penelitian Sugiyono

(2016:409-411) dengan mengimplementasikan 6 dari 10 tahapan yang dikembangkan yaitu: 1) mengobservasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Tahapan penelitian ini sangat membantu peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran “Paklek Français”.

Pada tahap pertama yaitu observasi potensi dan masalah, peneliti telah menemukan berbagai persoalan yang terjadi di dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di sekolah. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya pemberian latihan siswa untuk berlatih berbicara bahasa Prancis pada tiap topik materi pembelajaran bahasa Prancis. Guru lebih memfokuskan pengajaran pada keterampilan menulis, tata bahasa, dan membaca dibandingkan keterampilan berbicara. Hal ini menyebabkan kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa kurang terlatih dengan baik di kelas. Dalam penggunaan media pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis, dan buku cetak bahasa Prancis yang hanya dimiliki oleh guru sedangkan siswa tidak memiliki buku cetak mereka sendiri. Kurangnya penggunaan media yang lebih bervariasi menjadi kendala guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga membuat siswa merasa bosan, jenuh atau tidak mempunyai motivasi dan semangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka sangat dibutuhkan pengembangan media yang diharapkan mampu 1) meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Prancis, 2) membantu siswa untuk mudah memahami materi yang disampaikan, 3) meningkatkan keaktifan siswa untuk berlatih berbicara bahasa Prancis

di kelas, dan 4) menambah variasi media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang mampu menjadi salah satu solusi permasalahan tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran berupa Paklek Français. Menurut ahli materi Dra. Siti Sumiyati pada media ini peneliti perlu mencermati kembali model *répertoire* atau model kalimat pengingat, kemudian model kalimat pengingat telah dicermati dan diperbaiki sesuai saran ahli materi. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran “Paklek Français” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis merupakan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa khususnya siswa SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

Pada tahap kedua, peneliti kemudian mulai merancang isi media “Paklek Français”. Terlebih dahulu peneliti harus menentukan materi yang akan disajikan pada media “Paklek Français”. Materi yang sesuai dengan kebutuhan dan Silabus 2013 yaitu *se présenter* dan *présenter quelqu'un*. setelah materi ditentukan, selanjutnya peneliti membuat rancangan desain yaitu *flowchart* dan *storyboard*. Kedua desain ini menjadi acuan dasar peneliti dalam pembuatan visualisasi desain. Media pembelajaran “Paklek Français” dibuat pada kertas Ivory dan karton tebal dengan ukuran A4. Hal ini tentunya berdasarkan pada kriteria dalam pemilihan media yaitu pengelompokan sasaran dan media yang dibuat sesuai kebutuhannya karena media ini akan digunakan pada kelompok siswa di kelas. Maka dari itu, ukuran media disesuaikan dengan kelompok target sehingga pembelajaran berjalan dengan optimal.

Media “Paklek Français” terdiri dari bidang Engklek pada bagian utama papan permainan dan disertai gambar-gambar ikon Prancis dalam 2 dimensi (2D). Peneliti menggunakan perangkat lunak *Corel draw* karena hasil gambar memiliki kualitas gambar yang tajam. Dalam perancangan desain mengacu pada 5 unsur menurut

Smaldino (2011:78-86) yaitu pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, dan menarik. Pada desain media unsur warna menjadi salah satu hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Sebab jika terjadi kekeliruan dalam pemilihan warna maka akan memberikan kesan, dan respon yang kurang menarik bagi pengguna media. Pemilihan warna pada media “Paklek Français” mengacu pada teori para ahli. Peneliti memilih warna biru tua sebagai latar belakang bagian depan karena warna tersebut merupakan warna yang merepresentasikan identitas warna almamater Universitas Negeri Yogyakarta, salah satu warna bendera negara Prancis, selain itu dalam ilmu psikologis warna tersebut memberikan efek menenangkan, kerja sama, kesan profesional, dan mampu merangsang pikiran menjadi jernih. Warna-warna terang tersebut sangat cocok bila dipadukan dengan warna-warna sejuk seperti putih, biru muda sehingga memberikan kesan fokus objek bagi pengguna media. Dalam pemilihan warna yang tepat pada media akan memberikan respon emosional yang positif seperti perasaan aktif, dinamis, hangat, perasaan tangguh, kegembiraan, menenangkan pikiran, dan meningkatkan konsentrasi.

Pada tahap ketiga, media dicetak pada kertas ukuran A4 Ivory 230 dengan penyelesaian laminasi glossy dan menggunakan karton tebal untuk dasar “Paklek Français”. Jenis kertas ini tidak gampang rusak, bersifat tahan lama. Media “Paklek Français” ini terdiri dari beberapa bagian dalam satu paket nya yaitu 1 buah papan permainan Engklek yang terdiri dari gambar bangun Engklek dengan 6 bidang dengan penomoran tiap bidangnya, 4 bidak atau batu lempar berupa kertas bergambar batu, 12 buah nyawa pemain yaitu berupa miniatur Eiffel yang terbuat dari metal, 4 buah papan materi, 6 buah kartu pertanyaan beserta 1 buah kartu hukuman terkait materi se

présenter dan *présenter quelqu'un*, 2 lembar petunjuk penggunaan papan permainan yaitu untuk guru dan siswa, 1 buah papan profil pengembang dan pembimbing produk penelitian.

Setelah selesai membuat desain produk atau media, selanjutnya pada tahap keempat peneliti melakukan uji kelayakan media atau produk penelitian tersebut. Media “Paklek Français” divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah materi dan media selesai divalidasi, selanjutnya peneliti melakukan merevisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi materi, peneliti telah memperoleh skor penilaian sebesar 69 dengan kategori “ Baik”. sedangkan ahli media memvalidasi produk dengan skor sebesar 59 dengan kategori “ Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media bahwa media pembelajaran Paklek Français dapat diujicobakan di lapangan.

Selanjutnya pada tahap terakhir yaitu media pembelajaran Paklek Français diujicobakan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada kelas X Akomodasi Perhotelan dengan jumlah responden 24 siswa. Uji coba produk dilakukan pada hari Selasa pada tanggal 18 Desember 2018 di ruang kelas X AP 1. Uji coba ini dilakukan 1 kali. Peneliti meminta siswa untuk membentuk 6 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Selanjutnya peneliti membagikan satu buah paket Paklek Français kepada tiap kelompok.

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui hasil uji coba yang dilakukan di lapangan berupa angket. Angket yang kemudian diberikan kepada siswa terdapat 3 aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek penyajian materi, dan aspek media. Pada aspek media diperoleh skor sebesar 28,52 dengan kategori “Sangat Baik” sehingga

menunjukkan bahwa media atau produk penelitian mudah digunakan karena didukung dengan materi, gambar, dan papan pertanyaan yang lebih menarik bagi siswa serta mempermudah siswa memahami materi bahasa Prancis pada keterampilan berbicara.

Selanjutnya, pada aspek penyajian materi diperoleh skor sebesar 13,86 dengan kategori “ Sangat Baik”, dan terakhir pada aspek pembelajaran diperoleh nilai keseluruhan sebesar 22,60 dalam kategori “Sangat Baik” yang menunjukkan bahwa media Paklek Français sangat baik untuk menyampaikan materi.

Berdasarkan ketiga aspek tersebut, memperoleh nilai kelayakan produk keseluruhan sebesar 64,98 dengan kategori “Sangat Baik.” Hal ini menunjukkan bahwa media “Paklek Français” layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis. Tidak menutup kemungkinan produk “Paklek Français” selanjutnya mendapat peluang untuk dikembangkan lagi.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada Penelitian dan Pengembangan media “Paklek Français” dengan materi *se présenter* dan *présenter quelqu’un* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis memiliki kekurangan-kekurangan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran “Paklek Français” masih membutuhkan bantuan, atau peran guru dalam memberikan contoh pelafalan materi yang benar, karena belum terdapatnya teknologi atau audio pada media.
2. Materi hanya berfokus pada keterampilan berbicara.
3. Media hanya dapat digunakan pada satu tema materi pelajaran.
4. Bahan dasar media atau produk terbuat dari kertas sehingga memerlukan perawatan yang baik, dan kehati-hatian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini yaitu.

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran “Paklek Français” yang berukuran A4 untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X dengan materi *se présenter* dan *présenter quelqu’un*. Media ini dapat digunakan oleh 2-4 orang.
2. Berdasarkan hasil validasi materi, media, dan tanggapan siswa diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran “Paklek Français” layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis untuk materi *se présenter* dan *présenter quelqu’un* untuk siswa kelas X. Hasil validasi materi telah memperoleh skor sebesar 69 dengan kategori “Baik” untuk diujicobakan, sedangkan ahli media memberikan skor sebesar 59 dengan kategori “Sangat Baik” sehingga media layak untuk diujicobakan, dan untuk tanggapan siswa peneliti memperoleh nilai keseluruhan sebesar 64,98 dengan kategori “Sangat Baik” atau media pembelajaran “Paklek Français” sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis di sekolah.

