

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU MISTERI UNTUK
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS X**

SKRIPSI

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



Oleh :
Siti Chasanah
NIM 14204241028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Kartu Misteri Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 27 Januari 2020

Pembimbing,




Herman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19710403 200501 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Kartu Misteri Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 31 Januari 2020 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Nuning Catur S.W., S.Pd., M.A.	Ketua Penguji		11 Februari 2020
Herman, S.Pd., M.Pd.	Sekretaris Penguji		10 Februari 2020
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.	Penguji Utama		07 Februari 2020

Yogyakarta, 11 Februari 2020

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sri Harta Widyastuti, M.Hum.

NIP. 196210081988032001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Siti Chasanah

NIM : 14204241028

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 bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Penulis



Siti Chasanah

MOTTO

That I'm ok, that I'm fine, that it's all just in my mind

BMTH – It Never Ends

This is my own judgement! Got nothing to say!

OOR – *Kanzan kankaku* Dreamer

This is my only way

I will stay alive, praying for my self

MFS - Reviver

You might be running away at last

Making excuse

You might just be acting as if you've made the best decision

There are days when you get lost

FALILV – The Sun Also Rises

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk bapak (almarhum), ibu, dan kakak perempuan saya. Untuk setiap doa tak terhitung dari mereka, saya hanya bisa mengucapkan terimakasih.

KATA PENGANTAR

Semakin berkembangnya zaman menuntut seorang pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran di dalam kelas. Perilaku dan tingkat ketertarikan siswa dalam belajar pun berbeda-beda setiap orang, semakin modern, semakin kompleks pula permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi seorang pendidik. Sebagai seorang calon pendidik / guru, penulis mencoba ikut andil dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan kartu misteri untuk membantu memudahkan proses pembelajaran bahasa Prancis di sekolah. Media yang dikembangkan ditujukan untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dengan memanfaatkan permainan media non elektronik ini diharapkan para siswa dapat terbantu dalam pembelajaran bahasa Prancis sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi efektif dan efisien.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Misteri Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan jenjang S1. Selain itu media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif. Semoga skripsi ini membawa manfaat dan dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Sri Harti Widyastuti, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.

4. Ibu Dr. Roswita Lumban Tobing M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis.
5. Bapak Herman, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing.
6. Ibu Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A., selaku ahli materi.
7. Bapak Drs. Rohali, M.Hum., selaku dosen pembimbing akademik dan selaku ahli media.
8. Dosen-dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, dan admin jurusan.
9. Ibu Feri Trisianti, S.Pd., selaku guru bahasa Prancis SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.
10. Siswa-siswa kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman yang telah menjadi subjek penelitian.
11. Kedua orang tua, bapak Sudiro (almarhum) dan ibu Wachiyah, mbak Hindun, & mas Barkah.
12. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis.
13. Teman-teman komunitas fotografi KFI Jogja dan KPY, serta komunitas musik One Ok Rock Jogja.
14. Teman-teman kos Azalea dan sahabat-sahabat saya.
15. Orang-orang yang pernah memberi inspirasi dan motivasi kepada saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Penulis



Siti Chasanah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvi
EXTRAIT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Produk yang Diharapkan	5
H. Batasan Istilah	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Asing	7
1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA	7
2. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA	8
3. Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA	10
a. Definisi Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA	10
b. Tujuan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA	11
c. Teknik-Teknik Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA	12
4. Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA	14
a. Definisi Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA	14
b. Manfaat Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA	16
c. Fungsi Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA	17
d. Jenis Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA	19
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA	20
5. Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Prancis di SMA	21
a. Hasil Review Pustaka.....	21
b. Pengembangan Media Visual Bahasa Prancis di SMA	21
6. Kartu Misteri	25
7. Proses Pemerolehan Bahasa Prancis di SMA	26
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Pikir	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Penelitian dan Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan Media	34
1. Analisis Potensi dan Masalah	34
2. Pengumpulan Data	34

3. Desain Produk	34
4. Validasi Desain	34
5. Revisi Desain	34
6. Uji coba Produk	35
C. Lokasi Penelitian	35
D. Subjek Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Kuesioner	35
2. Angket	35
F. Penilaian Produk	36
1. Uji <i>alfa</i>	36
2. Uji <i>beta</i>	36
G. Jenis Data	36
1. Data Kualitatif	36
2. Data Kuantitatif	36
H. Instrumen Penelitian	36
1. Instrumen Penelitian Ahli Materi	37
2. Instrumen Penelitian Ahli Media	37
3. Tanggapan Siswa	38
I. Teknik Analisis Data	38
1. Mengubah Kategori Menjadi Nilai	38
2. Menganalisis Skor	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Potensi dan Masalah	41
a. Analisis Potensi	41
b. Analisis Masalah	42
2. Kebutuhan Media Pembelajaran	43
a. Media yang dibutuhkan	43
b. Spesifikasi Media	44

c. Keterampilan yang dibutuhkan	45
B. Pembahasan	46
1. Pengembangan Media Kartu Misteri	47
a. Desain Produk	48
b. Revisi Desain	54
1) Ahli Materi	54
2) Ahli Media	55
2. Kualitas Kartu Misteri	58
a. Validasi Media	59
1) Validasi Ahli Materi	59
2) Validasi Ahli Media	59
b. Ujicoba Produk	60
C. Keterbatasan Penelitian	63
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
 DAFTAR PUSTAKA	 66
 LAMPIRAN	 69

Daftar Tabel

Tabel 1: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Materi	37
Tabel 2: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media	37
Tabel 3: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa	38
Tabel 4: Kategorisasi Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa	39
Tabel 5: SK, KD, Materi, dan Indikator	46
Tabel 6: Kritik dan Saran Ahli Materi	54
Tabel 7: Perbaikan Kosakata	54
Tabel 8: Perbaikan Struktur Kalimat	54
Tabel 9: Kritik dan Saran Ahli Media	55
Tabel 10: Gambar Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	55
Tabel 11: Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 12: Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 13: Hasil Angket Kelayakan Media	62
Tabel 14: Silabus Kelas X	99
Tabel 15: Hasil Validasi Ahli Materi	132
Tabel 16: Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	133
Tabel 17: Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	134
Tabel 18: Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba	149

Daftar Gambar

Gambar 1: Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	17
Gambar 2: Bagan Kerangka Pikir Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Keterampilan Berbicara	32
Gambar 3: Hasil Analisis Kebutuhan Materi yang dibutuhkan	43
Gambar 4: Hasil Analisis Kebutuhan Spesifikasi Media	44
Gambar 5: Hasil Analisis Kebutuhan Keterampilan yang dibutuhkan ...	45
Gambar 6: <i>Flowchart</i> Media Kartu Misteri	49
Gambar 7: <i>Storyboard</i> Media Kartu Misteri	50
Gambar 7: Tampilan Media Kartu Misteri	141
Gambar 8: Dokumentasi Penelitian	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

a. RPP	71
b. Naskah Materi	77
c. Silabus Kelas X	99

Lampiran 2

a. Kuesioner Analisis Kebutuhan Media	101
b. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	112
c. Instrumen Validasi Ahli Media	113
d. Instrumen Tanggapan Siswa	114

Lampiran 3

a. Lembar Validasi Ahli Materi	116
b. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1	121
c. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2	125
d. Lembar Tanggapan Siswa	129

Lampiran 4

a. Skor Validasi Ahli Materi	132
b. Skor Validasi Ahli Media Tahap 1	133
c. Skor Validasi Ahli Media Tahap 2	134
d. Skor Tanggapan Siswa	135

Lampiran 5

a. Surat Permohonan Izin Penelitian	137
b. Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	139

Lampiran 6

Tampilan Media Kartu Misteri	141
------------------------------------	-----

Lampiran 7

a. Dokumentasi Penelitian	146
b. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media Kartu Misteri	149

Lampiran 8

<i>Résumé</i>	151
---------------------	-----

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU MISTERI UNTUK
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS X**

**Oleh :
Siti Chasanah
NIM 14204241028**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu misteri dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman dengan tema *situer dans le temps* dan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini terdiri dari 6 langkah pengembangan, yaitu a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data (analisis kebutuhan media), c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, dan f) ujicoba produk. Ujicoba media dilaksanakan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada siswa kelas X PH 1 dengan total responden sejumlah 15 siswa.

Hasil penelitian berupa produk kartu misteri untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan tema *situer dans le temps* untuk siswa kelas X. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu 1) penilaian aspek kelayakan materi berkategori “sangat baik” dengan perolehan persentase sebesar 82,2%, 2) penilaian aspek kelayakan media memperoleh persentase 92,8% dengan kategori “sangat baik”, 3) penilaian tanggapan siswa memperoleh persentase 73,8% yang berkategori “baik”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu misteri yang telah dikembangkan dengan tema *situer dans le temps* layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.

Kata Kunci: Media Kartu Misteri, Keterampilan Berbicara

**DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE LA CARTE
MYSTÈRE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE
D'EXPRESSION ORALE DES APRENANTS DE LA CLASSE X**

**Par :
Siti Chasanah
NIM 14204241028**

EXTRAIT

Cette recherche est une recherche de développement (R&D). Cette recherche à propos de, (1) développer la carte mystère pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe X^{ème} de SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman dont le thème aborde le savoir situer dans le temps et (2) savoir le niveau de faisabilité du média de la carte mystère.

La recherche de développement utilise 6 étapes: 1) l'analyse de potentiels et des problèmes, 2) la collecte des données (analyse des besoins des médias), 3) le dessin du support pédagogique, 4) le jugement du support pédagogique, 5) la révision du support pédagogique, 6) l'essai de produit. Ce média utilise les enquêtes pour connaître la qualité du matériel, celle du média et les réponses des apprenants. L'essai de produit a eu lieu à SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, dans la classe X^{ème} PH 1 à laquelle 15 apprenants participent.

Le média de la carte mystère dont le thème aborde le savoir situer dans le temps est produit pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe X^{ème}. Le résultat de la recherche montre que: 1) la faisabilité de matériel entre dans la catégorie « très bien » (82,2%), 2) la faisabilité du média fait partie de la catégorie « très bien » (92,8%), 3) les apprenants trouvent que le média appartient à la catégorie « bien » (73,8%). Basé sur le résultat de la recherche, on peut conclure que la carte mystère peut être appliquée dans l'apprentissage d'expression orale des apprenants de la classe X^{ème} de SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

Mots clés: la carte mystère, expression orale

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Prancis merupakan mata pelajaran pilihan yang diajarkan di lembaga formal seperti Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh siswa selain mata pelajaran bahasa asing lain seperti bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Jerman, dan bahasa Mandarin. Bahasa Prancis diajarkan sebagai mata pelajaran pilihan yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa.

Keterampilan berbahasa Prancis di sekolah mencakup empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), keterampilan berbicara (*expression orale*), dan keterampilan menulis (*expression écrite*). Empat keterampilan berbahasa Prancis tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, siswa diarahkan untuk menguasai empat keterampilan agar dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan bahasa Prancis secara lisan maupun tulisan. SMK PI Ambarukmo 1 Sleman merupakan salah satu sekolah pariwisata yang memberikan pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Prancis.

Media pembelajaran adalah suatu media yang mempermudah proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak jenis media yang dapat dipilih, dimanfaatkan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran

yang dikehendaki, serta kondisi biaya dan waktu. Penggunaan media pembelajaran sangat bervariasi, tidak hanya sebatas pada media non elektronik seperti LKS dan buku, namun juga media berbasis elektronik seperti audio, *powerpoint*, email dan film. Dengan adanya media, informasi materi yang disampaikan oleh guru diharapkan dapat diterima dengan mudah oleh siswa selama proses pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih efisien. Untuk itulah pemanfaatan media menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, diketahui bahwa siswa memiliki ketertarikan dalam belajar bahasa Prancis pada keterampilan berbicara (*expression orale*). Hal ini dibuktikan dengan siswa kesulitan belajar bahasa Prancis dalam hal cara pengucapan. Faktor penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran secara maksimal dan belum beragamnya media yang menyebabkan siswa kurang memahami materi mata pelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan berbicara. Penggunaan media sudah diterapkan oleh guru, namun sejauh ini hanya menggunakan media *powerpoint*. Pemanfaatan media elektronik *smartphone* pun hanya digunakan sebagai kamus untuk *google translate*. Siswa lebih memilih memanfaatkan *smartphone* untuk media hiburan seperti sosial media. Untuk mengatasi masalah media, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan proses pemahaman siswa dalam belajar bahasa Prancis serta untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X.

Media yang dibutuhkan siswa dan tepat untuk belajar bahasa Prancis dalam keterampilan berbicara kelas X berdasarkan analisis kebutuhan yaitu media berbentuk permainan konvensional yang fleksibel, non elektronik, visual, bersifat edukatif dan dimainkan secara berkelompok. Media permainan kartu merupakan solusi alternatif untuk media yang bervariasi serta cocok untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis. Kartu yang dimaksud yaitu dalam bentuk kartu bergambar yang memuat materi dan gambar sederhana. Pemakaian kartu yang digunakan bernama *Kartu Misteri* yang berisi gambar serta kata sederhana untuk menerapkan materi bahasa Prancis kelas X dalam bentuk soal yang harus dijawab oleh siswa. Media pembelajaran kartu misteri belum pernah digunakan dalam mata pelajaran bahasa Prancis kelas X di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.

Berdasarkan uraian, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran sebagai solusi alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa yang diajukan dalam penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Kartu Misteri Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X*".

B. Identifikasi Masalah

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

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis keterampilan berbicara (*expression orale*) belum maksimal dan belum beragam.
2. Media yang belum maksimal menyebabkan siswa kelas X masih menemukan hambatan dalam menguasai kompetensi berbicara berbahasa Prancis.

3. Media yang belum bervariasi menyebabkan siswa kelas X kurang memahami materi bahasa Prancis.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian mempunyai tujuan agar lebih terfokus dan mendalam kajiannya. Oleh karena itu, penelitian dibatasi pada pengembangan dan mengetahui tingkat kelayakan media kartu misteri untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media kartu misteri untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X?
2. Bagaimana kualitas media kartu misteri untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan media kartu misteri untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.
2. Mengetahui kualitas media kartu misteri untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dan hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
 - b. Menambah referensi penelitian tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Prancis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dapat menjadi alat pendukung untuk pembelajaran khususnya keterampilan berbicara bahasa Prancis.
 - b. Dapat menambah media pembelajaran bahasa Prancis.
 - c. Dapat mendukung sarana dan prasarana pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

G. Produk yang Diharapkan

Produk akhir yang diharapkan dari penelitian adalah media pembelajaran Kartu Misteri. Produk kartu misteri dirancang untuk menjadi media pembelajaran pada keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X, karena di dalamnya terdapat kalimat disertai gambar untuk melatih keterampilan berbicara dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Dengan media pembelajaran kartu misteri, diharapkan dapat membantu pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran kartu misteri diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih efisien.

H. Batasan Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu perantara untuk mentransfer informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis keterampilan berbicara kelas X, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

2. Media Kartu Misteri

Media kartu misteri adalah media pembelajaran berbentuk kartu cetak yang didalamnya terdapat permasalahan materi pelajaran bahasa Prancis keterampilan berbicara kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, dalam bentuk pertanyaan singkat, yang dikemas dalam gambar dan kalimat yang sederhana.

3. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah suatu proses mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata siswa kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman untuk menyampaikan pikiran dan perasaan tentang *situer dans le temps* dengan sub materi *l'heure, les jours de la semaine, dan les activités quotidiennes*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Asing

1. Pembelajaran Bahasa Asing di SMA

Pembelajaran bahasa asing di SMA adalah upaya untuk mempersiapkan siswa sejak awal agar mengerti pengetahuan dasar bahasa asing. Pengetahuan dasar bahasa asing akan berguna untuk dunia pendidikan maupun pariwisata. Hamalik (2011: 36) menyatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, namun lebih luas dari itu, yaitu mengalami”. Sejalan dengann pendapat Tarigan (2008: 110) menyatakan bahwa seseorang yang dikatakan terampil berbahasa merupakan seseorang yang telah terampil dalam hal menyimak, berbicara, membaca dan menulis bahasa asing.

Menurut Saville-Troike (2006: 2) bahasa asing adalah bahasa kedua yang dipelajari oleh individu maupun kelompok setelah belajar bahasa ibu (bahasa pertama) saat kecil dan sedang dalam proses belajar bahasa kedua tersebut. Bahasa asing juga disebut bahasa target yang mengacu pada bahasa apapun dengan maksud dipelajari. Bahasa asing digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berasal dari negara yang berbeda atau hanya sekedar untuk memenuhi persyaratan kurikulum tanpa diaplikasikan secara langsung.

Menurut Muhammad (2011: 43), bahasa memiliki ciri-ciri yang menggambarkan karakteristik bahasa itu sendiri. Berikut merupakan ciri-ciri

bahasa yaitu: a) bahasa adalah sebuah sistem, b) bahasa berwujud lambang, c) bahasa berupa bunyi, d) bahasa bersifat arbitrer, e) bahasa itu bermakna, f) bahasa bersifat konvensional, g) bahasa bersifat unik, h) bahasa bersifat universal, i) bahasa bersifat produktif, j) bahasa bervariasi, k) bahasa bersifat dinamis, l) bahasa berfungsi sebagai alat interaksi sosial, m) bahasa merupakan identitas penuturnya.

Berdasarkan uraian, dapat diketahui ciri dan karakteristik bahasa asing serta memperkuat pernyataan bahwa bahasa asing sangat penting untuk dipelajari sejak dini untuk kebutuhan seseorang di masa depan.

2. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Dalam menghadapi era globalisasi, pemerintah memberikan fasilitas kepada masyarakat dengan adanya pembelajaran bahasa asing di sekolah. Upaya pembelajaran bahasa asing memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa sejak dini agar mengerti pengetahuan dasar bahasa asing. Dengan adanya kebutuhan pembelajaran bahasa asing yang semakin besar, bahasa asing yang dipelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bukan hanya bahasa Inggris, tetapi ada beberapa bahasa asing yang dipelajari, yaitu bahasa Prancis, bahasa Jerman, bahasa Arab, bahasa Jepang, dan bahasa Mandarin yang masuk dalam mata pelajaran peminatan, (Permendikbud, 2013).

Français langue étrangère (FLE) adalah istilah untuk bahasa Prancis sebagai bahasa asing. Pada pembelajaran bahasa Prancis, terdapat empat kompetensi berbahasa yaitu *compréhension orale* (menyimak), *expression orale* (berbicara), *compréhension écrite* (membaca), dan *expression écrite* (menulis). Dalam

pembelajaran bahasa, umumnya pembelajar bahasa mengarah pada empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang di dalam empat keterampilan tersebut terdapat tata bahasa dan kosa kata dengan tujuan agar pembelajar dapat berkomunikasi dengan lisan maupun tulisan.

Pembelajaran bahasa Prancis memiliki enam skala tingkatan kemahiran berbahasa. Tagliante (1994: 3) menyatakan bahwa tingkatan kemahiran berbahasa Prancis dalam *Diplôme d'Études en Langue Française* (DELF) dan *Diplôme d'Approfondi de Langue Française* (DALF) yaitu sebagai berikut:

- a. A1: Tingkat Dasar atau Pemula
- b. A2: Tingkat Menengah
- c. B1: Tingkat Kelanjutan
- d. B2: Tingkat Mandiri
- e. C1: Tingkat Mahir
- f. C2: Tingkat Mahir-Plus

Bahasa Prancis dipelajari di tingkat SMA atau SMK kelas X, XI, dan XII. Di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, bahasa Prancis diajarkan di kelas X dan XI. Terdapat empat kelas yang mempelajari bahasa Prancis antara lain kelas X PH 1, X PH 2, XI PH 1, dan XI PH 2. Materi bahasa Prancis yang diajarkan bertahap berdasarkan silabus dan sesuai kurikulum 2013. Media ini difokuskan pada materi kelas X tentang "*situer dans le temps*" serta latihan soal yang mendorong siswa untuk berbicara bahasa Prancis. Kompetensi yang diharapkan pada pembelajaran bahasa Prancis kelas X yaitu siswa menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, dan tahun (*heure, jour, date, mois, et année*) dalam

bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan (Silabus, 2017: 4). Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh seorang anak dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbahasa serta berkomunikasi secara lisan dan tulisan untuk memperoleh pemahaman yang baik dan benar di SMA/SMK.

3. Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA

a. Definisi Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA

Iskandarwasid dan Sunendar (2009: 241), menyatakan bahwa “keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain”. Menurut Nurgiyantoro (2010: 399), berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi bahasa yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara.

Menurut Tarigan (2008: 16), berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut Supriadi (2017:2), berbicara merupakan bentuk keterampilan yang bersifat produktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan, harapan, perasaan, maupun keinginan secara langsung kepada pendengar dengan menggunakan bahasa sebagai medianya.

Iskandarwasid dan Sunendar (2009: 257) menambahkan pengertian tentang berbicara sebagai berikut

“Berbicara sebagai aspek keterampilan berbahasa bukan hanya mengajar, bukan hanya keluarnya bunyi bahasa dari alat ucap, bukan hanya mengucap tanpa makna, melainkan berbicara sebagai berbahasa, yaitu menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan lisan.”

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Prancis merupakan aktivitas berbahasa kedua setelah mendengarkan yang dilakukan dengan proses memproduksi bunyi artikulasi untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis diperlukan penguasaan lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan. Selain itu diperlukan juga penguasaan masalah atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA

Menurut Tarigan (2008: 17), terdapat 8 komponen yang mendasari kegiatan berbicara bahasa Prancis di SMA, antara lain:

- 1) Membutuhkan paling sedikit dua orang.
- 2) Menggunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
- 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 perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran.
- 8) Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

c. Teknik-Teknik Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMA

Ada banyak teknik yang dapat diberikan kepada siswa dalam keterampilan berbicara bahasa target menurut Nurgiyantoro (2010: 401-411) antara lain:

1) Bicara berdasarkan gambar

Untuk mengungkap kemampuan berbicara pembelajar dalam suatu bahasa, gambar dapat dijadikan rangsang pembicaraan yang baik. Rangsang yang berupa gambar sangat baik untuk dipergunakan anak-anak usia sekolah dasar ataupun pembelajar bahasa asing tahap awal. Rangsang gambar yang dapat dipakai sebagai rangsang berbicara dapat dikelompokkan ke dalam gambar objek dan gambar cerita. Gambar objek merupakan gambar yang masing-masing memiliki nama satu kata dan merupakan gambar-gambar lepas yang antara satu dengan yang lain kurang ada kaitannya. Contohnya peserta didik diminta untuk menyebutkan, menemukan nama-nama gambar sebuah objek atau seorang guru mengajukan pertanyaan seperti "*qu'est que c'est?*". Namun, sebenarnya tugas peserta didik yang dilakukan dengan nama tidak bermakna karena tidak berada kaitannya dengan situasi konteks. Sedangkan gambar cerita adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita. ia mirip komik, atau mirip buku gambar tanpa kata (*wordless picture books*), yaitu buku-buku gambar cerita yang alur

ceritanya disajikan lewat gambar-gambar, atau gambar-gambar itu sendiri menghadirkan cerita.

2) Bicara berdasarkan rangsang suara

Dalam teknik bicara berdasarkan rangsang suara, biasanya menggunakan suara yang berasal dari siaran radio atau rekaman yang sengaja dibuat. Program radio yang dibuat dapat bermacam, misalnya siaran berita, sandiwara, atau program-program lain yang layak. Contohnya peserta didik dapat diperdengarkan radio kemudian diminta menceritakan kembali informasi yang sudah didapatkan.

3) Bicara berdasarkan rangsang visual & suara

Teknik bicara berdasarkan rangsang visual dan suara merupakan gabungan antara berbicara berdasarkan gambar dan suara. Contohnya adalah siaran televisi, video, atau berbagai bentuk rekaman sejenis.

4) Bercerita

Bercerita yang dimaksud ada kemiripan dengan tugas bercerita berdasarkan beberapa rangsangan, namun lebih luas cakupannya. Misalnya seperti menceritakan kembali teks atau cerita (*retelling texts or story*). Jadi, rangsang yang dijadikan bahan untuk bercerita dapat berupa buku yang sudah dibaca, berbagai cerita (fiksi dalam cerita lama), berbagai pengalaman (pengalaman berpergian, pengalaman berlomba, pengalaman berseminar), dan lain-lain.

