

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK
MENUNJANG PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS X
SKRIPSI**

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



Oleh
Alia Rahmatia Gusti
NIM. 15204244005

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

2020

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X di setujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 Juni 2020

Pembimbing,



Herman, S. Pd., M.Pd

NIP.197104032005011001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X. Ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 19 Juni 2020 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Herman, S.Pd., M. Pd.	Ketua Penguji		21/7 ²⁰
Tri Kusnawati, S.Pd., M.Hum	Sekretaris Penguji		16/7 ²⁰
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.	Penguji Utama		03/07 ²⁰



Yogyakarta, 22 Juli 2020

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sri Harti Widyastuti, M.Hum.

NIP. 19621008 198803 2 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawahini, saya

Nama : Alia Rahmatia Gusti

NIM : 15204244005

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, 5 Juni 2020

Penulis



Alia Rahmatia Gusti

15204244005

MOTTO

Keberhasilan bukanlah milik orang pintar.

Melainkan milik mereka yang selalu mau berusaha

- BJ Habibie -

Berikan kabar gembira, dan tidak menakut-nakuti orang sehingga menjauh. Buatlah segala hal menjadi mudah dan tidak membuat hal-hal sulit.”

(Abu Dawud).

“*Bekerjalah* kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mu'min akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.

(At-Taubah ' 105)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Ayah dan Mamah yang senantiasa mendoakanku dan selalu memberikanku semangat hingga pada akhirnya sampai pada titik ini.

Ka Ugi, Ka Vera, Safira dan Semua orang yang menanyakan kapan sidang dan wisuda.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X ” dengan baik.

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

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Sri Harti Widyastuti, M.Hum., selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
3. Dr. Maman Suryaman, M.Pd., selaku wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni UNY
4. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY
5. Herman, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, waktu, dan semangatnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Alm. Dian Swandajani, SS.,M.Hum. selaku pembimbing akademik.
7. Dra. Alice Armini M.Hum. selaku pengganti pembimbing akademik.
8. Madame Indah Aprilia Sani, S.Pd selaku guru bahasa Prancis SMA Angkasa Adisucipto yang telah membantu dalam proses penelitian.
9. Siswa dan Siswi kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto yang telah berpartisipasi dengan baik menjadi subjek penelitian ini sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan baik.
10. Ayahku Agus Sholeh dan Mamahku Yeti Munjiawati yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
11. Ka Ugi, Ka Vera, Safira dan Niki, Gusti Family yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat.

12. Sahabat – sahabat ku SMP dan SMA yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Seseorang yang selalu menemani dan membantu ku dalam proses pengerjaan skripsi ini, dan sabar menunggu.
14. Keluarga Jakarta, Cilegon, Serang, Bangka, dan Yogyakarta yang selalu mendoakan agar cepat lulus.
15. Teman – teman mahasiswa satu dosen pembimbingku, yang senantiasa saling memberikan semangat dan dukungan.
16. Teman- temanku, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2015 yang senantiasa ada sebagai tempat untuk berkeluh kesah selama proses perkuliahan.
17. Arif putra dan Lala yang telah membantu dalam pembuatan media.
18. Anggi, Ana, Rijili, dan Faryn yang telah membantu dalam penelitian dan proses pengambilan data.
19. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 5 Juli 2020

Penulis

Alia Rahmatia Gusti

Daftar Isi

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
Abstrak.....	xv
Extrait.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
H. Batasan Istilah	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing	11
1. Pembelajaran Bahasa Asing	11
2. Bahasa Prancis Di SMA	12

B. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Prancis	14
1. Keterampilan Berbahasa.....	14
2. Hakikat Berbicara.....	18
3. Penilaian Keterampilan Berbicara	20
C. Media Pembelajaran.....	23
1. Hakikat Media Pembelajaran	23
2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran	24
3. Pemilihan Media.....	27
a. Penggunaan Dan Kriteria Pemilihan Media Gambar	28
b. Kriteria Pemilihan Kartu Bergambar	29
c. Kelebihan Dan Kekurangan Kartu Bergambar.....	30
D. Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran	
Keterampilan Berbicara	31
E. Penelitian Relevan.....	35
F. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Subjek Dan Objek Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian Media	40
1. Potensi Dan Masalah	41
2. Pengumpulan Data	42
3. Desain Produk	42
4. Validasi Desain	43
5. Revisi Desain.....	43
6. Uji Coba Produk.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi	43
2. Wawancara	44
3. Kuisioner	45
4. Dokumentasi.....	45

E. Penelitian Produk	46
F. Jenis Data	46
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Teknis Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Analisis Potensi Dan Masalah	54
2. Pengumpulan Data	56
a. Hasil Review Pustaka.....	56
b. Informasi Mengenaai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar..	57
3. Desain Produk	58
4. Validasi Desain.....	61
a. Validasi Ahli Materi	61
b. Validasi Ahli Media.....	62
5. Revisi Desain	63
a. Ahli Materi.....	63
b. Ahli Media	66
6. Ujicoba Produk	68
a. Tanggapan Guru	68
b. Tanggapan Siswa.....	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian	71
C. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 1 : Pelafalan (<i>Prononciation</i>).....	21
Tabel 2 : Tata Bahasa (<i>Grammaire</i>).....	22
Tabel 3 : Kosa Kata (<i>Vocabulaire</i>)	22
Tabel 4 : Kelancaraan (<i>Aisance</i>)	22
Tabel 5 : Pemahaman (<i>Compréhension</i>)	23
Tabel 6 : Aspek Penilaian Media oleh Ahli Materi	47
Tabel 7 : Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media	48
Tabel 8 : Aspek Penilaian Media oleh Guru dan Siswa	49
Tabel 9 : Nilai Kualitas Materi dan Media.....	50
Tabel 10 : Nilai Tanggapan Guru dan Siswa	50
Tabel 11 : Kriteria Kelayakan Media.....	51
Tabel 12 : Jadwal Penelitian	52
Tabel 13 : Hasil Identifikasi SK, KD, Materi Pembelajaran, Indikator	57
Tabel 14 : Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel 15 : Hasil Validasi Ahli Media	62
Tabel 16 : Kritik dan Saran Ahli Materi	63
Tabel 17 : MateriSesudah Direvisi.....	64
Tabel 18 : Hasil Ujicoba Guru	69
Tabel 19 : Hasil Ujicoba Siswa.....	70
Tabel 20 : Hasil Akhir Kualitas Media	76

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 1 : Kerucut Pembelajaran	34
Gambar 2 : Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan	41
Gambar 3 : Alur Penelitian.....	53
Gambar 4 : Bagian Depan Kartu.....	59
Gambar 5 : Bagian Belakang Kartu	59
Gambar 6 : Tampilan Depan Kartu.....	59
Gambar 7 : Tampilan Belakang Kartu	60
Gambar 8 : Tampilan Desain Box.....	60
Gambar 9 : Tampilan Aturan Permainan Kartu Bergambar	60
Gambar 10 : Tampilan Box Sebelum Revisi	66
Gambar 11 : Tampilan Box Sesudah Revisi	67
Gambar 12 : Tampilan Depan Kartu Tanpa Revisi.....	67
Gambar 13 : Tampilan Depan Dan Belakang Kartu Tanpa Revisi	68

Daftar Lampiran

	Halaman
Lampiran 1	82
a. <i>Story Board</i> dan <i>Layout</i> Media Kartu Bergambar	83
b. Materi Sebelum dan Sesudah di Revisi	86
c. Naskah Materi Media Kartu Bergambar	90
d. Silabus Kelas X.....	97
Lampiran 2	101
a. Instrumen Validasi Ahli Materi	102
b. Instrumen Validasi Ahli Media.....	103
c. Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa	104
Lampiran 3	105
a. Lembar Validasi Ahli Materi	106
b. Lembar Validasi Ahli Media	110
c. Lembar Tanggapan Guru	114
d. Lembar Tanggapan Siswa	116
Lampiran 4	118
a. Hasil Skor Penilaian Materi	119
b. Hasil Skor Penilaian Media.....	120
c. Hasil Skor Penilaian Tanggapan Guru.....	121
d. Hasil Skor Penilaian Tanggapan Siswa	122
Lampiran 5	124
a. Surat Permohonan Obervasi	125
b. Surat permohonan Ijin Penelitian.....	126
c. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	127
Lampiran 7	128
a. Tampilan Media Kartu Bergambar	129
b. Dokumentasi Penelitian	133
c. Résumé.....	137

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK
MENUNJANG PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS X**

**Oleh :
Alia RahmatiaGusti
15204244005**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berupa Media Kartu Bergambar untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X dengan materi *situer dans le temps* dan *les endroits publics*.

Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan 6 tahap, yaitu 1) analisis potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi kualitas materi, kualitas media pembelajaran, dan tanggapan guru dan siswa. Ujicoba dilakukan di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta pada siswa kelas X MIPA 1 dengan total 20 siswa.

Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran Kartu Bergambar untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis tingkat dasar (A1) dengan tema materi *situer dans le temps* dan *les endroits publics* untuk siswa kelas X. Penilaian terdiri aspek kelayakan materi dengan jumlah skor sebesar 80% dengan kategori “Baik atau Layak” dan penilaian aspek kelayakan media memperoleh skor sebesar 85,45% berkategori “Sangat Layak”. Hasil tanggapan guru memperoleh skor sebesar 97,3% dengan kategori “Sangat Layak” dan tanggapan siswa terhadap kelayakan media memperoleh skor sebesar 75,25% dengan kategori “Layak”. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Bergambar layak diaplikasikan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis untuk siswa kelas X.

Kata Kunci : Media Kartu Bergambar, Keterampilan Berbicara

**DEVELOPPEMENT DU MEDIA PEDAGOGIQUE *FLASHCARDS* POUR
ASSISTER LES APPRENANTS DANS L'APPRENTISSAGE DE
L'EXPRESSION ORALE EN FRANÇAISE À LA CLASSE X.**

**Par :
Alia Rahmatia Gusti
15204244005**

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de développer et apprendre l'adéquation du media pédagogique d'une forme des *flashcards* pour assister l'apprentissage de l'expression orale du français dans la classe X, dont les thèmes « situer dans le temps » et « les endroits publics ».

Cette recherche est une recherche-développement avec six phases, nommés : (1) l'analyse des potentiels et des problèmes, (2) la collecte de données, (3) la conception du produit, (4) la validation du produit, (5) la révision du produit, et (6) l'essai du produit. Dans cette recherche, des questionnaires est implémentés à l'intention d'évaluer la qualité des matières, du media pédagogique et la réaction de l'enseignant et des apprenants sur le media. La mise en œuvre de le produit est faite à SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta aux apprenants de la classe X MIPA 1 qui consiste de vingt personnes.

Le produit final est des *flashcards* supportant l'apprentissage de l'expression orale du français de niveau A1 dont les thèmes « situer dans le temps » et « les endroits publics », fait pour la classe de X. L'évaluation se compose de l'aspect d'adéquation des matières qui gagne le score 80% et qui est catégorisé « approprié » et de l'aspect d'adéquation du media qui montre la note 85,45% et qui est catégorisé « très approprié ». Le résultat de la réaction de l'enseignant montre le score 97,3% et qui est catégorisé comme « très approprié ». En outre, la note des apprenants pour l'adéquation du media est à 75,25% qui appartient sur le qui est catégorisé « approprié ». Selon les données de validations, on conclut que le media pédagogique de *flashcards* est très approprié pour assister l'apprentissage de l'expression orale de la langue française à la classe X.

Mots clés : Média Pédagogique, *Flash-Cards*, Expression Orale

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi sosial. Mengingat pentingnya bahasa maka setiap orang harus mempelajari bahasa. Karena dengan bahasa, manusia dapat menyampaikan pesan dan memperoleh informasi. Selain itu, bahasa dapat digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, keinginan, perasaan dan pengalamannya kepada orang lain. Oleh karena itu, terdapat hubungan yang erat antara bahasa dan komunikasi (Kridalaksana, 2001: 21).

Menurut *idntimes.com*, (2019) berdasarkan data dari OIF (Organisasi Internasional *Francophonie*) diketahui bahwa lebih dari 220 juta orang berbahasa Prancis di lima benua, yang beranggota 77 negara dan pemerintah. Selain itu Bahasa Prancis adalah bahasa kedua yang paling banyak dipelajari setelah bahasa Inggris, dan merupakan bahasa ke enam yang paling banyak digunakan di dunia. Terdapat 36 negara yang menjadikan bahasa Prancis sebagai bahasa resmi dan dengan menduduki peringkat ke-8 sebagai bahasa Internasional. Menurut Pusat Analisis Bahasa Prancis (*Observatoire de la langue française*), di lingkungan Uni Eropa, bahasa Prancis merupakan bahasa asing pilihan pertama, setelah bahasa Inggris, di sekolah-sekolah dasar dan menengah. Bahasa Prancis menjadi bahasa kedua yang paling banyak di pelajari di 27 negara anggota Uni Eropa. Di Indonesia bahasa Prancis

dipelajari di beberapa sekolah menengah atas sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing.

Mata pelajaran bahasa Prancis mulai diajarkan di SMA, SMK, maupun MA. Hal ini sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2013, pembelajaran bahasa Prancis dikembangkan menjadi 4 keterampilan, yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan berbicara (*Expression Orale*), keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*), dan keterampilan menulis (*Expression Écrite*). Salah satu Sekolah Menengah Atas yang mengajarkan Bahasa Prancis di Yogyakarta adalah SMA Angkasa Adisucipto. Terdapat 4 kelas yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Prancis, yaitu kelas X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, dan X IIS 1. Setiap kelas mendapatkan pembelajaran Bahasa Prancis 3 x 45 menit per minggu untuk kelas 10. Durasi pembelajaran Bahasa Prancis tersebut sudah sesuai dan memenuhi struktur kurikulum 2013 SMA, SMK/MA berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) nomor 69 tahun 2013.

Meskipun demikian, berbagai permasalahan dan kendala muncul dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara. Hal ini didukung oleh temuan saat dilakukan PLT tahun 2018. Siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto kesulitan dalam mengungkapkan kalimat bahasa Prancis, hal ini dibuktikan ketika guru meminta siswa untuk memperkenalkan diri, namun siswa tidak

mampu untuk mengucapkan kalimat dengan benar. Guru memberikan pelajaran dengan metode ceramah, dan kurangnya media penunjang dalam menyampaikan materi. Guru hanya berpaku pada buku teks pelajaran tanpa penunjang lainnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik agar mereka dapat memahami materi yang disampaikan serta dapat menguasai keterampilan berbahasa dengan baik. Media pembelajaran yang menarik, efektif, dan tepat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi kendala – kendala dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat mendukung dan membantu pembelajaran keterampilan berbicara adalah media kartu bergambar. Media ini diharapkan dapat efektif dan membantu proses belajar mengajar. Permainan kartu bergambar ini berisi kalimat – kalimat acak dan gambar yang dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kosakata dan membangun keaktifan siswa dalam berbicara. Permainan ini menggunakan program media *flash card*.