B. Saran

Dari kesimpulan penelitian tersebut saran dari penelitian ini sangat dibutuhkan, antara lain:

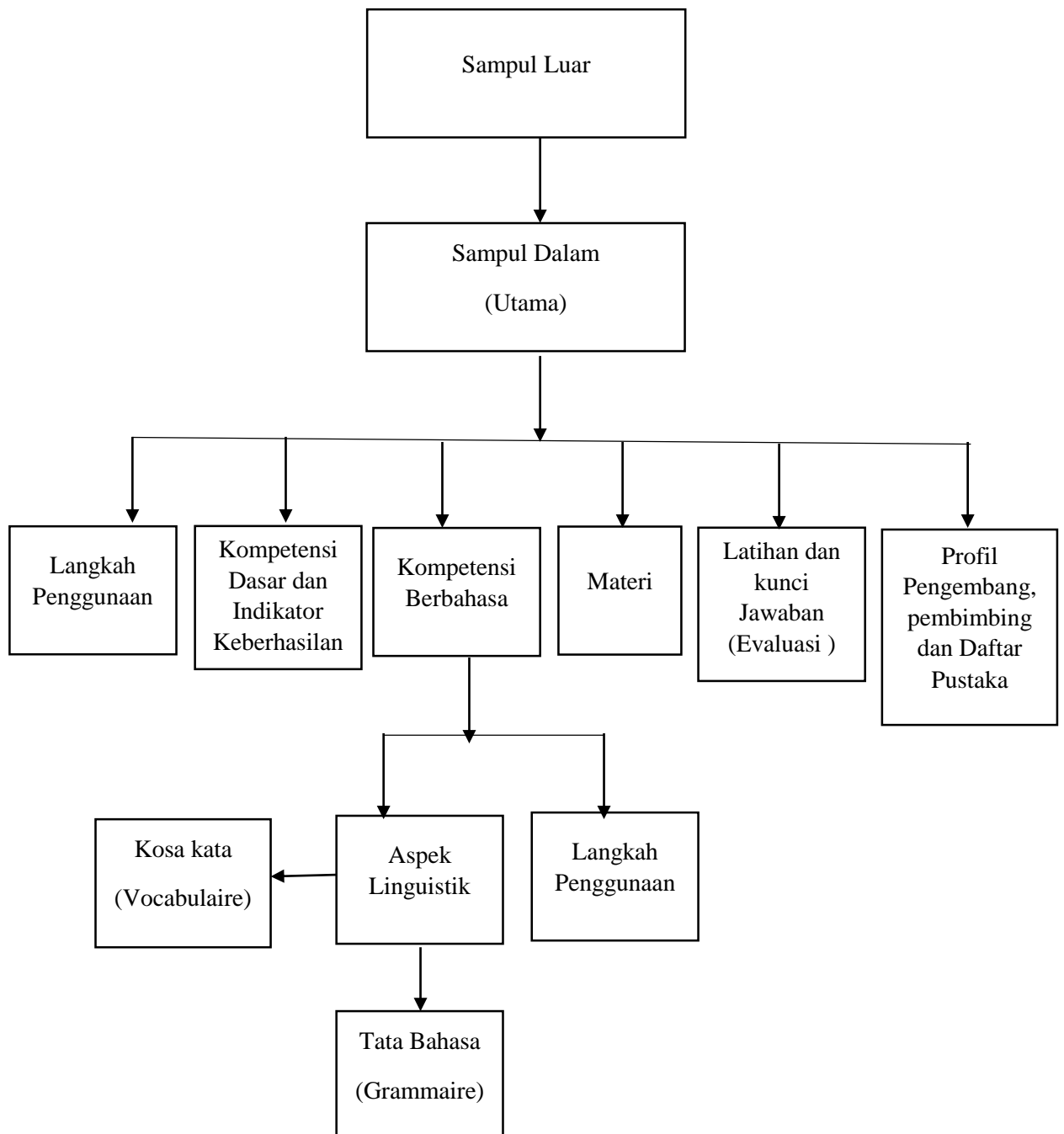
1. pengembangan ke depannya produk atau media pembelajaran “Paklek Français” dengan memasukkan unsur teknologi atau audio sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri tanpa perlu bantuan guru atau orang yang berkompeten didalamnya.
2. pengembangan media “Paklek Français” selanjutnya dapat menambahkan keterampilan berbahasa Prancis lainnya.
3. pada proses pembuatan media “Paklek Français” peneliti harus lebih hati-hati agar mencegah terjadinya pemborosan kertas.
4. kedepannya dapat menggunakan bahan dasar yang jauh lebih tahan lama.

LAMPIRAN I

- 1. Flowchart*
- 2. Story board*
- 3. Naskah Materi*
- 4. Silabus Kelas X*
- 5. Kisi-kisi Soal*