5) Wawancara

Wawancara (*oral interview*) merupakan teknik yang paling banyak digunakan untuk menilai kompetensi berbicara seseorang dalam suatu bahasa, khususnya bahasa asing yang dipelajarinya. Wawancara biasanya dilakukan terhadap seorang pembelajar yang kompetensi berbahasa lisannya, bahasa target yang sedang dipelajarinya sudah cukup memadai sehingga memungkinkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam bahasa itu.

Senada dengan pendapat Iskandarwasid & Sunendar (2009: 287), menyatakan bahwa teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara tingkat pemula yaitu a) ulang ucap, b) lihat ucap, c) permainan kartu kata, d) wawancara, e) permainan memori, f) reka cerita gambar, g) biografi, h) manajemen kelas, i) permainan telepon, j) permainan alfabet.

4. Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

a. Definisi Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, penghubung, atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam komunikasi, pesan dapat berwujud pesan oral ataupun tertulis. Menurut Arsyad (2016: 3), Asosiasi Teknologi dan Komunikasi atau AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Sementara Heinich (dalam Arsyad 2016: 4) menyatakan bahwa istilah *medium*, sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Apabila media membawa pesan atau informasi yang bertujuan mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam Sukiman 2012: 28), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi atau pesan yang mengandung maksud pembelajaran. Hal tersebut diperkuat Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2016: 4), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antar lain terdiri dari buku, *tape recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik dan komputer.

Menurut Miarso (dalam Rusman 2012: 170), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan Sadiman (2008: 7) mengemukakan bahwa

“media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi”.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta

perhatian siswa sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan lebih efisien.

b. Manfaat Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Menurut Arsyad (2016: 26-27), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat Rusman (2012: 11-12), manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Materi pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran

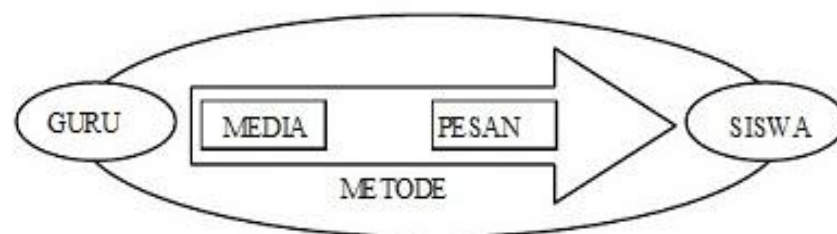
dengan baik. Metode pengajaran lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal penuturan guru.

- 3) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, media sangat bermanfaat untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, menarik perhatian, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

c. Fungsi Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Menurut Daryanto (2013: 8), gambar berikut merupakan fungsi media dalam proses pembelajaran;



Gambar 1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Dari gambar 1, dijabarkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi materi pelajaran dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Metode sebagai prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi materi pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Serta guru

sebagai pengirim pesan atau materi pelajaran dan siswa adalah penerima pesan atau materi pelajaran. Jadi, media dapat membantu pemahaman materi yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2016: 20-21), fungsi media pembelajaran ada empat yaitu:

1) Fungsi Atensi

Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi/isi pelajaran yang ditampilkan media visual.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenyamanan dan kenikmatan (kesenangan) siswa ketika belajar membaca teks bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Memperkuat tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam kegiatan membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali informasi dalam teks.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan materi kepada siswa, menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi. Dengan adanya media, proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Jenis Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Sadiman (2008: 27) menyatakan tiga karakteristik media pembelajaran yaitu

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan dimana dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contoh media grafis: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan media audio diwujudkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Contohnya: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media Audio Visual

Media audio visual menyampaikan materi melalui audio dan visual dengan mengintegrasikan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya seperti film, *loofe* (film –film gelang), televisi dan radio.

4) Media proyeksi.

Media proyeksi memiliki persamaan dengan media visual, akan tetapi media proyeksi memerlukan alat penampil seperti proyektor. Contohnya yaitu media

transparasi *over head proyektor* (OHP), film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*).

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Arsyad (2016: 74-76), menyatakan enam kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru, serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
- 4) Guru terampil dalam menggunakan media. Apapun media yang digunakan, guru harus terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil. Oleh karena itu guru harus menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan sasaran siswa dalam proses pembelajaran.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan media harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Sadiman (2008: 17) yaitu tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis media.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media harus berdasarkan pada kriteria tertentu untuk memperoleh media pembelajaran yang sesuai dan tepat. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, berdasarkan pada kebutuhan siswa, mendukung isi pelajaran, praktis dan luwes, tepat sasaran, dan kualitas media yang baik.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Prancis di SMA

a. Hasil Review Pustaka

Landasan dalam penggunaan media digunakan secara berkelompok. Media yang dirancang untuk berkelompok memerlukan gambar atau tulisan yang cukup besar agar siswa mampu melihat materi yang terkandung dalam media dengan jelas, (Daryanto, 2013). Dasar-dasar dalam pembuatan media visual menurut Smaldino (2011), terdapat lima unsur merancang media visual yaitu pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, dan menarik.

b. Pengembangan Media Visual Bahasa Prancis di SMA

Sudjana, dkk (2002: 27) menerangkan bahwa media visual atau grafis dapat mengkomunikasikan fakta dan gagasan secara jelas melalui gabungan antara

ungkapan kata-kata dan gambar. Senada dengan pendapat Arsyad (2016: 91) menyatakan bahwa media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan melalui elaborasi struktur dan organisasi.

Menurut Smaldino (2011: 78-86), terdapat lima unsur yang dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang media visual dengan tujuan memberikan informasi pengajaran yaitu:

1) Pengaturan

Pertama yaitu menentukan unsur-unsur yang akan disertakan dalam media visual atau membuat suatu pola dasar. Unsur-unsur yang dipertimbangkan yaitu peralatan, bentuk, pengaruh, kontras sosok-latar, dan konsistensi.

2) Keseimbangan

Unsur keseimbangan dapat tercapai ketika elemen-elemen dalam sebuah tampilan tersebar secara merata pada setiap sisi sebuah sumbu, baik secara vertikal maupun secara horizontal atau keduanya.

3) Warna

Pemilihan warna media visual harus mempertimbangkan keharmonisan warna. Dua warna yang terletak langsung berhadapan pada roda warna disebut warna pelengkap. Sedangkan dua warna yang terletak saling bersebelahan disebut warna analog.

Misalnya warna *orange* dan *blue* atau kuning dan violet. Warna-warna pelengkap seringkali sangat cocok satu sama lain sebagai sebuah skema warna

secara keseluruhan. Usahakan untuk tidak mendekatkan langsung dua warna pelengkap. Contohnya, huruf warna hijau dengan latar belakang merah. Terdapat dua alasan dalam hal tersebut. Pertama, warna-warna yang memiliki nilai kegelapan yang sama, huruf tersebut tidak akan memiliki ketepatan pada kontras latar. Kedua, warna-warna pelengkap yang jenuh atau terlalu tua diletakkan secara berdekatan, mata tidak mampu untuk fokus terhadap keduanya dalam waktu yang sama. Orang yang melihat akan memperoleh kesan yang tidak menyenangkan.

Kombinasi warna yang berbeda memberikan kontras sosok latar yang berbeda. Ketika membuat teks atau simbol grafis yang merupakan “sosok”, mereka akan terlihat lebih jelas pada latar belakang tertentu. Maksudnya kombinasi sosok gelap pada latar belakang yang jelas akan jelas terbaca. Selain itu para seniman telah mengakui bahwa warna hijau, biru dan violet adalah warna “sejuk”, sedangkan warna merah dan jingga adalah warna “panas”. Saat memilih warna untuk bahan pengajaran, harus mempertimbangkan respon emosional yang ingin diperoleh seperti perasaan yang aktif, dinamis, hangat, tangguh dan sejuk.

Selanjutnya, respon terhadap warna panas dan dingin bergantung dengan tingkat usia. Umumnya, anak-anak lebih menyukai warna-warna “panas” (merah muda, kuning, dan jingga). Anak-anak lebih menyukai warna yang cemerlang dan kombinasi warna-warna (lebih) tua daripada orang dewasa. Hal tersebut berkaitan dengan kedewasaan yang berubah menuju warna-warna yang lebih sejuk dan lebih halus.

Alasan terhadap penggunaan warna dalam materi pengajaran menurut Pett dan Wilson dalam Smaldino (2011: 83), yaitu (a) untuk menambahkan realitas, (b) untuk membedakan antara unsur-unsur sebuah visual, (c) untuk memfokuskan perhatian pada isyarat-isyarat yang relevan, (d) untuk mengodekan dan mengaitkan secara logis unsur-unsur yang berkaitan, (e) untuk menarik perhatian dan menciptakan respon emosional.

4) Keterbacaan

Keterbacaan memfokuskan kata-kata atau gambar yang ditampilkan dapat dengan mudah dilihat atau dibaca. Contohnya media visual dipastikan memiliki ukuran yang tidak minim melainkan cukup besar agar bisa terlihat oleh setiap pengguna, meningkatkan ukuran huruf, memilih huruf yang tepat, dan kontras di antara benda-benda di dalam visual tersebut.

5) Tampilan

Pada unsur tampilan menekankan bagaimana visual yang diberikan mampu mempertahankan perhatian penggunanya. Terdapat empat cara untuk mempertahankan perhatian tersebut yaitu gaya, kejutan, tekstur, dan interaksi.

Gaya dipilih berdasarkan siapa yang akan menggunakan visual yang dibuat. Pengguna yang berbeda membutuhkan gaya desain yang berbeda pula. Kejutan memberikan efek yang tak terduga dan mampu menarik perhatian penikmatnya. Tekstur merupakan karakteristik dari benda dan material tiga dimensi. Interaksi yaitu pengguna diajak untuk memberikan respon terhadap media. Misalnya mengeluarkan soal dan kunci jawaban yang tersembunyi di dalam media.

6. Kartu Misteri

Menurut Alwi dalam KBBI (2007), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Kartu merupakan media yang sering digunakan dalam permainan. Sifat kartu yang fleksibel dan praktis dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar di kelas. Seperti media gambar dan materi lain yang dapat dilihat karena termasuk media visual. Media kartu termasuk salah satu media sederhana yang dapat dengan efektif membantu proses belajar, terutama belajar bahasa asing.

Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran juga pernah digunakan oleh Edward de Bono, seseorang pelopor di bidang berpikir kreatif dan terobosan inovasi, serta dalam pengajaran membuktikan bahwa kemampuan berpikir adalah sebuah keterampilan yang bisa dilatih dan dikembangkan oleh siapa saja di segala umur. Edward de Bono menekankan pentingnya mengajarkan kemampuan berpikir kepada peserta didik. Menurut Edward de Bono, tidak ada kata terlalu dini untuk belajar berpikir, karena berpikir merupakan keterampilan vital manusia. Edward de Bono menggunakan kartu kata, dimana dalam sebuah kartu tertulis enam kata. Bentuk mediasinya adalah peserta didik memilih dua diantara enam kata untuk membuat sebuah kalimat logis (Danajaya, 2013: 169).

Kartu misteri yang digunakan dalam penelitian ini tidak mengadopsi langsung secara utuh model kartu kata milik Edward de Bono. Kartu misteri yang digunakan adalah kombinasi dari gambar dan kalimat. Pengadopsian dari kartu kata milik Edward de Bono ke kartu misteri adalah bagaimana pengembangan

cara berpikir. Siswa akan dituntut untuk berkonsentrasi, kemudian menghafal, selanjutnya akan memahami materi bahasa Prancis yang diajarkan. Dinamakan kartu misteri karena soal yang ada di dalam kartu memiliki empat tingkatan yang berbeda untuk latihan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X. Kartu soal diacak sebelum siswa mengambil kartu soal, sehingga siswa harus siap meski menebak-nebak soal tingkatan apa yang akan dimainkan dan dijawab pertanyaannya.

Desain rencana kartu misteri tidak hanya melibatkan media berupa visual, namun juga media teks. Kedua bentuk penyajian media ini digabungkan sehingga menciptakan sebuah media kartu yang tidak hanya menjelaskan materi dalam bentuk teks, namun juga dalam bentuk gambar sederhana. Kartu misteri didesain agar bisa dimainkan oleh kelompok kecil, ataupun kelompok besar. Desain kartu misteri mengadopsi dari kartu uno (untuk warna dan kecerahan) dan kartu remi untuk penomoran kartu soal.

7. Proses Pemerolehan Bahasa Prancis di SMA

Krashen dan Tarrell dalam Pringgawidagda (2002: 4), menyatakan bahwa pemerolehan adalah penguasaan bahasa secara tidak disadari (implisit), informal, dan alamiah. Pemerolehan sebagai proses alami yang berlangsung tanpa adanya perhatian secara sadar terhadap bentuk-bentuk linguistik, kondisi minimal pemerolehan adalah partisipasi dalam situasi komunikasi yang alami.

Tarigan dalam Sudipa (2013: 1-6), menyatakan bahwa dimensi pemerolehan bahasa :

a. *Propensity* (kecenderungan)

Kecenderungan dalam belajar bahasa merupakan hasil interaksi pembelajar bahasa, ada dua alasan, yaitu mereka tidak dapat kecenderungan jika memperoleh bahasa secara umum. Kedua yaitu elemen kecenderungan dipengaruhi oleh faktor luar seperti pengajaran sampai taraf tertentu.

b. *Language Faculty* (kemampuan berbahasa)

Kemampuan berbahasa yaitu kemampuan untuk belajar bahasa dalam memproduksi dan memahami ujaran. kemampuan berbahasa terdiri dari kemampuan menyesuaikan kapasitas pemrosesan bahasa pada otak, sistem motorik, serta perangkat motorik yang disistem untuk memperoleh bahasa, selain pemahaman bahasa dan untuk menghasilkan bahasa serta memproduksi dan pemahaman bahasa pada materi linguistic yang bersifat lebih khusus.

c. *Access* (jalan masuk) ke bahasa

Peluang untuk belajar dan mempraktikkan bahasa. Pemerolehan bahasa tidak dapat berjalan dengan sendirinya, namun mencakup jumlah masukan yang tersedia dan kesempatan berkomunikasi.

d. *Structure* (struktur poses)

Kaidah tertentu dan khusus yang perlu kita kenal dan akrab karena masalah ini akan terjadi berulang-ulang pada bahasa tersebut. Kalau ada norma bahasa yang tidak sama atau tidak teratur kejadiannya, itu artinya

bahasa memiliki perkecualian ‘irregular’. Kecepatan proses Pemerolehan Bahasa ini sangat tergantung dari *propensity*, *language faculty* dan *access* yang ada. Proses ini bisa cepat atau lamban, cepat atau lambannya proses ini disebut

e. *Tempo* (dimensi tempo)

Perlu juga disadari bahwa proses pemerolehan bahasa pada saat tertentu bisa berhenti atau tidak mengalami kemajuan. Ini bisa disebabkan karena sudah sempurnanya proses itu sehingga tidak ada lagi perkembangan, atau sebaliknya karena tidak lagi ada desakan untuk menguasai bahasa itu, atau kemampuan berbahasa sudah menurun karena beberapa piranti proses ini rusak, usang atau menua dan/atau karena peluang untuk mempraktekkan tidak masih tersedia.

f. *End-State* (tujuan akhir)

Secara ideal, tujuan akhir menggambarkan suatu target yang sempurna mengenai pemerolehan bahasa. Istilah “bahasa” sebaiknya tidak menyembunyikan fakta bahwa setiap bahasa terdiri dari berbagai ragam varian seperti: dialek, register, sosiolek, dan sebagainya. Tidak mungkin seorang pembicara dapat menguasai seluruh varian ini. Proses pemerolehan bahasa akan berhenti pada titik lama sebelum penguasaan bahasa yang sebenarnya dapat dikuasai secara sempurna.

B. Penelitian Relevan

1. Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida*”

Dinamis”. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan Fisika UNY yang bernama Anis Lutfiani tahun 2017. Hasil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu misteri untuk materi fluida dinamis “efektif” untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fisika materi fluida dinamis. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan dalam ketercapaian hasil belajar setelah menggunakan media kartu misteri.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Kartu Misteri sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan metode R&D. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada tujuan yang ingin dicapai dan mata pelajaran. Lutfiani meneliti pengembangan media untuk mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini mengembangkan media untuk keterampilan berbicara. Selain itu Lutfiani mengembangkan media untuk mata pelajaran fisika sedangkan penelitian ini mengembangkan media untuk mata pelajaran bahasa Prancis.

2. Skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”*. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Akuntansi UNY yang bernama Maulana Wityanto tahun 2017. Hasil dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media Kartu UNO “efektif” untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akuntansi.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media Kartu sebagai media pembelajaran. Serta metode yang digunakan adalah R&D. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada tujuan yang hendak dicapai dan mata pelajaran. Wityanto meneliti pengembangan media untuk meningkatkan motivasi belajar sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan media untuk keterampilan berbicara. Selain itu Wityanto mengembangkan media untuk mata pelajaran akuntansi sedangkan penelitian ini mengembangkan media untuk mata pelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan pada penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa dua penelitian tersebut mempunyai kaitan yang sama, untuk itu dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian.

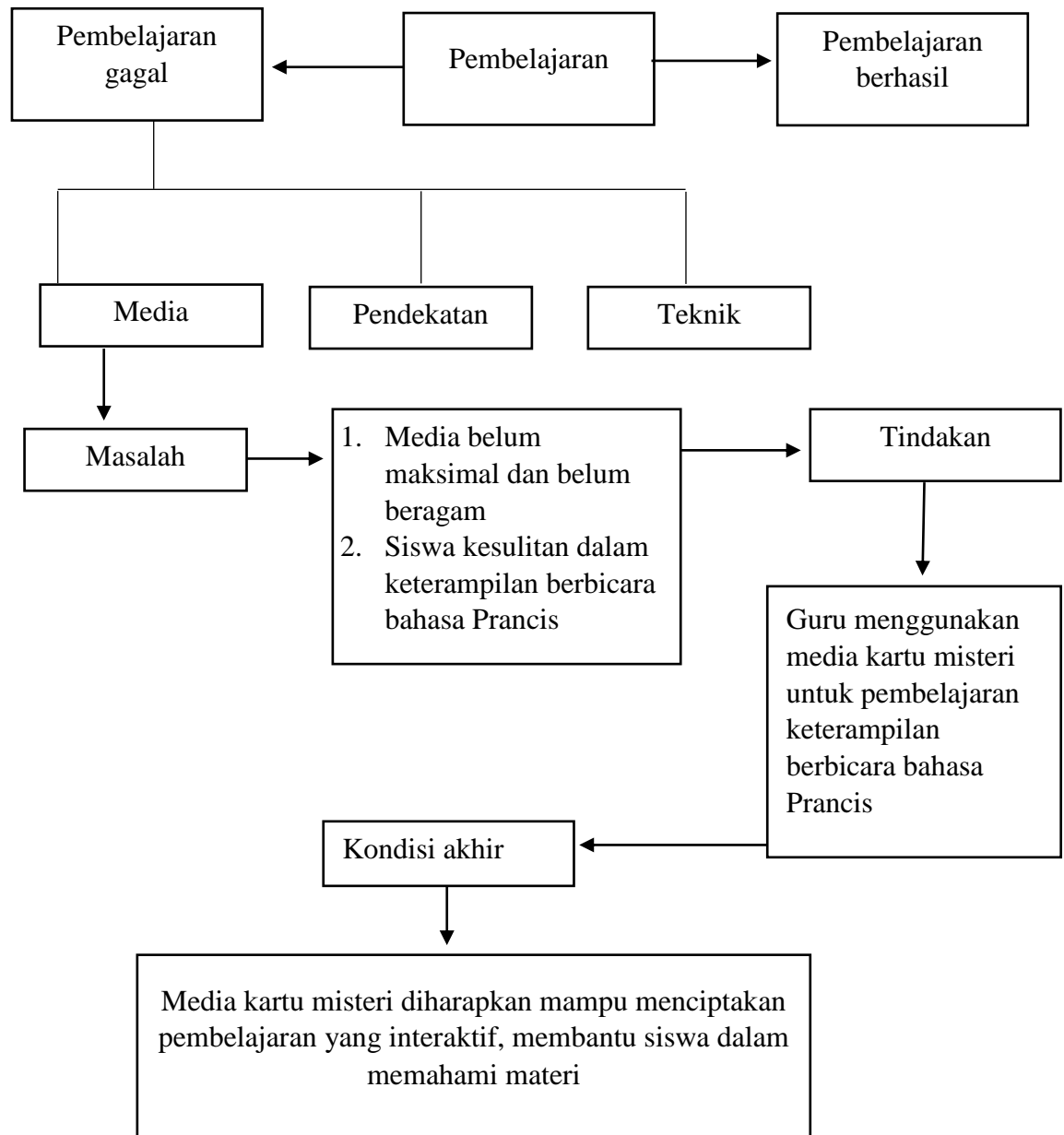
C. Kerangka Pikir

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu hal yang mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran selain pendekatan, metode, teknik dan faktor pendukung yang lain. Penggunaan media tentunya juga diperlukan dalam mata pelajaran bahasa Prancis di sekolah. Media yang belum dimanfaatkan secara maksimal pun dapat mengganggu proses pembelajaran di dalam kelas. Proses belajar mengajar akan terhambat apabila unsur-nsur pendukung proses pembelajaran tidak dimanfaatkan dengan maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Prancis yaitu media yang digunakan belum maksimal dan belum bervariasi. Media yang belum maksimal menyebabkan siswa masih kesulitan dalam

keterampilan berbicara. Selain itu guru belum mengembangkan media pembelajaran yang dipakai. Berdasarkan beberapa permasalahan yang disebutkan, peneliti mempunyai maksud untuk mengembangkan media yang ditujukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Pembelajaran bahasa Prancis menggunakan kartu misteri tergolong belum pernah dilakukan di SMA maupun SMK. Hal ini dikarenakan masih ada guru bahasa Prancis yang terkendala dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media permainan kartu. Media pembelajaran kartu misteri adalah sarana untuk mengajar yang menggunakan media permainan kartu dalam proses pembelajaran. Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran juga pernah digunakan oleh Edward de Bono. Kartu misteri yang digunakan dalam penelitian ini tidak mengadopsi langsung secara utuh model kartu kata milik Edward de Bono. Kartu misteri yang digunakan adalah kombinasi dari gambar, konsep dan kalimat. Pengadopsian dari kartu kata milik Edward de Bono ke kartu misteri adalah bagaimana pengembangan cara berpikir. Siswa akan dituntut untuk berkonsentrasi, kemudian menghafal, selanjutnya akan memahami konsep materi bahasa Prancis yang diajarkan.

Di bawah ini merupakan bagan kerangka pikir penelitian pengembangan media kartu misteri untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Menurut Sukmadinata (2015: 164), penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada serta dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan menurut Sugiyono (2016: 297), untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, maka diperlukan penelitian tentang analisis kebutuhan untuk mengetahui produk yang dibutuhkan masyarakat. Pengembangan produk tersebut harus dilakukan secara efektif dan diuji untuk memastikan ketepatan kerjanya.

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu model penelitian untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk melalui langkah-langkah tertentu. Metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016: 298) dilakukan dengan 10 langkah penelitian yaitu: 1) analisis potensi & masalah, 2) pengumpulan data (analisis kebutuhan media), 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk, 8) ujicoba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal. Namun, penelitian ini digunakan dalam skala kecil sehingga peneliti hanya menggunakan 6 langkah yaitu: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data (analisis kebutuhan media), desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media kartu misteri untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis.

B. Prosedur Pengembangan Media

Langkah-langkah dalam pengembangan produk dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Potensi dan Masalah

Pada tahap analisis potensi dan masalah, peneliti melakukan sebuah observasi untuk mengetahui potensi dan masalah. Peneliti masuk ke kelas untuk mengamati kondisi di dalam kelas.

2. Pengumpulan Data

Langkah kedua yaitu peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan untuk bahan perencanaan produk. Data dan informasi yang dikumpulkan berupa analisis kebutuhan media. Peneliti juga menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan silabus di sekolah.

3. Desain Produk

Langkah ketiga yaitu peneliti merancang produk yang akan dihasilkan. Tujuannya untuk menentukan isi produk yang akan ditunjukkan dalam bentuk bagan atau *flowchart* dan selanjutnya dalam bentuk *story board*.