Media ini akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa karena jika tidak, media dapat menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut seperti siswa akan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung karena monoton dan media tidak variatif untuk pembelajaran yang ada, sehingga menimbulkan kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari. Hal ini juga akan membuat siswa hanya belajar secara individu, sehingga interaksi mereka kurang.

Karakter siswa yang berbeda-beda membuat guru harus membagi perhatian kepada seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui media gambar, siswa lebih mudah dan jelas dalam memahami suatu penjelasan. Secara mandiri siswa dapat melihat gambar dan deskripsi sesuatu tanpa harus mendengarkan penjelasan secara verbal dari guru. Media kartu bergambar lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa dalam mempelajari bahasa Prancis. Ilustrasi gambar, warna, dan tulisan dalam media kartu bergambar lebih mudah untuk diingat siswa sehingga lebih mudah mempelajari materi bahasa Prancis.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti menawarkan solusi kepada guru untuk mengembangkan media yang sesuai dalam mengatasi masalah tersebut. Peneliti menggunakan media kartu bergambar untuk menunjang pembelajaran berbicara bahasa Prancis. Media kartu bergambar ialah media yang berisi kosakata dan gambar, dengan tujuan membantu siswa menemukan kosakata yang dibutuhkan untuk menyusun kalimat dengan benar. Selanjutnya, siswa mulai berbicara dengan kalimat yang telah mereka susun.

Media kartu bergambar yang berisi pola kalimat subjek, predikat, objek yang membantu siswa menyusun kalimat sederhana berbahasa Prancis. Media kartu bergambar ini belum pernah digunakan sebelumnya di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta karena guru belum pernah mengembangkan media sejenis ini. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Kartu*

Bergambar untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X". Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diajukan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta masih menganggap pelajaran bahasa Prancis sulit terutama untuk keterampilan berbicara.
2. Guru di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta tidak menggunakan media saat pembelajaran bahasa Prancis.
3. Media kartu bergambar belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Peneliti perlu memberikan batasan masalah ini agar penelitian menjadi lebih fokus pada kajian. Penelitian ini membatasi pada pengembangan dan mengetahui tingkat kelayakan media kartu bergambar untuk menunjang pembelajaran bicara bahasa Prancis kelas X.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media kartu bergambar untuk menunjang pembelajaran berbicara bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta ?
2. Bagaimana kelayakan media kartu bergambar untuk menunjang pembelajaran berbicara bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan media kartu bergambar untuk menunjang pembelajaran berbicara bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media kartu bergambar untuk menunjang pembelajaran berbicara bahasa Prancis siswa kelas X MIPA SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat, baik yang bersifat praktis, maupun teoritis.

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru bahasa Prancis, siswa dan peneliti.

a. Siswa

1. Siswa akan lebih cepat menangkap materi yang diberikan oleh guru, sehingga kemampuan berbicara dalam bahasa Prancis akan meningkat.
2. Memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis.
3. Dapat mempermudah siswa berbicara dalam pembelajaran bahasa Prancis.

b. Guru Bahasa Prancis

1. Memperkaya media pembelajaran dan dapat digunakan sebagai perbandingan dalam menggunakan media sebagai kegiatan belajar.
2. Sebagai bahan acuan atau masukan dalam mengajarkan pokok bahasan berbicara.
3. Membantu guru dalam konsep pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, untuk mengatasi pembelajaran berbicara bahasa Prancis.

c. Peneliti

1. Sebagai informasi tambahan lebih lanjut untuk memperluas wawasan tentang kemampuan berbicara.
2. Sebagai acuan perbandingan dalam penelitian kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan berbicara.

2. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan menjadi referensi dalam penelitian pendidikan, antara lain sebagai bahan diskusi dalam pembahasan terhadap teori tentang peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran bahasa Prancis.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, antara lain dapat menambah kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan media kartu bergambar.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media bergambar ini berbentuk media cetak dalam bentuk kartu bergambar yang dibuat dari kertas *KlikPaper* 3 dan *Ivory* 260, dan memiliki ukuran 15 cm x 10 cm. Media ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran pada keterampilan berbicara bahasa Prancis. Hal ini disebabkan kurangnya kesempatan untuk siswa berlatih pengucapan bahasa Prancis. Media kartu bergambar ini berisi materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013. Media ini berisi kata-kata dan gambar materi kelas X, serta

materi evaluasi yang melatih siswa untuk dapat mengungkapkan kalimat sederhana berbahasa Prancis. Dalam media ini juga terdapat ilustrasi-ilustrasi serta gambar yang berwarna guna memudahkan siswa dalam memahami materi secara maksimal. Dalam setiap tahap evaluasi yang diberikan, nantinya siswa akan diberi skor-skor dan penghargaan agar mereka termotivasi untuk belajar bahasa Prancis secara maksimal.

Media tersebut sebagai media pembelajaran yang baru dan menarik dalam pembelajaran bahasa Prancis terutama pada keterampilan berbicara. Ilustrasi dan gambar-gambar dalam media ini menjadi keistimewaan dari media ini. Pemilihan gambar dan warna yang tepat diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang ada, serta dapat mudah diingat oleh siswa. Dengan media kartu bergambar ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara dan membantu guru dalam proses belajar mengajar. Media ini juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran bahasa Prancis lebih efektif, efisien, dan tidak membosankan lagi.

H. Batasan Istilah

1. Kartu Bergambar merupakan media berbentuk kartu permainan yang di dalamnya terdapat gambar dan materi yang ingin disampaikan peneliti sesuai dengan silabus.
2. Keterampilan berbicara dalam skripsi ini merupakan kemampuan pengucapan bunyi atau kata untuk mengekspresikan atau menyampaikan gagasan, perasaan, dan pikiran secara lisan.

3. Kelayakan media adalah penilaian terhadap kualitas dalam aspek media dan pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Asing

1. Pembelajaran Bahasa Asing

Brown dalam Pringgawidagda (2002: 20) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses memperoleh atau mendapatkan pengetahuan tentang subjek atau keterampilan yang dipelajari, pengalaman atau instruksi. Dalam usaha mempelajari bahasa asing, seseorang harus berusaha keras untuk menguasai sekurang-kurangnya unsur budaya baru, cara berpikir yang baru, serta cara bertindak yang baru pula. Keterlibatan secara menyeluruh baik fisik intelektual, maupun emosional sangat diperlukan agar dapat berhasil sepenuhnya di dalam mengungkapkan dan menerima pesan melalui media bahasa kedua.

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 77) Pembelajaran bahasa digunakan atas dasar keyakinan bahwa bahasa kedua hanya dapat dikuasai dengan proses pembelajaran secara sadar dan sengaja. Hal ini berbeda dengan penguasaan bahasa pertama atau bahasa ibu yang didapat secara alamiah. Pembelajaran bahasa (*language learning*), dan ada juga yang menyebutnya dengan pemerolehan bahasa (*language acquisition*). Sedangkan istilah pemerolehan bahasa kedua ialah sesuatu yang dapat diperoleh baik secara formal maupun informal. Bahasa kedua dapat diperoleh secara formal melalui lembaga pendidikan, sedangkan secara informal dapat diperoleh melalui

pengalaman ataupun pembelajaran secara mandiri, tanpa campur tangan lembaga pendidikan.

Sejatinya proses pembelajaran bahasa kedua terjadi pada lingkungan masyarakat *multilingual*. Dalam lingkup masyarakat *multilingual*, siswa harus memulai belajar bahasa kedua agar dapat berkomunikasi antardaerah, antarprovinsi, bahkan antar negara. Dalam kegiatan belajar, Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 79) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa merupakan sebuah aktivitas belajar antara dua dimensi. Kedua dimensi yang dimaksud ialah belajar bahasa itu sendiri dan belajar dalam bidang lain dengan bahasa sebagai instrumennya. Dengan demikian, dalam lingkup pembelajaran bahasa asing (bahasa kedua) dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar bahasa asing serta kebudayaannya dengan bahasa asing sebagai instrumennya.

2. Bahasa Prancis di SMA

Pembelajaran bahasa pada tingkat SMA berorientasi pada empat keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam proses pembelajaran empat keterampilan tersebut, disisipkan pula pembelajaran tata bahasa dan kosa kata agar siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Adapun skala tingkat kemahiran berbahasa Prancis menurut Tagliante (1994: 3) dalam DELF (*Diplôme d'étude en langue Française*) dan DALF (*Diplôme Approfondir de langue Française*) sebagai berikut :A1 (Tingkat

dasar atau pemula), A2 (Tingkat menengah), B1 (Tingkat lanjutan), B2 (Tingkat independen), C1 (Tingkat mahir), C2 (Tingkat mahir-*plus*).

Sesuai dengan kurikulum 2013, bahasa Prancis diajarkan pada tingkat kelas X, XI, dan XII. Namun di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta, bahasa Prancis hanya diajarkan pada siswa kelas X saja. Umumnya pembelajaran bahasa Prancis di SMA berada pada level A1 atau tingkat dasar. Pada level (A1) kerangka acuan dalam CECR, yaitu: pendahuluan atau pengenalan (Introductif , Decouverte), yaitu kemampuan berbahasa awal yang harus dimiliki oleh pembelajar. Kemampuan yang harus dimiliki adalah : Dapat memahami dan menggunakan ungkapan familiar dan sehari-hari seperti istilah-istilah sangat sederhana yang memenuhi kebutuhan nyata. Dapat memperkenalkan diri atau memperkenalkan orang lain dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain, misalnya tentang tempat tinggal, keluarga, kepemilikan, dll, dan dapat menjawab pertanyaan sejenis. Dapat berkomunikasi dengan cara yang sederhana jika pembicara berbicara lambat dan jelas, dan terlihat kooperatif.

Berdasarkan silabus kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Prancis peminatan, siswa kelas X diharapkan memiliki kemampuan memperkenalkan diri, mendeskripsikan orang dan benda, mengucapkan salam, berterima kasih, memberikan informasi yang berkaitan dengan waktu, menunjukkan bangunan atau fasilitas umum, mengetahui profesi, menunjukkan arah, petunjuk, dan mengapresiasi lagu Prancis.

Pembelajaran bahasa asing di lingkungan sekolah merupakan salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mempersiapkan masyarakat dalam menghadapi era globalisasi. Saat ini di setiap SMA memberikan pembelajaran bahasa asing sebagai salah satu muatan lokal di sekolah mereka. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 69 tahun 2013, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang wajib ditempuh bagi siswa SMA. Sedangkan untuk bahasa Prancis atau bahasa asing lainnya masuk dalam kelompok mata pelajaran peminatan.

B. Keterampilan Berbicara dalam pembelajaran Bahasa Prancis

1. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan bahasa (*language skills*) memiliki hubungan satu sama lain dalam berbagai cara, yang diajarkan dalam kurikulum sekolah mencakup empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak/ mendengarkan (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*expression orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan kemampuan menulis (*expression écrite*).

Dawson dalam Tarigan (2015: 1) berpendapat bahwa keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan dan merupakan *catur-tunggal*. Setiap keterampilan tersebut berhubungan dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa.

Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik untuk kepentingan individu maupun lingkungan. Selain itu, Fachrurrozi dan Erta Mahyuddin (2011: 10) mengemukakan bahwa Bahasa adalah ungkapan percakapan sehari-hari dari kebanyakan orang yang diucapkan dengan kecepatan normal.

Pranowo (2014:253) mendefinisikan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu:

“Setiap keterampilan itu berhubungan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa dan keterampilan berbahasa, mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Karena berbahasa memerlukan kaidah, meskipun tidak secara eksplisit diungkapkan, kaidah bahasa harus menjadi bagian tak terpisahkan dalam pembelajaran bahasa.”

Berdasarkan definisi di atas berikut disajikan penjelasan dari masing-masing 4 (empat) keterampilan berbahasa tersebut.

a. Keterampilan Menyimak

Ketika berkomunikasi lisan, seseorang harus mampu menangkap informasi yang disampaikan oleh penutur. Informasi yang dimaksud bukan sekedar informasi yang terucapkan tetapi juga informasi tersirat dalam berkomunikasi. Aktivitas penyimak yang perlu diajarkan kepada siswa adalah menyimak intensif, menyimak ekstensif serta menyimak kreatif. Semua itu harus diberikan melalui berbagai jenis tuturan, misalnya pidato, khotbah, diskusi, seminar dan sebagainya. Dari sekian banyak materi menyimak, yang perlu mendapat perhatian guru adalah memahami bagaimana

mengatakannya sehingga menangkap apa yang dimaksudkan dan bukan sekedar menangkap apa yang dikatakan.

b. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan menggunakan bahasa lisan. Materi yang harus diajarkan mencakup banyak hal, misalnya diskusi, wawancara, memperkenalkan diri, bercerita dan lain sebagainya. Ketika seorang siswa sedang berbicara harus memperhatikan siapa mitra bicaranya, bagaimana situasinya, kapan dan dimana dia berbicara, apa pokok masalah yang dibicarakan, ragam bahasa apa yang harus digunakan, bagaimana pranata sosial budayanya dan lain sebagainya. Disamping itu yang perlu mendapat perhatian ketika mengajarkan keterampilan berbicara adalah apa yang dikatakan dan bagaimana cara mengatakannya.

c. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan kemampuan menangkap informasi yang disampaikan melalui bahasa tulis (wacana tulis). Kemampuan membaca membahas kemampuan membaca cepat (*skimming, scanning, membaca ekstensif*), membaca intensif (membaca kritis, membaca pemahaman) dan lain sebagainya. Berbagai wacana tulis yang diajarkan juga beraneka ragam, seperti membaca artikel, membaca tabel, membaca bagan, membaca skema, membaca teks drama, membaca teks cerpen, membaca puisi, membaca laporan dan materi lain yang biasa diajarkan oleh guru.

d. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan kemampuan mengungkapkan gagasan menggunakan bahasa tulis. Materi yang harus diajarkan mencakup menulis dengan topik tertentu yang menarik, menulis pengumuman, menulis berita, menulis karya ilmiah sederhana, mengungkapkan informasi dalam berbagai bentuk paragraph (naratif, deskriptif, ekspositif, argumentatif), menulis pengalaman yang menarik, menulis buku harian, menulis surat pribadi dan lain sebagainya.