Lampiran 1

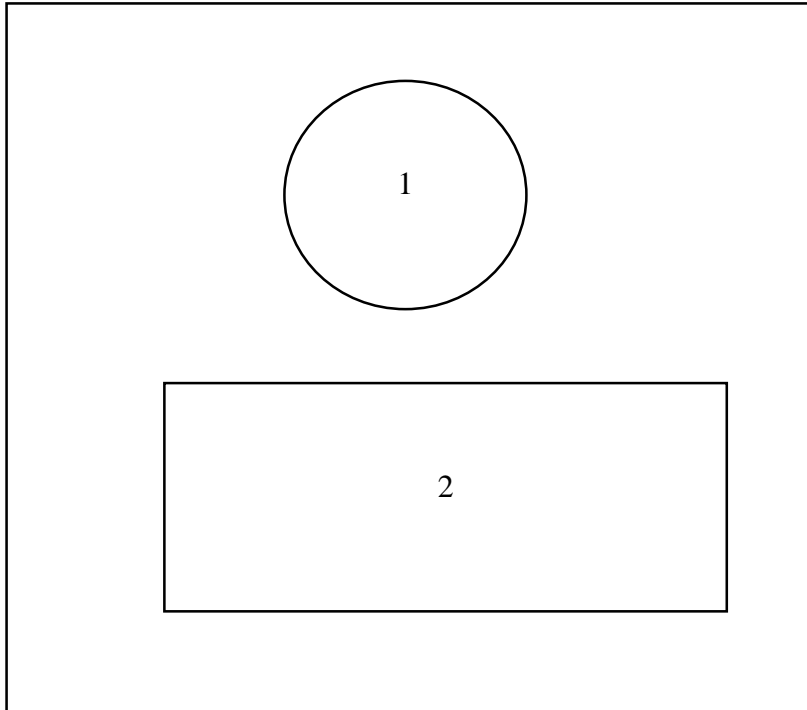
Flowchart Media Paklek Français



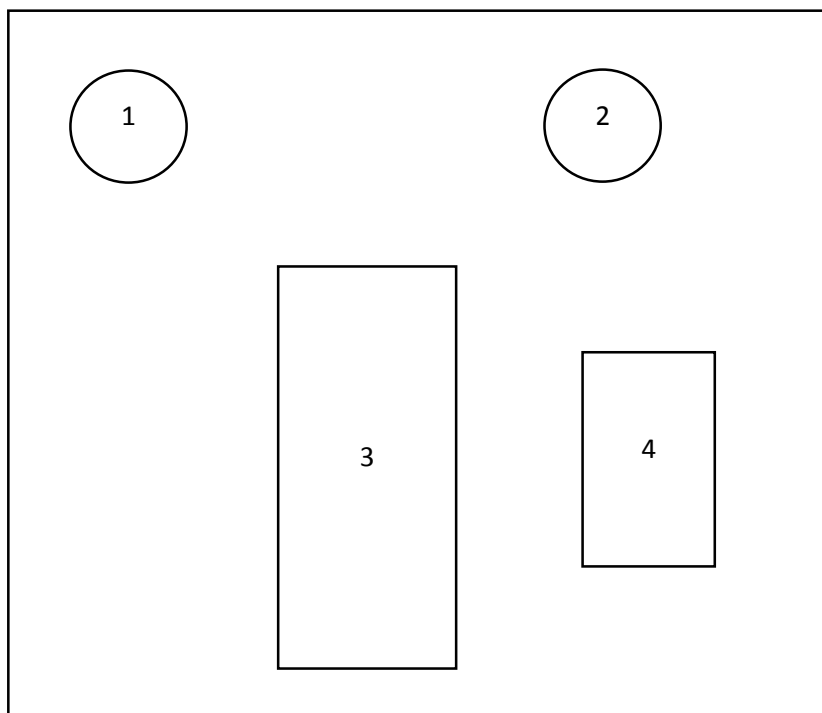
Lampiran 2

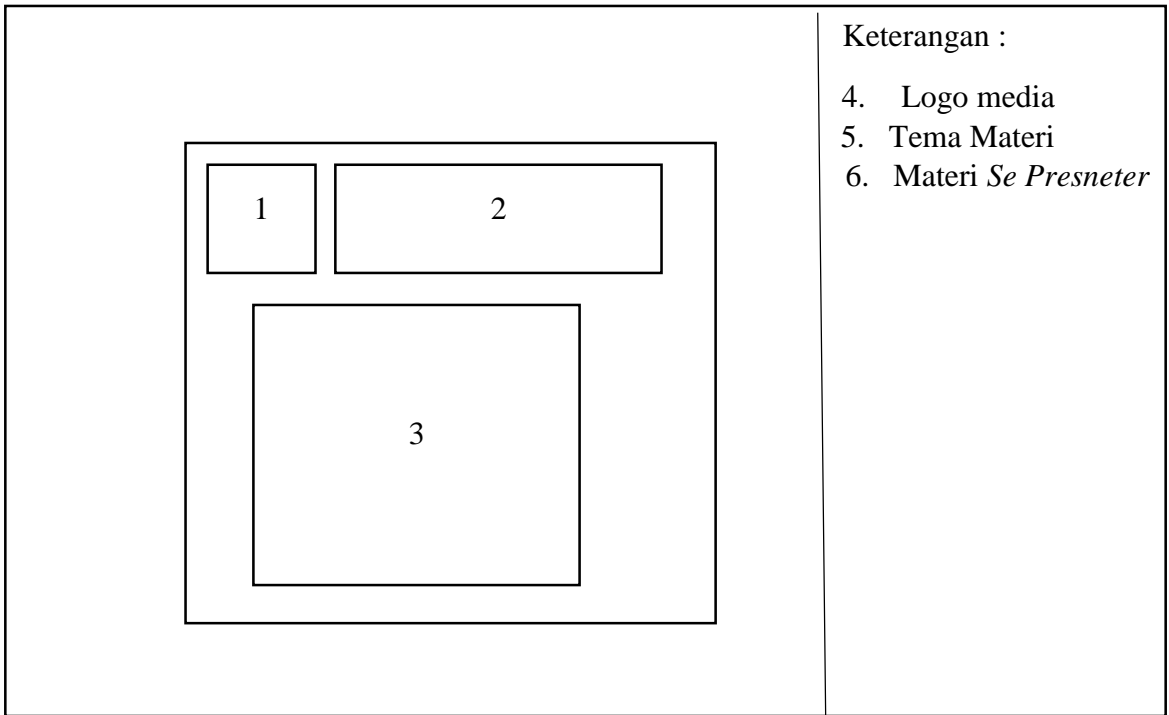
Story Board Media Papan Permainan Engklek

1). Sampul Luar Paklek Français

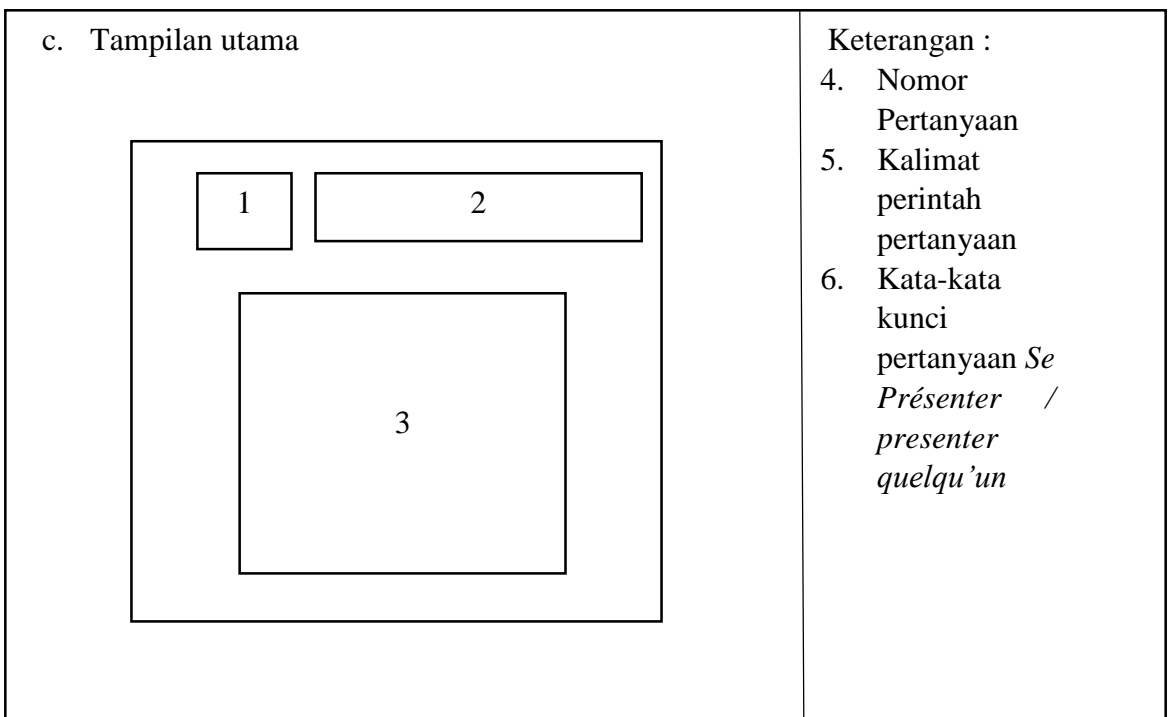
	<p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none">3. Nama media Logo UNY, bendera Prancis dan Indonesia.4. Identitas Media
---	---

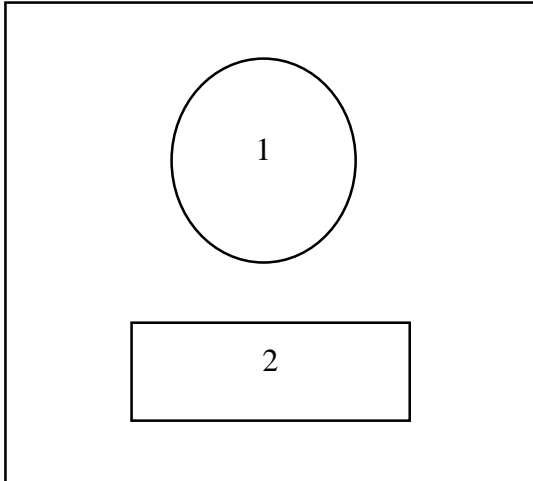
2). Sampul Dalam (Utama)

	<p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none">5. Logo UNY6. Nama Media7. Pola Engklek8. Tempat kartu Pertanyaan dan kartu hukuman.
--	---

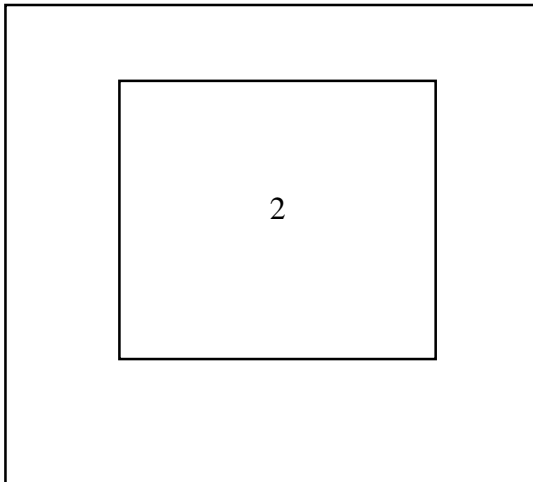


4). Kartu Pertanyaan

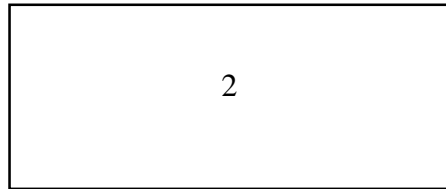
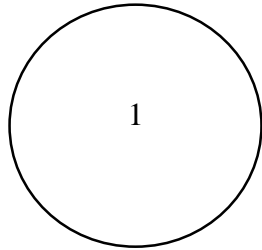


<p>b. Tampilan depan (sampul)</p> 	<p>Keterangan :</p> <p>3. Nomor Pertanyaan dan nama media</p> <p>4. Identitas media</p>
---	---

5). Kartu Pertanyaan Hukuman

<p>d. Tampilan utama</p> 	<p>Keterangan :</p> <p>2. Kalimat perintah pertanyaan <i>Se Présenter / presenter quelqu'un</i></p>
--	---

b. Tampilan depan (sampul)



Keterangan :

3. Nama kartu “
Hukuman”
4. Identitas media

Lampiran 3

**Naskah Materi Media Papan Permainan Engklek (Paklek Français)
dengan Materi *Se présenter* dan *présenter quelqu'un*.**

Kompetensi

Keterampilan Berbicara (*Expression Orale*)

Kompetensi Dasar

- a. Memahami tindak tutur untuk memperkenalkan diri sendiri (*se présenter*) dan orang lain atau tokoh terkenal (*présenter quelqu'un*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks.
- b. Menerapkan tindak tutur memperkenalkan diri sendiri (*se présenter*) dan dan orang lain atau tokoh terkenal (*présenter quelqu'un*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dna teks transaksional tulis dan lisan transaksional tulis dan lisan.