4. Validasi Desain

Validasi produk dilakukan setelah produk sudah dihasilkan. Validasi dalam penelitian ini menggunakan uji alfa dan uji beta. Uji alfa merupakan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, uji beta merupakan penilaian yang dilakukan oleh siswa kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

5. Revisi Desain

Peneliti melakukan revisi atau memperbaiki produk sesuai dengan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

6. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan ujicoba produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Ujicoba produk dilakukan pada kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman yang terletak di Jalan Cendrawasih 125, Mancasan Lor, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283 Telp. (0274) 4477515.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa (responden laki-laki sejumlah 10 siswa dan responden perempuan sejumlah 5 siswa).

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua macam teknik dalam mengumpulkan data, yaitu kuesioner dan angket.

1. Kuesioner

Untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan, teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner analisis kebutuhan.

2. Angket

Untuk mengumpulkan data tentang kelayakan produk, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media.

F. Penilaian Produk

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif yang mempunyai tujuan untuk menjelaskan penilaian kualitas media pembelajaran dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa.

Ada dua tahap penilaian dalam desain penelitian ini yaitu

1. Tahap pertama, melalui uji *alfa* yaitu penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
2. Tahap kedua, melalui uji *beta* yaitu penilaian yang dilakukan oleh siswa.

G. Jenis Data

Data yang diperoleh berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Yaitu data angket penilaian kualitas media dari ahli materi dan ahli media dan penilaian tanggapan siswa. Data yang dimaksud berupa nilai yang dikategorikan, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), TB (Tidak Baik), STB (Sangat Tidak Baik).

2. Data Kuantitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori yang diubah menjadi data kuantitatif yaitu sebagai data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media dan angket tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu SB: 5, B: 4, C: 3, TB: 2, STB: 1.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang diajukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

1. Instrumen Penelitian Ahli Materi

Instrumen ini berisi tentang penilaian terhadap materi dan penyampaian materi Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas materi untuk dosen ahli materi dalam bentuk angket adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

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

Kisi-kisi instrumen penelitian ini diadaptasi berdasarkan Sumiyati (2014: 158-162).

2. Instrumen Penelitian Ahli Media

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media untuk dosen ahli media dalam bentuk angket adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

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

Kisi-kisi instrumen penelitian ini diadaptasi berdasarkan Wahono (2006: 1).

Soal-soal tersebut disesuaikan dengan panduan dalam merancang media visual yaitu: pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca dan menarik (Smaldino, 2011: 78-86).

3. Tanggapan Siswa

Kisi-kisi instrumen pendapat siswa dalam bentuk angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor
1.	Aspek pembelajaran	3	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 diadaptasi berdasarkan Wahono (2006: 1).

I. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari jawaban angket yang dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan cara memberi skor menggunakan skala *Likert* dengan respon skala 5 untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Data kuantitatif yang dimaksud berupa penilaian para ahli materi, ahli media dan peserta didik, tentang kelayakan media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengubah Kategori Menjadi Nilai

Nilai kualitas media dan tanggapan siswa

Skor	Kategori	Kode
1	Sangat Tidak Baik	STB
2	Tidak Baik	TB
3	Cukup	C
4	Baik	B
5	Sangat Baik	SB

2. Menganalisis Skor

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, data yang ada dianalisis dengan menjumlah skor yang diperoleh dari penelitian. Lalu dikonversikan dengan

mengklasifikasikan hasil skor yang diperoleh dalam beberapa kategori dengan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Tabel 4. Kategorisasi Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa

Kategorisasi Penilaian Kualitas Materi Pembelajaran

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

Kategorisasi Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

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

Kategorisasi Penilaian Kualitas Tanggapan Siswa

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

Tanggapan Siswa per Kategorisasi

Skor pembelajaran didapat dari total skor terendah (3) hingga skor tertinggi (15), kemudian diklasifikasikan ke dalam 4 kategori.

Skor penyajian materi didapat dari total skor terendah (5) hingga skor tertinggi (25), kemudian diklasifikasikan ke dalam 4 kategori.

Serta skor media didapat dari total skor terendah (6) hingga skor tertinggi (30), kemudian diklasifikasikan ke dalam 4 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

Berikut ini merupakan penilaian tanggapan siswa:

$$N = X/Y$$

N : Nilai

X : Jumlah skor yang diperoleh

Y : Jumlah siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk kartu misteri untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan milik Sugiyono menggunakan 10 tahapan, namun peneliti hanya menggunakan 6 langkah, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data (analisis kebutuhan), desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba produk.

1. Hasil Potensi dan Masalah

a. Analisis Potensi

Analisis potensi mengacu pada kondisi di lapangan dan diperlukan untuk mengetahui perlu atau tidaknya pengembangan sebagai bahan penelitian. Analisis potensi dibagi menjadi dua jenis yaitu analisis potensi di sekolah dan analisis potensi media. Analisis ini didasarkan pada observasi kelas saat pembelajaran dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan observasi di lapangan yang telah dilakukan, yang berfokus pada analisis potensi di sekolah, diketahui bahwa siswa memiliki potensi untuk belajar secara aktif dan berani mengungkapkan pendapatnya. Siswa mempunyai motivasi untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Siswa memiliki keberanian dalam berbicara bahasa Prancis meskipun dalam pengucapan belum benar secara keseluruhan. Potensi tersebut dapat mendukung penggunaan media Kartu Misteri untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis di sekolah.

Di dalam kelas, siswa membutuhkan peran seorang guru dalam belajar bahasa Prancis. Siswa tidak dapat belajar mandiri secara terus menerus dikarenakan siswa belum pernah mendapatkan mata pelajaran ini sebelumnya. Untuk itulah peran guru sangat mendukung dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Fasilitas yang digunakan di dalam kelas berupa proyektor dan papan tulis. Sedangkan fasilitas yang ada di sekolah berupa lab. bahasa dan lab. komputer. Sementara media yang digunakan dalam pembelajaran adalah slide materi bahasa Prancis kelas X dalam *powerpoint* dan buku paket.

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis potensi pada media. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media Kartu Misteri mudah didapatkan karena terbuat dari bahan dasar kertas ivory. Berdasarkan aspek tujuan, media Kartu Misteri merupakan media yang dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara dan untuk menyampaikan materi pelajaran. Peneliti menggunakan media non elektronik dengan berdasarkan pada efektivitas penggunaan media yang tidak memerlukan jaringan internet dan listrik dalam penggunaannya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penyediaan media yang diperlukan dalam berbagai kondisi sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Analisis Masalah

Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis belum maksimal dan belum beragam. Belum efektifnya media yang digunakan mengakibatkan siswa belum dapat memahami materi pelajaran. Media yang digunakan lebih banyak berfokus pada buku tulis dan *powerpoint*. Belum

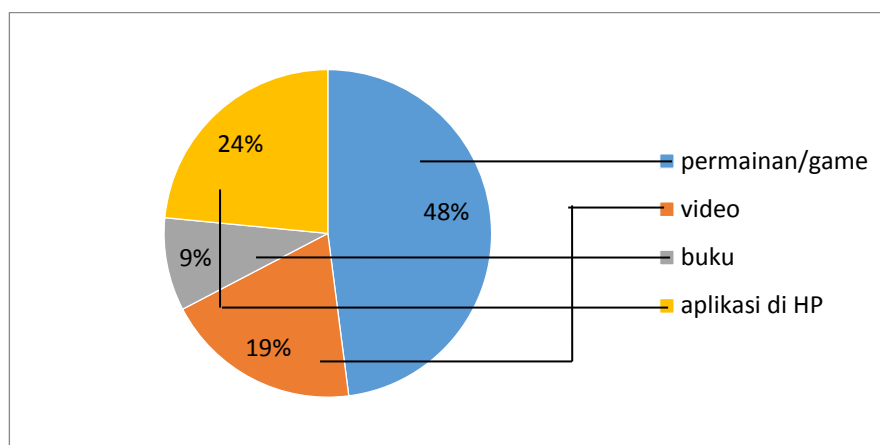
beragamnya media yang digunakan membuat siswa cepat merasa jenuh dengan pembelajaran yang ada di dalam kelas.

Selain itu belum pahamnya siswa terhadap materi pelajaran juga menyebabkan siswa merasa kesulitan ketika dihadapkan dengan latihan berbicara bahasa Prancis. Latihan keterampilan berbicara di dalam kelas juga dilaksanakan dalam waktu yang terbatas. Setiap kelas hanya mendapatkan 2x45 menit setiap minggu untuk belajar bahasa Prancis. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif ketika dilaksanakan latihan berbicara di dalam kelas.

2. Kebutuhan Media Pembelajaran

Peneliti melakukan analisis kebutuhan media agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran untuk siswa dilakukan dengan menyebarkan angket kuesioner. Kuesioner tersebut memuat beberapa pertanyaan mengenai keterampilan yang dibutuhkan, spesifikasi serta jenis media yang dibutuhkan oleh siswa.

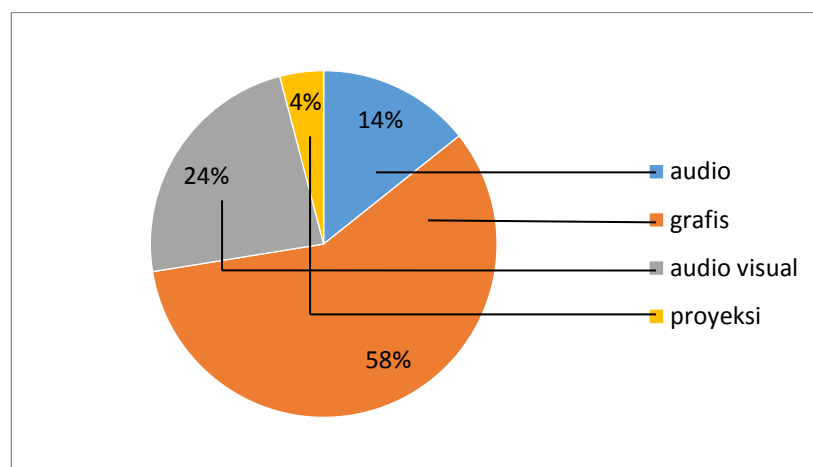
a. Media yang dibutuhkan



Gambar 3. Hasil analisis kebutuhan media yang dibutuhkan

Berdasarkan diagram tentang media yang dibutuhkan, sejumlah 48 % responden (10 siswa) membutuhkan media pembelajaran berbentuk permainan kartu. Kemudian 19 % responden (4 siswa) membutuhkan media pembelajaran berbentuk video. 24 % responden (5 siswa) membutuhkan media pembelajaran berbentuk aplikasi di hp dan sisanya membutuhkan media pembelajaran berbentuk buku. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media yang dibutuhkan untuk pelajaran bahasa Prancis berupa permainan yang dimainkan secara berkelompok. Permainan yang dimaksud mempunyai karakteristik media manual (bukan digital), bersifat sederhana dan bukan media elektronik.

b. Spesifikasi media

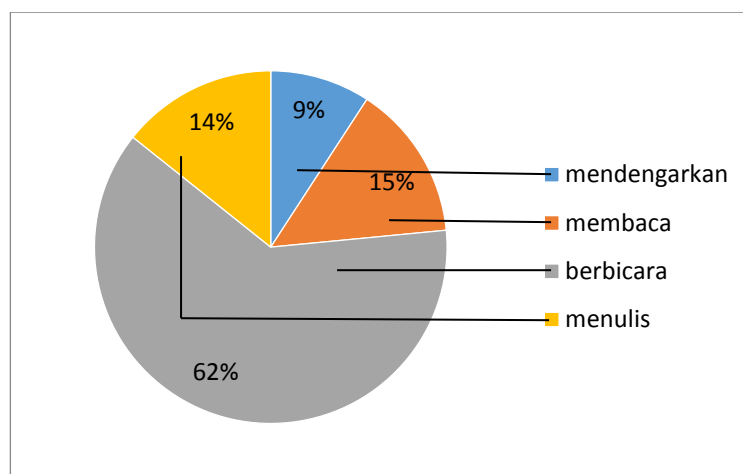


Gambar 4. Hasil analisis kebutuhan spesifikasi media

Berdasarkan diagram tentang spesifikasi media, sejumlah 58 % responden (12 siswa) membutuhkan media pembelajaran berbentuk media grafis. 14 % responden (3 siswa) membutuhkan media pembelajaran berbentuk media audio. 24 % responden (5 siswa) membutuhkan media pembelajaran berbentuk media

audio visual dan sisanya membutuhkan media pembelajaran berbentuk media proyeksi. Spesifikasi media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan, bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran bahasa Prancis dengan karakteristik media pembelajaran yang berbentuk media grafis.

c. Keterampilan yang dibutuhkan



Gambar 5. Hasil analisis kebutuhan keterampilan yang dibutuhkan

Berdasarkan diagram tentang keterampilan yang dibutuhkan, sejumlah 62 % responden (13 siswa) membutuhkan keterampilan berbicara. 15 % responden (4 siswa) membutuhkan keterampilan membaca. 14 % responden (3 siswa) membutuhkan keterampilan menulis dan sisanya membutuhkan keterampilan mendengarkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, keterampilan bahasa Prancis yang siswa inginkan untuk dipelajari lebih dalam adalah *expression orale* atau keterampilan berbicara dalam bahasa Prancis. Pokok bahasan yang mungkin dibutuhkan berdasarkan silabus bahasa Prancis kelas X serta analisis kebutuhan adalah jam, hari, tanggal, bulan, dan tahun (*situer dans le temps*).

Berdasarkan hasil ketiga aspek analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbentuk permainan kartu cocok diterapkan di SMK PI Ambarrukmo sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Peneliti mengajukan media Kartu Misteri sebagai media yang diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan berbicara. Berdasarkan analisis di sekolah, materi yang dibutuhkan di lapangan berdasarkan silabus 2013 yaitu materi *situer dans le temps*. Berikut SK, KD, materi dan indikator yang dipaparkan dalam bentuk tabel.

Tabel 5. SK, KD, Materi, Indikator

Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator
<i>Expression Orale</i>	Peserta didik memiliki kemampuan menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun	Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, (<i>heure, jour, date, mois, année</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan	<i>Situer dans le temps</i>	Siswa mampu menggunakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun dalam percakapan sehari-hari

B. Pembahasan

Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa “Kartu Misteri” untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.

1. Pengembangan Media Kartu Misteri

Pada tahap pertama yaitu analisis kebutuhan, peneliti telah menemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di sekolah. Beberapa permasalahan tersebut yaitu siswa kurang berlatih berbicara bahasa Prancis pada mata pelajaran bahasa Prancis. Pengajaran di kelas lebih terfokus pada keterampilan membaca dan menulis daripada keterampilan berbicara. 2 hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Prancis di kelas. Media pembelajaran yang digunakan di kelas berupa buku cetak yang hanya dimiliki guru, siswa tidak memiliki buku cetak dan hanya menggunakan buku tulis. Media yang kurang bervariasi membuat siswa lebih cepat merasa bosan dan tidak memiliki semangat dalam belajar bahasa Prancis.

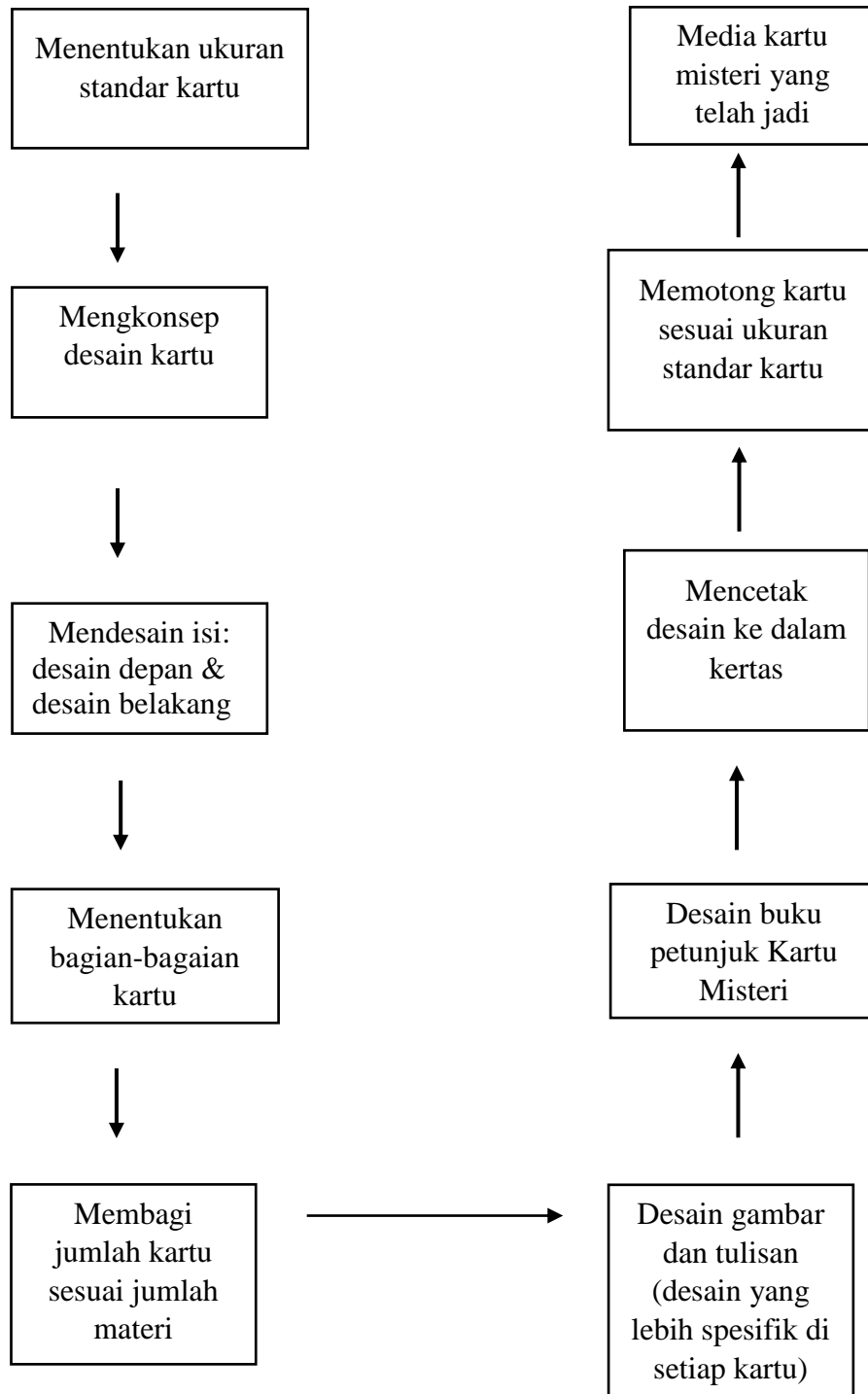
Berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan, media yang mampu digunakan untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa di kelas, meningkatkan semangat siswa dalam belajar bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara adalah media kartu Kartu Misteri. Materi pada media pembelajaran Kartu Misteri ini memiliki tiga tahapan latihan berbicara yaitu mengulang (*répéter*), menjawab (*répondre*), dan menceritakan (*raconter*) berdasarkan gambar. Tiga tahapan tersebut dapat melatih siswa dalam keterampilan berbicara, mengulang (*répéter*) untuk melatih mengucapkan kata atau kalimat, menyusun gagasan, dan bertanya dalam bahasa Prancis. Menjawab (*répondre*) untuk melatih serta menjawab pertanyaan. Menceritakan (*raconter*) berdasarkan gambar, untuk melatih kemampuan bercerita dalam bahasa Prancis.

Ketiga aspek tersebut sudah dikemas dalam satu media Kartu Misteri yang diperlukan oleh siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

a. Desain Produk

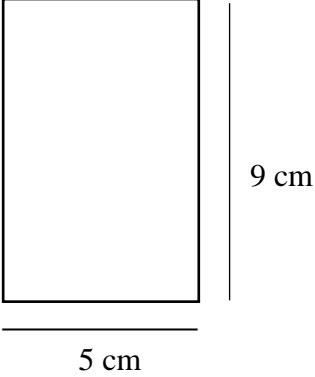
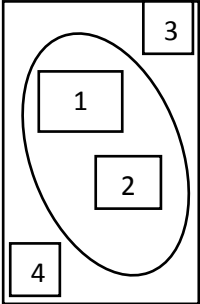
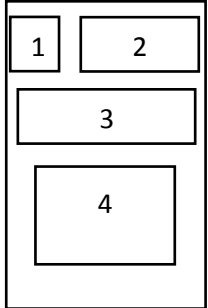
Pada tahap desain produk, peneliti merancang isi media “Kartu Misteri”, materi yang ditentukan pada media “Kartu Misteri” disesuaikan dengan Silabus 2013 yaitu materi *situer dans le temps*. Selanjutnya peneliti membuat rancangan desain produk yang dibagi menjadi 2 tahap yaitu penyusunan materi dan penyusunan tampilan media seperti pembuatan *flow chart* serta pembuatan *storyboard*.

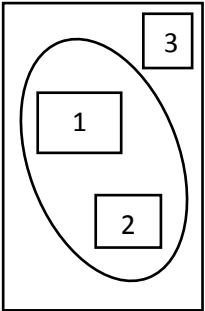
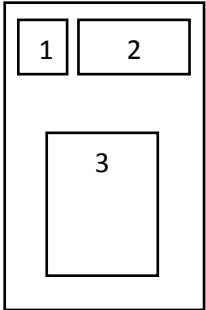
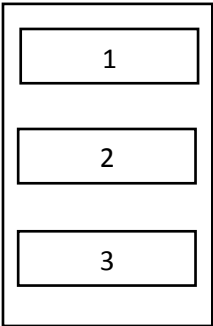
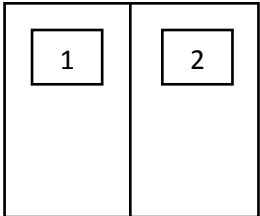
Pada tahap penyusunan materi, materi yang dipilih yaitu *situer dans le temps*. Peneliti menentukan aspek linguistik (*grammaire* dan *vocabulaire*) dan aspek komunikatif yang diaplikasikan ke dalam gambar dan soal latihan. Tahap selanjutnya yaitu penyusunan tampilan desain Kartu misteri dengan membuat *flow chart* dan *storyboard* sebagai penggambaran rancangan awal alur pembuatan media Kartu misteri.