Menurut Tarigan (2015: 4) berbicara dan menyimak merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang berupa komunikasi tatap muka atau *face to face communication*. Hal-hal yang menunjukkan hubungan antara berbicara dan menyimak, antara lain:

- a) Ujaran (*speech*), biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru (imitasi), oleh karena itu contoh atau model yang disimak atau direkam oleh anak sangat penting dalam penguasaan kecakapan berbicara.
- b) Ujaran yang digunakan anak mencerminkan pemakaian bahasa di rumah dan dalam masyarakat tempatnya hidup. Misalnya ucapan, intonasi, kosa kata, penggunaan kata-kata dan pola-pola kalimat.
- c) Meningkatkan keterampilan menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.
- d) Berbicara dengan bantuan alat-alat peraga (*visual aids*) akan menghasilkan penangkapan informasi yang lebih baik pada pihak penyimak.

Kemampuan-kemampuan umum berbahasa lisan mencakup ujaran yang jelas dan lancar, kosa kata yang luas dan beraneka ragam, penggunaan kalimat yang lengkap, pembedaan pendengaran yang tepat, dan kemampuan mengikuti serta menelusuri perkembangan urutan suatu cerita atau menghubungkan kejadian-kejadian dalam urutan yang wajar serta logis.

2. Hakikat Berbicara

Keterampilan berbicara mensyaratkan adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam membentuk sebuah kalimat sehingga mampu menyajikan sebuah makna. Dalam konteks komunikasi, keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkan untuk memproduksi suatu bunyi meliputi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah dan lain sebagainya (Iskandarwassid dan Sunendar, 2008: 241).

Guru mempunyai tanggung jawab untuk membina keterampilan berbicara pada siswanya. Pembinaannya tidak dilakukan tersendiri melainkan terpadu dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis. Hal tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang menekankan kepada pendekatan integratif, selain komunikatif. Dalam rangka pembinaan keterampilan berbicara

tersebut, hal yang perlu mendapat perhatian guru dalam membina keefektifan berbicara ada dua aspek, yakni: aspek kebahasaan mencakup: (a) lafal, (b) intonasi, tekanan, dan ritme, dan (c) penggunaan kata dan kalimat, dan aspek non-kebahasaan yang mencakup: (a) kenyaringan suara, (b) kelancaran, (c) sikap berbicara, (d) gerak dan mimik, (e) penalaran, (f) santun berbicara.

Pembelajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 242), tujuan pembelajaran keterampilan berbicara mencakup antara lain:

1. Kemudahan Berbicara

Siswa mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sehingga dapat mengembangkan keterampilan secara wajar, lancar, dan menyenangkan baik di dalam kelompok kecil maupun dihadapan pendengar umum dan tumbuhnya rasa kepercayaan diri melalui latihan.

2. Kejelasan

Dalam hal ini siswa berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik dan dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berpikir yang logis dan jelas maka kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.

3. Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggungjawab agar berbicara secara tepat dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan

pembicaraan, siapa yang diajak berbicara dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya.

4. Membentuk Penyimakan yang Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini. Di sini siswa perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, niat dan tujuan pembicara yang secara eksplisit mengajukan pertanyaan siapakah yang berkata, mengapa berkata demikian, apa tujuannya, apa kewenangannya berkata begitu, dan lain sebagainya.

5. Membentuk Kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

3. Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian pada hakikatnya merupakan suatu proses, yang menurut Cronbach (Nurgiyantoro, 2008: 188) adalah proses pengumpulan dan penggunaan informasi yang dipergunakan sebagai dasar pembuatan keputusan tentang program pendidikan. Keputusan adalah pilihan di antara berbagai arah tindakan. Jadi, penilaian menurut Cronbach memiliki komponen pengumpulan informasi, penggunaan informasi, dan pembuatan keputusan.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan (2005: 4) dikemukakan bahwa penelitian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Informasi merupakan hal-hal yang terkait tentang siswa yang dalam hal ini dapat berwujud skor hasil penilaian, hasil pengamatan, hasil penugasan, dan lain-lain. Informasi itu sendiri dapat diperoleh misalnya lewat pemberian tes. Jadi, untuk dapat menilai hasil belajar siswa, dibutuhkan data-data skor hasil belajar siswa. Dengan demikian, pemberian nilai kepada siswa dapat dilakukan secara objektif.

Pendapat lain diungkapkan oleh Échelle de Harris dalam naskah bahasa Prancis yang dikeluarkan Direktorat Pembinaan SMA-Ditjen Pendidikan Menengah (2014: 17-18) Penilaian penyusunan teks lisan/berbicara terdiri dari lima kriteria yaitu pelafalan (*Prononciation*), tata bahasa (*Grammaire*), kosa kata (*Vocabulaire*), kelancaraan (*Aisance*), pemahaman (*Compréhension*), Rentang skor dari masing-masing kriteria atau rubrik adalah:

Tabel 1. Pelafalan (*Prononciation*)

Skor	Rubrik Pelafalan (<i>Prononciation</i>)
1	Difficultés de prononciation si graves que le discours est pratiquement inintelligible. (Pelafalan sangat buruk, tidak bisa dipahami sama sekali).
2	Très difficile à comprendre à cause de sa prononciation. On doit souvent lui demander derépéter. (Pelafalan sangat sulit dipahami dan menghendaki untuk selalu diulang).
3	Difficultiés de prononciation qui exigent une attention souteneu et conduisent quelque fois au mal entendu. (Kesulitan dalam pelafalan yang menyebabkan orang lain mendengarkan dengan seksama dan kadang menyebabkan kesalahpahaman)

4	Toujours intelligible, malgré un accent spécifique. (Pelafalan dapat dipahami namun seringkali masih ada ucapan asing).
5	Peu de traces d'accent étranger. (Pelafalan sudah seperti native.)

Tabel 2. Tata Bahasa (*Grammaire*)

Skor	Rubrik Tata Bahasa (<i>Grammaire</i>)
1	Erreurs de grammaire et d'ordre des mots si graves que le discours en est rendu pratiquement incompréhensible. (Kesalahan tata bahasa dan antar kata yang sangat buruk sehingga tidak dapat dipahami).
2	Grammaire et ordre des mots rendent la compréhension difficile. Doit souvent se reprendre ou se restreindre à des modèles de base. (Tata bahasa dan urutan kata sulit untuk dipahami sehingga mengganggu komunikasi).
3	Fait de fréquentes erreurs de grammaire et d'ordre des mots, dont certaines peuvent obscurcir l'ensens. (Terjadi lebih dari dua kesalahan pada tata bahasa dan urutan kedua kata sehingga dapat menghilangkan arti atau makna).

Tabel 3. Kosa Kata (*Vocabulaire*)

Skor	Rubrik Kosa Kata (<i>Vocabulaire</i>)
1	Les limitations du vocabulaire sont si grandes qu'elles rendent la conversation pratiquement impossible. (Penggunaan kosa kata masih sangat buruk sehingga dapat mengganggu percakapan).
2	Le mauvais usage des mots et le vocabulaire très limité rendent la compréhension très difficile. (Penggunaan kata yang buruk dan kosa kata yang terbatas sehingga sulit untuk dipahami).
3	Utilise souvent des termes erronés. Conversations un peu limitée à cause de l'inadéquation du vocabulaire. (Penggunaan kosa kata sering tidak tepat sehingga percakapan agak terbatas dan terjadi ketidakcocokan pemilihan kosa kata).

Tabel 4. Kelancaran (*Aisance*),

Skor	Rubrik Kelancaran (<i>Aisance</i>)
1	Le discours est si haché et fragmentaire qu'il rend la conversation pratiquement impossible. (Pembicaraan selalu terputus dan terhenti sehingga percakapan menjadi macet).
2	Habituellement hésitant. S'arrête souvent au silence par ses lacunes linguistiques. (Pembicaraan masih sangat ragu, sering diam dan kalimat tidak lengkap).
3	La vitesse et l'aisance sont assez fortement affectées par les

	problèmes linguistiques. 3 15 (Pembicaraan kadang-kadang masih ragu karena masalah kebahasaan).
--	---

Tabel 5. Pemahaman (*Compréhension*)

Skor	Rubrik Pemahaman (<i>Compréhension</i>)
1	Ne peut meme pas comprendre la simple langue conventionnelle. (Tidak dapat memahami sama sekali percakapan sederhana yang diujarkan).
2	A de grandes difficultés à suivre ce qu'on lui dit. Ne peut comprendre qu'une conversation générale, et à condition qu'on lui parle lentement et qu'on multiplie les répétitions. (Terdapat banyak kesulitan dalam melakukan percakapan, tidak memahami percakapan secara umum, sehingga perlu penjelasan dan pengulangan).
3	Comprend la plus grande partie de ce qu'on lui dit à vitesse plus lente que la normale et avec des répétitions. (Memahami percakapan normal dengan baik, namun masih perlu pengulangan).
4	Comprend presque tout à vitesse normale, bien qu'il soit quelque fois nécessaire de repeater. (Memahami percakapan hampir mendekati normal, namun kadang-kadang masih perlu pengulangan).
5	Samblé comprendre sans aucune difficulté. (Memahami percakapan tanpa kesulitan sama sekali).

C. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, (2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima

komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang

mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media Gerlach & Ely dalam Ibrahim, *et.al* (2001) adalah sebagai berikut.

Pertama, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Menurut Arsyad (2011: 15), fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2018: 164) diantaranya adalah :

- a. Alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Komponen dari sub sistem pembelajaran.
- c. Pengarah dalam pembelajaran.
- d. Permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi .
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

Media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang efektif. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu dalam memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas. Dengan tujuan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran, serta memberikan manfaat dan makna yang lebih luas dari proses pembelajaran sehingga memotivasi siswa untuk meningkatkan proses belajarnya.

Selanjutnya Rusman (2018: 166) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

3. Pemilihan Media

Dalam pemilihan media pembelajaran, Sudjana dan Rivai (2002: 4) memaparkan beberapa kriteria yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

- a. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan, bukan atas dasar subjektivitas.
- b. Mendukung isi dari materi pembelajaran, materi pembelajaran yang bersifat faktual sangat memerlukan bantuan media agar siswa lebih mudah untuk memahaminya.
- c. Kemudahan memperoleh media, media yang diperlukan mudah diperoleh serta mudah dibuat oleh pengajar dalam proses pengajaran.
- d. Keterampilan pengajar dalam menggunakannya, apapun jenis media yang digunakan, syarat utama yang diperlukan adalah pengajar dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, ketersediaan waktu akan menjadikan media tersebut bermanfaat bagi siswa selama proses pengajaran.
- f. Sesuai dengan tingkatan berpikir siswa, memilih media untuk kegiatan pengajaran harus disesuaikan dengan tingkatan pola pikir siswa agar materi yang ada didalamnya dapat dipahami oleh mereka.

Dengan adanya perencanaan dan kriteria pemilihan media, diharapkan pengajar dapat lebih mudah untuk menentukan media yang tepat serta membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai guru. Media dalam proses pembelajaran sebaiknya jangan dipaksakan penggunaanya agar tidak membebani tugas guru selaku pengajar. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dapat mempermudah tugas guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Dengan demikian kehadiran media dalam proses pembelajaran bukanlah suatu keharusan, tetapi sebagai pelengkap jika dirasa perlu untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar.

a. Penggunaan dan Kriteria Pemilihan Media Gambar

Alasan utama pemakaian media gambar dalam proses belajar mengajar adalah karena media gambar mampu menarik perhatian, merangsang respon siswa, memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkrit mengatasi batas ruang, waktu, tempat, merangsang siswa untuk menemukan arti suatu kata dan kejadian/kegiatan sehingga tujuan proses mengajar bisa tercapai.

Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar dan mengajar merupakan sesuatu yang penting. Namun, hal ini kadang membingungkan bagi para guru, tetapi di sisi lain juga merupakan moment untuk penilaian kreatifitas mereka. Mc.M.Connel dalam Indriani (2011: 27) menyatakan dengan tegas agar menggunakan media yang memiliki kesuaian dengan kebutuhan belajar. Dengan demikian, secara sederhana media apa pun dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri.

Sesuai dengan karakteristik siswa yang masih sukar memusatkan perhatian dan lambat merespon atau memaknai sesuatu, maka penggunaan kartu bergambar akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Sehingga mereka lebih antusias dalam merespon dan menerima informasi yang disampaikan oleh gambar dan diharapkan tidak cepat bosan.

b. Kriteria Pemilihan Kartu Bergambar

Sudjana dalam Dadan Djuanda (2006: 103) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut.

- (1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran.
- (2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan.
- (3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan dan waktu.
- (4) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- (5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Bergambar

Sadiman (2003: 29-31) mengemukakan kelebihan media gambar sebagai berikut:

- (1) Sifatnya kongkrit, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal semata.
- (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- (3) Tidak semua benda, obyek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu siswa dapat diajak ke luar untuk melihat obyek langsung.
- (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam berbagai bidang, berbagai tingkat usia, sehingga dapat memecah kesalah pahaman.
- (5) Harga terjangkau dan lebih mudah didapat.

Di samping keunggulan yang ada, media gambar juga memiliki beberapa kelemahan seperti terbukanya kemungkinan penafsiran gambar yang berbeda karena sudut pandang yang tidak sama, gambar hanya menampilkan persepsi indera mata serta gambar yang kecil dan tidak jelas akan mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan efektif. Kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam media gambar dapat ditransfer dalam media kartu bergambar. Oleh karenanya diperlukan kreativitas dan keterampilan guru untuk membuat media kartu bergambar menjadi media yang sesuai bagi siswa dalam proses belajar mengajar melalui beberapa modifikasi Selain itu, gambar dibuat sesuai kemampuan mencerna yang dimiliki oleh siswa, dalam arti tidak rumit dan

lugas sehingga siswa akan dapat mencerna visualisasi gambar dalam kartu tersebut dengan baik sesuai pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

D. Media Kartu Bergambar sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu "medium" yang secara harfiah berarti perantara. Dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari sumber ke penerima pesan (dalam proses komunikasi). Salah satu alat atau media dalam pengajaran bahasa khususnya bahasa asing adalah dengan sebuah permainan kartu bergambar yang akan memudahkan siswa untuk mengingat.

Media pembelajaran adalah suatu komponen yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa, serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Selain itu media pembelajaran juga sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran karena dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, jelas, dan menarik. Media pembelajaran juga dibagi dalam beberapa jenis dan golongan. Jenis-jenisnya antara lain benda yang dapat bergerak dan yang tidak dapat bergerak, sementara itu media pembelajaran itu sendiri digolongkan ke dalam beberapa unsur, baik suara, visual ataupun gerak. Kemudian salah satu alat atau media dalam pengajaran bahasa khususnya bahasa asing adalah dengan sebuah kartu bergambar yang akan memudahkan siswa untuk mengingat materi yang telah diajarkan.