Indikator Keberhasilan

- a. Memahami tindak tutur untuk meperkenalkan diri (*se présenter*) dan orang lain atau tokoh terkenal (*présenter quelqu'un*).
- b. Mempraktikkan tindak tutur untuk memperkenalkan diri (*se présenter*) dan orang lain atau tokoh terkenal (*présenter quelqu'un*)

Kompetensi Berbahasa

A. Aspek Lingustik

1). *Vocabulaire* (Kosa kata) :

a). *Identité*

Nom : Potter

Prénom : Harry

Adresse : Privet Drive No. 4,
Londres.



b). La profession

Lycéen(ne)



Acteur



Réceptionniste



Chanteuse













Footballeur



Professeur

c). *Les nationalités*

<p>Indonésien</p>  	<p>Français</p>  
<p>Japonais</p>  	<p>Portugaise</p>  
<p>Coréen</p>  	

d). Chiffres

1 Un	2 Deux	3 Trois	4 Quatre	5 cinq
6 Six	7 Sept	8 Huit	9 Neuf	10 Dix

d). Verbes

sujet	s'appeler	être	habiter	venir
Je	m'appelle	suis	habite	viens
Tu	t'appelles	es	habites	viens
Il/elle	s'appelle	est	habite	vient
Vous	vous appelez	êtes	habitez	venez
Nous	nous appelons	sommes	habitons	venons
Ils/elles	s'appellent	sont	habitent	viennent

Exemples :

- S'appeler : Je m'appelle Harry potter
Il s'appelle Ron Weasley
- Être : Je suis lycéen
Il est réceptionniste
- Habiter : J'habite 3 rue Magelang, Java Centrale
Il habite 7 rue Rouge, Paris
- Venir : Je viens de Paris
Il vient de Japon

2). Grammaire :

Sujet + être (verbe) + profession/ nationalité (nom)
Sujet + s'appeler (verbe pronominal)
Sujet + habiter (verbe) + à (préposition)
Sujet + venir (verbe) + de (préposition)

1. Materi *se présenter*

Vous êtes Tommi, Présentez-vous en utilisant la bonne prononciation!



Bonjour, Je m'appelle Tommi.
Je suis lycéen de Taruna Nusantara.
J'habite 3 rue Magelang, Java Centrale.
Je viens de Magelang.

Sumber referensi : *Le mag methode de français*, (Himber, Céline, dkk, 2008: 7), *françaisfacile.com* dengan ubahan menurut keperluan.

2. Materi présenter quelqu'un.

Vous êtes Harry, présentez-vous en utilisant la bonne prononciation!

Il s'appelle Harry Potter .

Il est lycéen. Il est anglais.

Nom : Potter

Prénom : Harry

Profession : Lycéen

Nationalité : Anglaise



3. Soal evaluasi dalam bentuk kartu-kartu pertanyaan.

1. Présentez ton identité! (*Bonjour, Je m'appelle..., je suis..., j'habite...*)

1.

JE M'APPELLE

Nom : ...

Prénom : ...

Profession : ...


Nationalité : ...

Adresse : ...

2. Présentez son identité ! (*il s'appelle..., il est..., il habite...*)

2.


Nom : Janvier
Prénom : Thomas
Profession : lycéen
Nationalité : Français
Adresse : 7, rue de Rouge, Paris



3. Présentez son identité! (*elle s'appelle..., elle est..., elle habite...*)

3.


Nom : Monica
Prénom : Agnes
profession : Chanteuse
Nationalité : Indonésienne
Adresse : Jakarta




4. Présentez son identité! (*il s'appelle..., il est ... il habite*)

4.


Nom : Kim
Prénom : Sun
Profession : Réceptionniste
Nationalité : Coréenne
Adresse : 2, rue Sonjiuk, Seoul



5. Présentez son identité ! (*elle s'appelle..., elle est ... elle habite*)

5.	
Nom	: Matsumoto
Prénom	: Haruka
Profession	: Professeur
Nationalité	: Japonaise
Adresse	: 5, rue Kagami, Tokyo

6. Présentez son identité! (*il s'appelle..., il*

6.		<i>est ...</i>
Nom	: Ronaldo	
Prénom	: Cristiano	
Profession	: Jouer de football	
Nationalité	: Portugaise	
Adresse	: Lisbon	

Lampiran 4

Silabus

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.2 Memahami tindak tutur untuk memperkenalkan diri (<i>se présentier</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks.</p> <p>4.2 Menerapkan tindak tutur memperkenalkan diri (<i>se présentier</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.</p>	<p>Teks Interpersonal lisan dan tulis untuk memperkenalkan diri (<i>se présentier</i>)</p> <p>Contoh</p> <p>A. <i>Bonjour!</i> B. <i>Bonjour!</i></p> <p>A. <i>Je m'appelle Nicolas. Je suis journaliste. Alors toi?</i> B. <i>Je m'appelle Maia</i></p> <p>Unsur kebahasaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) kosa kata dan kata kerja terkait jati diri (2) pronom personnels. (3) Adjectifs possessifs. (4) Kata tanya (5) Ucapan, 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait memperkenalkan diri (<i>se présentier</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks. • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait memperkenalkan diri (<i>se présentier</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks. • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi terkait memperkenalkan diri orang lain dan tokoh terkenal (<i>présentier quelqu'un</i>) dengan orang-orang di sekelilingnya dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait memperkenalkan diri orang lain dan tokoh terkenal (<i>présenter quelqu'un</i>) dalam konteks yang berbeda (dalam hal topik, nada, dan hubungan fungsional antar penutur). • Melakukan tindakan terkait memperkenalkan diri orang lain dan tokoh terkenal (<i>présenter quelqu'un</i>) dengan tujuan tertentu yang berfungsi dalam kehidupan di sekolah dan masyarakat. •
<p>3.3 Memahami tindak tutur untuk memperkenalkan diri orang lain (<i>présenter quelqu'un</i>) dan tokoh terkenal dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks.</p> <p>4.3 Menerapkan tindak tutur memperkenalkan diri orang lain (<i>présenter quelqu'un</i>) dan tokoh terkenal dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan transaksional tulis dan</p>	<p>Unsur kebahasaan :</p> <p>(1)</p> <p>(2)</p> <p>(3)</p> <p>(4)</p> <p>(5)</p> <p>(6) Ejaan dan tanda baca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait memperkenalkan diri orang lain (<i>présenter quelqu'un</i>) dan tokoh terkenal dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks. • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi terkait memperkenalkan diri orang lain dan tokoh terkenal (<i>présenter quelqu'un</i>) dengan orang-orang di sekelilingnya dengan berfokus pada fungsi sosia,

		<p>struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait memperkenalkan diri orang lain dan tokoh terkenal (<i>présenter quelqu'un</i>) dalam konteks yang berbeda (dalam hal topik, nada, dan hubungan fungsional antar penutur). • Melakukan tindakan terkait memperkenalkan diri orang lain dan tokoh terkenal (<i>présenter quelqu'un</i>) dengan tujuan tertentu yang berfungsi dalam kehidupan di sekolah dan masyarakat.
--	--	--

Lampiran 5

Kisi-kisi Soal

**KISI-KISI SOAL BAHASA PRANCIS KELAS X
KETERAMPILAN BERBICARA
KURIKULUM 2013 PADA MEDIA PAPAN PERMAINAN ENGGLEK**

Level Kognitif	CAKUPAN MATERI		
	Membaca	Kosa Kata dan Ungkapan Komunikatif	Unsur Kebahasaan
Pengetahuan dan Pemahaman <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal • Mengidentifikasi • Menentukan 	Peserta didik menentukan secara eksplisit makna dari kata bahasa Prancis dengan melihat isi teks/ monolog/ gambar dengan topik: <i>l'identité, se présenter dan présenter quelqu'un</i> .	Peserta didik mampu mengidentifikasi kosa kata dan ungkapan komunikatif sesuai konteks: teks/ monolog/gambar: <i>l'identité, l'identité, se présenter dan présenter</i> .	Peserta didik mampu memahami struktur/pola kalimat sesuai konteks: teks/ monolog/gambar: <i>l'identité, l'identité, se présenter dan présenter</i> .
Jumlah soal Pelafalan	5 soal pelafalan, nomor : 1-5	5 soal pelafalan, nomor : 1-5	5 soal pelafalan, nomor : 1-5
Aplikasi <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan • Mengkonjugasikan 	Peserta didik dapat <ul style="list-style-type: none"> • menentukan informasi implisit 	Peserta didik mampu menerapkan kosa kata dan konteks isi teks/ monolog/ gambar dengan topik:	Peserta didik mampu menerapkan struktur/pola kalimat sesuai konteks: teks/

Level Kognitif	CAKUPAN MATERI		
	Membaca	Kosa Kata dan Ungkapan Komunikatif	Unsur Kebahasaan
<ul style="list-style-type: none"> Menentukan 	<ul style="list-style-type: none"> menggunakan kata kerja yang dikonjugasikan dari isi teks/ monolog/ gambar dengan topik: <i>l'identité, se présenter dan présenter quelqu'un</i> . 	<i>l'identité, se présenter dan présenter quelqu'un</i> .	monolog/ gambar dengan topik: <i>l'identité, se présenter dan présenter quelqu'un</i> .
Jumlah soal Pelafalan	5 soal pelafalan, nomor: 1-5	5 soal pelafalan , nomor: 1-5	5 soal pelafalan, nomor: 1-5
Penalaran <ul style="list-style-type: none"> Menginterpretasi Menyusun 	Peserta didik mampu menyimpulkan teks/ monolog/ gambar dengan topik: <i>l'identité, se présenter dan présenter quelqu'un</i> .	Peserta didik mampu <ul style="list-style-type: none"> menginterpretasi makna kata/ kalimat dan ungkapan komunikatif menyusun kata menjadi sebuah kalimat berupa teks/ monolog/ gambar dengan topik: <i>l'identité, se présenter dan présenter quelqu'u</i>. 	Peserta didik mampu <ul style="list-style-type: none"> menyusun membentuk kata menjadi sebuah kalimat melafalkan sesuai konteks teks/ monolog/ gambar dengan topik: <i>l'identité, se présenter dan présenter</i>
Jumlah soal pelafalan	5 soal pelafalan: 1-5	5 soal pelafalan, nomor: 1-5	5 soal pelafalan, nomor: 1-5