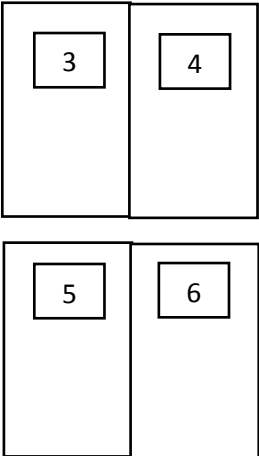
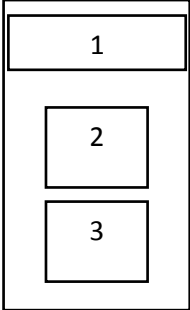
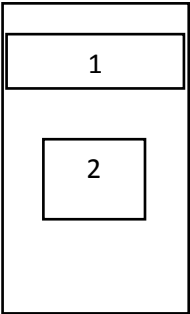
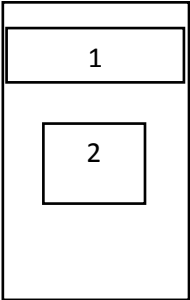
1) Pembuatan *flow chart*

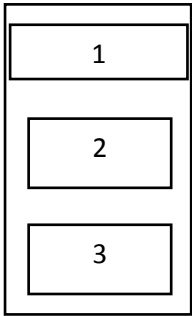
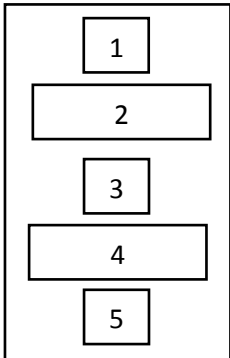
Gambar 6. Flow chart Media Kartu Misteri

2) Pembuatan *Story Board*

Rancangan desain Kartu Misteri	Keterangan
 <p>A diagram of a vertical rectangle representing the card. A horizontal line below the rectangle is labeled '5 cm'. A vertical line to the right of the rectangle is labeled '9 cm'.</p>	<p>Bahan yang digunakan yaitu kertas ivory 230 gram. Ukuran kartu yang akan dibuat yaitu 9 x 5,5 cm.</p>
<p>Desain bagian belakang kartu soal</p>  <p>A diagram showing the back of the card. It features a large oval shape in the center. Inside the oval, there are two small rectangular boxes labeled '1' and '2'. Outside the oval, there are two more small rectangular boxes labeled '3' (top right) and '4' (bottom left).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : Kartu Misteri 2. Lambang bendera prancis dan deskripsi: media digunakan untuk belajar bahasa Prancis 3. Lambang pertanyaan yang menunjukkan kartu soal 4. Nomor soal
<p>Desain bagian depan kartu soal</p>  <p>A diagram showing the front of the card. It consists of four rectangular boxes arranged vertically. The top row has two boxes labeled '1' and '2'. The second row has one box labeled '3'. The third row has one box labeled '4'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nomor kartu 2. Lambang perintah soal 3. Keterangan perintah soal 4. Soal dengan ilustrasi

<p>Desain bagian belakang kartu materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : nama media 2. Lambang yang menunjukkan media digunakan untuk belajar bahasa Prancis 3. Lambang yang menunjukkan kartu materi
<p>Desain bagian depan kartu materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lambang kartu materi 2. Judul : materi <i>situer dans le temps</i> 3. Materi dengan ilustrasi
<p>Desain cover buku petunjuk</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : buku petunjuk 2. Ilustrasi: kartu misteri 3. Keterampilan media: keterampilan berbicara 4. Tingkatan kelas: kelas X
<p>Desain isi buku petunjuk</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar isi 2. Petunjuk permainan

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Yang ada di dalam kartu misteri 4. Simbol dalam kartu 5. Profil pengembang dan pembimbing 6. Daftar pustaka
<p>Desain petunjuk permainan</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : petunjuk permainan 2. Deskripsi petunjuk permainan 3. Deskripsi petunjuk permainan
<p>Desain yang ada di dalam kartu misteri</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : yang ada di dalam kartu misteri 2. Deskripsi & ilustrasi : yang ada di dalam kartu misteri
<p>Desain simbol dalam kartu</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : simbol dalam kartu 2. Deskripsi & ilustrasi : simbol dalam kartu

<p>Desain profil pengembang dan pembimbing</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul : profil pengembang dan pembimbing 2. Deskripsi & foto : profil pengembang dan pembimbing
<p>Desain cover kardus media</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lambang UNY 2. Judul cover : Kartu Misteri 3. Ilustrasi : bendera prancis 4. Keterampilan media: keterampilan berbicara 5. Tingkatan kelas: kelas X

Gambar 7. Storyboard Media Kartu Misteri

Tahap selanjutnya yaitu membuat visualisasi desain berdasarkan *story board* yang telah dibuat dan dilengkapi dengan materi yang telah ditentukan. Aplikasi yang digunakan untuk membuat visualisasi desain ini yaitu *Corel Draw X7*. Peneliti memilih kertas ivory 230 sebagai bahan kertas cetakan Kartu Misteri, kertas ivory 260 sebagai bahan kardus kartu misteri, dan kertas HVS 80 gram untuk buku petunjuk permainan. Pemilihan bahan kertas pada media “Kartu Misteri” ini berdasarkan pada kriteria pemilihan media sesuai dengan sasaran pengguna media pembelajaran yang dimaksud.

b. Revisi Desain

1) Ahli Materi

Revisi produk dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi. Kritik dan saran dari ahli materi yaitu sebagai berikut.

Tabel 6. Kritik dan Saran Ahli Materi

No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Pola kalimat	Kalimat diperbaiki dengan menggunakan bahasa standar.
2	Kosa kata	Kesalahan kalimat diperbaiki dengan kosa kata yang benar.

Peneliti melakukan perbaikan terhadap materi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi. Berikut merupakan tabel perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti.

a) Materi Kosa kata

Tabel 7. Perbaikan Kosakata

Kosakata sebelum diperbaiki	Kosakata setelah diperbaiki
Les jours	Les jours de la semaine
Quell	Quel
Se promene	Se promène
Dine	Se dîne
Se leve	Se lève
Sept heures	Sept heures du matin
Seize heures	Quatre heures de l'après-midi
Vingt et une heures et quart	Neuf heures et quart du soir

b) Struktur kalimat

Tabel 7. Perbaikan Struktur Kalimat

Struktur kalimat sebelum diperbaiki	Struktur kalimat setelah diperbaiki
Il est quel jour?	Quel jour sommes-nous?
Dîtez la phrase de dessin	Racontez chaque dessin
Mardi, je fais des courses à dix-sept heures.	Il est mardi, je fais des courses à cinq heures de l'après-midi.
Qu'est qu'elle fait?	Qu'est-ce qu'elle fait?

2) Ahli Media

Pada tahap validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap, dengan revisi produk atau media dengan saran dari ahli media yaitu sebagai berikut

Tabel 9. Kritik dan Saran Ahli Media

No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Petunjuk permainan, isi kartu, dll., sebaiknya dibuat dalam bentuk buku saku.	Membuat buku saku yang berisi petunjuk permainan, isi kartu, dll.
2	Kontras gambar dan latar dibedakan warnanya.	Gambar diganti dengan gambar yang lebih kontras.
3	Untuk gambar yang menunjukkan ke suatu tempat sebaiknya diberikan gambar lokasi yang dituju.	Diberikan tambahan gambar lokasi yang dituju.

Peneliti melakukan perbaikan dan revisi setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli media. Berikut merupakan perbaikan atau revisi dalam media

Tabel 10. Gambar Media Sebelum dan Sesudah Direvisi

No.	Gambar Sebelum Direvisi	Gambar Setelah Direvisi
1.	 <p>Petunjuk permainan Kartu Misteri</p>	 <p>Petunjuk permainan Kartu Misteri</p>
2.	 <p>Apa saja yang ada di Kartu Misteri?</p>	 <p>Yang ada di Kartu Misteri</p>

<p>3.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Penjelasan simbol simbol di Kartu Misteri</i></p> <p>1 media Kartu Misteri ini digunakan untuk belajar bahasa Prancis.</p> <p>2 merupakan simbol pada kartu yang berisi materi.</p> <p>3 merupakan simbol pada kartu yang berisi pertanyaan.</p> <p>4 angka yang berada pada kartu pertanyaan merupakan nomor soal pertanyaan.</p> <p>5 merupakan simbol pada kartu yang berarti siswa diminta untuk berbicara / mengatakan.</p> <p>6 merupakan simbol pada kartu yang berarti siswa diminta untuk berbicara setelah guru berbicara.</p> <p>7 merupakan simbol pada kartu yang berarti siswa diminta untuk berbicara setelah guru memberikan beberapa pertanyaan singkat yang tidak tertera pada</p> <p>8 merupakan simbol pada kartu yang berarti siswa diminta untuk berbicara satu kalimat singkat di setiap gambar.</p> <p>9 merupakan simbol pada kartu yang berarti siswa diminta untuk berbicara satu kalimat dari semua gambar.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Simbol dalam Kartu Misteri</i></p> <p>1 media Kartu Misteri ini digunakan untuk belajar bahasa Prancis.</p> <p>2 merupakan simbol pada kartu yang berisi materi.</p> <p>3 merupakan simbol pada kartu yang berisi pertanyaan.</p> <p>4 angka yang berada pada kartu pertanyaan merupakan nomor soal pertanyaan.</p> <p>5 merupakan simbol pada kartu yang berarti siswa diminta untuk berbicara / mengatakan.</p> <p>6 merupakan simbol pada kartu yang berarti siswa diminta untuk berbicara setelah guru berbicara.</p> <p>8</p> <p>9</p>														
<p>4.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Profil Pengembang dan Pembimbing</i></p> <p style="text-align: center;">Profil Pengembang</p> <p> Nama : Siti Chasanah Pekerjaan : Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis UNY Alamat e-mail : chaza_shichi@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">Profil Pembimbing</p> <p> Nama : Herman, S.Pd., M.Pd. Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Prancis UNY</p>	<p style="text-align: center;"><i>Profil Pengembang dan Pembimbing</i></p> <p style="text-align: center;">Profil Pengembang</p> <p> Nama : Siti Chasanah Pekerjaan : Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis UNY CP : 08131354179</p> <p style="text-align: center;">Profil Pembimbing</p> <p> Nama : Herman, S.Pd., M.Pd. Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Prancis UNY CP : 0822715236</p> <p style="text-align: center;">11</p>														
<p>5.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Daftar Pustaka</i></p> <p>Materi : Buku Le mag méthode de français halaman 76, 78, 82. Buku écho 1 méthode de français halaman 33 dan 63 https://apprendrefrancais.net/, dengan ubahan menurut keperluan</p> <p>Gambar : https://www.istockphoto.com/fr/ https://www.dreamstime.com/ https://stock.adobe.com/ https://123.rf.com/ https://canstockphoto.com/</p>	<p style="text-align: center;"><i>Daftar Pustaka</i></p> <p>Materi : Himber, Céline dkk. 2006. Le Mag' Méthode de Français. Paris: Hachette. Halaman 76, 78, 82 Girardet J. dkk. 2008. Écho 1 Méthode de Français. Paris: CLE International. Halaman 33 dan 63 https://apprendrefrancais.net/, diakses pada Juni 2019</p> <p>Gambar : https://www.istockphoto.com/fr/ https://www.dreamstime.com/ https://stock.adobe.com/ https://123.rf.com/ https://canstockphoto.com/, diakses pada Juni 2019</p> <p style="text-align: center;">12</p>														
<p>6.</p>	<p style="text-align: center;">Materi 2 Les jours de la semaine</p> <p style="text-align: center;">MAI 2019</p> <p>lundi, mardi, mercredi, vendredi, jeudi, samedi, dimanche</p> <p>contoh : quel jour-est il? il est lundi</p>	<p style="text-align: center;">Materi 2 Les jours de la semaine</p> <p style="text-align: center;">MAI 2019</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>DIMANCHE</td><td>5</td></tr> <tr><td>LUNDI</td><td>6</td></tr> <tr><td>MAEDI</td><td>7</td></tr> <tr><td>MERCREDI</td><td>1 8</td></tr> <tr><td>JEUDI</td><td>2 9</td></tr> <tr><td>VENREDI</td><td>3 10</td></tr> <tr><td>SAMEDI</td><td>4 11</td></tr> </table> <p>contoh : quel jour sommes-nous? il est lundi</p>	DIMANCHE	5	LUNDI	6	MAEDI	7	MERCREDI	1 8	JEUDI	2 9	VENREDI	3 10	SAMEDI	4 11
DIMANCHE	5															
LUNDI	6															
MAEDI	7															
MERCREDI	1 8															
JEUDI	2 9															
VENREDI	3 10															
SAMEDI	4 11															

7.		
8.		

Tahap selanjutnya media kartu dicetak dalam ukuran 5,5 cm x 9 cm dengan kertas ivory 230 dan buku petunjuk dicetak dalam ukuran 5,5 cm x 9 cm dengan kertas HVS 80 gram. Untuk kardus kemasan kartu menggunakan ukuran 6,0 cm x 9,5 cm dengan kertas ivory 260. Pemilihan bahan kertas pada media “Kartu Misteri” ini berdasarkan pada kriteria pemilihan media sesuai dengan sasaran pengguna media pembelajaran yang dimaksud serta dimaksudkan agar media bersifat tahan lama dan tidak gampang rusak.

Media “Kartu Misteri” terdiri dari satu set kardus kartu yang berisi buku petunjuk permainan, kartu materi dan kartu soal pertanyaan. Petunjuk permainan terdiri dari 13 halaman yaitu cover depan, petunjuk permainan, yang ada di kartu misteri, simbol dalam kartu, profil pengembang dan pembimbing serta daftar pustaka. Kartu materi terdiri dari 15 kartu dengan materi *situer dans le temps*

yang terbagi dalam 3 sub materi yaitu 3 kartu dengan materi *l'heure*, 1 kartu dengan materi *les jours de la semaine*, dan 11 kartu dengan materi *les activités quotidiennes*. Kartu soal pertanyaan terdapat 50 kartu dengan masing-masing berisi soal berdasarkan 3 sub materi. Kartu materi dan kartu soal diberikan ilustrasi masing-masing sesuai materi. Gambar-gambar yang dilampirkan digunakan untuk mengilustrasikan gambar jam, gambar kalender yang berisi nama-nama hari dan gambar aktivitas sehari-hari. Peneliti menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* untuk mendesain karena menghasilkan kualitas gambar yang detail dan tajam.

Perancangan desain media “Kartu Misteri” menjadi hal yang paling diperhatikan agar memberikan kesan menarik bagi pengguna media. Penulis menggunakan warna biru tua untuk warna belakang kartu. Warna biru tua ini menggambarkan efek kerja sama, professional, menenangkan, dan merangsang pikiran menjadi jernih. Warna biru tua dipadukan dengan warna-warna terang seperti biru muda dan putih dengan maksud agar dapat memfokuskan objek bagi pengguna media. Pemilihan warna media yang tepat dapat memberikan respon aktif, kegembiraan, menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi pada siswa.

2. Kualitas Kartu Misteri

Peneliti melakukan uji kelayakan media setelah membuat desain produk atau media. Untuk mengetahui kelayakan media kartu misteri, dilakukan dengan validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan revisi sesuai

dengan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media setelah materi dan media divalidasi.

a. Validasi Media

Tahap berikutnya yaitu validasi desain menggunakan *uji alfa* dan *uji beta*. Uji alfa adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan uji beta adalah penilaian yang dilakukan oleh siswa kelas X PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A. validasi materi dilakukan 2 tahap. Berikut hasil validasi ahli materi.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap	Jumlah skor yang diperoleh	Skor maksimum	Kategori
1	65	90	Baik
2	74	90	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, pada tahap 1, peneliti memperoleh persentase validasi materi sebesar 72,2% atau skor validasi materi sebesar 65. Sedangkan pada tahap 2, peneliti memperoleh persentase validasi materi sebesar 82,2% atau skor validasi materi sebesar 74, skor ini dapat menunjukkan bahwa materi masuk kategori “sangat baik” atau layak digunakan atau diujicobakan di lapangan dengan revisi dan saran ahli materi.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Drs. Rohali, M.Hum. Validasi dilakukan dalam 2 tahap. Berikut hasil validasi ahli media.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media

Tahap	Jumlah skor yang diperoleh	Skor maksimum	Kategori
1	48	70	Baik
2	65	70	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, pada tahap 1, peneliti memperoleh persentase validasi media sebesar 68,5% atau skor media sebesar 48. Sedangkan pada tahap 2, peneliti memperoleh persentase validasi media sebesar 92,8% atau skor validasi media sebesar 65, skor ini dapat menunjukkan bahwa media masuk kategori “sangat baik” atau layak digunakan atau diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

b. Uji Coba Produk

Tahap terakhir adalah ujicoba produk, produk media yang sudah mendapatkan validasi ahli materi dan ahli media, diujicobakan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada kelas X.PH.1 dengan jumlah responden penelitian berjumlah 15 siswa. Ujicoba dilakukan pada hari Kamis tanggal 10 Oktober 2019 di ruang kelas X.PH.1. Ujicoba dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Waktu yang dibutuhkan kurang lebih 90 menit untuk uji coba media kartu misteri. Peneliti membagikan kartu soal secara acak kepada setiap siswa.

Prosedur Penggunaan Kartu Misteri

Dalam proses pembelajaran, guru mengaplikasikan Kartu Misteri pada tahap eksplorasi dan elaborasi. Berikut ini adalah prosedur penggunaan Kartu Misteri pada pengambilan data untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X:

- 1) Pada tahap eksplorasi, guru membagi siswa satu kelas dalam 3 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 siswa.
- 2) Guru membagikan kartu materi di setiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 15 kartu materi.
- 3) Guru menjelaskan materi dan memberikan contoh materi *situer dans le temps* kepada siswa.
- 4) Guru membacakan cara mengujarkan materi *situer dans le temps*. Siswa diminta untuk mengulang ujaran yang diucapkan oleh guru berdasarkan kartu materi.
- 5) Pada tahap elaborasi, guru membagikan kartu soal secara acak pada setiap siswa.
- 6) Kartu soal diletakkan diatas meja, bagian belakang menghadap ke atas.
- 7) Siswa hanya diperbolehkan membuka kartu soal ketika gilirannya tiba.
- 8) Guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab kartu soal.
- 9) Siswa diminta menjawab pertanyaan dan mengujarkan jawaban berdasarkan pertanyaan yang ada pada kartu soal.
- 10) Siswa yang sudah menjawab pertanyaan dapat menunjuk siswa lain untuk menjawab kartu soal.

Proses pembelajaran menggunakan Kartu Misteri dilakukan dalam durasi 60 menit, siswa belajar dengan kartu materi sebanyak 15 kartu dengan menyimak penjelasan guru dan menirukan ujaran atau cara pengucapan materi. Jumlah total kartu soal yang ada pada kartu misteri yaitu 50 kartu soal. Guru membagikan 3 kartu pada setiap siswa, 1 siswa menjawab 3 kartu soal. Guru hanya menggunakan

45 kartu soal dikarenakan pada saat pengambilan data, siswa yang hadir sebanyak 15 siswa. Hal ini dilakukan agar setiap siswa mendapatkan jumlah kartu soal yang sama. 30 menit digunakan oleh siswa untuk mengisi angket kelayakan media. Waktu satu kali tatap muka mata pelajaran bahasa Prancis yaitu 90 menit dengan durasi 2 jam pelajaran dimana 1 jam pembelajaran dalam waktu 45 menit.

Untuk mengetahui hasil uji coba yang dilakukan di lapangan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket diberikan kepada siswa dengan memiliki 3 aspek pembelajaran, aspek penyajian materi dan aspek media.

Tabel 13. Hasil Angket Kelayakan Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Jumlah Siswa	Nilai
1	Pembelajaran	3	171	15	11,4
2	Penyajian Materi	5	301	15	20,7
3	Media	5	303	15	20,2
Jumlah Nilai		51,67			
Kategori		Baik			

Angket hasil uji coba lapangan diisi oleh 15 siswa dengan 3 indikator utama yaitu aspek pembelajaran, aspek penyajian materi dan aspek media. Peneliti memperoleh persentase sebesar 76% atau skor sebesar 11,4 pada aspek pembelajaran. Persentase sebesar 80,3% atau skor sebesar 20,07 pada aspek penyajian materi dan persentase sebesar 67,3% atau skor sebesar 20,20 pada aspek media. Setelah semua aspek dijumlahkan diperoleh persentase sebesar 73,8% atau skor keseluruhan sebesar 51,67. Berdasarkan jumlah nilai keseluruhann dapat disimpulkan bahwa hasil produk termasuk dalam kategori “baik” dan telah menunjukkan media pembelajaran “Kartu Misteri” layak

digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X. Produk media “Kartu Misteri” tentunya memungkinkan untuk dikembangkan lagi dengan tema pelajaran yang lain.

C. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media “Kartu Misteri” dengan materi *situer dans le temps* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Media Kartu Misteri masih membutuhkan bantuan guru dalam memberikan contoh cara melafalkan materi, hal ini dikarenakan media kartu termasuk media non elektronik.
2. Media hanya berfokus pada keterampilan berbicara.
3. Materi dalam kartu misteri masih terbatas dan belum bisa mencakup materi dalam jumlah yang banyak.
4. Penelitian terbatas di satu lembaga, yaitu SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah R&D dari Sugiyono. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa pengembangan media “Kartu Misteri” yang berukuran kartu 5,5 x 9,0 cm untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X dengan materi *situer dans le temps*. Desain gambar dalam media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dan untuk bahan kertas cetakan menggunakan kertas ivory 230 untuk kartu misteri, kertas ivory 260 untuk kardus kemasan kartu serta kertas HVS 80 gram untuk petunjuk permainan kartu.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa, dapat disimpulkan bahwa kualitas media “Kartu Misteri” layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X dengan materi *situer dans le temps*. Ahli materi telah memberikan persentase validasi materi sebesar 82,2% atau skor validasi materi sebesar 74 dengan kategori “sangat baik” sehingga media layak diujicobakan. Kemudian ahli media memberikan persentase validasi media sebesar 92,8% atau skor validasi media sebesar 65 dengan kategori “sangat baik” sehingga media layak diujicobakan. Setelah diujicobakan, diperoleh persentase dari tanggapan siswa sebesar 73,8% atau skor keseluruhan sebesar 51,67 dengan kategori “baik” atau media

pembelajaran “Kartu Misteri” layak digunakan untuk media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X di sekolah.

B. Saran

Terdapat beberapa saran bagi peneliti yang ingin mengembangkan media Kartu Misteri, yaitu sebagai berikut:

1. Media Kartu Misteri dapat dikembangkan untuk keterampilan bahasa Prancis lainnya, tidak hanya sebatas pada keterampilan berbicara.
2. Media Kartu Misteri dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif.
3. Pemilihan desain isi, warna, ilustrasi, *font* tulisan perlu diperhatikan agar media dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2013. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danajaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fachrullozzy, Aziz dan Erta Mahyudin. 2016. *Pembelajaran Bahasa Asing Tradisional Dan Kontemporer*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Girardet J. dkk. 2008. *Écho 1 Méthode de Français*. Paris: CLE International.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Himber, Céline dkk. 2006. *Le Mag' Méthode de Français*. Paris: Hachette.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Iskandarwassid dan Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Kustandi, Cecep dkk. 2013. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Miarso Yusufhadi. 2015. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Muhammad, M. 2011. *Metodologi Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM.
- PERMENDIKBUD Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Bahasa*. Bandung: Adicita.
- Purbani, Widyastuti dkk. 2017. *Suplemen Pedoman Tugas Akhir. TAS/TAKS/TABS*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi & Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Kelapa Gading.
- Smaldino. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dkk. 2002. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Penerbit Sinar Baru.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue*. Paris: CLE International.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

JURNAL

- Lutfiani, Anis. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari https://eprints.uny.ac.id/49329//1/skripsi%2520lengkap_anis%2520lutfiani.pdf/ pada tanggal 29 Maret 2019.
- Saville-Troike, Muriel. 2006. *Introducing Second Language Acquisition*. New York: Cambridge University Press. Diakses dari Cambridge University Press pada tanggal 03 Februari 2020.
- Sudipa, I Nengah. 2013. *Pemerolehan Bahasa Ibu: Komunikatif, Integratif, dan Ekspresif*. Diakses dari <https://repositori.unud.ac.id/proteted/storage/upload/repositori/ID3/19540731197911100110> pada tanggal 04 Februari 2020.
- Sumiyati, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Lampau Bahasa Prancis Mahasiswa*. Jurnal. Yogyakarta: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2530> pada tanggal 12 April 2019.
- Supriadi. 2017. "Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada siswa SMK". Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/14050/pdf> pada tanggal 03 Februari 2020.
- Wahono, Romi Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari https://www.academia.edu/6538479/Aspek_dan_Kriteria_Penilaian_Media_Pembelajaran pada tanggal 03 Februari 2020.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

- a.* RPP**
- b.* Naskah Materi**
- c.* Silabus Kelas X**

Lampiran 1. a.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KOMPETENSI KEAHLIAN	:	PERHOTELAN
MATA PELAJARAN	:	BAHASA PRANCIS
SEMESTER	:	1 (GASAL)
KELAS	:	X
KOMPETENSI DASAR	:	4.3 Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, (<i>heure, jour, date, mois, année</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan tektransaksional tulis dan lisan
MATERI POKOK	:	Bahasa Prancis (<i>Éxpression Orale</i>) <i>Situer dans le temps</i>
ALOKASI WAKTU	:	2 JP (@45MENIT)
JUMLAH PERTEMUAN	:	1

A. Kompetensi Inti (KI)

KI.3	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaran, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI.4	Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 4.3 Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, (*heure, jour, date, mois, année*) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 4.3.1 Menggunakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, (*heure, jour, date, mois, année*) dalam percakapan sehari-hari

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan kegiatan membaca, observasi, dan roleplay diharapkan peserta didik dapat:

1. Mampu mengenal kalimat affirmative dan interrogative dalam tema *situer dans le temps*.
2. Mampu mengaplikasikan kalimat affirmative dan interrogative dalam tema *situer dans le temps* secara lisan.