Menurut Arief S. Sadiman. (2003:21), Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

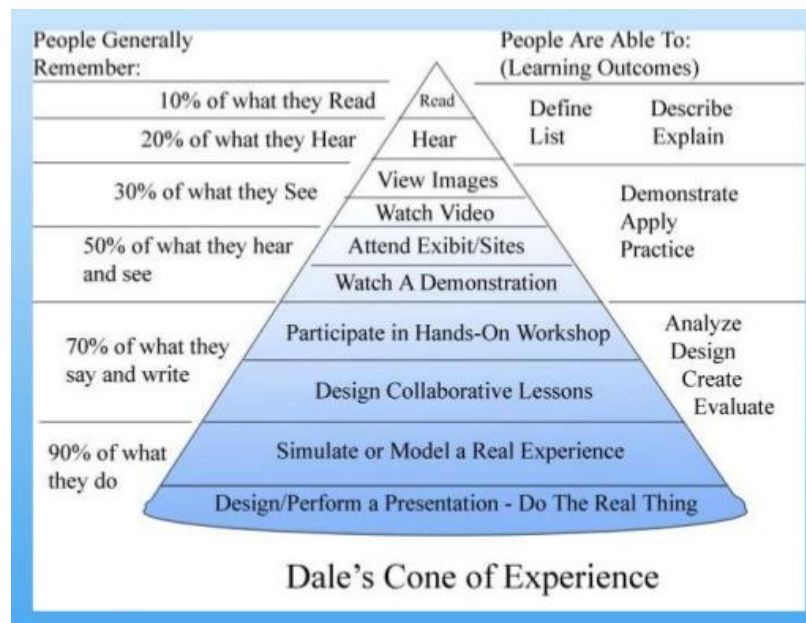
Langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar menurut Bono (dalam Dananjaya, (2010: 170) yaitu (1) guru menjelaskan materi yang akan diajarkan, (2) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, (3) guru membagikan kartu bergambar yang telah disiapkan sebelumnya, (4) guru meminta siswa untuk menyusun kartu tersebut menjadi ide pokok karangan, (5) siswa bercerita berdasar rangkaian kartu tersebut selama kurang lebih 10 menit, (6) guru dan siswa mengoreksi bersama.

Penggunaan media kartu bergambar ini diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis. Media kartu bergambar berbentuk kartu yang terdapat gambar yang menunjukkan benda atau aktifitas. Cara pemakaiannya adalah membagikan kartu bergambar tersebut kepada siswa dan kemudian menanyakan kepada siswa apa saja yang mereka lihat dalam kartu bergambar tersebut dalam bahasa Prancis. Selanjutnya siswa bertukar kartu dengan teman yang lain dan kemudian menyebutkan apa yang terdapat dalam gambar. Setelah semua siswa selesai bertukar kartu satu sama lain, kemudian siswa diberikan latihan menyusun kosakata atau gambar

menjadi kalimat lengkap yang terdapat pada kartu, setelah itu mengungkapkan dengan baik dan benar.

Media kartu bergambar diharapkan dapat menunjang ketrampilan berbicara siswa, karena gambar yang terdapat pada media kartu membuat siswa lebih tertarik dan lebih mudah mengingat materi daripada penggunaan media konvensional. Gambar juga dapat membangkitkan kreasi, perhatian dan interaksi siswa dengan menampilkan gambar-gambar semenarik mungkin. Siswa akan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbicara sering dianggap sulit oleh siswa, karena harus mengingat apa saja kosakata bahasa Prancis yang sudah dipelajari sebelumnya, sehingga dengan penggunaan media kartu bergambar ini diharapkan pembelajaran berbicara bahasa Prancis menjadi semakin mudah, menyenangkan dan dapat membantu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Dalam jangka waktu yang lama, dalam *setting* kelas tertentu, siswa hanya terlibat secara pasif dalam pembelajaran, misalnya mendengarkan guru dan sesekali melihat buku atau membaca buku ketika diminta oleh guru. Menurut Dale dalam Azhar Arsyad (2017:13) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa secara pasif dalam pembelajaran, pada umumnya hanya akan membuat siswa mengingat pengetahuan yang terbatas, seperti yang ditunjukkan dalam kerucut pembelajaran di bawah ini.



Gambar 1. Kerucut Pembelajaran
<http://teacherworld.com/potdale.html>

Kerucut pembelajaran di atas menjelaskan bahwa kita akan mengingat sebanyak 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat seperti melihat gambar atau menonton film atau video, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar (menyaksikan demonstrasi, melihat kejadian atau apa yang dilakukan di lokasi), 70% dari apa yang kita ucapkan (berpartisipasi dalam sebuah diskusi/ berbicara/ berpendapat) dan 90% dari apa yang kita lakukan dan ucapkan seperti melakukan pertunjukkan drama atau melakukan sesuatu yang nyata.

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan media kartu bergambar ini siswa diajak untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran karenadisini siswa tidak hanya melihat gambar yang ada pada kartu bergambar saja tetapi juga ikut berpartisipasi atau berpendapat untuk memahami gambar dan kosakata itu sendiri sebelum guru menjelaskan. Kerucut

pembelajaran di atas menjelaskan bahwa kita akan mengingat sebanyak 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat seperti melihat gambar atau menonton film atau video, tetapi dengan adanya partisipasi atau pendapat dari siswa maka media kartu bergambar ini akan membantu ingatan siswa 50% karena pada kerucut di atas kita akan mengingat 50% dari apa yang kita lihat dan dengar (menyaksikan demonstrasi, melihat kejadian atau apa yang dilakukan di lokasi) dan menjadikan pembelajaran berbicara dengan menggunakan media kartu bergambar ini merupakan pembelajaran aktif.

Jadi yang dimaksud dengan media kartu bergambar adalah kumpulan gambar yang berbeda antara satu dengan yang lain namun saling berurutan dan berkaitan satu sama lain. Dengan adanya gambar yang saling berurutan dan membentuk suatu alur tertentu maka siswa akan lebih mudah untuk menyusun menjadi kalimat lengkap kemudian membicarakan atau melafalkan.

E. Penelitian Relevan

Untuk mendukung teori yang telah dikemukakan diatas, berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan, antara lain:

1. Skripsi yang berjudul “*Penggunaan Media Kartu Domino-Kwartet (Domtet) Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa Sma Negeri 1 Tumpang*” Penelitian ini dilakukan oleh Mei Yuanita Heksanti tahun 2012, mahasiswa Jurusan Sastra Jerman, Fakultas Sastra (FS), Universitas Negeri Malang. Hasil dalam penelitian ini adalah

media kartu domino – kwartet materi *Imperativ Satz* untuk siswa kelas XI layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada keterampilan berbicara yang akan dikembangkan. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu peneliti mengembangkan media kartu bergambar untuk bahasa Prancis, sedangkan Mei mengembangkan media kartu domino-kwartet untuk pembelajaran bahasa Jerman.

2. Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*”. Penelitian ini dilakukan oleh Ani Solikhah tahun 2016, mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. Hasil dalam penelitian ini adalah media gambar berseri untuk siswa kelas 2 layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media bergambar sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan media kartu bergambar untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis, sedangkan Ani mengembangkan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian tersebut mempunyai nilai relevansi yang sama sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian.

F. Kerangka Berpikir

Bahasa Prancis merupakan bahasa yang baru bagi siswa SMA. Oleh karena itu, agar pembelajaran bahasa Prancis dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai hasil yang diharapkan, maka harus diciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Prancis ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu, siswa, guru, metode pembelajaran, media pembelajaran. Jika guru tidak dapat memanfaatkan elemen-elemen pendukung dengan baik, akan terjadi berbagai macam hambatan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta. Peneliti menemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara. Saat pembelajaran siswa kesulitan dalam mengungkapkan kalimat bahasa Prancis, hal ini dibuktikan ketika guru meminta siswa untuk memperkenalkan diri, namun siswa belum mampu untuk mengucapkan kalimat dengan benar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang sangat berpengaruh terhadap kelancaran dan keberhasilan pembelajaran bahasa Prancis siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara ini,

peneliti menggunakan media kartu bergambar dengan cara bermain sambil belajar. Melalui media kartu bergambar, siswa diajak ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa belajar mengingat dan mempelajari materi melalui gambar. Media kartu bergambar yang berisi pola kalimat subjek, predikat, objek yang membantu siswa menyusun kalimat sederhana berbahasa Prancis. Selanjutnya, siswa mulai berbicara dengan kalimat yang telah mereka susun. Penggunaan gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara memberikan stimulus kepada siswa untuk memahami arti, dan dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah diberikan. Hal itu dikarenakan siswa tidak hanya mendengar materi yang disampaikan, namun siswa juga melihat benda tersebut dalam sebuah gambar. Pemberian materi secara langsung atau lisan, memungkinkan siswa cepat lupa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi. Penggunaan media kartu bergambar dapat menunjang pembelajaran keterampilan berbicara siswa dalam mengungkapkan kalimat bahasa Prancis dengan baik dan benar. Dengan menggunakan media kartu bergambar siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Di dalam penelitian ini peneliti memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan yang berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah (*R&D*) *Research and Development* ataupun dengan istilah *research-based development*. Borg and Gall (1989: 624), di definisikan sebagai “*A process used to develop and validate educational product*”. Sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada, melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Produk tersebut tidak harus berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta.

2. Objek Penelitian

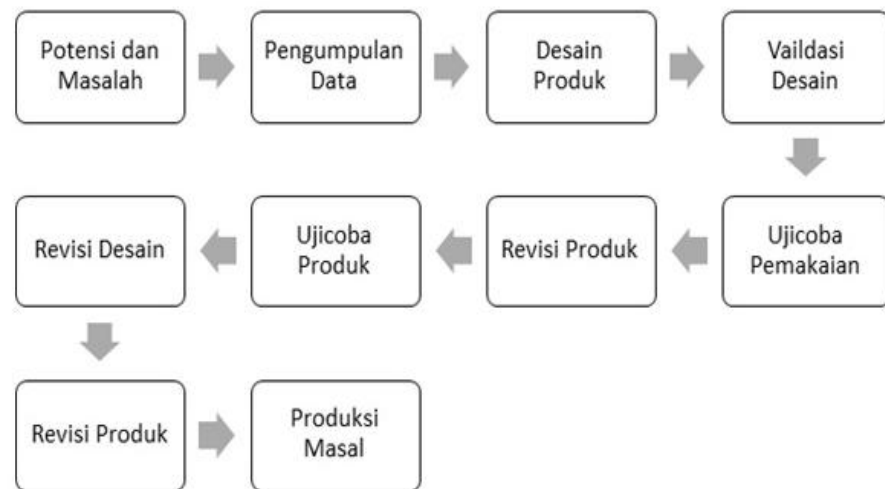
Objek pada penelitian ini adalah Kartu Bergambar.

C. Prosedur Penelitian Media

Dalam pengembangan penelitian R&D dilaksanakan melalui beberapa tahap. Setiap tahap merupakan proses kegiatan yang memiliki target. Pelaksanaan dan pencapaian target pada setiap tahapan dapat mempengaruhi pelaksanaan tahapan berikutnya. Oleh sebab itu, pelaksanaannya harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan instrument yang teruji.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya pada *Borg and Gall* (dalam Sugiono) ini meliputi : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Ujicoba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal.

Secara umum, langkah-langkah penelitian dan pengembangan produk dapat dilihat pada Gambar berikut:



**Gambar 2 : Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan
(Sugiyono, 2016:298)**

Metode ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan produk yang peneliti kembangkan, yang kemudian diuji validasi nya oleh ahli, yaitu seperti uji materi, uji desain, uji coba produk kelompok skala kecil, dan dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan dihasilkan dan kemudian akan dikembangkan.

Dalam penelitian ini, tahap-tahap tersebut meliputi sepuluh langkah pengembangan yang hasil akhirnya berupa produk yang siap untuk digunakan. Tetapi dalam penelitian *Borg and Gall* ini untuk Strata Satu (S1) hanya sampai langkah ke enam, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk.

1. Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah yaitu langkah pertama yang dilakukan sebelum membuat media atau produk. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi yang dimiliki siswa maupun masalah dalam proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti melakukan observasi di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta untuk mengamati kondisi saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mendapatkan informasi terkait kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara *factual* dan *up to date*, maka selanjutnya perlu diketahui berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan agar dapat mengatasi masalah. Penelitian ini terkait dengan hasil data observasi dan wawancara untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa kelas 10. Data penelitian ini diperoleh dari observasi dan wawancara. Dibutuhkan beberapa pertanyaan untuk observasi berupa daftar cek, sedangkan untuk wawancara dikembangkan sebuah panduan. Selain itu, peneliti bersama guru juga menentukan materi pembelajaran yang dibutuhkan pembelajar berdasarkan silabus.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data atau informasi dari teori maupun referensi, langkah selanjutnya yaitu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dalam bentuk awal *storyboard*. Selanjutnya peneliti akan melakukan tahapan membuat desain atau rancangan media, setelah itu pewarnaan *Layout*. Peneliti menentukan bahan dan ukuran yang ideal serta isi konten dari media tersebut. Hasil akhir dari tahap ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya.

4. Validasi Desain

Setelah produk dihasilkan, maka langkah selanjutnya yaitu validasi desain. Validasi merupakan suatu kegiatan untuk menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum di ujicoba. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

5. Revisi Desain

Setelah produk divalidasi, maka peneliti melakukan revisi atau memperbaiki produk sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

6. Uji coba Produk

Setelah produk direvisi atau diperbaiki, maka peneliti dapat melakukan ujicoba produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Ujicoba produk dilakukan pada kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan ini yaitu :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi ini untuk mengetahui data awal berdasarkan keterangan (data) yang sesuai dengan pengamatan peneliti.

Peneliti melakukan observasi di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta Mengikuti pembelajaran seperti murid lainnya guna mendapatkan data yang

sesuai. Observasi yang dilakukan yaitu proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Peneliti terjun langsung dalam proses pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa di kelas pada materi Bahasa Prancis tersebut.

Dalam observasi peneliti tidak melihat penggunaan media dalam belajar mengajar di kelas. Peneliti juga melihat seberapa besar kemampuan siswa dalam pemahaman kosakata melalui tugas di akhir pembelajaran. Di dalam pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipan, yaitu peneliti akan terlibat langsung secara aktif dalam objek yang diteliti.

2. Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data yang sangat penting, yaitu wawancara. Dengan adanya wawancara peneliti akan menemukan permasalahan lebih mendalam. Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan kepada Guru Bahasa Prancis di SMA Angkasa Adisucipto yaitu ibu Indah Aprila Sani, S.Pd. Wawancara ini dilakukan secara *face to face* atau bertatap muka langsung.