Keterangan soal 100%

No	Nomor soal 100%	Materi	Bentuk soal
1	1-5	Membentuk kalimat	P
2	1-5	L'identité (<i>nom, prénom, adresse</i>)	P
3	1-5	KosaKata kerja <i>habiter, être, appeler, venir</i>	P
4	1-5	Kosakata <i>profession</i>	P
5	1-5	Kosakata Angka	P
6	1-5	Kosakata <i>nationalité</i>	P
7	1-5	<i>La conjonction</i>	P

Sumber panduan Kisi-kisi : Pusat Penelitian Pendidikan Badan penelitian dan Pengembangan
Kementerian pendidikan dan Kebudayaan 2016

LAMPIRAN II

- 1. Instrumen Validasi Ahli Materi**
- 2. Instrumen Validasi Ahli Media**
- 3. Instrumen Tanggapan Siswa**

Lampiran 1
Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Materi dengan KD						
2.	Kesesuaian Indikator dengan KD						
3.	Petunjuk belajar						
4.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa						
5.	Penggunaan bahasa						
6.	Penyampaian materi menarik						
7.	Kebenaran dan kekinian materi						
8.	Penyampaian materi yang runtut						
9.	Materi bermanfaat						
10.	Kualitas penyajian materi						
11.	Keterlibatan dan peran guru dan siswa dalam aktifitas belajar						
12.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri						
13.	Kemudahan untuk dipahami						
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa						
15.	Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu						

16.	Kebenaran dan kekinian materi						
17.	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis						
18.	Kualitas umpan balik						

Lampiran 2
Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan						
2.	Ketepatan pemilihan warna, latar dan warna tulisan						
3.	Komposisi warna						
4.	Ketepatan jenis huruf						
5.	Ketepatan ukuran huruf						
6.	Ketepatan warna huruf						
7.	Ketepatan <i>layout</i>						
8.	Ketepatan pemilihan gambar						
9.	Kualitas tampilan gambar						
10.	Ketepatan susunan gambar						
11.	Media menarik						
12.	Media mudah digunakan						
13.	Ketepatan pemilihan ukuran media						
14.	Tingkat interaktifitas siswa terhadap media						
15.	Media mudah dibawa dan dipindah						

Lampiran 3
Instrumen Tanggapan Siswa

KOMPETENSI	No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
ASPEK PEMBELAJARAN	1	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar						
	2	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar						
	3	Evaluasi membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman siswa akan materi						
PENYAJIAN MATERI	4	Materi pada media disampaikan dengan baik						
	5	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi						
	6	Kemudahan sajian untuk diikuti						
	7	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami						
	8	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi						
MEDIA	9	Gambar terlihat jelas						
	10	Teks atau tulisan dalam media terlihat jelas dan mudah dibaca						
	11	Ketepatan pemilihan komposisi dan kombinasi warna						
	12	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami						
	13	Media mudah digunakan tanpa perlu bantuan orang lain						
	14	Tampilan media menarik perhatian siswa						

LAMPIRAN III

- 1. Lembar Validasi Ahli Materi**
- 2. Lembar Validasi Ahli Media**
- 3. Lembar Tanggapan Siswa**

Lembar Validasi ahli Materi

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Papan Permainan (*Board game*)
Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran
Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X".

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Fadli

Ahli Materi : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi mengenai produk media Papan Permainan (*Board game*) Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Ibu untuk memberikan pendapat pada pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD			√			
2	Kesesuaian indikator dengan KD				√		

Keterangan skala :

1 : Sangat Tidak Baik

2 : Tidak Baik

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

5. Komentar Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.
7. Instrumen untuk ahli media sebagai berikut :

B. Petunjuk

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

No. (1)	Kompetensi Dasar/ Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
	Materi	- pola kalimat - accord - vocabulary	- Harap menggunakan bahasa standar - Harap dicermati accord-nya - Harap menggunakan diksi yang terkini

C. Kritik dan Saran

Cermati ulang model repertoire-nya.

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Materi dengan KD				✓		
2.	Kesesuaian Indikator dengan KD				✓		
3.	Petunjuk belajar			✓			
4.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				✓		
5.	Penggunaan bahasa			✓			
6.	Penyampaian materi menarik				✓		
7.	Kebenaran dan kekinian materi				✓		
8.	Penyampaian materi yang runtut				✓		
9.	Materi bermanfaat			✓			
10.	Kualitas penyajian materi				✓		
11.	Keterlibatan dan peran guru dan siswa dalam aktifitas belajar				✓		
12.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri				✓		
13.	Kemudahan untuk dipahami				✓		
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa				✓		
15.	Pembelajaran memperhatikan perbedaan individu				✓		
16.	Kebenaran dan kekinian materi				✓		
17.	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis				✓		
18.	Kualitas umpan balik				✓		

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

D. Kesimpulan

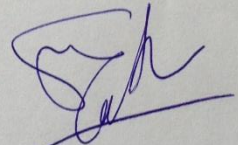
Media ini dinyatakan :

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

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 7 Desember 2018

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
NIP : 19580314 198503 2 001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. H. Agus Salim 62 Yogyakarta 55261
Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis
Riwayat Pendidikan :

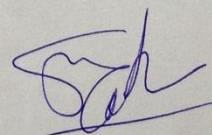
No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1984
2	S2	Teknologi Pembelajaran	UNY	2014

Unit kerja
Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
Golongan : III/B
Jabatan : Asisten Ahli

Adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul “ Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X”.

Yogyakarta, 7 Desember 2018

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

Lampiran 2

Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Papan Permainan (*Board game*)
Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran
Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X".

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Fadli

Ahli Media : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli materi mengenai produk media Papan Permainan (*Board game*) Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak untuk memberikan pendapat pada pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (X) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan			X			
2	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan				X		

Keterangan skala :

- 1 : Sangat Tidak Baik
- 2 : Tidak Baik
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

5. Komentar Bapak dimohon di tuliskan pada kolom yang disediakan.

B. Petunjuk

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

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

6. Atas ketersediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

7. Instrumen untuk ahli media sebagai beriku :

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan				X		
2.	Ketepatan pemilihan warna, latar dan warna tulisan				X		
3.	Komposisi warna				X		
4.	Ketepatan jenis huruf			X		X	
5.	Ketepatan ukuran huruf			X			
6.	Ketepatan warna huruf				X		
7.	Ketepatan <i>layout</i>				X		
8.	Ketepatan pemilihan gambar				X		
9.	Kualitas tampilan gambar				X		
10.	Ketepatan susunan gambar				X		
11.	Media menarik				X		
12.	Media mudah digunakan				X		
13.	Ketepatan pemilihan ukuran media			X			
14.	Tingkat interaktifitas siswa terhadap media				X		
15.	Media mudah dibawa dan dipindah				X		

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

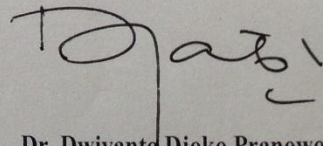
Media ini dinyatakan :

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

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli media

Yogyakarta, 9 Desember 2018

Ahli Media



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP : 19600202 198803 1 002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Perum Purwomartani, Jl. Brotojoyo 13, Kalasan, Sleman
Keahlian : Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Bahasa
Riwayat Pendidikan :

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1987
2	S2	PEP	IKIP Yogyakarta	1998
3	S3	PEP	UNY	2012

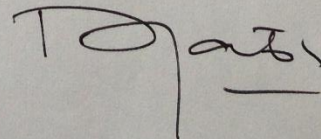
Unit kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
Golongan : IV/A
Jabatan : Lektor Kepala

Adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul “ Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X”.

Yogyakarta, 9 Desember 2018

Ahli Media



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

Lampiran 3

Lembar Pernyataan Siswa

LEMBAR ANGGKET SISWA

Nama Lengkap : *AriEL*
 Nomor Induk Siswa : *1864*

Petunjuk Pengisian

- Lembar penilaian diisi oleh siswa
- Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disesuaikan dengan memberi tanda (✓)
- Tanda (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :
 - 5 = Sangat Setuju (SS)
 - 4 = Setuju (S)
 - 3 = Ragu-ragu (RG)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada tempat yang sudah disediakan.

KOMPETENSI	No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
ASPEK PEMBELAJARAN	1	Penyampaian materi menarik siswa untuk belajar					✓	
	2	Penyajian materi menarik siswa untuk belajar				✓		
	3	Evaluasi membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman siswa akan materi					✓	
PENYAJIAN MATERI	4	Materi pada media disampaikan dengan baik				✓		
	5	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					✓	
	6	Kemudahan sajian untuk diikuti					✓	
	7	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami					✓	
	8	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					✓	
MEDIA	9	Gambar terlihat jelas					✓	
	10	Teks atau tulisan dalam media terlihat jelas dan mudah dibaca					✓	

11	Ketepatan pemilihan komposisi dan kombinasi warna				✓	
12	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami			✓		
13	Media mudah digunakan tanpa perlu bantuan orang lain			✓		
14	Tampilan media menarik perhatian siswa			✓		

Komentar/Kritik/Saran :

GOOD SANGAT

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Desember 2018

Responden Siswa,

Au

.....