E. Materi Pembelajaran

1. Faktual
 - Tema : *situer dans le temps*
 - Kalimat affirmative dan interogatif
2. Konseptual
 - Rumus kalimat affirmative
3. Prosedural
 - Penyusunan kalimat affirmative ke kalimat interrogative
 - Penyusunan kalimat interogatif dengan menggunakan kata tanya (*les mots interrogatif*).
4. Metakognitif
 - Mengaplikasikan kalimat affirmative dan interrogative
5. Pendekatan, Model, dan Metode
 - a. Pendekatan berfikir : Sientific
 - b. Model Pembelajaran : Discovery learning
 - c. Metode Pembelajaran : Observasi, membaca, dan roleplay.
6. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan	
1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan, menyiapkan media dan alat serta	10 menit

<p>buku yang diperlukan).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 3. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Guru menyampaikan lingkup dan penilaian yang akan digunakan. 5. Guru menanyakan kembali materi yang dipelajari sebelumnya serta mengaitkan materi tersebut dengan materi baru yang akan dipelajari. 		
2. Kegiatan Inti		
Mengamati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menayangkan materi tentang <i>situer dans le temps</i>. 2. Meminta dan membimbing siswa untuk mengamati materi tentang <i>situer dans le temps</i> dalam kartu misteri. 	70 menit
Menanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan jenis kalimat yang terdapat pada materi tentang <i>situer dans le temps</i> dalam kartu misteri. 	
Mencoba/ mengumpul kan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta siswa untuk melafalkan materi tentang <i>situer dans le temps</i> dalam kartu misteri. 2. Meminta siswa untuk memahami penggunaan kata yang ada di materi dalam kartu misteri tentang <i>situer dans le temps</i>. 	
Mengasosi asi/mengan alisis informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan latihan pada siswa dengan menjawab pertanyaan pada media kartu misteri secara lisan per individu. 2. Mengkoreksi jawaban. 	
Mengkom unikasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pada siswa tentang jawaban yang benar, jika masih terdapat kesalahan pelafalan pada siswa. 	
3. Penutup		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran pada pertemuan ini. 2. Guru dan Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas pada pertemuan ini. 3. Guru dan peserta didik menutup kegiatan dengan mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. 4. Guru mengucapkan salam penutup / perpisahan. 		10 menit

7. Media, Alat dan Sumber Belajar

a. Alat dan media pembelajaran :

- Alat yang digunakan berupa laptop, LCD, proyektor, dan papan tulis.
- Media yang digunakan berupa media kartu misteri dengan dengan model *roleplay*, materi dalam kartu dan PPT.

b. Sumber belajar :

- Girardet, J dkk. 2008. *écho 1 Méthode de Français*. Paris: CLE International.
- Himber, Céline dkk. 2006. *Le Mag' 1 Méthode de Français*. Paris: Hachette.
- Situs internet <https://apprendrefrançais.net/>

8. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

a. Teknik : Non Test

b. Bentuk

- Penilaian pengetahuan : -
- Penilaian keterampilan : latihan berbicara

Yogyakarta, 03 Oktober 2019

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran



Feri Trisianti, S.Pd.

Pengajar



Siti Chasanah

Lampiran Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	T H B	Soal
<p>4.3</p> <p>Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, (<i>heure, jour, date, mois, année</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan tektransaksional tulis dan lisan.</p>	<p>4.3.1</p> <p>Menggunakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, (<i>heure, jour, date, mois, année</i>) dalam percakapan sehari-hari.</p>	<p>Setelah melakukan kegiatan membaca, observasi, dan roleplay diharapkan peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengenal kalimat affirmative dan interrogative dalam tema <i>situer dans le temps</i>. 2. Mampu mengaplikasikan kalimat affirmative dan interrogative dalam tema <i>situer dans le temps</i> secara lisan. 	<p>Melafalkan kalimat afirmatif dan menjawab kalimat interogatif</p>		

Penilaian Hasil / Skor

Penilaian hasil / skor diambil dari jawaban siswa sesuai konteks soal.

No 1 s.d. 13

No	Aspek yang dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		2	4	6	8	10
1	Ketepatan pelafalan kata					
2	Kelancaran					
Jumlah skor:						

Keterangan: 2. Sangat kurang

4. Kurang

6. Cukup

8. Baik

10. Sangat baik

No 14 s.d. 50

No	Aspek yang dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan teks					
2	Ketepatan pelafalan kata					
3	Ketepatan kalimat					
4.	Kelancaran					
Jumlah skor:						

Keterangan: 1. Sangat kurang

2. Kurang

3. Cukup

4. Baik

5. Sangat baik

Lampiran 1. b.

Naskah Materi

Kompetensi

Keterampilan Berbicara (*Expression Orale*)

Kompetensi Dasar

Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam dan hari (*heure et jour*) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.

Indikator Keberhasilan

Siswa mampu menggunakan jam dan hari dalam percakapan sehari-hari.

Kompetensi Berbahasa

A. Unsur Kebahasaan

1. *Vocabulaire*:

a. L'heure



: sept heures du matin



: sept heures et quart du matin



: sept heures et demie du matin



: midi



: douze heures et quart de l'après-midi



: quatre heures de l'après-midi

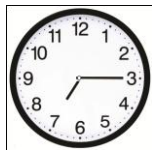


: cinq heures et demie de l'après-midi



: neuf heures et quart du soir

Par exemple :



Il est quelle heure?

Il est sept heures et quart du matin

b. Les jours de la semaine

MAI 2019




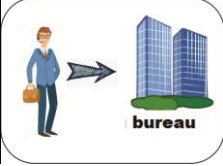




DIMANCHE		5
LUNDI		6
MARDI		7
MERCREDI	1	8
JEUDI	2	9
VENDREDI	3	10
SAMEDI	4	11




Par exemple :

Quel jour sommes-nous?

Il est lundi

c. Les activités quotidiennes

L'activité	Par exemple
 se lever	Je me lève Tu te lèves Il se lève à quelle heure? Il se lève à six heures du matin
 se laver	Tu te laves Il se lave Tu te laves à quelle heure? Je me lave à sept heures du matin
 prendre le petit déjeuner	Tu prends le petit déjeuner Il prend le petit déjeuner Tu prends le petit déjeuner à quelle heure? Je prends le petit déjeuner à sept heures et demie du matin
 aller au travail	Tu vas au travail Il va au travail Tu vas au travail à quelle heure? Je vais au travail à huit heures du matin
 aller à l'école	Je vais à l'école Tu vas à l'école Il va à l'école à quelle heure? Il va à l'école à huit heures du matin
 déjeuner	Tu déjeunes Il déjeune Tu déjeunes à quelle heure? Je déjeune à midi
 se promener	Je me promène Tu te promènes Elle se promène à quelle heure? Elle se promène à quatre heures de l'après-midi
 faire des courses	Tu fais des courses Elle fait des courses Tu fais des courses à quelle heure? Je fais des courses à cinq heures de l'après-midi

 préparer le dîner	Je prépare le dîner Tu prepares le dîner Elle prépare le dîner à quelle heure? Elle prépare le dîner à six heures du soir
 dîner	Je dîne Il dîne Tu dînes à quelle heure? Je dîne à sept heures du soir
 se coucher	Je me couche Tu te couches Elle se couche à quelle heure? Elle se couche à neuf heures du soir

2. Grammaire

- ✓ Les verbes : se lever, se laver, prendre le petit déjeuner, aller au travail, aller à l'école, déjeuner, se promener, faire des courses, préparer le dîner, dîner, se coucher.
- ✓ Konjugasi :

le verbe -er : déjeuner, diner, préparer le dîner		déjeuner
	Je	déjeune
	Tu	déjeunes
	Il/ Elle	déjeune
	Nous	déjeunons
	Vous	déjeunez
Ils/ Elles	déjeunent	

le verbe -re : prendre le petit déjeuner		prendre le petit déjeuner
	Je	prends le petit déjeuner
	Tu	prends le petit déjeuner
	Il/ Elle	prend le petit déjeuner
	Nous	prenons le petit déjeuner
	Vous	prenez le petit déjeuner
Ils/ Elles	prennent le petit déjeuner	

le verbe pronominal (se ...) :		se coucher
	Je	me couche
	Tu	te couches

se réveiller, se laver, se promener, se coucher.	Il/ Elle	se couche
	Nous	nous couchons
	Vous	vous couchez
	Ils/ Elles	se couchant

Le verbe irrégulier : faire des courses		faire des courses
	Je	fais des courses
	Tu	fais des courses
	Il/ Elle	fait des courses
	Nous	faisons des courses
	Vous	faites des courses
	Ils/ Elles	font des courses

Le verbe irrégulier : aller au travail, aller à l'école		aller au travail
	Je	vais au travail
	Tu	vas au travail
	Il/ Elle	va au travail
	Nous	allons au travail
	Vous	allez au travail
	Ils/ Elles	vont au travail

- ✓ Les pronoms / noms : je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles.
- ✓ Les adverbes : à six heures, etc. (complément circonstanciel du temps).
- ✓ Present de l'indicatif
- ✓ Konstruksi kalimat untuk menyatakan aktifitas

S + V + Adv

S : sujet (pronom / nom)

V : verbe

Adv : adverbe (complément circonstanciel du temps)

Vocabulaire

- ✓ L'heure : cinq, six, sept, huit, midi, douze, treize, quatorze, seize, dix-sept, dix-huit, dix-neuf, vingt, vingt et un, vingt-deux, et quart, et demie.
- ✓ Les jours de la semaine : lundi, mardi, mercredi, vendredi, jeudi, samedi, dimanche.

- ✓ Les activités quotidiennes : se lever, se laver, prendre le petit déjeuner, aller au travail, aller à l'école, déjeuner, se promener, faire des courses, préparer le dîner, dîner, se coucher.

B. Exercises

- ✓ **Répétez la phrase du professeur!**

1. Elle s'appelle Sylvia.

Il est samedi.

Il est sept heures du matin.

Elle se lève.

Samedi



Sylvia

→

Elle s'appelle Sylvia.

Il est samedi.

Il est sept heures du matin.

Elle se lève.

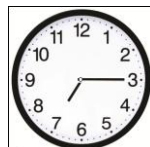
2. Je m'appelle ...

Il est samedi.

Il est sept heures et quart du matin.

Je me lève.

Samedi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est samedi.

Il est sept heures et quart du matin.

Je me lève.

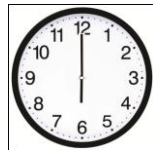
3. Elle s'appelle Mélissa.

Il est mardi.

Il est six heures du matin.

Elle se lave.

Mardi



Mélissa

→

Elle s'appelle Mélissa.

Il est mardi.

Il est six heures du matin.

Elle se lave.

4. Je m'appelle ...

Il est mardi.

Il est sept heures du matin.

Je prends le petit déjeuner.

Mardi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est mardi.

Il est sept heures du matin.

Je prends le petit déjeuner.

5. Il s'appelle Silvio.

Il est lundi.

Il est six heures et demie du matin.

Il va au travail.



→

Il s'appelle Silvio.

Il est lundi.

Il est six heures et demie du matin.

Il va au travail.

6. Je m'appelle ...

Il est jeudi.

Il est sept heures du matin.

Je vais au travail.



→

Je m'appelle ...

Il est jeudi.

Il est sept heures du matin.

Je vais au travail.

7. Elle s'appelle Marrie.

Il est jeudi.

Il est six heures et quart du matin.

Elle va à l'école.



→

Elle s'appelle Marrie.

Il est jeudi.

Il est six heures et quart du matin.

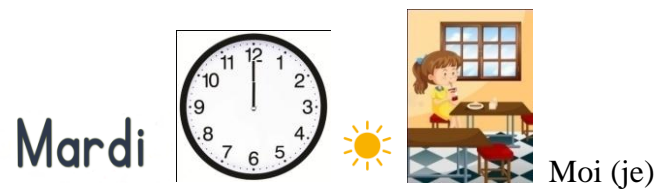
Elle va à l'école.

8. Je m'appelle ...

Il est mardi.

Il est midi.

Je déjeune.



→

Je m'appelle ...

Il est mardi.

Il est midi.

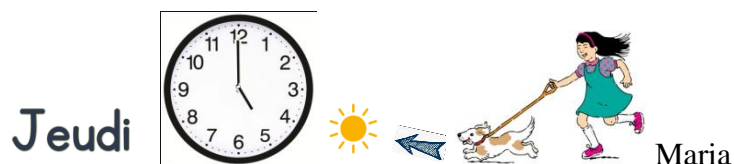
Je déjeune.

9. Elle s'appelle Maria.

Il est jeudi.

Il est cinq heures de l'après-midi.

Elle se promène.



→

Elle s'appelle Maria.

Il est jeudi.

Il est cinq heures de l'après-midi.

Elle se promène.

10. Je m'appelle ...

Il est lundi.

Il est cinq heures et demie de l'après-midi.

Je fais des courses.

Lundi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est lundi.

Il est cinq heures et demie de l'après-midi.

Je fais des courses.

11. Elle s'appelle Carol.

Il est mercredi.

Il est six heures et demie du soir.

Elle prépare le dîner.

Mercredi



Carol

→

Elle s'appelle Carol.

Il est mercredi.

Il est six heures et demie du soir.

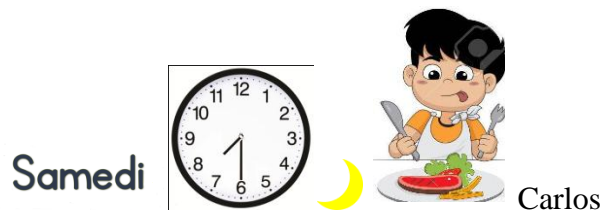
Elle prépare le dîner.

12. Elle s'appelle Carlos.

Il est samedi.

Il est sept heures et demie du soir.

Elle dîne.



→

Elle s'appelle Carlos.

Il est samedi.

Il est sept heures et demie du soir.

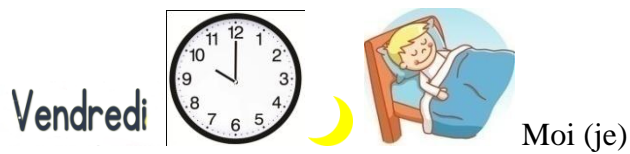
Elle dîne.

13. Je m'appelle ...

Il est vendredi.

Il est dix heures du soir.

Je me couche.



→

Je m'appelle ...

Il est vendredi.

Il est dix heures du soir.

Je me couche.

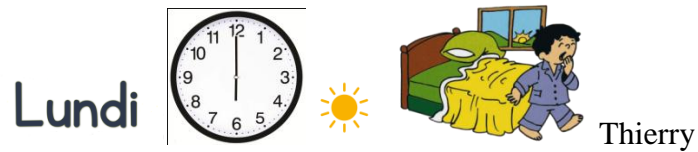
✓ **Répondez aux questions du professeur!**

14. Il s'appelle comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce qu'il fait?



→

Il s'appelle Thierry.

Il est lundi.

Il est six heures du matin.

Il se lève.

15. Tu t'appelles comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce que tu fais?



→

Je m'appelle ...

Il est dimanche.

Il est sept heures et demie du matin.

Je me lave.

16. Il s'appelle comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce qu'il fait?



→

Il s'appelle Charles.

Il est jeudi.

Il est sept heures du matin.

Il se lave.

17. Tu t'appelles comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce que tu fais?

Vendredi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est vendredi.

Il est huit heures du matin.

Je prends le petit déjeuner.

18. Il s'appelle comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce qu'il fait?

Mercredi



Nicolas

→

Il s'appelle Nicolas.

Il est mercredi.

Il est sept heures du matin.

Il va au travail.

19. Tu t'appelles comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce que tu fais?

Mardi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est mardi.

Il est sept heures du matin.

Je vais à l'école.

20. Il s'appelle comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce qu'il fait?

Lundi



Antoine

→

Il s'appelle Antoine.

Il est lundi.

Il est six heures du matin.

Il va à l'école.

21. Tu t'appelles comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce que tu fais?

Mercredi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est mercredi.

Il est douze heures et demie de l'après-midi.

Je déjeune.

22. Elle s'appelle comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce qu'elle fait?

Jeudi



Élise

→

Elle s'appelle Élise.

Il est jeudi.

Il est quatre heures et quart de l'après-midi.

Elle se promène.

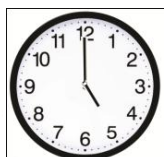
23. Tu t'appelles comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce que tu fais?

Vendredi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est vendredi.

Il est cinq heures de l'après-midi.

Je fais des courses.

24. Elle s'appelle comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce qu'elle fait?

Mardi



Jeanne

→

Elle s'appelle Jeanne.

Il est mardi.

Il est sept heures du soir.

Elle prépare le dîner.

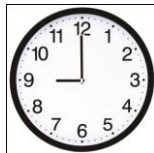
25. Tu t'appelles comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce que tu fais?

Lundi



Moi (je)

→

Je m'appelle ...

Il est lundi.

Il est neuf heures du soir.

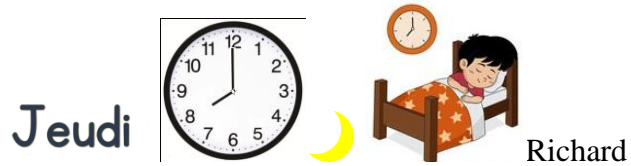
Je me couche.

26. Il s'appelle comment?

Quel jour sommes-nous?

Il est quelle heure?

Qu'est-ce qu'il fait?



→

Il s'appelle Richard.

Il est jeudi.

Il est huit heures du soir.

Il se couche.

✓ **Racontez chaque dessin!**

27.



→ Je m'appelle ... Il est mardi. Il est six heures et demie du matin. Je me lève.

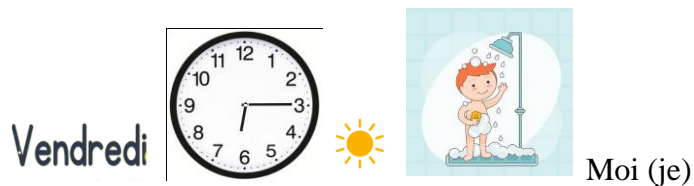
28.



→ Elle s'appelle Julie. Il est jeudi. Il est six heures et demie du matin.

Elle se lave.

29.



→ Je m'appelle ... Il est vendredi. Il est six heures et quart du matin.

Je me lave.

30.



→ Elle s'appelle Maurane. Il est samedi. Il est sept heures et demie du matin.
Elle prend le petit déjeuner.

31.



→ Je m'appelle ... Il est vendredi. Il est huit heures du matin.
Je vais au travail.

32.



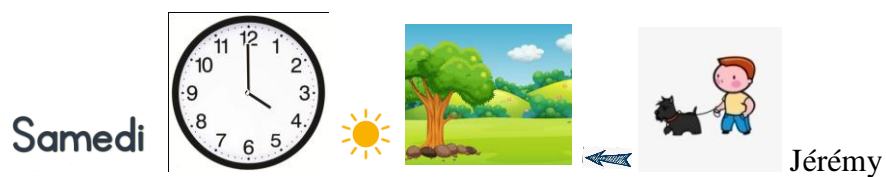
→ Il s'appelle Marco. Il est jeudi. Il est six heures et demie du matin.
Il va à l'école.

33.



→ Je m'appelle ... Il est mardi. Il est midi. Je déjeune.

34.

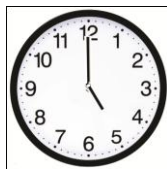


→ Il s'appelle Jérémy. Il est samedi. Il est quatre heures de l'après-midi.

Il se promène.

35.

Mardi



Moi (je)

→ Je m'appelle ... Il est mardi. Il est cinq heures de l'après-midi.

Je fais des courses.

36.

Jeudi



François

→ Il s'appelle François. Il est jeudi. Il est six heures du soir.

Il prépare le dîner.

37.

Jeudi



Moi (je)

→ Je m'appelle ... Il est jeudi. Il est sept heures du soir. Je dîne.

✓ Racontez les dessins !

38.

Mercredi



Sophie

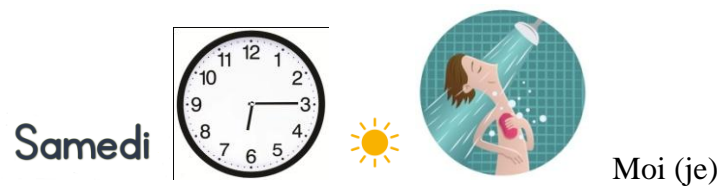
→ Il est mercredi, Sophie se couche à neuf heures et quart du soir.

39.



→ Il est vendredi, André se lève à cinq heures et demie du matin.

40.



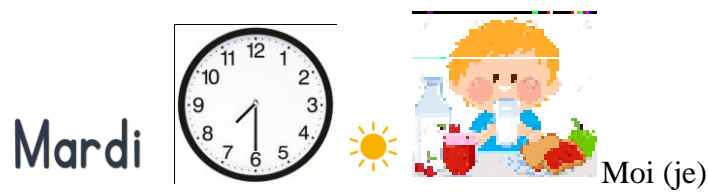
→ Il est samedi, je me lave à six heures et quart du matin.

41.



→ Il est mercredi, Monica prend le petit déjeuner à huit heures du matin.

42.



→ Il est mardi, je prends le petit déjeuner à sept heures et demie du matin.

43.



→ Il est mardi, Robin va au travail à sept heures et demie du matin.

44.



→ Il est mercredi, je vais à l'école à sept heures du matin.

45.



→ Il est jeudi, Sophie déjeune à douze heures et quart de l'après-midi.

46.



→ Il est dimanche, je me promène à quatre heures et demie de l'après-midi.

47.



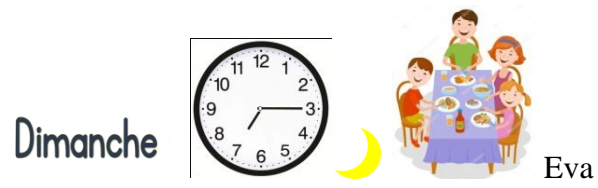
→ Il est mercredi, Paul fait des courses à cinq heures et quart de l'après-midi.

48.



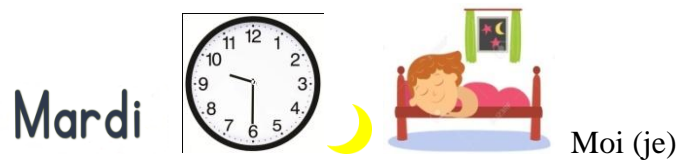
→ Il est dimanche, je prépare le dîner à six heures et quart du soir.

49.



→ Il est dimanche, Eva dîne à sept heures et quart du soir.

50.



→ Il est mardi, Je me couche à neuf heures et demie du soir.

Lampiran 1. c.

Silabus Kelas X

Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator
<i>Expression Orale</i>	Peserta didik memiliki kemampuan menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun	Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, (<i>heure, jour, date, mois, année</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan tektransaksional tulis dan lisan	<i>Situer dans le temps</i>	Siswa mampu menggunakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun dalam percakapan sehari-hari

LAMPIRAN 2

a. Kuesioner Analisis Kebutuhan Media

**b. Instrumen Angket Validasi Ahli
Materi**

**c. Instrumen Angket Validasi Ahli
Media**

d. Instrumen Tanggapan Siswa

Lampiran 2. a.