Dalam wawancara ini peneliti menanyakan bagaimana media pembelajaran yang ada di kelas, proses pembelajaran hingga bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pelajaran yang ada. Dalam wawancara ini juga peneliti menanyakan kemampuan kosakata Bahasa Prancis siswa, sudah cukup baik atau belum. Kenyataan di lapangan kemampuan kosakata siswa masing rendah dan belum ada penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup maupun terbuka yang diberikan langsung oleh responden. Penilaian ini menggunakan *Skala Likert* dengan penilaian 1-5.

Kuesioner ini nanti digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan peneliti kembangkan. Kuisisioner atau angket ini akan ditujukan kepada ahli media, ahli media, guru bahasa Prancis, dan siswa pada Pengembangan Media Kartu Bergambar ini. Dalam penelitian ini, memberikan respon terhadap kelayakan dari media pembelajaran tersebut, sehingga dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada proses ujicoba produk media pembelajaran ini melalui ujicoba produk dan ujicoba pemakaian.

E. Penilaian Produk

Dalam penelitian ini, produk dinilai dengan menggunakan desain penilaian deskriptif. Desain deskriptif ini untuk menjelaskan penilaian kualitas media dan pembelajaran dari ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru dan siswa

F. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data Kualitatif yang pertama adalah hasil dari angket penilaian kualitas media dari ahli media. Data kualitatif tersebut 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. Adapun nilai dari kategori angket penilaian kualitas media dan penilaian tanggapan guru dan siswa yang dirubah menjadi skor penilaian sebagai berikut: SB: 5, B: 4, C: 3, TB: 2, STB: 1.

G. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *non test* berupa kuesioner (angket) sebagai instrumen penelitian. Kuesioner (angket) yang merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam sebuah penelitian.

Kuesioner (angket) pada penelitian ini berisi sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang dibutuhkan untuk sebuah penelitian. Pengumpulan data berupa angket menggunakan skala pengukuran *likert* yang bertujuan untuk mengukur pendapat dan persepsi seseorang tentang produk yang akan dikembangkan.

Dalam penggunaan *Skala Likert*, Sugiyono (2016:134) berpendapat bahwa terdapat 5 alternatif jawaban yakni: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik dengan skor 5, baik diberi skor 4, cukup mendapat skor 3, kurang dengan skor 2, dan sangat kurang diberi skor 1.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan aspek dan kriteria yang mengadaptasi dari Wahono yang meliputi aspek-aspek tersebut. Berikut aspek penilaian media, dalam aspek pembelajaran, yang mencakup aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotorik. Dalam aspek-aspek tersebut sejalan dengan kriteria penilaian dari Wahono (2006:1).

1. Aspek instrumen penilaian kualitas materi oleh Ahli Materi dalam bentuk angket sebagai berikut :

Tabel 6. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Materi

No.	Aspek	No Pernyataan	Ket
1.	Kesesuaian Materi	1,2,3	Aspek Pembelajaran
2.	Interaktivitas Siswa dengan Media	4	
3.	Aktualitas	5	
4.	Kelengkapan dan Kualitas Bahan	6,7,8,9,10,11,12,13	
5.	Kemudahan untuk Dipahami	14,15,	

6.	Pemberian Motivasi Belajar	16,17	
7.	Ketepatan Evaluasi	18,19	
8.	Pemberian Umpan Balik	20	

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1)

Media yang baik adalah media yang memenuhi parameter-parameter berdasarkan ilmu rekayasa media seperti keefektifan, efisiensi, dan *maintainable*. Sedangkan aspek komunikasi visual merupakan salah satu aspek pembuatan media. Peneliti membutuhkan kriteria yang mengkombinasikan seni, tipografi, gambar, desain, dan warna dalam penyampaianannya.

Kriteria-kriteria tersebut senada dengan Wahono (2006:1). Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek rekayasa media mencakup baik tidaknya media tersebut. Berikut aspek penilaian media oleh ahli media

2. Aspek Instrumen Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Media dalam bentuk angket sebagai berikut :

Tabel 7. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	No Pernyataan	Ket
1.	Reliabilitas	1	Aspek Rekayasa Media
2.	<i>Maintainable</i>	2	
3.	Tingkat Keawetan	3	
4.	Ketepatan Memilih Media	4	
5.	Kejelasan Penggunaan Media	5	
6.	Reusabilitas	6	
7.	Komunikatif	7	Aspek Komunikasi Visual
8.	Kreatif dan Inovatif	8	
9.	Tipografi (Huruf dan Susunannya)	9,10,11	
10.	Gambar	12,13,14,15	
11.	Tata Letak	16	
12.	Ukuran	17	
13.	Warna	18,19	

14.	Desain	20,21,22,23	
-----	--------	-------------	--

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1) dengan modifikasi.

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa tanggapan guru dan siswa terhadap media yang digunakan meliputi kualitas produk. Peneliti mengkombinasikan aspek dan kriteria dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi. Berikut aspek penilaian media oleh guru dan siswa:

3. Aspek Penilaian Tanggapan Guru dan Siswa terbagi dalam tiga Aspek yaitu Aspek Pembelajaran, Penyajian Materi, dan Media.

Tabel 8. Aspek Penilaian Media oleh Guru dan Siswa

No.	Aspek	No Pernyataan	Ket
1	Kesesuaian dengan Materi	1	Aspek Pembelajaran
2	Interaktivitas	2	
3	Penumbuhan Motivasi Belajar	3	
4	Aktualitas	4	
5	Bahasa soal yang mudah dipahami	5	
6	Kejelasan uraian soal	6	
7	Keefektifan dan Keefesienan	7,8	Aspek Rekayasa Media
8	Reliabilitas	9	
9	<i>Maintainable</i>	10	
10	Komunikatif	11	Aspek Komunikasi Visual
11	Kreatif dan Inovatif	12	
12	Tampilan Umum (Vsualisasi)	13	
13	Pemilihan Gambar, Warna, Tata Letak,Ukuran, dan Tipografi	14,15,16,17,18	
14	Kerapian dan Kemenarikan Desain	19,20	

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1) dengan modifikasi.

H. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan dari penelitian tersebut. Teknik menganalisis data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru dan siswa untuk memperbaiki media. Data kuantitatif didapat dari jawaban angket yang kemudian jawaban dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan cara memberi skor menggunakan *skala likert* untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 9. Nilai Kualitas Materi dan Media

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

Sumber : Widoyoko (2009:424)

Tabel 10. Nilai Tanggapan Guru dan Siswa

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

Analisis Skor dilakukan dengan cara menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian, dibagi dengan skor ideal kemudian dikalikan 100% dengan rumusan sebagai berikut :

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto (2013:272)

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan Media. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Tabel 11. Kriteria Kelayakan Media

Pesentase Kelayakan	Katagori	Keterangan
81,25% - 100 %	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
62,5% - 81,25%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
43,75% - 62,5%	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan rivisi besar
25% - 43,75%	Tidak Layak	Belum dapat digunakan

Sumber : Sudjana (2005:47)

Tabel 12. Jadwal Penelitian

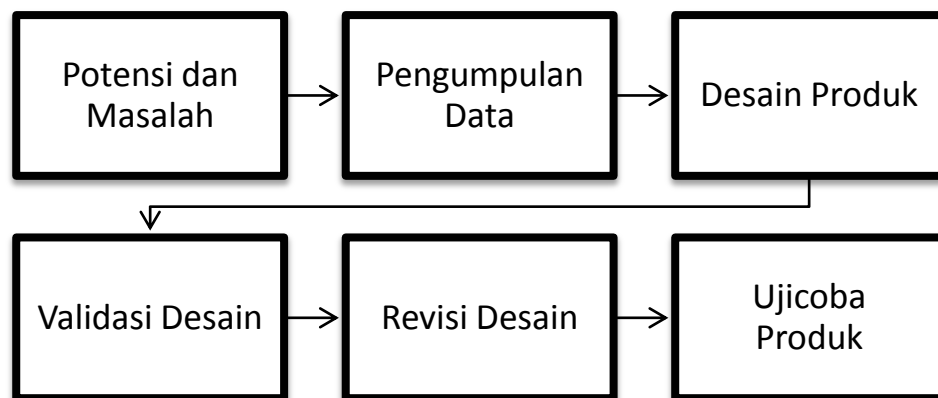
No.	Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1.	Tahap Analisis Potensi dan Masalah	September 2019	SMA Angkasa Adisucipto	Guru Bahasa Prancis dan Siswa kelas 10
2.	Pengajuan Judul, dan Proposal Penelitian	Juli 2019 – Desember 2020	-	-
3.	Pengembangan Produk	Februari 2020	-	-
4.	Validasi Ahli Materi	3 Maret 2020	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis	Dra.Siti Sumiyati, M.Pd.
5.	Validasi Ahli Media	6 Maret 2020	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis	Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
6.	Revisi Produk	9 – 13 Maret 2020		
7.	Uji coba Produk	18 Maret 2020	SMA Angkasa Adisucipto	Siswa Kelas 10 MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk Kartu Bergambar untuk menunjang keterampilan berbicara (*Expression Orale*). Tahapan penelitian ini mengadaptasi dari teori langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan dari Sugiyono (2016:199) yang terdiri dari 10 tahapan, tetapi peneliti hanya menggunakan 6 tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Tahapan-tahapan yang telah digunakan oleh peneliti tersebut dapat dilihat pada alur penelitian berikut ini :



Gambar 3. Alur Penelitian

1. Analisis Potensi dan Masalah

Informasi terkait potensi dan masalah telah diperoleh melalui kegiatan observasi. Observasi telah dilakukan oleh peneliti dalam proses pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta.

a. Analisis Potensi

Langkah awal sebelum mengembangkan media adalah mengidentifikasi potensi. Peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian membagi analisis potensi menjadi dua jenis, yaitu analisis potensi sekolah dan analisis potensi media.

Pertama pada analisis potensi sekolah, peneliti mengikuti kegiatan PLT di SMA Angkasa Adisucipto menganalisis bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kelas X terlihat memiliki potensi untuk aktif dan berani. Hampir setiap siswa di kelas berani bertanya jika materi yang disampaikan kurang mereka pahami dan siswa tertarik terhadap materi berupa gambar, yang kemudian membuat siswa berani untuk berbicara atau melafalkan dalam bahasa Prancis walaupun masih dengan pengucapan yang kurang tepat. Potensi - potensi itulah yang mendukung penggunaan media Kartu bergambar untuk menunjang keterampilan berbicara bahasa Prancis di sekolah.

Selain analisis potensi sekolah, dilakukan juga analisis potensi media, yaitu analisis media yang dibutuhkan oleh siswa. Pada saat melakukan observasi di kelas, X MIPA 1 siswa cenderung lebih memahami materi

pembelajaran yang memiliki gambar ilustrasi didalamnya. Selain itu, melalui gambar ilustrasi, guru dapat memberikan penjelasan dengan jelas mengenai materi yang sedang diajarkan, sehingga memepermudah pemahaman siswa.

Kedua, jenis analisis potensi pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti pada dasarnya terbuat dari bahan kertas jenis *ivory* 260 dan *klikpaper* 3, untuk mendesain menggunakan *Adobe Illustrator*. Hal ini bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media. Selanjutnya, jika dilihat pada aspek tujuan, media pembelajaran Kartu Bergambar merupakan media yang dapat menunjang keterampilan berbicara. Dalam penyajian materi yang sangat kreatif, inovatif dan ilustrasi gambar yang dapat membantu pemahaman siswa dalam media pembelajaran bahasa Prancis, inimerupakan variasi baru dalam pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Masalah

Pada saat kegiatan observasi, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang terdapat pada saat pembelajaran di SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta. Permasalahan tersebut berupa kurangnya media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, dan belum mampu menunjang keterampilan berbicara siswa. Guru lebih memfokuskan pada pemahaman keterampilan membaca dan memahami teks. Hal tersebut mengakibatkan minimnya keaktifan siswa dalam berbicara. Permasalahan lain sering terjadi, seperti kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini

disebabkan karena keterbatasan media yang digunakan, yang berdampak siswa tidak tertarik pada pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Setelah peneliti memperoleh hasil analisis potensi dan masalah di atas, peneliti melakukan tahap menentukan materi media pembelajaran berdasarkan Silabus 2013 yakni. *situer dans le temps* dan *les endroits publics* Berikut tabel hasil analisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Materi, Indikator yang sesuai pada keterampilan berbicara (*Expression Orale*).

a. Hasil Review Pustaka

Pada tahap ini peneliti menemukan landasan penggunaan media kartu bergambar, menurut Azhar Arsyad (2002:120) menjelaskan bahwa kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks, atau symbol untuk menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi dan sebagai alat bantu bagi siswa untuk mengingat pelajaran Kartu yang dalam aplikasinya memiliki berbagai variasi dan ukuran. Dapat dibuat dari kertas HVS, karton manila, ivory atau bahan lainnya. Menurut kamus besar bahasa indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang dengan berbagai keperluan. hampir sama dengan kata.

Sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa. Jadi kartu bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata atau

kalimat dan terdapat gambar. dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar ialah media pembelajaran berbentuk segi empat pipih yang memuat perpaduan antara kata atau kalimat dan gambar, yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

b. Informasi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Materi

Setelah melakukan *review* pustaka, peneliti dan guru bahasa Prancis menentukan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran berdasarkan silabus 2013 yakni *Situer Dans Le Temps* dan *Les Endroits Publics*. Berikut hasil identifikasi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran dan Indikator yang sesuai dengan keterampilan berbicara.

Tabel 13. Hasil Identifikasi SK, KD, Materi Pembelajaran, Indikator.