LAMPIRAN IV

- 1. Skor Angket Penilaian Ahli Materi**
- 2. Skor Angket Penilaian Ahli Media**
- 3. Skor Angket Penilaian Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

Skor Angket Penilaian Ahli Materi

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1	4			
2	4			
3	3			
4	4			
5	3			
6	4			
7	4			
8	4			
9	3			
10	4			
11	4			
12	4			
13	4			
14	4			
15	4			
16	4			
17	4			
18	4			
		69	90	Baik

Lampiran 2
Skor Angket Penilaian Ahli Media

No. Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1	4	59	70	Sangat Baik
2	4			
3	4			
4	5			
5	3			
6	4			
7	4			
8	4			
9	4			
10	4			
11	4			
12	4			
13	3			
14	4			
15	4			

Lampiran 3

Skor Angket Penilaian Tanggapan Siswa

No.	Nama	Komponen Instrumen Penilaian													
		Pembelajaran			Penyajian Materi						Media				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	ABK	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5
2	AAD	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
3	AMG	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4
4	AN	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
5	AAS	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5
6	BMPP	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
7	DNN	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	DIP	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
9	DRW	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
10	EE	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5

11	FK	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
12	FP	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4
13	HPW	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
14	IRF	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5
15	LAT	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5
16	MAMPP	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4
17	MRRB	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
18	NCS	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	5	4
19	PR	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
20	RHN	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5
21	RK	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5
22	TFNK	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
23	VV	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
24	YNS	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4

Skor Sub Indikator	114	107	112	108	110	107	100	118	114	111	113	114	119	114
Rerata Sub Indikator	4,75	4,45	4,66	4,5	4,58	4,45	4,16	4,91	4,75	4,62	4,70	4,75	4,95	4,75
Skor Indikator	13,86			22,60					28,52					
Jumlah	64,98													
Kategori	Sangat Baik													

LAMPIRAN V

- 1. Surat Permohonan Izin Penelitian**
- 2. Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI Ambarrukmo Klaten**

Lampiran 1

Surat Permohonan Izin Penelitian



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, 14 Desember 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/11880/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Kepala Sub Bagian Pendidikan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 501/JUN34.12/PP/2018
Tanggal : 13 Desember 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 PAPAN PERMAINAN (BOARD GAMES) TRADISIONAL ENKLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERCICARA BAHASA PRANCIS KELAS X" kepada:

Nama : FADLI
NIM : 14204244007
No.HP/Identitas : 085368312613/1571021711960041
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK PI Ambarukmo
Waktu Penelitian : 14 Desember 2018 s.d 14 Januari 2019

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.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

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



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

13 Desember 2018

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q Kepala Badan KESBANGPOL DIY
Jl. Jend. Sudirman no. 5 Yogyakarta 55231

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

Nama : Fadli
NIM : 14204244007
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 Papan Permainan (*Board Game*) Tradisional Engklek
Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis
Kelas X
Lokasi : SMK PI Ambarrukmo
Waktu Penelitian : Sabtu, 14 Desember 2018 s.d. Jumat, 4 Januari 2019

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Kasubag. Pendidikan
Fakultas Bahasa dan Seni

Wekid, S.Pd.

NIP. 19721110 200701 1 003

Tembusan:

1. Kepala SMK PI Ambarrukmo Sleman
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2

Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI Ambarrukmo Klaten



PEMERINTAH PROVINSI DIY YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SWASTA
PI AMBARRUKMO 1**
JL. Cendrawasih 125 Mancasan lor, Condong Catur, Depok,
Sleman, 55283, Telp. 02744477515

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

No. 0134/425/SMK PI AMBARRUKMO/ V/ 18

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Nama Mahasiswa : Fadli
2. NIM : 14204244007
3. Pogram Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
4. Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman dengan judul "**Pengembangan Papan Permainan (Boardgame) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X**" dengan waktu pelaksanaan Desember 2018-Januari 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya bagi yang berkepentingan.

Sleman, 18 Desember 2018

Kepala Sekolah,
SMK PI Ambarrukmo

Robbaeny Effendy, S.Pd

LAMPIRAN VI

Tampilan Media Papan Permainan
Engklek (Paklek Français)