Kuesioner Analisis Kebutuhan Media

Nama siswa kelas: X PH 1

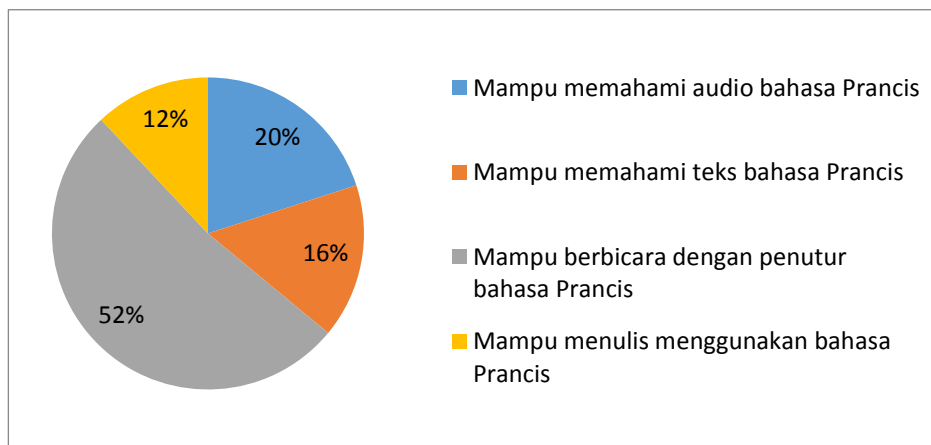
No.	NAMA	L/P	NIS
1	Aditya Arif Pradana	L	1905
2	Agil Prasetyawan	L	1906
3	Agung Basuki Nuggroho	L	1907
4	Amanda Citra Anastasya	P	1908
5	Anggi Lilis Marlina	P	1909
6	Aulia Nur Fitriani	P	1910
7	Aura Cahya Nung Utami	P	1911
8	Dewi Sekar Nirwana	P	1915
9	Farhan Aldi Pratama	L	1917
10	Hafidh Arya Heryasta	L	1919
11	Helmi Pramuditya	L	1921
12	Nur Fajar Arifianto	L	1929
13	Riska Intan Permatasari	P	1932
14	Rizky Zulfan	L	1933
15	Sasy Kirana Hartanti	P	1935
16	Subhan Surya Darmawan	L	1938
17	Tegar Wahyu Saputro	L	1941
18	Wahyu Ningtias Yohana	P	1942
19	Wisnu Mahendra Jati	L	1943
20	Yarti Endang Vita Sari	P	1944
21	Yusuf Rangga Aji	L	1945

Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Keterampilan Berbahasa Prancis Kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

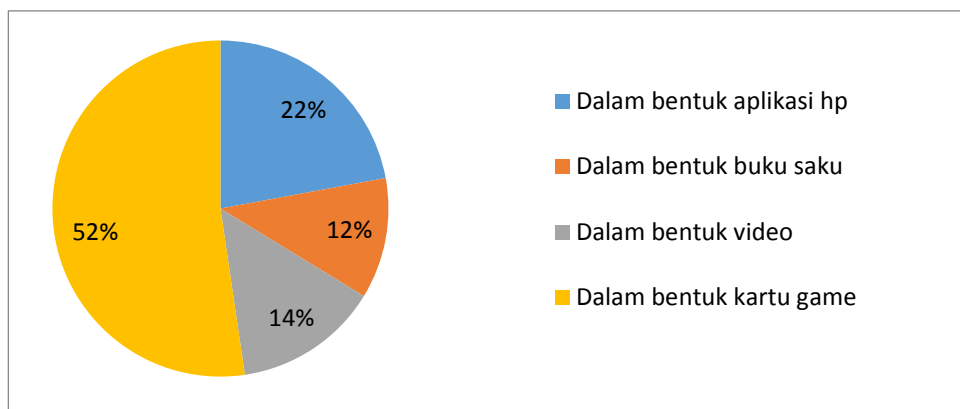
1. Saya lebih mudah memahami materi pelajaran bahasa Prancis jika guru ...



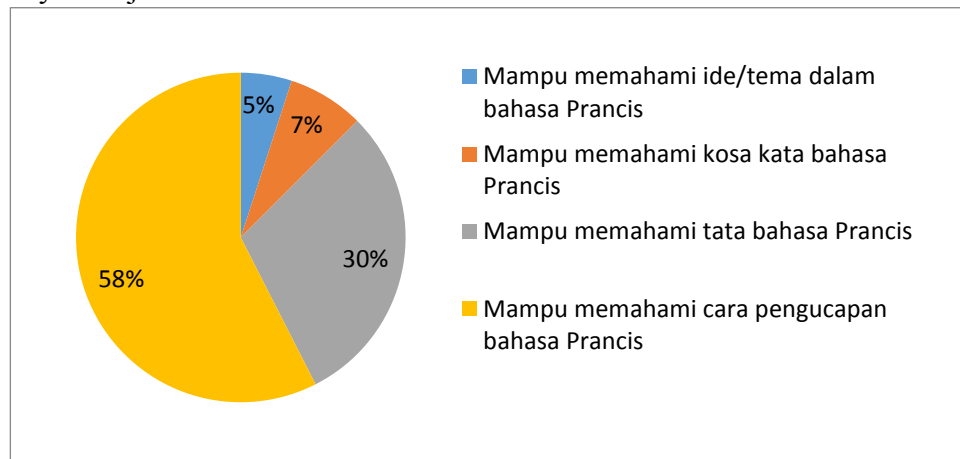
2. Saya belajar bahasa Prancis untuk ...



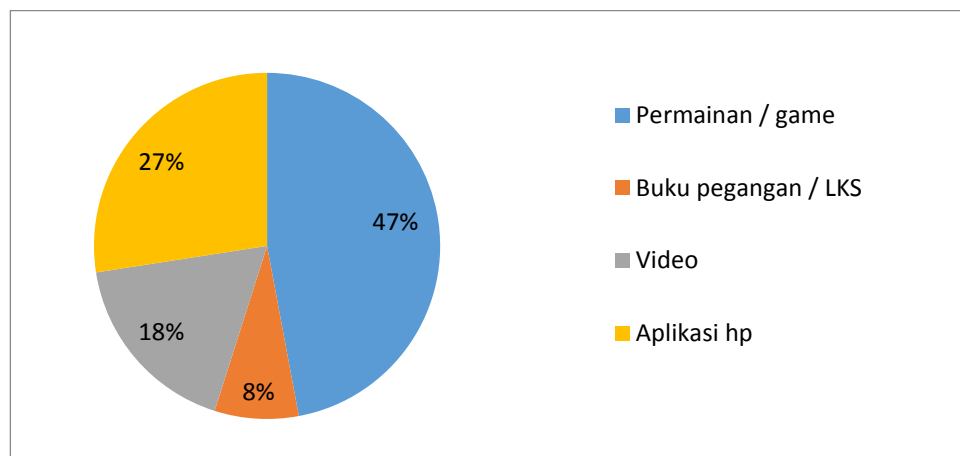
3. Bentuk media yang saya butuhkan dalam meningkatkan bahasa Prancis saya adalah ...



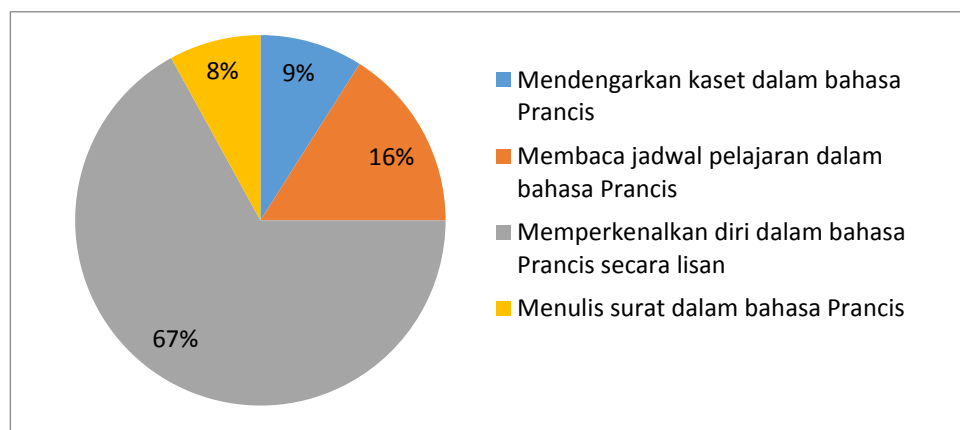
4. Saya belajar bahasa Prancis untuk ...



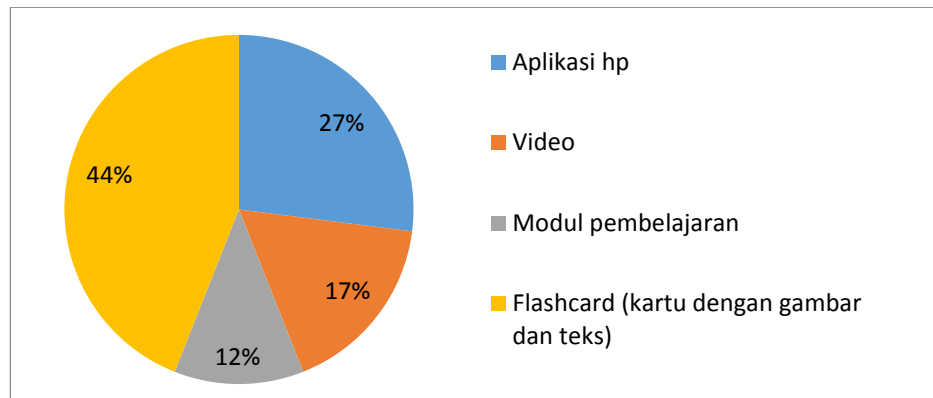
5. Saya membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk belajar bahasa Prancis seperti ...



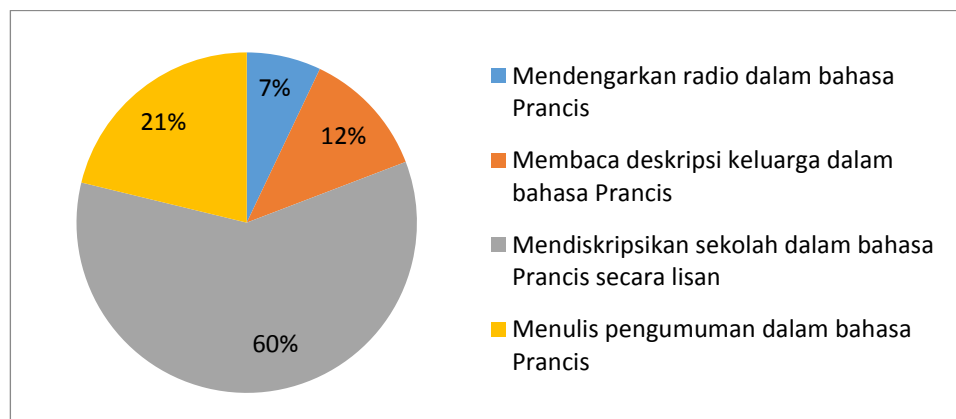
6. Saat belajar bahasa Prancis, saya kesulitan belajar materi tentang ...



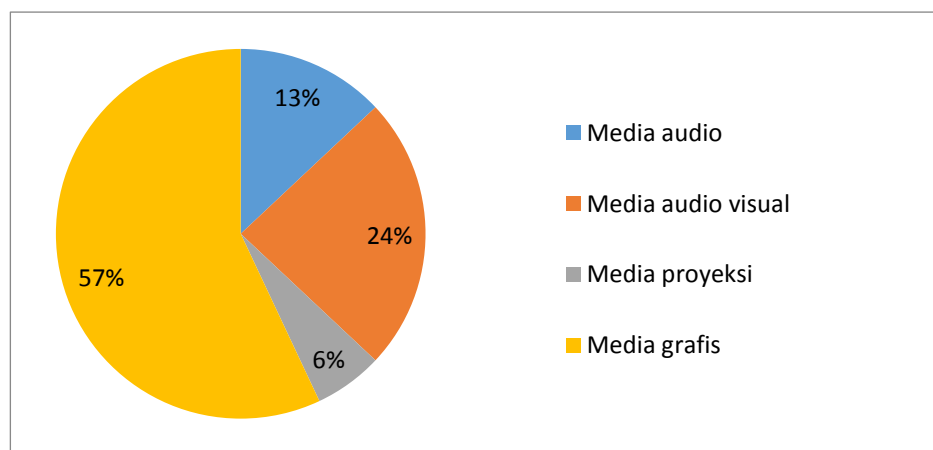
7. Media pembelajaran yang mungkin dapat meningkatkan kemampuan saya berbahasa Prancis adalah ...



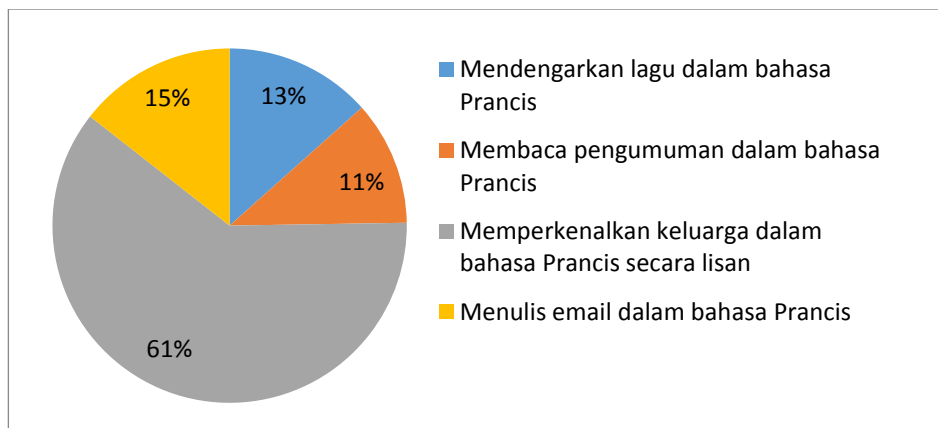
8. Saat belajar bahasa Prancis, saya merasa kesulitan saat diberi tugas untuk ...



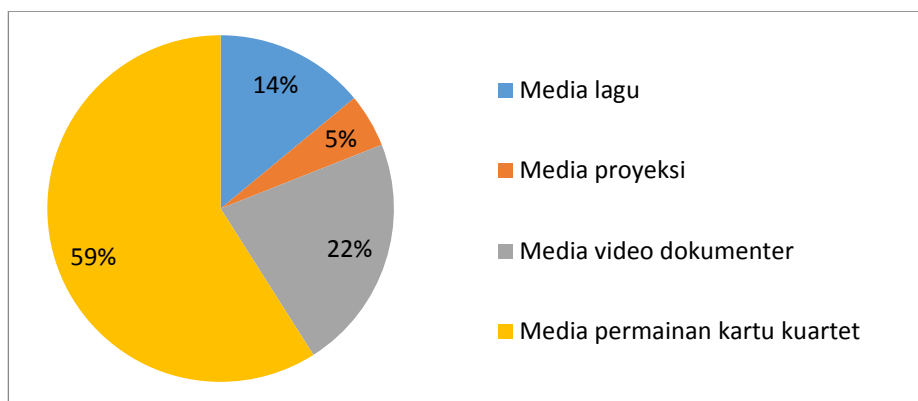
9. Jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar bahasa Prancis adalah ...



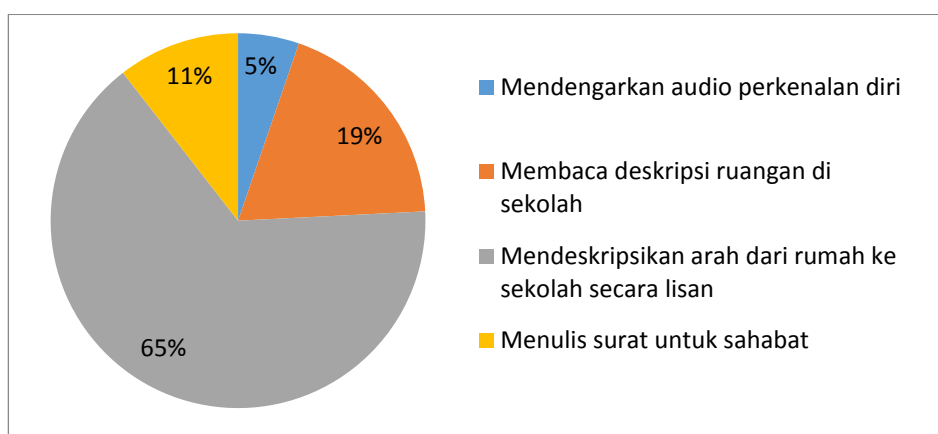
10. Saat belajar bahasa Prancis, saya kesulitan belajar kosa kata dalam ...



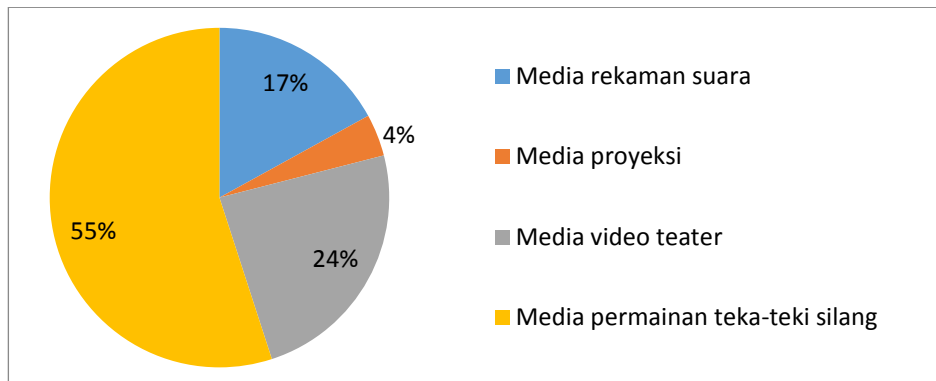
11. Jenis media pembelajaran yang dapat memudahkan saya dalam belajar bahasa Prancis adalah ...



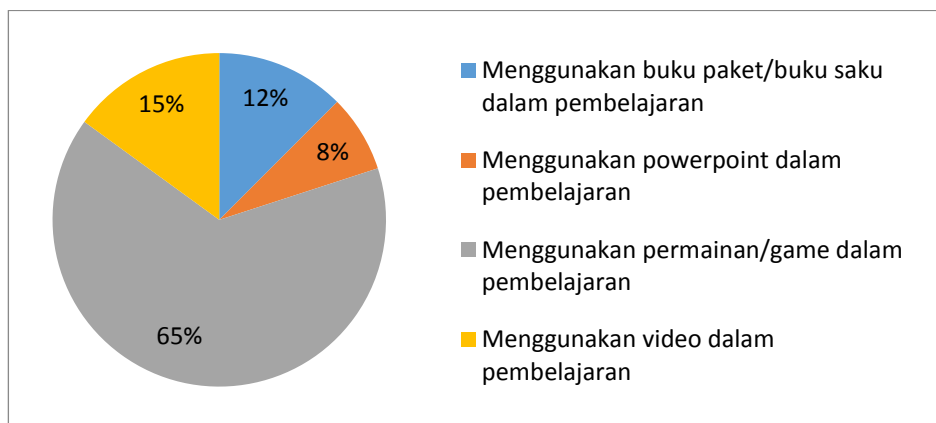
12. Saya belum dapat menyelesaikan tugas bahasa Prancis yang diberikan guru dengan baik saat ...



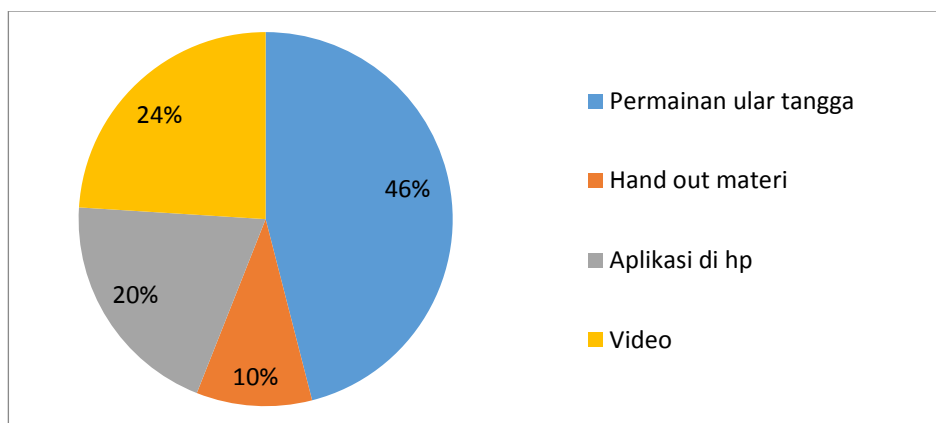
13. Media pembelajaran yang saya butuhkan agar saya tidak merasa bosan dalam belajar bahasa Prancis adalah ...



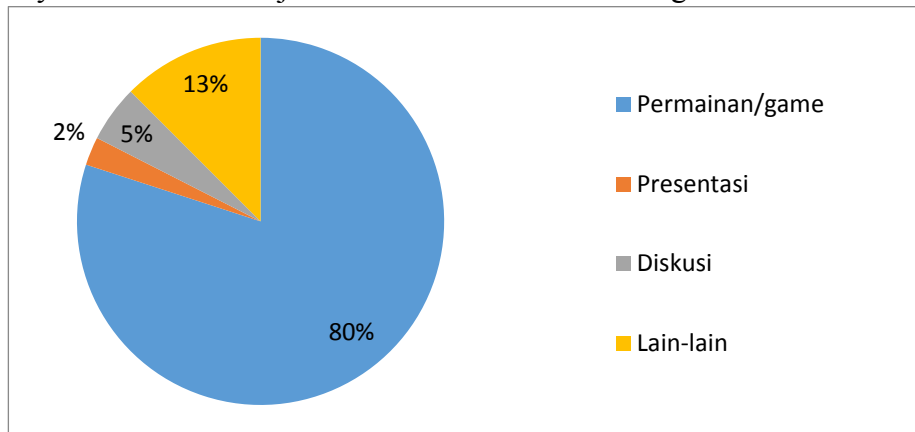
14. Di kelas, saya lebih tertarik belajar bahasa Prancis ketika guru menjelaskan dengan ...



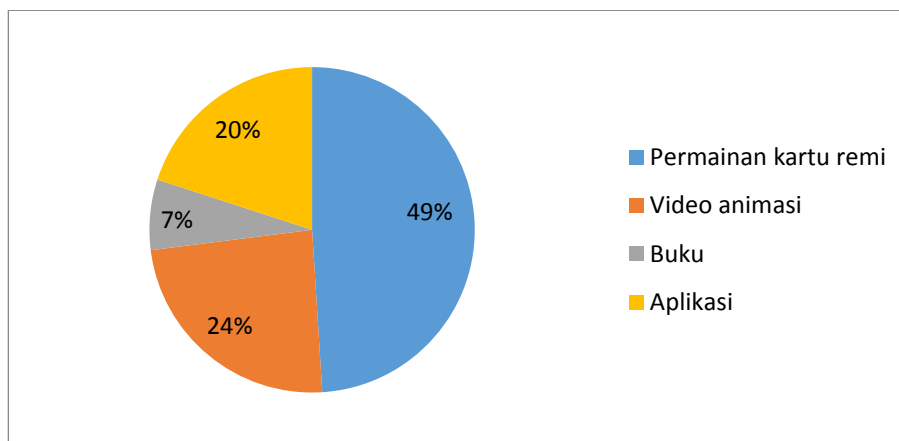
15. Saya akan mudah memahami bahasa Prancis, jika guru menggunakan bantuan media pembelajaran ...



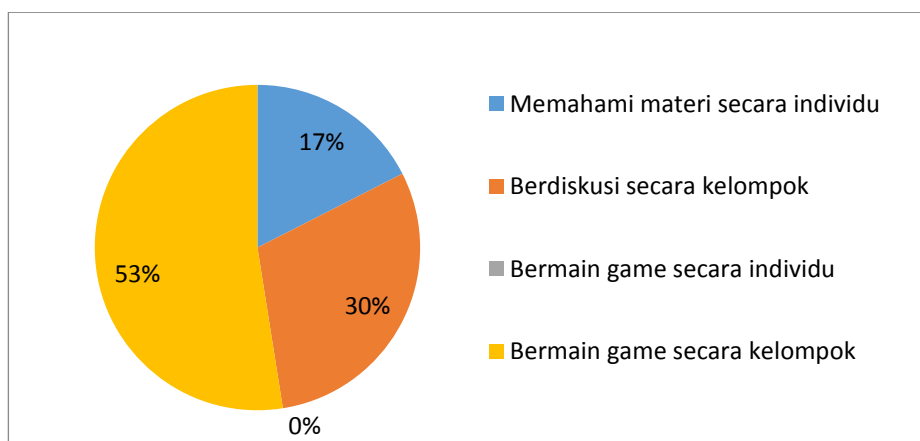
16. Saya termotivasi belajar bahasa Prancis di kelas dengan ...