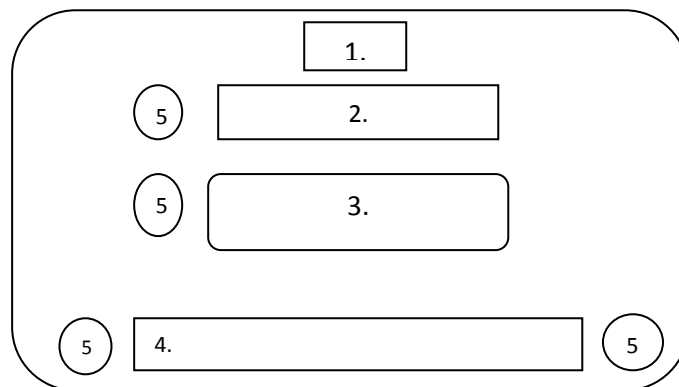
Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
<i>Expression Orale</i>	Siswa memiliki kemampuan untuk dapat mengungkapkan/ melafalkan kalimat yang sudah mereka susun dengan baik dan benar.	Mencontohkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks	<i>situer dans le temps</i> dan <i>les endroits publics</i>	Siswa mampu berbicara dengan baik dan benar sesuai dengan gambar ilustrasi yang telah mereka susun.

		interaksi lisan dan tulis. Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan nama benda, dan bangunan publik(<i>les endroits publics</i>)dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.		
--	--	---	--	--

3. Desain Produk

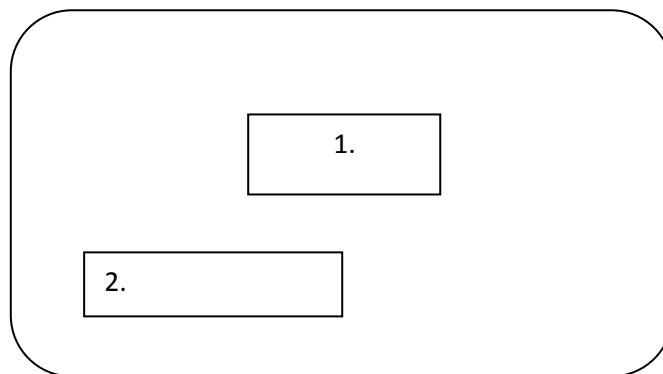
Pada tahap ini penyusunan tampilan desain Kartu Bergambardengan membuat *Storyboard* sebagai penggambaran awal pembuatan media tersebut. Desain disesuaikan dengan jenis ukuran yang sudah ditentukan. Penyusunan *Storyboard* dan pewarnaan *Layout*. Berikut adalah gambar rancangan kerangka.

a. Pembuatan *Storyboard*



1. Nama Kartu
2. Kalimat acak
3. Ilustrasi
4. Latihan
5. Keterangan

Gambar 4. Bagian Depan Kartu



1. Nama Kartu
2. Perintah

Gambar 5. Bagian Belakang Kartu

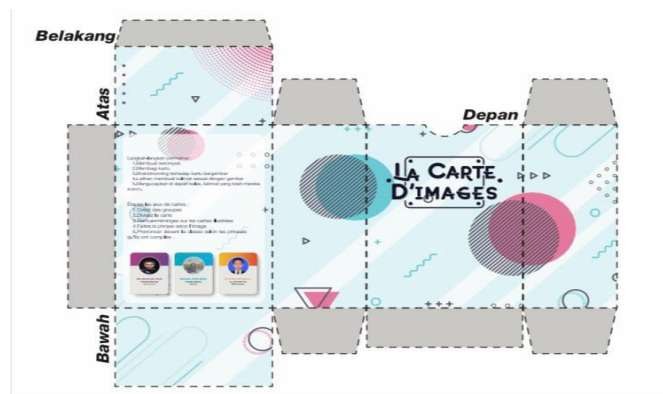
b. Pewarnaan *Layout*



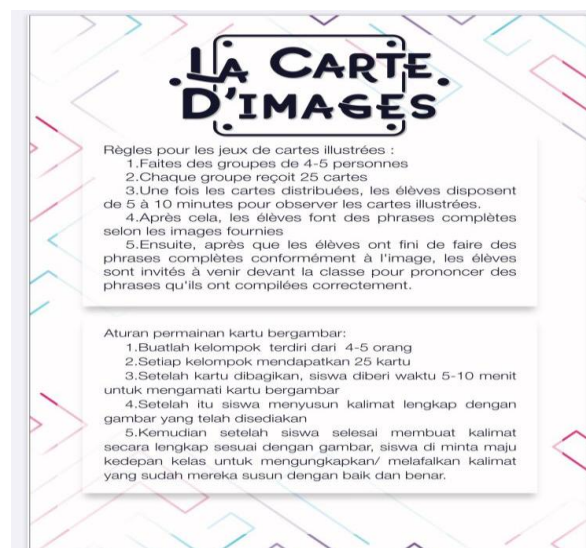
Gambar 6. Tampilan Depan Kartu



Gambar 7. Tampilan belakang kartu



Gambar 8. Tampilan Desain Box



Gambar 9. Tampilan Aturan Permainan Kartu Bergambar

4. Validasi Desain

Tahap selanjutnya yaitu validasi produk berupa data validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media serta memperoleh pengakuan kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan kuesioner jenis skala *likert* dengan lima skala. Data validasi yang diperoleh yaitu data validasi ahli materi dan ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran yang terdiri dari aspek pembelajaran. Ahli materi berasal dari dosen Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. Hasil validasi ahli materi yakni sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Butir	skor	Skor Maksimal	Nilai Kelayakan	Nilai Kelayakan Maksimal
1.	Aspek Pembelajaran	20	80	100	80	100

Berdasarkan data tersebut yang menyatakan bahwa aspek pembelajaran mendapatkan nilai kelayakan sebesar 80. Berdasarkan kategori pada tabel 14 , maka media pembelajaran dalam kriteria “Layak”.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang akan diterapkan dalam media pembelajaran yang terdiri dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Ahli media berasal dari dosen Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. Hasil validasi ahli media yakni sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor	Skor Maksimal	Nilai Kelayakan	Nilai Kelayakan Maksimal
1	Aspek Rekayasa Media	6	28	30	93,3	100
2	Aspek Komunikasi Visual	17	66	85	77,6	100
Jumlah		23	94	115	170,9	200
Skor Rerata					85,45	100

Berdasarkan data tersebut yang menyatakan bahwa aspek rekayasa media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 93,3 dan aspek komunikasi visual sebesar 77,6. Hasil rerata dari kedua aspek tersebut sebesar 85,45. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 15, maka media pembelajaran dalam kriteria “Sangat Layak”.

5. Revisi Desain

a. Ahli Materi

Pada tahap ini dilakukan revisi produk sesuai kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Ahli materi menyimpulkan bahwa materi ini layak diujicobakan pada siswa dengan catatan revisi. Berikut adalah kritik dan saran dari ahli materi sebagai berikut.

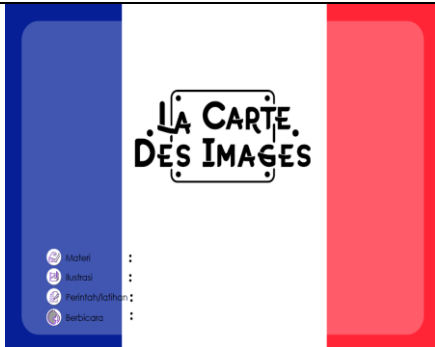
Tabel 16. Kritik dan Saran Ahli Materi

Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
Masih ditemukan berupa penggunaan font terlalu kecil, <i>consigne</i> atau kalimat perintah kurang lengkap. Kesalahan sintaksis pada pola kalimat dan <i>preposition de contenu</i> , kesalahan orthografi pada accentsaigus, kesalahan penggunaan <i>lexical</i> pada diksi : <i>préparer</i> bukan <i>cuisiner</i> .	Peneliti memeriksa dan merevisi kesalahan pada kalimat dan ejaan bahasa Prancis dalam media tersebut.

Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran tersebut. Adapun perbaikan atau revisi materi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 17. Materi Sebelum dan Sesudah Direvisi

No.	Materi Sebelum Direvisi	Materi Setelah Direvisi
1	Aturan permainan kartu bergambar: 1. Buatlah kelompok terdiri dari 4-5 orang 2. Setiap kelompok mendapatkan 25 kartu 3. Setelah kartu dibagikan, siswa diberi waktu 5-10 menit untuk mengamati kartu bergambar 4. Setelah itu siswa membuat kalimat lengkap dengan gambar yang telah disediakan 5. Kemudian setelah siswa selesai menyusun kalimat secara lengkap sesuai dengan gambar, siswa di minta maju ke depan kelas untuk mengungkapkan / melafalkan kalimat yang sudah mereka susun dengan baik dan benar. Règles pour les jeux de cartes illustré : 1. Faites des groupes de 4-5 personnes 2. Chaque groupe reçoit 25 cartes 3. Une fois les cartes distribuées, les élèves disposent de 5 à 10 minutes pour observer les cartes illustrées. 4. Après cela, les élèves font des phrases complètes avec les images fournies 5. Ensuite, après que les élèves ont fini de faire des phrases complètes conformément à l'image, les élèves sont invités à venir avant de la classe pour parler des phrases qu'ils ont compilées correctement et correctement. Tahap - tahap : 1. Membuat kelompok 2. Membagi kartu 3. Brainstorming terhadap kartu bergambar 4. Latihan membuat kalimat sesuai dengan gambar	Aturan permainan kartu bergambar: 1. Buatlah kelompok terdiri dari 4-5 orang 2. Setiap kelompok mendapatkan 25 kartu 3. Setelah kartu dibagikan, siswa diberi waktu 5-10 menit untuk mengamati kartu bergambar 4. Setelah itu siswa menyusun kalimat lengkap dengan gambar yang telah disediakan 5. Kemudian setelah siswa selesai menyusun kalimat secara lengkap sesuai dengan gambar, siswa di minta maju ke depan kelas untuk mengungkapkan / melafalkan kalimat yang sudah mereka susun dengan baik dan benar. Règles pour les jeux de cartes illustrées : 1. Faites des groupes de 4-5 personnes 2. Chaque groupe reçoit 25 cartes 3. Une fois les cartes distribuées, les élèves disposent de 5 à 10 minutes pour observer les cartes illustrées. 4. Après cela, les élèves font des phrases complètes selon les images fournies 5. Ensuite, après que les élèves ont fini de faire des phrases complètes conformément à l'image, les élèves sont invités à venir devant la classe pour prononcer des phrases qu'ils ont compilées correctement. Langkah-langkah permainan : 1. Membuat kelompok 2. Membagi kartu 3. Brainstorming terhadap kartu bergambar 4. Latihan membuat kalimat sesuai dengan gambar 5. Mengucapkan di depan kelas, kalimat yang telah mereka susun. Étapes les jeux de cartes : 1. Créez des groupes 2. Divisez la carte 3. Remue-ménages sur les cartes

	5. Berbicara didepan kelas dengan kalimat yang mereka buat Étapes : 1. Créez des group 2. Divisez la carte 3. Remue-méningses sur les cartes illustrées 4. Faites la phrase selon l'image 5. Parler devant la classe avec les phrases qu'ils font	illustrées 4. Faites la phrase selon l'image 5. Prononcer devant la classe selon les phrases qu'ils ont compilée .
2		
3		



b. Ahli Media

Pada tahap ini tidak ada saran dan kritik yang diberikan oleh ahli media.

Adapun hasil akhir produk sebagai berikut.



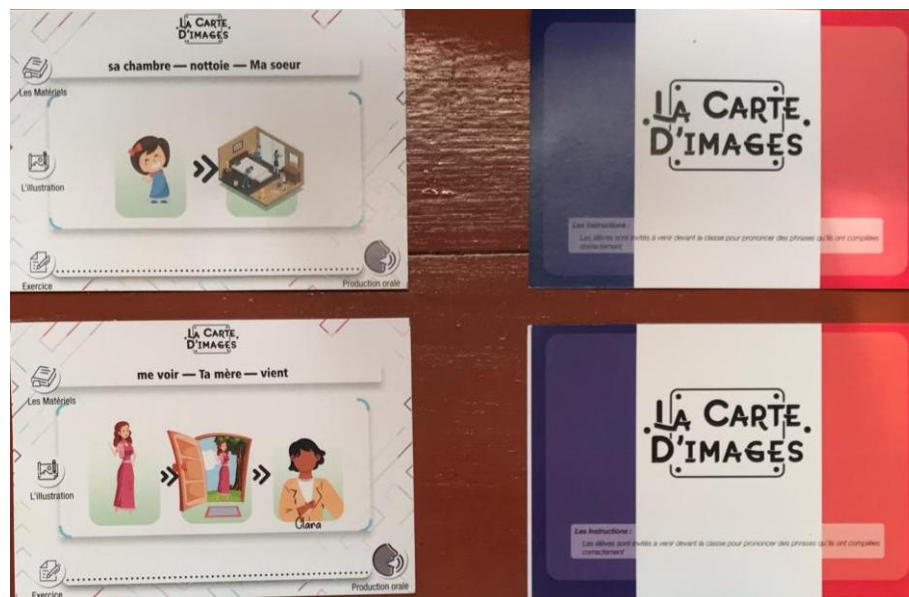
Gambar 10. Tampilan Box sebelum revisi



Gambar 11. Tampilan Box sesudah revisi



Gambar 12. Tampilan depan kartu tanpa revisi



Gambar 13. Tampilan depan dan belakang kartu tanpa revisi

6. Ujicoba Produk

a. Tanggapan Guru

Ujicoba produk kepada guru mata pelajaran bahasa Prancis dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Ujicoba ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 Maret 2020 di SMA Angkasa Adisucipto oleh Indah Aprilia Sani, S.Pd selaku guru bahasa Prancis, dengan mengisi lembar kuesioner setelah guru mencoba menggunakan media pembelajaran Kartu Bergambar tersebut. Lembar kuesioner terdapat 20 butir yang terdiri dari aspek ketiga aspek yang sudah ditentukan. Hasil ujicoba guru sebagai berikut.

Tabel 18. Hasil Ujicoba Guru

No.	Aspek Penilaian	Butir	Skor	Skor Maksimal	Nilai Kelayakan	Nilai Kelayakan Maksimal
1	Aspek Pembelajaran	6	29	30	96	100
2	Aspek Rekayasa Media	4	20	20	100	100
3	Aspek Komunikasi Visual	10	48	50	96	100
Jumlah		20	97	100	292	300
Skor Rerata					97,3	100

Berdasarkan data tersebut yang menyatakan bahwa aspek pembelajaran mendapatkan nilai kelayakan sebesar 96 aspek rekayasa media sebesar 100, dan aspek komunikasi visual sebesar 96. Maka hasil rerata dari ketiga aspek tersebut sebesar 97,3 Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 18, maka media pembelajaran dalam kriteria “Sangat Layak”.

b. Tanggapan Siswa

Ujicoba pada siswa dilakukan untuk menguji kualitas media pembelajaran melalui aspek media dan materi. Ujicoba lapangan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 Maret 2020 dan melibatkan 20 orang siswa kelas X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto. Uji coba ini membutuhkan waktu selama kurang lebih 90 menit. Peneliti meminta siswa untuk membentuk 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Selanjutnya peneliti membagikan Kartu Bergambar kepada masing-masing kelompok. Berikut tabel hasil angket kelayakan media oleh siswa.