LAMPIRAN VI

Tampilan Media Paklek Français

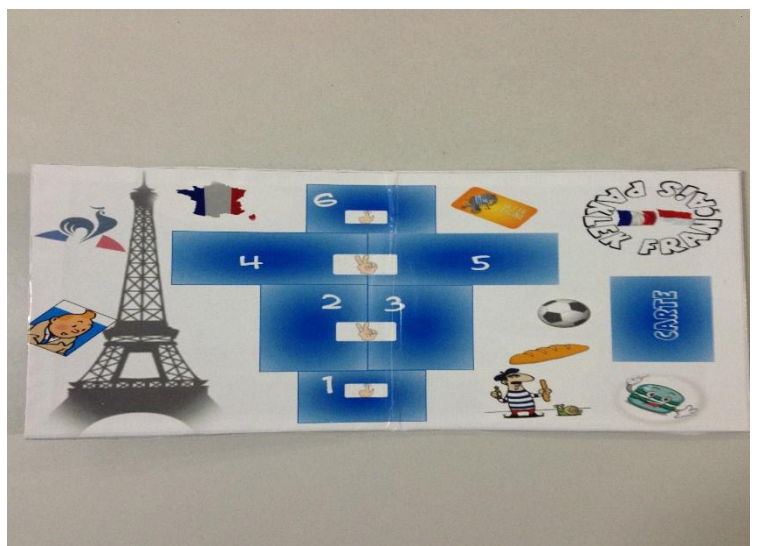
1. Satu Paket Paklek Français



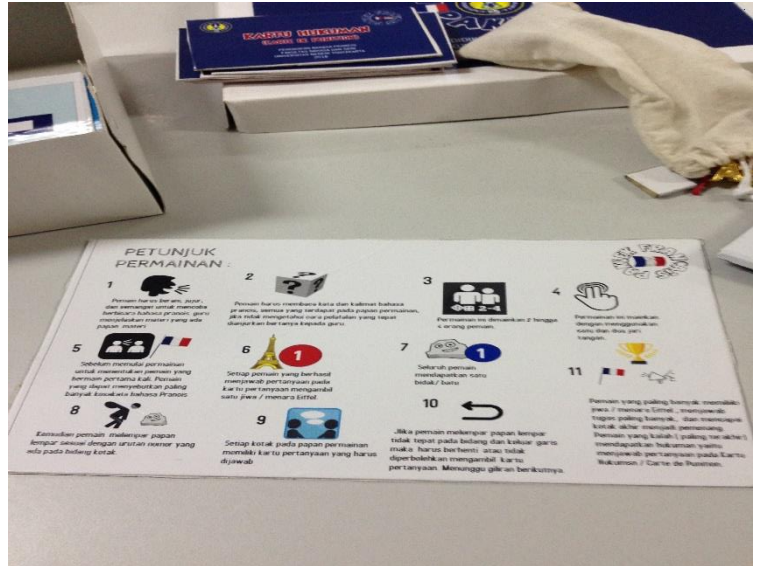
2. Tampilan Sampul Depan



3. Tampilan Sampul Utama



4. Papan Petunjuk Permainan



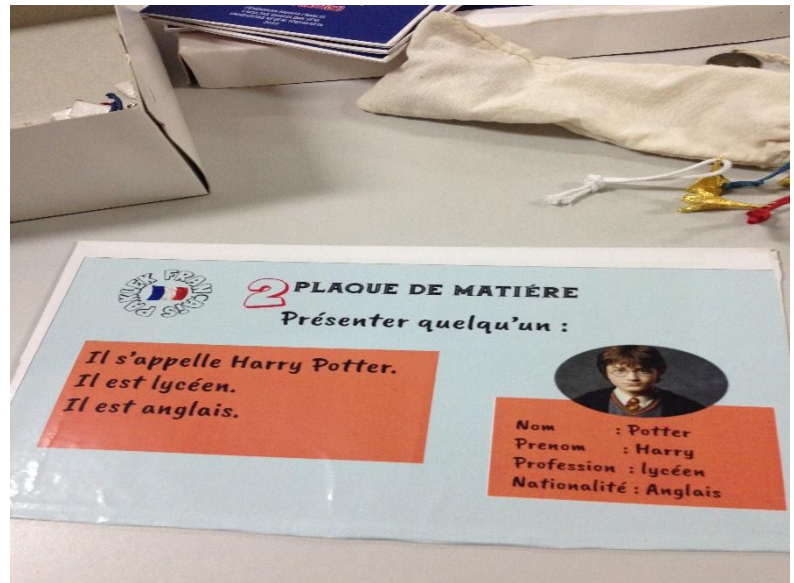
5. Papan Daftar Alat-alat Pendukung



6. Papan Materi No.1



7. Papan Materi
No.2



8. Papan Materi
No.3



9. Papan Materi
No.4



10. Papan Materi
No.5



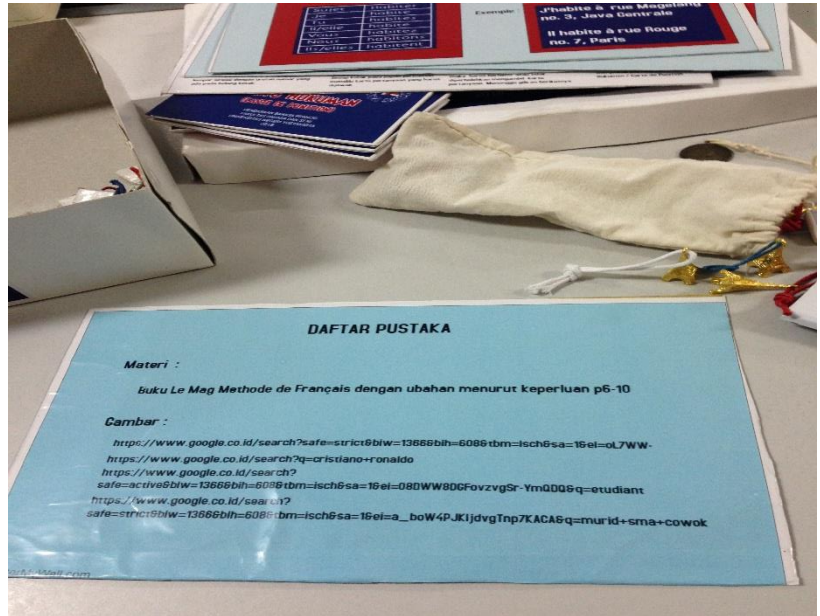
11. Papan Materi
No. 6



12. Papan Materi
No. 7



13. Daftar Pustaka



14. Sampul Kartu Pertanyaan dan Hukuman



15. Bagian Utama Kartu Pertanyaan dan Hukuman



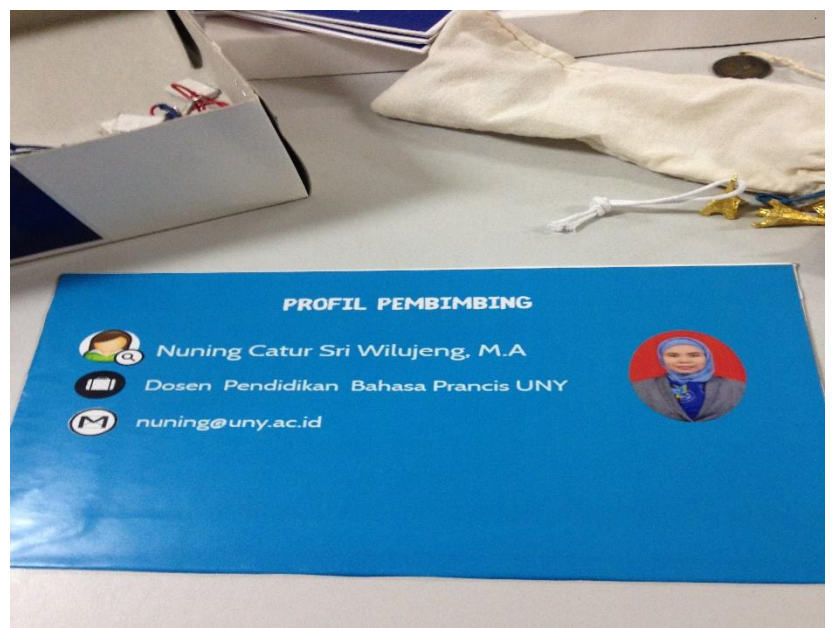
16. Bidak/ Batu
Lempar dan Jiwa
Pemain/Miniatur
Eiffel



17. Profil
Pengembang
Media



18. Profil
Pembimbing
Media



LAMPIRAN VII

1. Dokumentasi Penelitian

2. Jadwal Proses

**Pengembangan, Validasi Ahli,
dan Ujicoba Papan**

**Permainan Engklek (Pakle
Français)**

3. *Résumé*

Lampiran 1
Dokumentasi Penelitian







Lampiran 2

Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Papan permainan Engklek (Paklek Français)

No	Nama Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1.	Tahapan Analisis Potensi dan Masalah	September-November 2017	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Guru Bahasa Prancis dan siswa kelas X
2.	Pengajuan Judul, dan Proposal Penelitian	15 Februari- Juli 2018	-	-
3.	Pengembangan Produk	Agustus-November 2018	-	-
4.	Validasi Ahli Materi	7 Desember 2018	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY	Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
5.	Validasi Ahli Media	9 Desember 2018	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY	Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
6.	Revisi Materi Produk	10-13 Desember 2018	-	-
7.	Ujicoba Produk	17 Desember 2018	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Siswa kelas X AP 1 SMK

Lampiran 3

RESUMÉ

DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DU JEU POPULAIRE D'ENKLEK POUR L'EXPRESSION ORALE DE CLASSE X

Par : Fadli

NIM. 14204244007

A. INTRODUCTION

Aujourd'hui, les technologies sont de plus en plus développées par contre les jeux traditionnels indonésiens ont été rarement vus par des étudiants, en particulier des étudiants indonésiens. Ils préfèrent les jeux sur Internet ou les jeux en ligne sur les portables. Basé sur les données de l'enquête de Google en 2015, les indonésiens utilisent un portable presque plus de 5,5 heures alors que l'utilisation d'un ordinateur ou d'un jeu populaire (traditionnels) ne représente que de 1 heure dans un jour. Ces données montrent que le portable est très important dans la société. Selon Jawa Pos, en 2017, les adolescents indonésiens préfèrent les jeux modernes ou les jeux en ligne que les jeux populaires. Bien que les jeux traditionnels offrent de nombreux d'avantages, notamment l'amélioration du développement cognitif. Ils offrent également des avantages dans le domaine de l'éducation en tant que supports pédagogique pour les lycéens.

Selon le ministre de l'Éducation et de la Culture d'Indonésie (2013), Apprendre le français au lycée est nécessaire pour faire face à la mondialisation, de sorte que le besoin d'apprentissage des langues étrangères est très important. L'apprentissage des langues étrangères à lycée n'est pas seulement de l'anglais, mais il existe aussi d'autres langues telles que l'allemand, l'arabe, le japonais, le français et le mandarin, qui sont adaptés aux besoins de chaque lycée. En apprenant le français, quatre compétences langagières seront

acquises, à savoir la compréhension orale, la production orale, la compréhension écrite et la production écrite. En général, le français est enseigné au lycée mais dans SMK Ambarrukmo 1 Sleman, le français n'est enseigné en classe X. Selon curriculum 2013, les lycéens de la classe X qui sont au niveau A1 doivent pouvoir se présenter, présenter quelqu'un, saluer et remercier.

Sur la base des résultats des observations au SMK 1 Ambarrukmo, Sleman le chercheur a trouvé encore un obstacle dans le processus d'apprentissage du français que c'est l'insuffisance de capacité des étudiants de parler français. Parmi les facteurs qui ont poussé les lycéens de SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, les lycéens sont pas assez de confiance de parler français aux public et devant la classe. insuffisance de compréhension de la prononciation des mots et des phrases en français et insuffisance d'opportunités pour les lycéens de s'exprimer correctement , peu de stimulus et insuffisance de l'utilisation de support pédagogique permettant aux lycée de pratiquer activement les compétences en français. Et alors pour surmonter ces obstacle de la compétence de l'expression orale, il est nécessaire d'utiliser le nouveau support pédagogique. L'un de support pédagogique est le jeu de société traditionnel d'Engklek ou Paklek Français. Ce support pédagogique peut aider les de comprendre et de pratiquer le français en expression oralement. Ainsi, ce support pédagogique peut attirer l'attention, susciter l'intérêt et élever la motivation des lycéens.

En considérant sur les problèmes ci-dessus, les buts de cette recherche sont les suivants :

1. de développer le support pédagogique de Paklek français sous en jeu populaire d'Engklek pour l'expression orale des lycéens de la classe X^{ème}.

2. de savoir le niveau de faisabilité du support pédagogique de jeu populaire d'Engklek pour l'expression orale des lycéens de la classe X^{ème}.

B. DÉVELOPPEMENT

L'apprentissage est un processus et une activité. Apprendre, ce n'est pas seulement se souvenir, mais aussi à savoir l'expérience (Hamalik, 2011: 27). Tarigan (2009: 110) indique qu'une personne est qualifiée en termes prise d'écoute, de parole, de lecture et d'écriture dans une langue étrangère qui peut être considérée comme une personne qualifiée dans cette langue.

Pour obtenir le succès d'enseigner la langue étrangère, l'enseignant doit utiliser précisément sur l'approche, la méthode, la technique, et le support d'apprentissage basé sur le but de l'apprentissage. Ces quatre aspects ne peuvent pas être séparés entre de l'autre. En effet, les apprenants seront faciles à comprendre le matériel et le but de l'apprentissage sera obtenu. Basé sur les problèmes qui sont trouvées de cette recherche, le support pédagogique est une bonne solution pour surmonter ces problèmes.