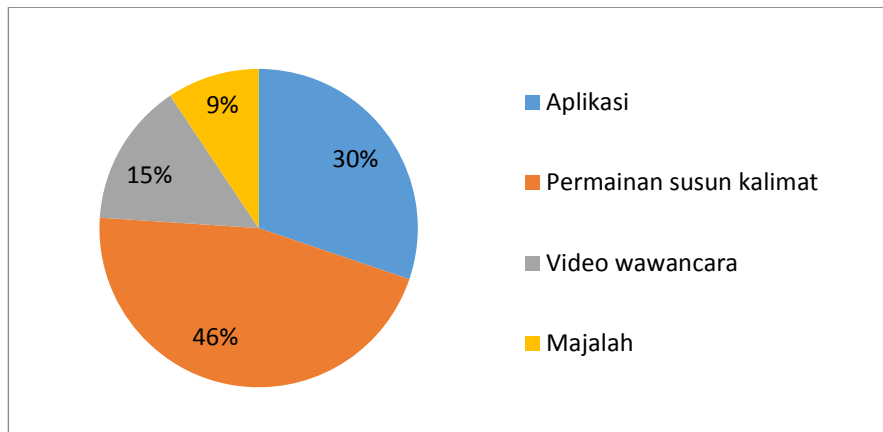
17. Saat belajar bahasa Prancis, saya lebih senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa ...



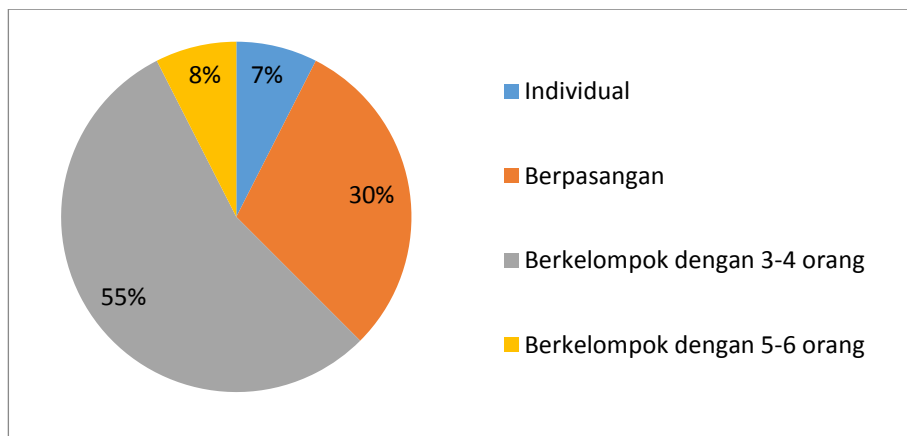
18. Saya dapat menerima materi pelajaran bahasa Prancis jika saya ...



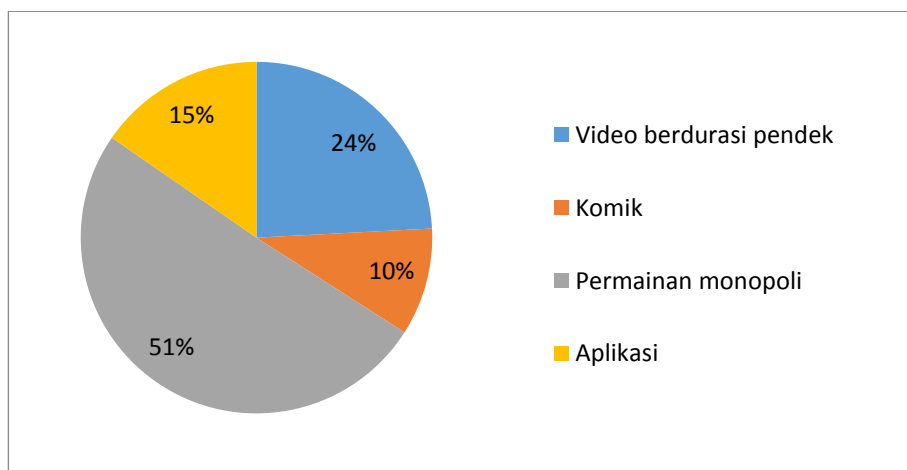
19. Menurut saya, media pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk belajar bahasa Prancis adalah ...



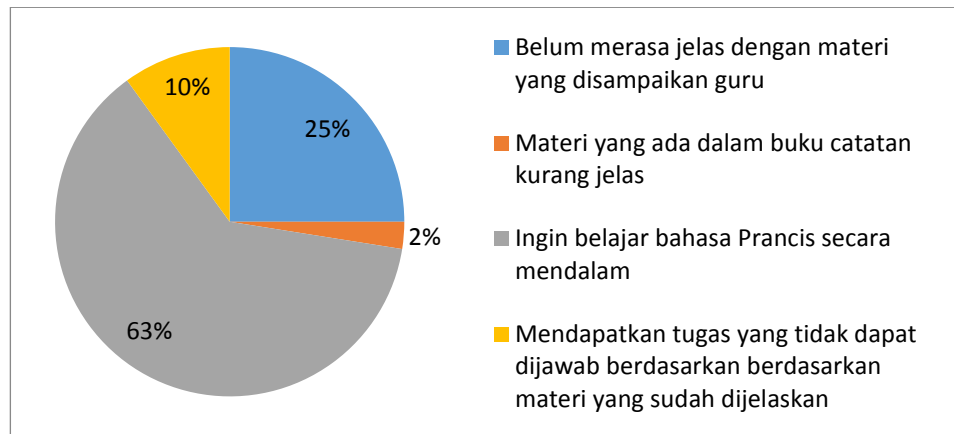
20. Saya lebih termotivasi belajar bahasa Prancis di kelas secara ...



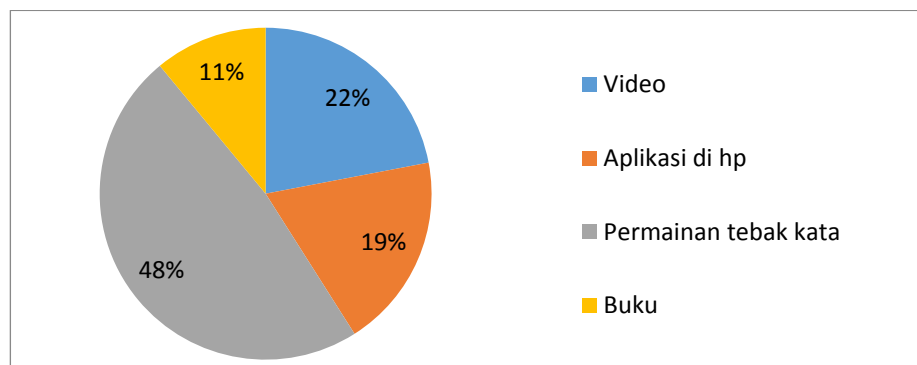
21. Media pembelajaran yang paling cocok untuk belajar bahasa Prancis bersama dengan kelompok belajar di kelas adalah ...



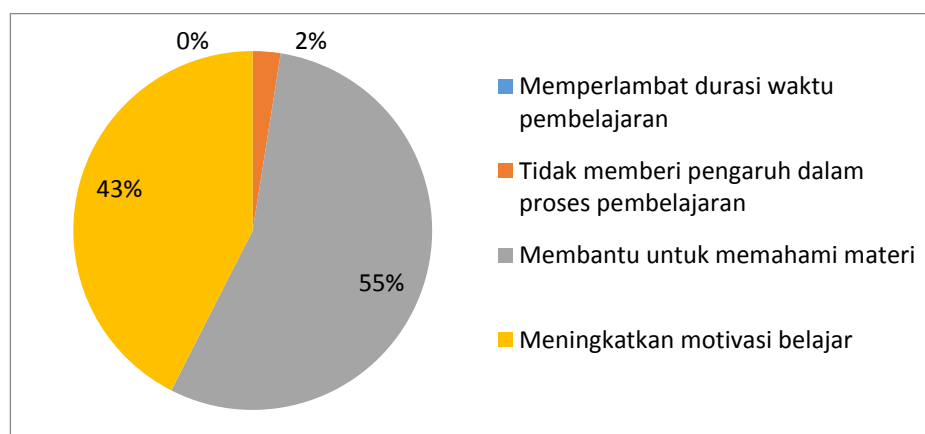
22. Saya mencari sumber belajar lain selain dari materi bahasa Prancis yang diberikan oleh guru ketika ...



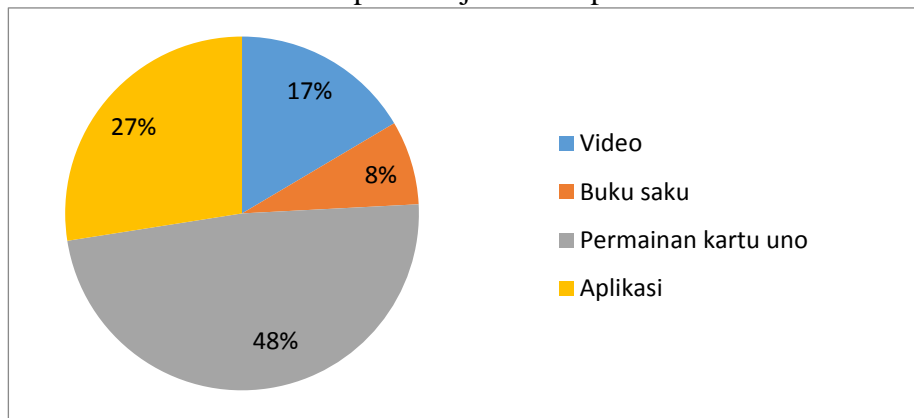
23. Saat belajar materi jam, hari, tanggal, bulan, tahun dalam bahasa Prancis, saya lebih berminat jika menggunakan media pembelajaran berupa ...



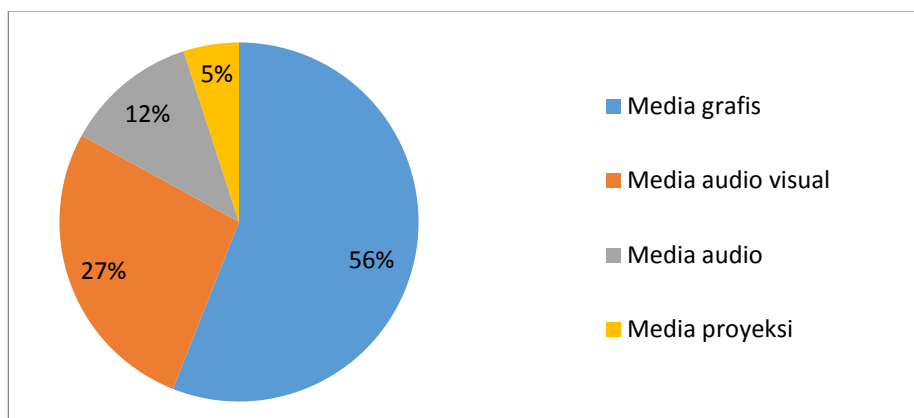
24. Selama pembelajaran bahasa Prancis, penggunaan media pembelajaran dapat ...



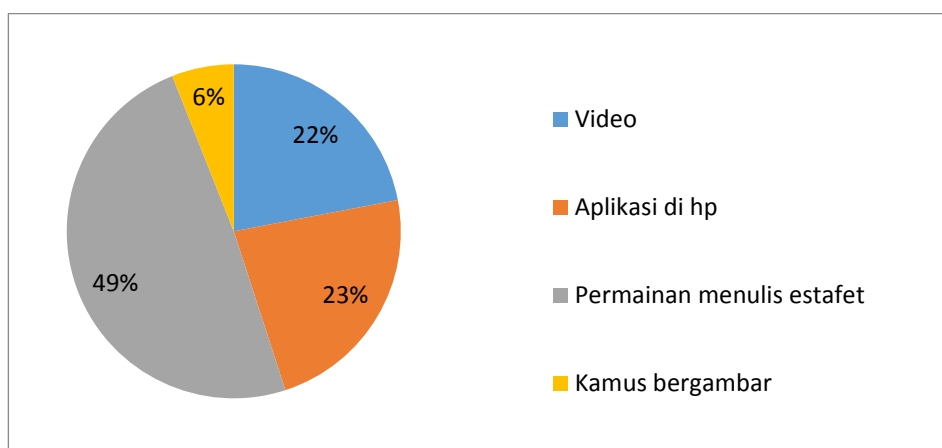
25. Saat belajar materi tentang pengenalan diri dalam bahasa Prancis, saya lebih membutuhkan media pembelajaran berupa ...



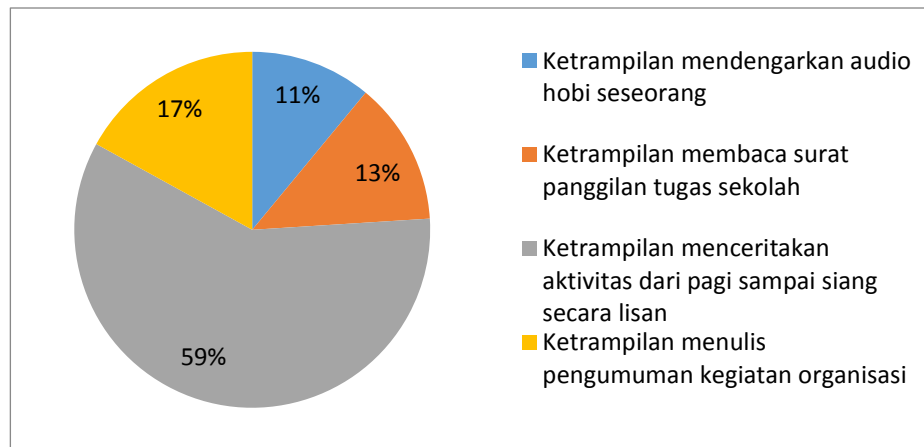
26. Media pembelajaran yang menarik dan mengurangi rasa bosan bagi saya dalam belajar bahasa Prancis adalah ...



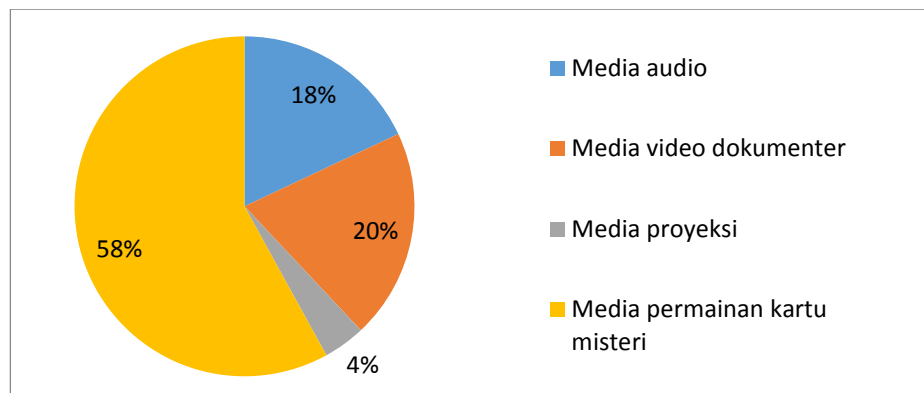
27. Saat belajar materi bahasa Prancis tentang menyatakan jati diri, saya lebih berminat jika menggunakan media pembelajaran ...



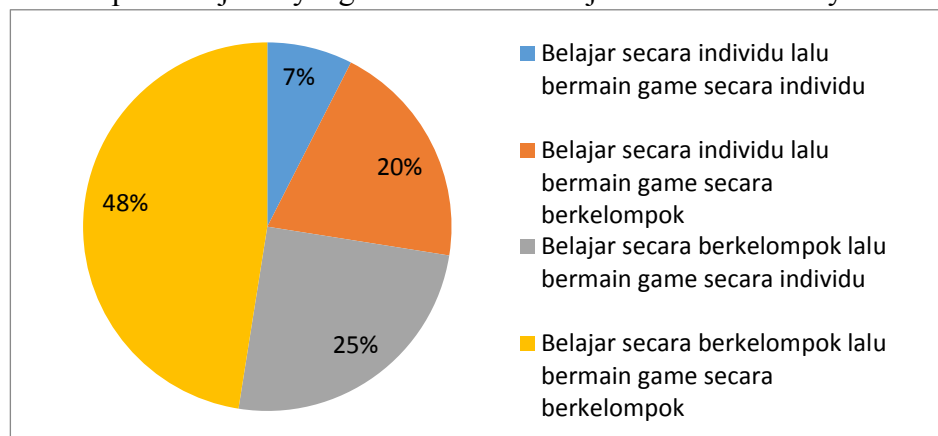
28. Keterampilan bahasa Prancis yang paling sulit adalah ...



29. Media pembelajaran yang saya butuhkan ketika belajar bahasa Prancis yaitu ...



30. Metode pembelajaran yang efektif untuk belajar bahasa Prancis yaitu ...



Lampiran 2. b.

Instrumen Angket 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	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep						
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa						
6	Penggunaan bahasa						
7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri						
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu						
9	Penyampaian materi menarik						
10	Kebenaran dan kekinian materi						
11	Ketepatan cakupan materi						
12	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis						
13	Penyampaian materi yang runtut						
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa						
15	Materi bermanfaat						
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar						
17	Kualitas penyajian materi						
18	Kualitas umpan balik						

Lampiran 2. c.

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan						
2	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan						
3	Komposisi warna						
4	Ketepatan jenis huruf						
5	Ketepatan ukuran huruf						
6	Ketepatan warna huruf						
7	Ketepatan layout						
8	Ketepatan pemilihan gambar						
9	Kualitas gambar						
10	Ketepatan susunan gambar						
11	Media menarik						
12	Media mudah digunakan						
13	Ketepatan pemilihan ukuran media						
14	Media mudah dibawa dan dipindah						

Lampiran 2. d.

Instrumen Tanggapan Siswa

Kompetensi	No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
			1	2	3	4	5	
ASPEK PEMBELAJARAN	1	Materi menarik						
	2	Materi disampaikan secara urut						
	3	Materi mudah dipahami						
PENYAJIAN MATERI	4	Materi disampaikan dengan baik						
	5	Bahasa mudah dipahami						
	6	Materi mudah diikuti						
	7	Soal mudah dipahami						
	8	Latihan soal membantu pemahaman materi						
MEDIA	9	Gambar terlihat jelas						
	10	Tulisan mudah dibaca						
	11	Pemilihan dan kombinasi warna tepat						
	12	Petunjuk penggunaan mudah dipahami						
	13	Media praktis digunakan						

LAMPIRAN 3

- a. Lembar Validasi Ahli Materi**
- b. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1**
- c. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2**
- d. Lembar Tanggapan Siswa**

Lampiran 3. a.

Lembar Validasi Ahli Materi

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A.
 NIP : 19730330 200212 2 001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Randugunting 5/3 Tamanmartani Kalasan Sleman Yk
 Keahlian : Pengajaran Bahasa (Linguistik Terapan)

Riwayat pendidikan

No	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	UNY	2000
2	S2	Applied Chinese Language and Culture	NTNU, Taiwan	2014

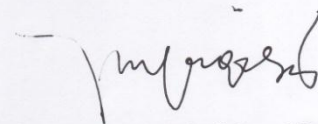
Unit kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
 Golongan : III/C
 Jabatan : Asisten Ahli

Adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X".

Yogyakarta, Juni 2019

Ahli Materi



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

NIP. 19730330 200212 2 001

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran

Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Siti Chasanah

Ahli Materi : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A.

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi mengenai produk media Kartu Misteri dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari berbagai 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 tersebut, dimohon Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Contoh:

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

Keterangan skala :

1 : sangat tidak baik

2 : tidak baik

- 3 : cukup
 4 : baik
 5 : sangat baik

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

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2	Kesesuaian indikator dengan KD				✓		
3	Petunjuk belajar					✓	
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep				✓		
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				✓		
6	Penggunaan bahasa				✓		
7	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri					✓	
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu					✓	

9	Penyampaian materi menarik			✓	
10	Kebenaran dan kekinian materi		✓		
11	Ketepatan cakupan materi			✓	
12	Ketercerna materi dengan pemahaman yang logis			✓	
13	Penyampaian materi yang runtut			✓	
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa			✓	
15	Materi bermanfaat			✓	
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar			✓	
17	Kualitas penyajian materi			✓	
18	Kualitas umpan balik			✓	

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)

--	--	--	--

C. Kritik dan Saran

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

D. Kesimpulan

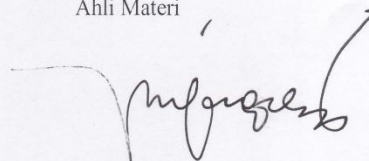
Media ini dinyatakan :

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 materi.

Yogyakarta, Juni 2019

Ahli Materi



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

NIP. 19730330 200212 2 001

Lampiran 3. b.

Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran

Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Siti Chasanah

Ahli Media : Drs. Rohali, M.Hum.

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk media Kartu Misteri dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari berbagai 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 tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Contoh:

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan			v			
2	Kesesuaian indikator dengan KD				v		

Keterangan skala :

- 1 : sangat tidak baik
 2 : tidak baik
 3 : cukup
 4 : baik
 5 : sangat baik
5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
 6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.
 7. Instrument untuk ahli materi sebagai berikut :

Instrumen Vaidasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
2	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan				✓		
3	Komposisi warna				✓		
4	Ketepatan jenis huruf					✓	
5	Ketepatan ukuran huruf				✓		
6	Ketepatan warna huruf				✓		
7	Ketepatan layout				✓		
8	Ketepatan pemilihan gambar					✓	
9	Kualitas gambar				✓		
10	Ketepatan susunan gambar				✓		
11	Media menarik			✓			

12	Media mudah digunakan					✓	
13	Ketepatan pemilihan ukuran media					✓	
14	Media mudah dibawa dan dipindah					✓	

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)

C. Kritik dan Saran

1. petunjuk permainannya, isi gambar, paparan, dll sebaiknya diganti all gambar baru saja.

2. Kontrol gambar dan latar diperbaiki

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, Juli 2019

Ahli Media



Drs. Rohali, M.Hum.

NIP. 196508081993031014

Lampiran 3. c.

Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran

Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X

Sasaran Program : Siswa kelas X

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Siti Chasanah

Ahli Media : Drs. Rohali, M.Hum.

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk media Kartu Misteri dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari berbagai 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 tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Contoh:

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan			v			
2	Kesesuaian indikator dengan KD				v		

Keterangan skala ?

- 1 : sangat tidak baik
 2 : tidak baik
 3 : cukup
 4 : baik
 5 : sangat baik
5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
 6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.
 7. Instrument untuk ahli materi sebagai berikut :

Instrumen Vaidasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
2	Ketepatan pemilihan warna, background, dan warna tulisan					✓	
3	Komposisi warna					✓	
4	Ketepatan jenis huruf				✓		
5	Ketepatan ukuran huruf				✓		
6	Ketepatan warna huruf				✓		
7	Ketepatan layout					✓	
8	Ketepatan pemilihan gambar					✓	
9	Kualitas gambar					✓	
10	Ketepatan susunan gambar					✓	
11	Media menarik				✓		

12	Media mudah digunakan					✓	
13	Ketepatan pemilihan ukuran media					✓	
14	Media mudah dibawa dan dipindah					✓	

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)

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, Juli 2019

Ahli Media



Drs. Rohali, M.Hum.

NIP. 196508081993031014

Lampiran 3. d.

Lembar Tanggapan Siswa

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Lengkap : Agil Prasetyawan

Nomor Induk Siswa : 2 (Dua)

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian diisi oleh siswa
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan member tanda (√)
3. Tanda (√) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentang skala penilaian :
 - 5 = Sangat setuju (SS)
 - 4 = Setuju (S)
 - 3 = Ragu-ragu (RG)
 - 2 = Tidak setuju (TS)
 - 1 = Sangat tidak setuju (STS)
4. 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	Materi menarik				√		
	2	Materi disampaikan secara urut					√	
	3	Materi mudah dipahami			√			
PENYAJIAN MATERI	4	Materi disampaikan dengan baik					√	
	5	Bahasa mudah dipahami				√		
	6	Materi mudah diikuti				√		
	7	Soal mudah dipahami					√	
	8	Latihan soal membantu pemahaman materi				√		
MEDIA	9	Gambar terlihat jelas					√	
	10	Tulisan mudah dibaca				√	-	
	11	Pemilihan dan kombinasi warna tepat					√	

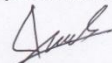
	12	Petunjuk penggunaan mudah dipahami					√	
	13	Media praktis digunakan					√	

Komentar/Kritik/Saran :

Materi mudah dipahami, gambar terlihat jelas, tapi
 cara membaca saya kurang bisa
 Terima kasih waktunya

Yogyakarta, Oktober 2019

Responden Siswa,


 (Agil Prasetyawan)

LAMPIRAN 4

- a. Skor Validasi Ahli Materi**
- b. Skor Validasi Ahli Media Tahap 1**
- c. Skor Validasi Ahli Media Tahap 2**
- d. Skor Tanggapan Siswa**

Lampiran 4. a.