Tabel 19. Hasil Ujicoba Siswa

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor yang Diperoleh	Jumlah Siswa	Nilai
1	Aspek Pembelajaran	6	433	20	21,65
2	Aspek Rekayasa Media	4	291	20	14,55
3	Aspek Komunikasi Visual	10	781	20	39,05
Jumlah		75.25			
Kategori		LAYAK			

Hasil ujicoba lapangan yang dilakukan peneliti dituangkan dalam bentuk angket yang diisi oleh 20 siswa. Terdapat 3 aspek utama dalam angket tersebut yaitu aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Pada aspek pembelajaran diperoleh skor sebesar 60 selanjutnya pada aspek rekayasa media diperoleh skor sebesar 93 lalu pada aspek komunikasi visual diperoleh skor 78 Setelah menjumlahkan semua skor aspek-aspek tersebut, diperoleh persentase total sejumlah 75.25 dari skor maksimal 100 dengan rerata nilai kelayakan sebesar 75,25% untuk semua aspek. Jumlah tersebut termasuk dalam kategori “ LAYAK” pada tabel 19. Berdasarkan hasil angket kuesioner tersebut, dapat kita simpulkan bahwa media Kartu Bergambar layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berbicara bahasa Prancis.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil akhir produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah Media Kartu Bergambar. Media yang berbentuk persegi dan pipih untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dalam mengembangkan media ini, penelitian mengacu pada prosedur alur penelitian Sugiyono (2016:409) dengan mengimplementasikan tahap-tahapan yang dikembangkan yaitu: 1) mengobservasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Tahapan penelitian ini sangat membantu peneliti dalam melakukan pengembangan media.

Pada tahap pertama yaitu observasi potensi dan masalah, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di sekolah. Permasalahan tersebut yaitu Guru lebih memfokuskan pengajaran pada keterampilan membaca dan memahami teks, dibandingkan keterampilan berbicara. Hal ini menyebabkan kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa kurang terlatih dengan baik di kelas. Dalam penggunaan media pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak, fotocopy an materi dan papan tulis, buku bahasa Prancis pun hanya dimiliki oleh guru sedangkan siswa tidak memiliki buku cetak mereka sendiri. Kurangnya penggunaan media menjadi kendala guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga membuat siswa tidak memperhatikan pelajaran, jenuh atau bosan, monoton yang membuat siswa tidak mempunyai motivasi dan semangat saat pembelajaran di kelas.

Tahap kedua, media Kartu Bergambar ini didesain menggunakan perangkat lunak *Adobe illustrator*, karena memiliki kualitas gambar yang jelas, tajam dan juga banyak pilihan emotikan yang terpenting. Pada media kartu bergambar unsur warna menjadi salah satu hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Pemilihan warna sendiri menjadi salah satu daya tarik bagi siswa untuk lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena jika terjadi kesalahan dalam pemilihan warna maka akan memberikan kesan, dan respon yang kurang menarik bagi pengguna media. Selain itu, pemilihan warna yang tepat akan menghidupkan emotikan atau ilustrasi yang ada sehingga materi akan jauh lebih menarik dan tujuan pengguna media untuk menunjang pembelajaran siswa dapat terwujud.

Maka dari itu, Peneliti memilih warna bendera Prancis sebagai latar belakang kartu, menjadi sebuah alasan paling dasar bahwa media ini dibuat untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis. Selain itu, penggunaan warna bendera Prancis sebagai latar belakang untuk menumbuhkan rasa ketertarikan yang lebih bagi para siswa untuk mempelajari bahkan menyukai pelajaran bahasa Prancis. Karena bendera Prancis yang mempunyai tiga warna, yaitu biru, merah dan putih merupakan warna dasar dari semua warna yang ada dan ketiga warna itu pasti menjadi salah satu warna yang disukai oleh siswa. Sedangkan, untuk bagian depan kartu memilih menggunakan warna putih memberikan kesan fokus terhadap objek media. Penggunaan warna putih ini hanya sebagai warna dasar atau alas agar tidak menghalangi ataupun menutupi gambar ilustrasi yang ada. Dengan kata lain, penggunaan warna

putih bertujuan untuk menghidupkan gambar ilustrasi maupun emotikan yang ada sehingga makna materi dari objek yang ada dapat tersalurkan dengan baik kepada siswa. Oleh karena itu, dalam pemilihan warna yang tepat pada media akan memberikan respon yang positif seperti membuat siswa aktif, dinamis, tanggungjawab, bahagia, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahap ketiga, media sudah naik cetak dan kertas yang digunakan berukuran A3 berbahan *klikpaper* 3 dan *Ivory* 260, yang kemudian akan di potong sesuai ukuran. Penggunaan kertas dengan ukuran tersebut bertujuan untuk menjadikan media lebih mudah tanpa mengambil ruang gerak yang lebih saat digunakan. Karena tujuan dalam penggunaan media sendiri selain untuk tersampainya materi kepada siswa, juga dapat menarik perhatian lebih dari siswa dimana media yang digunakan terlihat mudah namun tetap mempunyai makna. Jenis kertas ini tidak gampang rusak, bersifat tahan lama walaupun sering digunakan jika di simpan ditempat kering dan dirawat dengan baik.

Kartu Bergambar ini terdiri dari 50 kartu dalam satu paket boxnya, dengan gambar yang berbeda-beda. Penentuan banyaknya jumlah kartu tersebut bertujuan agar siswa merasa tertarik dan menumbuhkan rasa penasaran gambar apa saja yang ada dalam kartu tersebut sehingga hal ini menjadikan siswa jauh lebih fokus untuk menerima materi. Selain itu, banyaknya kartu tersebut juga memancing daya kreatifitas peneliti untuk memadupadankan antara materi dan gambar ilustrasi agar tetap efektif. Akan tetapi, jumlah kartu

ini juga dibatasi hanya 50 kartu saja dalam satu paket boxnya untuk menghindari siswa bosan karena banyaknya kartu. Dalam satu box sendiri terdapat satu lembar petunjuk penggunaan dan dibagian belakang box terdapat profil pengembang, pembimbing, dan ilustrator produk penelitian.

Selanjutnya pada tahap keempat peneliti melakukan uji kelayakan media atau produk penelitian. Media Kartu Bergambar divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah materi dan media selesai divalidasi, selanjutnya peneliti melakukan revisi atau perbaikan produk sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media bahwa media pembelajaran Kartu Bergambar dapat diujicobakan di sekolah (uji lapangan).

Pada tahap terakhir yaitu media pembelajaran Kartu Bergambar diujicobakan di SMA Angkasa Adisucipto pada kelas X MIPA 1 dengan jumlah 20 siswa. Uji coba produk dilakukan pada hari Rabu pada tanggal 18 Maret 2020. Peneliti meminta siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dalam satu kelompoknya. Banyaknya jumlah siswa dalam satu kelompok yang terdiri hanya 4-5 siswa saja bertujuan agar siswa dalam satu kelompok tersebut dapat bermain semua secara bergantian tanpa merasa ada yang mendominasi. Selain itu, jika siswa tersebut tidak memahami maka teman yang lain dapat membantu untuk memberitahukan apa maksud materi yang disampaikan dalam media tersebut.

Selanjutnya peneliti membagikan satu box Kartu Bergambar untuk dua kelompok. Hal ini dilakukan untuk menghemat waktu dalam proses pembelajaran tanpa perlu mengurangi siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Selain itu, satu box yang terdiri dari 50 kartu untuk 8-10 siswa dari dua kelompok, maka setiap siswa akan mendapatkan 5 kartu. Namun, jumlah kartu yang dimiliki setiap siswa tersebut tidak membatasi mereka untuk menggali materi yang disampaikan karena mereka dapat berbagi atau berdiskusi dari setiap kartu yang dimiliki siswa satu dengan siswa lainnya dalam dua kelompok tersebut. Siswa diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan, terdapat 50 kartu gambar yang memiliki makna dari materi yang dapat diserap baik oleh siswa. Dengan demikian, media ini diharapkan memberikan solusi yang efektif untuk siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru tanpa terhalang oleh alasan apapun.

Untuk teknik pengumpulan data sendiri yang bertujuan untuk mengetahui hasil uji coba yang dilakukan di lapangan berupa kuesioner. Kuisisioner sendiri dilakukan setelah siswa telah menggunakan media tersebut saat pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana media tersebut, apakah layak atau tidak dan memperoleh hasil yang baik atau tidak baik bagi siswa maupun peneliti. Untuk Kuesioner sendiri yang diberikan kepada siswa memiliki 3 aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

Pengujian kelayakan terhadap para responden disebut dengan *acceptance testing* yang terdiri dari dua proses yakni *alpha testing* dan *beta testing*. Tahap

validasi oleh ahli materi dan ahli media disebut dengan *alpha testing*, sedangkan *beta testing* adalah uji kelayakan produk oleh guru dan siswa. Produk ini telah melalui proses validasi dan ujicoba lapangan. Ujicoba telah dilakukan oleh guru dan para siswa di SMA Angkasa Adisucipto. Berbagai komentar, saran, dan perbaikan dari ahli materi dan ahli media telah selesai direvisi.

Berikut tabel hasil analisis data dalam penelitian ini.

Tabel 20. Hasil Akhir Kualitas Media

No.	Penilaian	Nilai Kelayakan	Kategori
1	Ahli Materi	80	LAYAK
2	Ahli Media	85,45	SANGAT LAYAK
3	Guru	97,3	SANGAT LAYAK
4	Siswa	75.25	LAYAK
Rerata		84,25	SANGAT LAYAK

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Bergambar untuk keterampilan berbicara siswa kelas 10 MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 20. Dan tidak menutup kemungkinan terdapat peluang untuk mengembangkan produk yang serupa dengan materi lainnya yang berbeda.

Adapun beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh siswa sebagai berikut.

1. Tata cara penggunaan media lebih diperjelas lagi agar mudah untuk dipahami.
2. Banyak kalimat dan kosakata baru dalam media kartu sehingga membingungkan penggunaan.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada Penelitian dan Pengembangan media Kartu Bergambar dengan materi *Situer Dans Le Temps* dan *Les Endroits Publics* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis memiliki kekurangan-kekurangan sebagai berikut.

1. Pembuatan media ini cukup memakan waktu yang lama dikarena pembuatan ilustrasi desain dalam bentuk digital memerlukan keahlian.
2. Mencari pencetakan yang bagus kualitasnya dan murah .
3. Pembuatan media kartu ini berbahan kertas, perlu perawatan dan penyimpanan di tempat kering agar media tidak mudah rusak.
4. Penelitian terbatas hanya satu kelas yaitu X MIPA 1.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Adapun kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa media kartu Bergambar berukuran 15cm x 10cm untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X dengan materi *Situer Dans Le Temps* dan *Les Endroits Publics*. Desain gambar dalam media ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* serta dicetak menggunakan kertas berbahan *ivory 260*. Bagian box kartu dicetak berbeda menggunakan kertas berbahan *klick paper 3*.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, dan tanggapan guru dan siswa, diperoleh kesimpulan bahwa media Kartu Bergambar layak untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan Berbicara bahasa Prancis dengan materi *situer dans le temps* dan *les endroits publics* untuk siswa kelas X . Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase skor 80% dalam kategori “Baik atau Layak” untuk diujicobakan. Kemudian hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase skor 85,45% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan. Setelah diujicobakan, diperoleh persentase skor dari tanggapan guru sebesar 97,25% dalam kategori “Sangat Layak” dan tanggapan siswa sebesar 75,25% dalam kategori “Layak”. Jumlah total skor seluruhnya adalah

84,25% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

a. Siswa

Diharapkan dapat lebih meningkatkan dan motivasi siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis.

b. Guru Bahasa Prancis

Diharapkan guru mampu menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif, seperti media kartu bergambar. Sehingga dapat memanfaatkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas dalam pembelajaran bahasa Prancis.

c. Peneliti

Diharapkan mampu menambah dan memperluas wawasan tentang media pembelajaran untuk keterampilan berbicara dengan memanfaatkan penelitian ini sebagai acuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran* Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Brown. 2007. *Prinsip pembelajaran dan pengajaran bahasa*. Jakarta: Pearson Education, Inc.
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 510.
- Direktorat Pembinaan SMA-Ditjen Pendidikan Menengah. 2014. *Naskah Bahasa Prancis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA-Ditjen Pendidikan Menengah
- Fachrurrozi, Aziz & Erta Mahyudin 2016. *Pembelajaran Bahasa Asing Tradisional & Kontemporer*. Jakarta : PT RajaGrafindo.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP.UM.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diwa Press.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Jauhar, Muhammad. 2011. *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik: Edisi Ketiga*. Cet. ke-5. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nurdiyanto, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPPE.

- Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adi Cita.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA.
- Sadiman, Arief S.dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue*. Paris: CLE Internasional.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung : CV Angkasa.
- Wahono, Romi Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria penilaian media pembelajaran*. Dipetik 9 Desember, 2019, dari www.academia.edu.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- <https://www.idntimes.com/life/education/siti-anisah-2/alasan-belajar-bahasa-perancis-c1c2/full> (2 September 2019)

LAMPIRAN 1

- a. *Story Board* dan *Layout* Media Kartu Bergambar**
- b. Materi Sebelum dan Sesudah di Revisi**
- c. Naskah Materi Media Kartu Bergambar**
- d. Silabus Kelas X**

Lampiran 1

a. *Story Board* dan *Layout* Media Kartu Bergambar

1. Bagian depan Kartu

1.

5 2.

5 3.

5 4. 5

1. Nama Kartu
2. Kalimat acak
3. Ilustrasi
4. Latihan
5. Keterangan

2. Bagian belakang Kartu

1.

2.