Selon Wikipédia, le jeu populaire d'Engklek ou en général communément appelée "Sunda Manda" aurait un vrai nom de "Zondag Mandag". Le jeu d'Engklek proviendrait de la période coloniale hollandaise qui aurait amené ce jeu en Indonésie. Jusqu'à présent, aucune preuve historique authentique ne permet de conclure sur l'histoire du jeu traditionnel d'Engklek. Mais ce jeu populaire d'Engklek a été très populaire parmi les filles en Europe pendant la première guerre mondiale. Alors qu'en Indonésie, à l'époque coloniale hollandais, des nombreuses de filles hollandaises jouaient à ce jeu populaire d'Engklek. En effet, ce jeu est réalisé par les filles, à la fois ou joué par les garçons.

Dans cette recherche, le chercheur a développé un support pédagogique de jeu populaire « Paklek Français » pour l'expression orale. Ridwan (2016:14) a déclaré que le jeu traditionnel Engklek avait la possibilité de susciter l'intérêt des étudiants pour

l'apprendre le français. Dans leur thèse de recherche, Sukarsih ont déclaré en 2016 que les jeux traditionnels sundanais «Manda» ou «Engklek» pourraient être développés comme supports pédagogique pour les lycéens et les étudiants.

Cette recherche est une recherche du développement en adoptant le modèle de R&D de Sugiyono (2012:407). Il s'agit de dix étapes du développement, mais cette recherche utilise seulement 6 étapes car cette recherche est simple pour mesurer les besoins et le niveau de baccalauréat, telles que : 1) l'analyse des potentiels et de problèmes, 2) la collecte de données, 3) le dessin du support pédagogique, 4) le jugement du support pédagogique, 5) la révision du support pédagogique, 6) l'examination du support pédagogique.

1. L'analyse des potentiels et de problèmes

L'analyse a eu lieu de Septembre à Novembre 2017 à SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Le chercheur a observé le potentiel du support pédagogique. Sur analyse du potentiel au lycée, le chercheur a trouvé que les apprenants possèdent plus de motivation à apprendre quelque chose, la valeur de l'audacieux de trancher les problèmes devant la classe. Ensuite, à l'analyse du potentiel du support pédagogique, le chercheur assume que le support pédagogique de Paklek Français peut éclairer la connaissance concrète. Ce média alors aide les lycéens à comprendre le français. En plus, ce support pédagogique placard de jeu peut augmenter la motivation des lycéens, il sera la variété du nouveau support pédagogique du français.

Par contre, à l'analyse des problèmes, le chercheur a observé l'enseignant dans les processus de l'apprentissage dans la classe, tels que : le matériel donné par l'enseignant et le support pédagogique utilisé par l'enseignant. Le chercheur a trouvé : 1) l'enseignant a donné plus souvent le matériel grammaticale et compréhension écrite que l'expression orale, 2) le support pédagogique utilisé par l'enseignant était moins varié, 3) les lycéens

étaient passives, et 4) les lycéens ont besoin de support pédagogique pour augmenter leurs motivation et pratiquer leurs connaissances du français.

2. La collecte de données

La collecte de données sert à planifier le dessin du produit. Le chercheur collecte des données sur : (a) l'analyse de besoin des compétences langagière des lycéens et le type du support pédagogique qu'ils ont besoin. Le résultat de cette analyse montre que les lycéens ayant besoin d'un support pédagogique basé sur un média visuel pour la compétence d'expression orale, (b) les matériels de sujet est de « se présenter et présenter quelqu'un ».

3. Le dessin du support pédagogique

Il comporte de deux étapes : le dessin de matériel d'apprentissage et le dessin de support pédagogique. La première étape, le chercheur a dessiné les matériaux au sujet de « se présenter et présenter quelqu'un ».

La deuxième étape, le chercheur le dessiné les tableaux de flux « flowchart » et les tableaux d'histoires « storyboard » pour simplifier le développer de Paklek Français. Ensuite, le chercheur visualiser le développement du support pédagogique au sujet « se présenter et présenter quelqu'un ». Le chercheur choisit vraiment le type et mesure, et la couleur d'écriture, dessiner les images, en plus nous décidons le background, pour les dessiner les chercheur utilise le *software* d'Adobe Illustrator dont la qualité de couleur est claire. Le chercheur choisit le *background* en couleur frais, tels que : le bleu, vert, blanche-bleu. Selon Smaldino (2011), ces couleurs sont correct s'ils mélangent les images à la couleur chaud (tels que : rouge, marron, noir) dont le chercheur utilise dans ce support pédagogique. L'harmonie de ces couleurs aidera les lycéens à comprendre les matériels inclus.

Quant à étape de développement du support pédagogique, nous avons besoin de temps à peu près deux mois pour accomplir ce support pédagogique. Dans un paquet ce support pédagogique se compose un jeu de placard d'Engklek, 4 matériaux de placard, 4 lanceurs de pierre, 12 joueurs soul / tour Eiffel miniature, 6 cartes de question et une carte de sanction. Le jeu populaire d'Engklek imprimé en mesure A3. Nous utilisons les papiers autocollants d'Ivory 230 et carton en laminations brillant. En plus, pour la couverture de jeu populaire d'Engklek, nous utilisons la couverture rigide pour garder la qualité du manuel.

4. Le jugement du support pédagogique

Le support pédagogique est effectué par l'expert des matériaux d'apprentissage et celui du support pédagogique qui sont deux professeurs du Département de Français d'UNY. Nous utilisons des enquêtes pour évaluer les matériaux d'apprentissage et la qualité du support pédagogique. Les résultats de jugement du support pédagogique en forme de jeu populaire d'Engklek sont les suivants.

a. Le jugement de l'expert de matériel

Ce jugement est effectué par l'expert du matériel d'apprentissage pour savoir la faisabilité du matériel utilisé par le chercheur. L'expert du matériel évaluait 3 aspects, ces sont : l'aspect du support pédagogique, l'aspect de l'apprentissage, et la présentation de la matière. Basé sur le résultat du jugement, l'expert donne le score de 69 qui fait partie de la « bonne » catégorie. Nous pouvons conclure que les matériaux et le contenu du Paklek Français sont applicables dans l'enseignement de l'expression orale dans la classe.

b. Le jugement de l'expert du support pédagogique

Ce jugement est effectué par l'expert du support d'apprentissage pour savoir la faisabilité du support pédagogique de Paklek Français. Cet expert a évalué 4 aspects, ces sont: la qualité du choix de couleurs, l'écriture, le dessin, et le support d'apprentissage. Ce jugement a été mené par l'expert dans une fois. L'expert donne les scores qui font partie de la « excellente » catégorie. Il n'y a pas la révision de l'expert.

Nous pouvons conclure que "Paklek Français" est faisable à appliquer dans l'apprentissage de l'expression orale.

5. Le test du support pédagogique

Dans cette étape, le chercheur donne un test aux lycéens de class de X de SMK PI Ambarrukmo 1. Il y a 24 participants a joint au test. Il y a 3 aspects évalué, à savoir : les aspects de l'apprentissage, la présentation du matériel et le support d'apprentissage. Le score moyen est de 64,98 qui font partie de l'« excellente » catégorie.

Basé du résultat de réponses des lycéens sur ce support pédagogique, nous pouvons conclure que les apprenants sont vraiment d'accord si nous utilisons le Paklek Français sous forme d'un manuel pour l'apprentissage de l'expression orale.

C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Cette recherche est une recherche du développement en adoptant le modèle R&D développé par Sugiyono (2012:407). Les résultats nous montrent que :

1. le support pédagogique « Paklek Français » jeu traditionnel Engklek sous d'un jeu populaire sur le sujet « se présenter et présenter quelqu'un » est un besoin des lycéens de la classe X^{ème}. Paklek Français peut aider les lycéens à comprendre les matériaux et à les supporter pour apprendre le français au lycée. En plus, ce produit est la nouvelle variété dans le support d'apprentissage du français.

2. le jeu populaire est dessiné par le logiciel d'Adobe Illustrator. On imprimé d'A3 en utilisant le papier autocollants d'Ivory 230 brillant et couverture rigide de carton pour la couverture. Ce type de papier a la bonne qualité et durable.
3. basé sur les résultats deux validation de l'expert et des réponses des lycéens. Le support d'apprentissage en base le Paklek Français est faisable à appliquer dans l'apprentissage de l'expression orale pour les lycéens de la classe X^{ème}. Nous avons obtenu le pourcentage du jugement de l'expert du matériel est 69 qui fait partie de la « bonne » catégorie. Ensuite, à l'étape de jugement de la qualité du support d'apprentissage, l'expert a donné le score de 59 dont la catégorie est « excellente ». Quant aux enseignants, ils nous donnent le score moyen de 64,98 qui fait partie de la « excellent » catégorie.

En considérant tous les résultats ci-dessus, nous donnons des recommandations suivantes:

1. le Paklek Français peut être utilise par les enseignants dans le processus de l'apprentissage français de la compétence d'expression orale.
2. ce support pédagogique peut-être développé à l'autre sujet et compétence d'apprentissage de français.
3. Il faut utiliser la mieux qualité de papiers et d'autre matériel de placard que le média de Paklek Français pour être plus durable.