Skor Validasi Ahli Materi

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1	4	74	90	Sangat baik
2	4			
3	5			
4	4			
5	4			
6	4			
7	5			
8	5			
9	4			
10	3			
11	4			
12	4			
13	4			
14	4			
15	4			
16	4			
17	4			
18	4			

Lampiran 4. b.

Skor Validasi Ahli Media Tahap 1

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

Lampiran 4. c.

Skor Validasi Ahli Media Tahap 2

No. Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1	4	65	70	Sangat baik
2	5			
3	5			
4	4			
5	4			
6	4			
7	5			
8	5			
9	5			
10	5			
11	4			
12	5			
13	5			
14	5			

Lampiran 4. d.

Skor Tanggapan Siswa

No	Nama	Indikator													Total Skor
		Pembelajaran			Penyajian Materi						Media				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Aditya	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	57
2	Agil	4	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	57
3	Agung	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	57
4	Anggi	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	2	4	56
5	Aulia	2	2	1	5	2	4	3	3	4	3	4	4	3	40
6	Aura	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	47
7	Farhan	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	56
8	Helmi	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	50
9	Nur	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	51
10	Rizky	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
11	Sasy	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
12	Tegar	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
13	Wahyu	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	58
14	Wisnu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
15	Yusuf	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	50
Total		171			301						303				775
Skor Indikator		11.40			20.07						20.20				51.67

LAMPIRAN 5

- a. Surat Permohonan Izin Penelitian**
- b. Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI
Ambarrukmo 1 Sleman**

Lampiran 5. a.**Surat Permohonan Izin Penelitian**

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

**PERMOHONAN IJIN
 SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
 10 Jan 2011

Yogyakarta, 29 Agustus 2019

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
 FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Siti Chasanah
 No. Mhs : 14204241028
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

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

“Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran
 Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X“.

Lokasi Penelitian : SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

Waktu Penelitian : September 2019

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing,

Herman, S. Pd., M. Pd.
 NIP. 197104032005011001

Pemohon,

Siti Chasanah
 NIM : 14204241028



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 : 1228/UN34.12/PP/2019
 Lampiran : 1 bendel proposal
 Hal : **Izin Penelitian**

10 September 2019

Yth. Kepala SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

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

Nama : Siti Chasanah
 NIM : 14204241028
 Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
 Program Studi : Pend. Bahasa Perancis - S1
 Keperluan : Memohon izin mencari data untuk Penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X
 Lokasi : SMK P1 Ambarrukmo 1 Sleman
 Waktu Penelitian : 10 - 30 September 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.



Wakil Dekan I
 Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Drs. Maman Suryaman, M.Pd.
 NIP. 19670204 199203 1 002

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 5. b.

Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman



YAYASAN PENGEMBANGAN ILMU SWASTA MANDIRI YOGYAKARTA

SMK PI AMBARRUKMO 1

● BIDANG KEAHLIAN : PARIWISATA ● PROGRAM KEAHLIAN : AKOMODASI PERHOTELAN
 Website : www.smkpiambarrukmo1.com Email : smkpiambarrukmo@yahoo.co.id
 Kampus : Jl. Cendrawasih 125 Mancasan lor CC Depok Sleman 55283 ☎ (0274) 4477515

SURAT IJIN PENELITIAN
 Nomor : 217/113.5/SMK PI.0274/1/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMK PI Ambarrukmo 1 Depok, Sleman berdasarkan Surat Wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, nomor : 1228/UN34.12/PP/2019, tanggal 10 September 2019, perihal permohonan penelitian, memberikan ijin kepada :

N a m a : Siti Chasanah
 Mahasiswa : Pend. Bahasa Perancis- S1 Universitas Negeri Yogyakarta
 No. Mahasiswa : 14204241028

Untuk melaksanakan Penelitian di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X”**

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, kemudian kepada yang berkepentingan harap menjadi periksa adanya.

Sleman, 10 September 2019
 Kepala Sekolah,

 H. Robbaeny Effendi, S.Pd



LAMPIRAN 6

Tampilan Media Kartu Misteri

Tampilan Media Kartu Misteri

Kardus kartu



Satu paket kartu

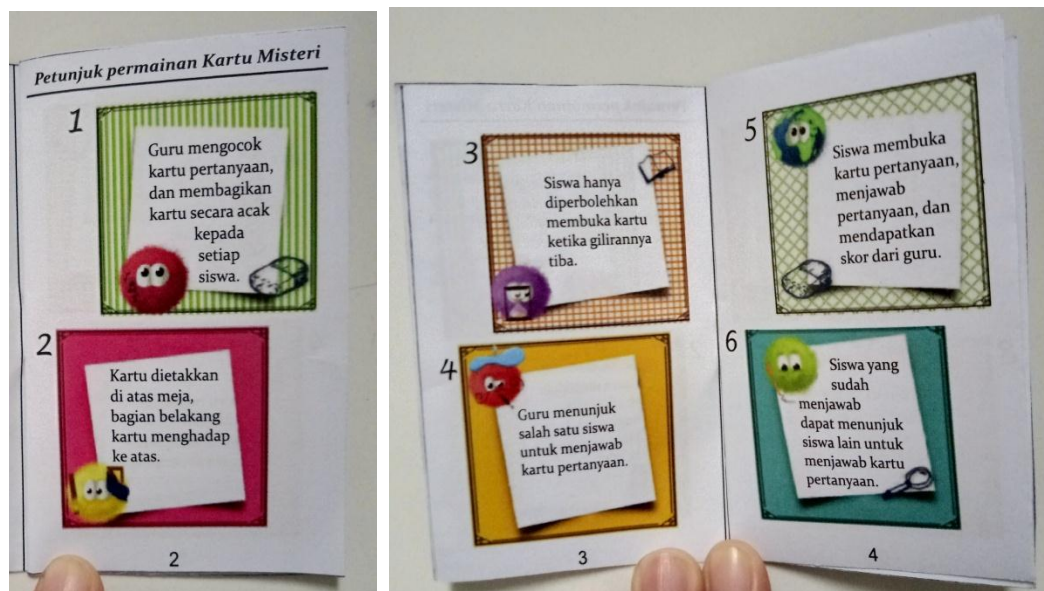


Buku petunjuk kartu

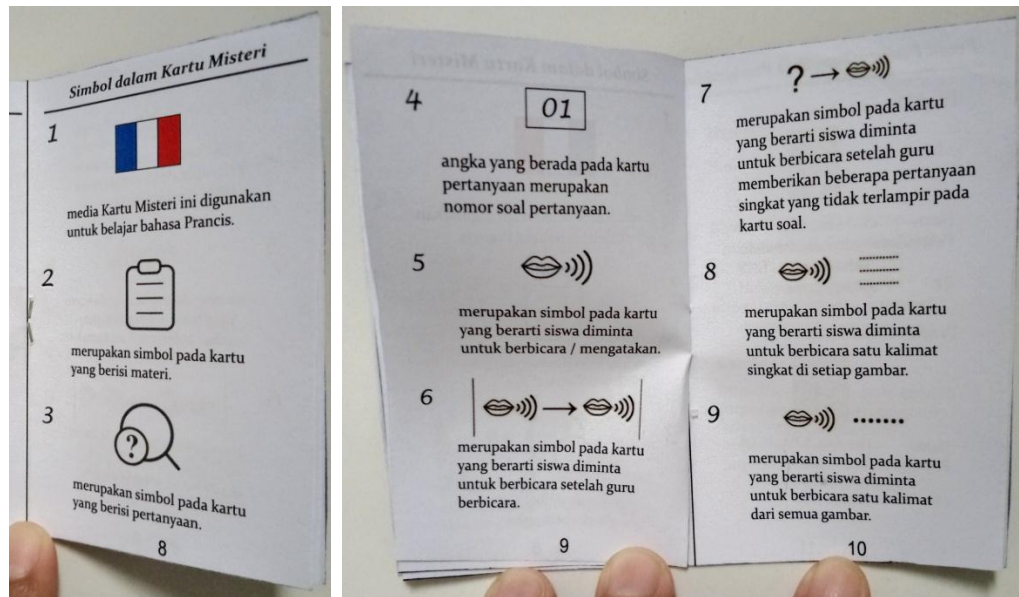
Cover depan



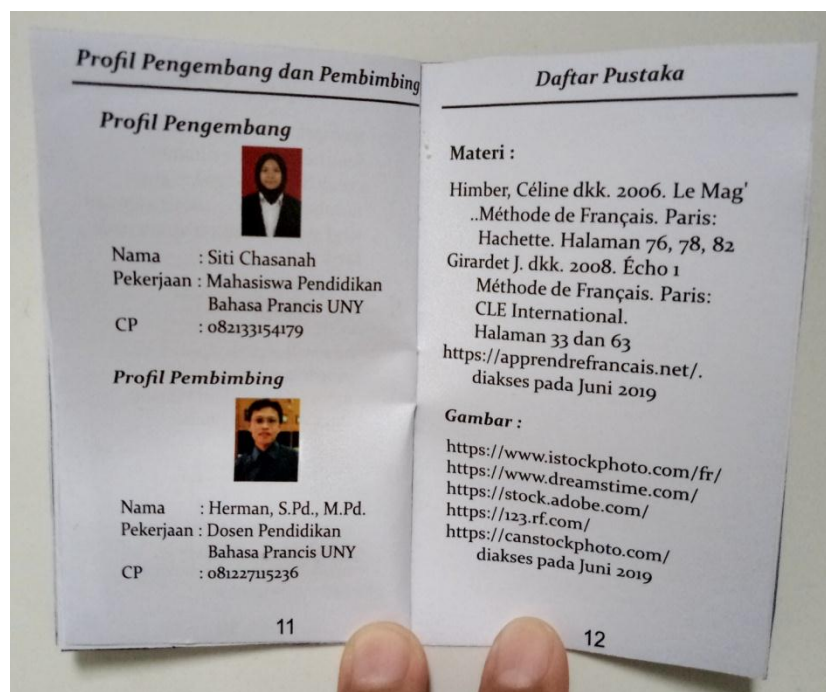
Petunjuk permainan



Simbol dalam kartu



Profil pembimbing dan pengembang, daftar pustaka



Tampilan kartu

Kartu materi



Kartu soal



LAMPIRAN 7

- a. Dokumentasi Penelitian**
- b. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli,
dan Ujicoba Media Kartu Misteri**

Lampiran 7. a.

Dokumentasi Penelitian







Lampiran 7. b.

Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media Kartu Misteri

No.	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1.	Analisis Potensi dan Masalah	Januari - Februari 2019	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Guru mata pelajaran bahasa Prancis dan Siswa kelas X
2.	Penyebaran Angket Kebutuhan Media	19 – 21 Maret 2019	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman
3.	Validasi Ahli Materi	Mei - Juni 2019	Ruang humas FBS UNY	Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A.
4.	Validasi Ahli Media	Juli 2019	Ruang wakil dekan II FBS UNY	Drs. Rohali, M.Hum.
5.	Revisi Produk	Agustus - September 2019		
6.	Ujicoba Media	10 Oktober 2019	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

LAMPIRAN 8

Résumé

Résumé

DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE LA CARTE MYSTÈRE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE DES APRENANTS DE LA CLASSE X

Par:

Siti Chasanah

NIM 14204241028

A. INTRODUCTION

La langue étrangère est une langue seconde qui est enseignée aux lycées en Indonésie. Ce sont le français, l'anglais, le japonais, l'allemand et le chinois. Le français est enseigné selon le curriculum désigné par la direction de l'école. Le français est enseigné au lycée pour améliorer la compétence de langue des apprenants. L'un des lycées qui donne les cours de français est SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Le français est appris comme le sujet obligatoire. Il y a 4 classes qui apprennent le français, ce sont la X^{ème} PH 1, la X^{ème} PH 2, la XI^{ème} PH 1, la XI^{ème} PH 2.

Le cours de français comprend les quatre compétences de langagières, telles que la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite. Tous les quatre compétences se relie l'une des autres. Dans l'enseignement du français, des apprenants apprennent les quatre compétences langagières soit orales soit écrites.

Le support pédagogique est un média qui facilite le processus d'apprentissage. Il y a beaucoup de média qui peuvent être sélectionnés, utilisés et développés en fonction de but d'apprentissage, le temps et le coût. Le support pédagogique, se représentent en média non électronique comme LKS et les livres,

et le média électronique comme audio, *powerpoint*, e-mail et le film. Ce média et les matériels d'apprentissage seront facilement compris et ce média pratique par les apprenants pendant au cours des processus d'apprentissage. En plus, le processus d'apprentissage sera plus efficace et rend plus facile. Alors l'utilisation de média est très importante dans le processus de l'apprentissage du français.

Selon le résultat du questionnaire d'analyse de besoin à SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman ont appris que les apprenants souhaitent apprendre mieux la compétence d'expression orale en français, car les apprenants ont des difficultés à prononcer la langue parce qu'il manque des supports pédagogiques. En plus, le média n'est utilisé pas maximal et n'est pas varié, alors les apprenants ont des difficultés à comprendre le matériel d'expression orale du français.

Le média nécessaire aux apprenants pour apprentissage d'expression orale du français de classe X^{ème} reste le média conventionnel, flexible, non électroniques, visuel. Une forme de média qui sont nécessaire pour les étudiants est le support pédagogique de la « carte mystère ». Cette carte est équipée des images et du matériel ou de sujet du français. Ce média est équipé l'exercice qui doit fini par les apprenants de la classe X^{ème}. Ce média peut aider les apprenants à comprendre le matériel et à aider les apprenants de pratiquer le français en orale.

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

- Développer la carte mystère pour supporter l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe X^{ème}.

- Savoir le niveau de faisabilité de la carte mystère pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe X^{ème}.

B. DEVELOPPEMENT DU MÉDIA

Le support pédagogique est médiateur ou intermédiaire d'information du destinataire à destinataire. Dans la communication, il y a deux sortes d'informations, ce sont l'information orale et l'information écrite. Selon Arsyad (2016: 3), AECT (*Association of Education and Communication Technology*) définit le média est la forme du média a envoyé l'information et le message. Heinich en Arsyad (2016: 4), explique que le média est le médium qui a transporté l'information du destinataire à destinataire.

Le média graphique est le média visuel qui a transporté l'information du destinataire à destinataire par le sens visuelle. Ce média représente le matériel dans le processus d'apprentissage, il rend le matériel facile à comprendre pour les étudiants et en renforce la mémoire. Les média graphique que l'on peut utiliser sont l'image, la photo, le sketch, le diagramme, le schéma, la gravure, le cartoon, la pancarte, le globe, et la planche.

Cette recherche est une recherche et développement (R&D). Selon Sukmadinata (2015: 164), cette recherche est un processus ou les étapes pour développer un nouveau produit ou compléter le produit existant. Dans cette recherche, le chercheur développe une carte mystère du support pédagogique de la compétence d'expression orale. La carte mystère est un support pédagogique a

contenu le matériel du français de la classe X^{ème}. Dans laquelle, il y a les exercices avec les images et la petite phrase.

Cette recherche du développement adopte le modèle R&D développé par Sugiyono (2016: 298). Il s'agit dix étapes du développement, mais cette recherche utilise seulement les 6 étapes du développement, telles que: 1) l'analyse des potentiels et des problèmes, 2) la collecte des données (analyse des besoins des médias), 3) le dessin du support pédagogique, 4) le jugement du support pédagogique, 5) la révision du support pédagogique, 6) l'essai du support pédagogique.

1. L'analyse des potentiels et des problèmes

L'analyse des potentiels et des problèmes fait du janvier à février au stage de SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Le chercheur observe le potentiel de lycée et le potentiel du média. Sur le potentiel de lycée, le chercheur analyse que les élèves sont potentiellement actifs dans le cours de français, et ils sont courageux d'exprimer ces opinion. Les élèves ont bon intérêt de poser la question sur le matériel du français qui n'est pas appris dans la classe. Ensuite le potentiel du média est que la carte mystère est familières aux élèves parce que la forme cette carte est designée comme la carte d'UNO. La carte mystère est crée facilement par le professeur en changeant le matériel de la carte. Le matériel a contenu des images qui aident les élèves à comprendre le matériel du français et cette carte peut devenir une variation de support pédagogique.

L'analyse des problèmes, certains problèmes ont été relevés à SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Le média utilisé par l'enseignant est moins varié, parce

que seulement utilisé le média *power point* comme un outil d'apprentissage. Le média utilisé est moins effectif, il défié les élèves comprennent le matériel du français difficilement. Alors les élèves ont ennuyé avec l'apprentissage dans la classe.

2. La collecte des données (analyse des besoins des médias)

Le chercheur analyse les besoins des médias afin que ceux-ci se développent en fonction des besoins. La collecte d'informations sur les besoins des médias se fait au moyen d'un questionnaire en direct dans la classe X^{ème}, elle se déroulée du 19 – 21 Mars 2019. D'après les résultats du questionnaire, 48% des personnes interrogées ont choisi le média en forme de la carte, puis 19% des personnes interrogées ont choisi le média en forme de la vidéo, 24% des personnes interrogées ont choisi le média en forme de l'application de téléphone et le reste a choisi le média en forme de livre.

Sur la base des résultats du questionnaire, on peut conclure que la carte mystère peut être appliquée au SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman en raison de l'intérêt des élèves. Le chercheur espère que la carte mystère peut faciliter le processus d'apprentissage du français de la classe X^{ème}. Alors le chercheur détermine le matériel du français à inclure dans les média sur la base du programme formation de 2013, le sujet est situer dans le temps.

3. Le dessin du support pédagogique

Dans cette étape, il y deux étapes: concevoir le matériel d'apprentissage et concevoir le dessin média. La première étape, le chercheur conçoit le matériel avec le thème ''situer dans le temps''. Le chercheur conçoit l'aspect linguistique

(la grammaire et les vocabulaires), l'aspect communicatif, et l'exercice basé sur le curriculum ou le standard de compétence du pédagogique.

Alors, le chercheur fait la visualisation le design en ajoutant les matériels prédétermine. Le chercheur utilise l'application *Corel Draw X7* pour visualiser le design du média. Le chercheur choisi le papier *Ivory 230* pour la carte mystère, le papier *Ivory 260* pour le carton de la carte mystère, et *HVS* pour le guide livre de la carte.

4. Le jugement du support pédagogique

Dans cette étape, il est effectué par deux professeurs du département français d'UNY. Le chercheur utilise des enquêtes pour évaluer le matériel pédagogique et la qualité du média. Les résultats de jugement du média pédagogique de la carte mystère sont les suivants.

a. Le jugement de l'expert du matériel

L'expert du matériel de cette recherche est Madame Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A. Le jugement de matériel a été effectué pour mesurer la pertinence du contenu matériel utilisé. Basé sur le résultat du jugement, le professeur a donné le score de 74 sur 90 qui fait partie de la catégorie « très bien ». Nous pouvons conclure que le matériel et le contenu du support pédagogique de la carte mystère est applicable dans l'enseignement de la compétence d'expression orale dans le cours français.

b. Le jugement de l'expert du média

L'expert du média de cette recherche est Monsieur Drs. Rohali, M.Hum. Le jugement de matériel a été réalisé pour vérifier la faisabilité de l'utilisation de

média. Ce jugement s'est fait en deux étapes, la première, le professeur a donné le score 48 sur 70 qui fait partie de la catégorie « bonne ». Il est nécessaire de réviser ensuite selon les recommandations de l'expert. Le deuxième, le professeur a donné le score 65 sur 70 qui fait partie de la catégorie « très bien ». Nous pouvons conclure que la carte mystère est faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale.

5. La révision du support pédagogique

Le chercheur a effectué la correction du média après le média a été validé en fonction des résultats du jugement donnée par l'expert. Les réparations sont divisées en deux types, la révision basée sur les suggestions d'expert du matériel et sur les suggestions d'expert du média. Selon l'expert du matériel, dans la carte mystère, il existait encore des erreurs d'orthographe susceptibles de modifier les mots et leur signification. Le chercheur a corrigé l'orthographe et les phrases de la carte mystère après avoir recueilli les commentaires l'expert du matériel.

La révision basée sur les suggestions d'expert du média, l'amélioration du média se fait en deux temps. La première, le guide de jeu change en forme de livre poche il peut être utilisé facilement et simplement. Le contraste d'image doit être plus coloré de base. Le chercheur a ensuite corrigé le dessin de livre poche selon le conseil d'expert du média. Le deuxième, l'image qui montre de mouvement d'une place à une autre place, le chercheur doit ajouter l'image de destination. Le chercheur a ensuite corrigé le dessin d'image selon le conseil d'expert du média.

6. L'essai du support pédagogique

Dans cette étape, le chercheur a fait l'essai du média à la classe X^{ème} PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Le nombre des élèves dans cette recherche est 15 élèves. Dans ce test du média, il existe trois aspects évalués, à savoir: l'aspect de l'apprentissage, la présentation du matériel, et le média. Le chercheur a gagné le score 51,67 sur 70 qui fait partie de la catégorie « bonne ». Il indique que le média pédagogique de la carte mystère est convenablement utilisé pour la compétence d'expression orale en français de la classe X^{ème}.

C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Cette recherche est de développer de la carte mystère avec les six étapes:

1. L'analyse des potentiels et des problèmes

Le chercheur observe le potentiel de SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Le chercheur analyse que les élèves sont potentiellement actifs dans le cours de français. Les élèves ont bon intérêt de poser la question sur le matériel du français qui n'est pas appris dans la classe. Ensuite le matériel de carte mystère a contenu des images qui aident les élèves à comprendre le matériel et cette carte peut devenir une variation de support pédagogique.

2. La collecte des données (analyse des besoins des médias)

Le chercheur conclure que la carte mystère peut être appliquée au SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman en raison de l'intérêt des élèves. La carte mystère peut faciliter le processus d'apprentissage du français de la classe X^{ème}.

3. Le dessin du support pédagogique

Le chercheur utilise l'application *Corel Draw X7* pour visualiser le design du média. Le chercheur choisi le papier *Ivory 230* pour la carte mystère, le papier *Ivory 260* pour le carton de la carte mystère, et *HVS* pour le guide livre de la carte. Le choix de matière hde la carte mystère convient au critère du support pédagogique des apprenants.

4. Le jugement du support pédagogique

Le chercheur utilise l'enquête pour évalue le matériel pédagogique et la qualité du média. Le chercheur a obtenu le pourcentage du jugement de l'expert du matériel est de 82,2% qui fait partie de la catégorie « très bien ». Le chercheur a obtenu le pourcentage du jugement de l'expert du média est de 92,8% qui entre dans la catégorie « très bien ». Nous pouvons conclure que la carte mystère est faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale.

5. La révision du support pédagogique

Le chercheur a corrigé l'orthographe et les phrases de la carte mystère après avoir recueilli les commentaires l'expert du matériel. Alors le chercheur a corrigé le dessin d'image selon le conseil d'expert du média.

6. L'essai du support pédagogique

Dans cette étape, le chercheur a fait l'essaie du média à la classe X^{ème} PH 1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Il existe trois aspects évalués, à savoir: l'aspect de l'apprentissage, la présentation du matériel, et le média. Le chercheur a gagné le score 51,67 qui fait partie de la catégorie « bonne ». Il indique que le

support pédagogique de la carte mystère est convenable utilisé pour la compétence d'expression orale en français de la classe X^{ème}.

En considérant tous les résultats ci-dessus, le chercheur donne les recommandations suivantes.

1. Le média carte mystère est nécessaire à développer en autre compétence dans l'apprentissage du français.
2. Le média carte mystère peut devenir la référence en développant les autres support pédagogique plus innovatif.
3. La sélection du dessin de contenu, l'illustration, le couleur du média à produire doit être plus considérer.