1. Nama Kartu
2. Perintah

a. Pewarnaan *Layout*

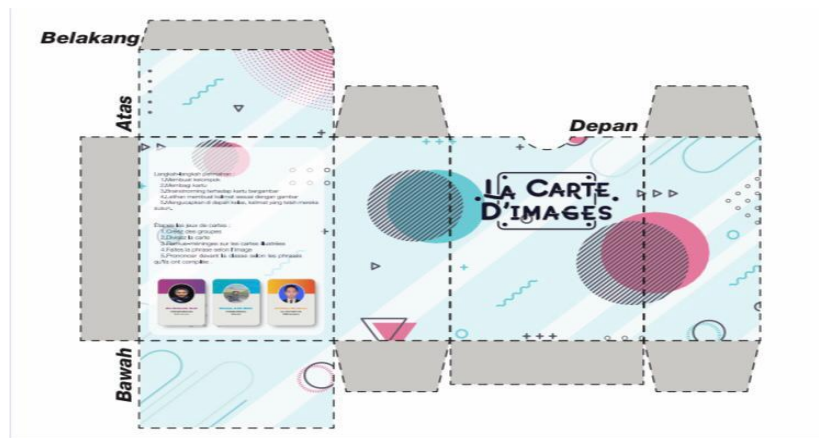
1. Tampilan depan kartu



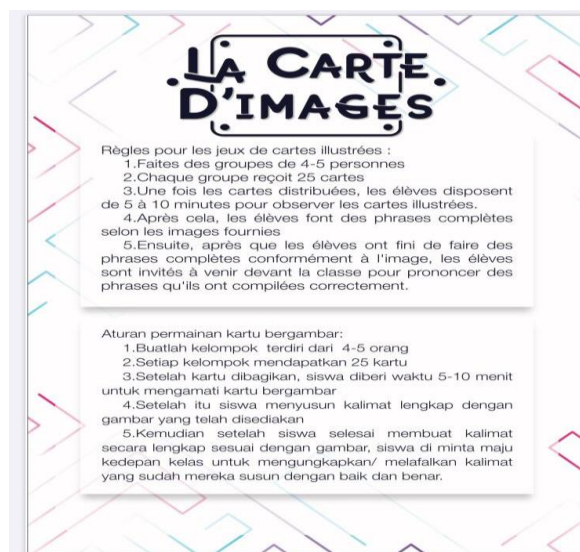
2. Tampilan belakang kartu



3. Desain Box

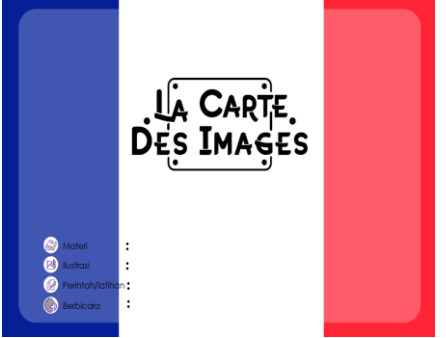
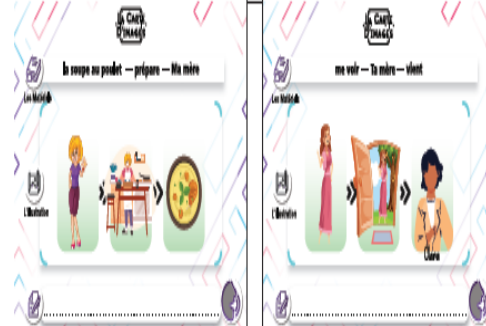


b. Aturan Permainan Kartu Bergambar:



Lampiran 1

b. Materi Sebelum dan Setelah di Revisi

No.	Materi Sebelum Direvisi	Materi Setelah Direvisi
1	Aturan permainan kartu bergambar: 1. Buatlah kelompok terdiri dari 4-5 orang 2. Setiap kelompok mendapatkan 25 kartu 3. Setelah kartu dibagikan, siswa diberi waktu 5-10 menit untuk mengamati kartu bergambar 4. Setelah itu siswa membuat kalimat lengkap dengan gambar yang telah disediakan 5. Kemudian setelah siswa selesai membuat kalimat secara lengkap sesuai dengan gambar, siswa di minta maju kedepan kelas untuk mengungkapkan/ melafalkan kalimat yang sudah mereka susun dengan baik dan benar. Règles pour les jeux de cartes illustrées : 1. Faites des groupes de 4-5 personnes 2. Chaque groupe reçoit 25 cartes 3. Une fois les cartes distribuées, les élèves disposent de 5 à 10 minutes pour observer les cartes illustrées. 4. Après cela, les élèves font des phrases complètes selon les images fournies 5. Ensuite, après que les élèves ont fini de faire des phrases complètes conformément à l'image, les élèves sont invités à venir devant la classe pour prononcer des phrases qu'ils ont complètes correctement Langkah-langkah permainan : 1. Membuat kelompok 2. Membagi kartu 3. Brainstorming terhadap kartu bergambar 4. Latihan membuat kalimat sesuai dengan gambar 5. Berbicara di depan kelas dengan kalimat yang mereka buat étapes: 1. Créez des groupes 2. Divisez la carte 3. Remue-ménages sur les cartes illustrées 4. Faites la phrase selon l'image 5. Parlez devant la classe selon les phrases qu'ils ont complètes.	Aturan permainan kartu bergambar: 1. Buatlah kelompok terdiri dari 4-5 orang 2. Setiap kelompok mendapatkan 25 kartu 3. Setelah kartu dibagikan, siswa diberi waktu 5-10 menit untuk mengamati kartu bergambar 4. Setelah itu siswa menyusun kalimat lengkap dengan gambar yang telah disediakan 5. Kemudian setelah siswa selesai menyusun kalimat secara lengkap sesuai dengan gambar, siswa di minta maju ke depan kelas untuk mengungkapkan/ melafalkan kalimat yang sudah mereka susun dengan baik dan benar. Règles pour les jeux de cartes illustrées : 1. Faites des groupes de 4-5 personnes 2. Chaque groupe reçoit 25 cartes 3. Une fois les cartes distribuées, les élèves disposent de 5 à 10 minutes pour observer les cartes illustrées. 4. Après cela, les élèves font des phrases complètes selon les images fournies 5. Ensuite, après que les élèves ont fini de faire des phrases complètes conformément à l'image, les élèves sont invités à venir devant la classe pour prononcer des phrases qu'ils ont complètes correctement. Langkah-langkah permainan : 1. Membuat kelompok 2. Membagi kartu 3. Brainstorming terhadap kartu bergambar 4. Latihan membuat kalimat sesuai dengan gambar 5. Mengucapkan di depan kelas, kalimat yang telah mereka susun. Étapes les jeux de cartes : 1. Créez des groupes 2. Divisez la carte 3. Remue-ménages sur les cartes illustrées 4. Faites la phrase selon l'image 5. Prononcer devant la classe selon les phrases qu'ils ont complètes .
2		
3		

4	<i>3 Coeur</i> la télé — Ma famille — regarde la télé — Ma famille — regarde à la plage — Nous — allons — à moto à la plage — Nous — allons — à moto de la musique — ils — écoutent de la musique — ils — écoutent espagnol — elles — parlent espagnol — elles — parlent <i>3 Coeur</i> la télé — Ma famille — regarde la télé — Ma famille — regarde à la plage — Nous — allons — à moto à la plage — Nous — allons — à moto de la musique — ils — écoutent de la musique — ils — écoutent espagnol — elles — parlent espagnol — elles — parlent	<i>3 Coeur</i> la télé — Ma famille — regarde la télé — Ma famille — regarde à la plage — Nous — allons — à moto à la plage — Nous — allons — à moto de la musique — ils — écoutent de la musique — ils — écoutent espagnol — elles — parlent espagnol — elles — parlent	<i>3 Coeur</i> la télé — Ma famille — regarde la télé — Ma famille — regarde à la plage — Nous — allons — à moto à la plage — Nous — allons — à moto de la musique — ils — écoutent de la musique — ils — écoutent espagnol — elles — parlent espagnol — elles — parlent
5	<i>3 Coeur</i> les maths — il — dit les maths — il — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit chez moi — notre — Je chez moi — notre — Je sa brosse — On — tous les matins — les dents sa brosse — On — tous les matins — les dents <i>3 Coeur</i> les maths — il — dit les maths — il — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit chez moi — notre — Je chez moi — notre — Je sa brosse — On — tous les matins — les dents sa brosse — On — tous les matins — les dents	<i>3 Coeur</i> les maths — il — dit les maths — il — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit chez moi — notre — Je chez moi — notre — Je sa brosse — On — tous les matins — les dents sa brosse — On — tous les matins — les dents	<i>3 Coeur</i> les maths — il — dit les maths — il — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit la randonnée — tout — Mes amis — dit chez moi — notre — Je chez moi — notre — Je sa brosse — On — tous les matins — les dents sa brosse — On — tous les matins — les dents

6	à — Je — le petit déjeuner — 7 heures — prends à — Je — le petit déjeuner — 7 heures — prends matin — de — 7 — fait — mes devoirs Paris — à — un avion — va — Elle en TV — à — News — regarde — partons le Musée de Picasso — nous — à — visitons — Barcelona cette nuit — à — ne dort pas prend — une douche — Elle	à — Je — le petit déjeuner — 7 heures — prends matin — de — 7 — fait — mes devoirs Paris — à — va — Elle — en avion en TV — à — News — regarde — partons le Musée de Picasso — nous — à — visitons — Barcelona cette nuit — à — ne dort pas prend — une douche — Elle	à — Je — le petit déjeuner — 7 heures — prends matin — de — 7 — fait — mes devoirs Paris — à — va — Elle — en avion en TV — à — News — regarde — partons le Musée de Picasso — nous — à — visitons — Barcelona cette nuit — à — ne dort pas prend — une douche — Elle
7	à — un bon restaurant — choisit matin — de — 7 — fait — mes devoirs de la guitare — à — et — fait — du piano avec — la biologie — à — l'histoire — et mes parents — avec — prends — le dîner — Je de la — mange — Mon frère	à — un bon restaurant — choisit matin — de — 7 — fait — mes devoirs de la guitare — à — et — fait — du piano avec — la biologie — à — l'histoire — et mes parents — avec — prends — le dîner — Je de la — mange — Mon frère	à — un bon restaurant — choisit matin — de — 7 — fait — mes devoirs de la guitare — à — et — fait — du piano avec — la biologie — à — l'histoire — et mes parents — avec — prends — le dîner — Je de la — mange — Mon frère
8	la table — écrit — Mon grand-père sa chambre — écrit — Ma sœur sa grand-mère — chat — dort — Elle la semaine dernière — a écrit — Mon ami — une lettre du gâteau — faisait — et — moi — Ma mère au basket-ball — jouent — Mes amis ses documents — arrange — Mon père un café — boit — Mon oncle	la table — écrit — Mon grand-père sa chambre — écrit — Ma sœur sa grand-mère — chat — dort — Elle la semaine dernière — a écrit — Mon ami — une lettre du gâteau — faisait — et — moi — Ma mère au basket-ball — jouent — Mes amis ses documents — arrange — Mon père un café — boit — Mon oncle	la table — écrit — Mon grand-père sa chambre — écrit — Ma sœur sa grand-mère — chat — dort — Elle la semaine dernière — a écrit — Mon ami — une lettre du gâteau — faisait — et — moi — Ma mère au basket-ball — jouent — Mes amis ses documents — arrange — Mon père un café — boit — Mon oncle

9	une carte postale — en voyage — Mon ami	achète — Mon petit frère — des bonbons	une carte postale — m'écrit — Mon ami	achète — Mon petit frère — des bonbons
	ce matin — téléphone — Ma tante	va — à l'hôpital — Cet homme — la nuit	m'a téléphoné — Ce matin — ma tante	va — à l'hôpital — Cet homme — cette nuit
	n'aime pas — les fruits de mer — mon frère	le mariage — ma mère — aime	n'aime pas — les fruits de mer — mon frère	le mariage — Ma mère — aime
	la semaine prochaine — en France — partie — Mon professeur	me voit — aujourd'hui — vient — Mon cousin	la semaine prochaine — en France — partie — Mon professeur	me voit — aujourd'hui — vient — Mon cousin

Lampiran 1

- c. Naskah Materi Media Kartu Bergambar dengan Materi *Situer Dans Le Temps* dan *Les Endroits Publics*

Kompetensi Dasar

- a. Mencontohkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (*situer dans le temps*) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.
- b. Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan nama benda, dan bangunan publik (*les endroits publics*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Indikator Keberhasilan

- a. Siswa mampu memahami dan mengekspresikan tindak tutur yang berkaitan dengan materi *Situer Dans Le Temps* dan *Les Endroits Publics*
- b. Siswa mampu menyusun kalimat secara lengkap sesuai dengan gambar, dan mengungkapkan / melafalkan kalimat yang telah mereka susun dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar.

Kompetensi Berbahasa

a. Kalimat acak (*la phrase aléatoire*)

1. Ma famille regarde la télé (la télé – Ma Famille - regarde) Keluarga saya menonton TV
2. Je vais au supermarché (vais – au – supermarché – Je) Saya pergi ke supermarket

3. Nous allons à la plage à moto (à la plage – Nous – allons – à moto)
Kami pergi kepantai menggunakan motor
4. Je me lève à six heures (me lever – Je – à – six heures) Saya bangun tidur jam 6
5. Ils écoutent de la musique (de la musique – Ils – écoutent) Mereka (laki-laki) mendengarkan musik
6. Elles vont en vacances à la montagne de Merapi (Elles – à – en vacances - la montagne de Merapi - vont) Mereka (perempuan) pergi berlibur kegunung Merapi
7. Elles parlent espagnol (espagnol – Elles – parlent) Mereka (perempuan) berbicara bahasa spanyol
8. J'aime faire de la natation (aime – de la natation - faire – J') Saya suka berenang
9. Il déteste les maths (les maths - Il – déteste) Dia (laki-laki) benci pelajaran matematika
10. Je fais du ski en hiver (du ski – en hiver – fais – Je) Saya bermain ski saat musim salju
11. Mes amis font de la randonnée (de la randonnée – font – Mes amis) teman-temanku pergi hiking
12. Je déteste lire le Roman (lire – Je – le roman – déteste) Saya benci membaca novel
13. Je rentre chez moi (chez moi – rentre – Je) Saya pulang kerumah
14. *Il est footballeur* (footballeur – Il – est) Dia (laki-laki) adalah seorang pemain sepak bola
15. On se brosse les dents tous les matins (se brosse – On – tous les matins - les dents) Kami menggosok gigi setiap pagi
16. Il parle fort (fort – Il – parle) Dia (laki-laki) berbicara dengan suara keras
17. Je prends le petit déjeuner à 7 heures (à – Je – le petit déjeuner – 7 heures – prends) Saya sarapan pagi jam 7

18. Il fait du vélo l'après-midi (Il – l'après-midi – fait – du vélo) Dia (laki-laki) bersepeda sore hari
19. J'oublie de faire mes devoirs (oublie – de – J' – faire – mes devoirs)
Saya lupa mengerjakan PR
20. Elle va à Paris en avion (Paris – à – va – Elle) Anda pergi ke Paris dengan pesawat
21. Nous partons à Toulouse en TGV (en TGV – à – Nous - Toulous – partons) Kami berangkat ke Toulouse dengan TGV
22. Nous visitons le Musée de Picasso à Barcelone (le Musée de Picasso – Nous – à – visitons – Barcelone) Anda mengunjungi Museum Picasso di Barcelona
23. Il ne dort pas cette nuit (cette nuit – Il – ne dort pas) Dia (laki-laki) tidak tidur malam ini
24. Elle prend une douche (prend – une douche – Elle) Dia (perempuan) sedang mandi menggunakan shower
25. Il choisit un bon restaurant (Il – un bon restaurant – choisit) Dia (laki-laki) memilih restoran yang bagus
26. Je suis malade et je vais à l'hôpital (malade – suis – et – Je – vais – à – Je – l'hôpital) Aku sakit dan aku pergi ke rumah sakit
27. Il fait du piano et de la guitare (de la guitare – Il – et – fait – du piano)
Dia (laki-laki) memainkan piano dan gitar
28. Il s'appelle Antoine Griezman et il est footballeur (Antoine Griezman – s'appelle – Il – et – est – footballeur - Il) Namanya Antoine Griezman dan dia adalah pemain sepakbola
29. Il aime la biologie et l'histoire (aime – la biologie – Il – l'histoire – et)
Dia (laki-laki) suka pelajaran biologi dan sejarah
30. J'ai goûté des repas traditionnels il y a trois jours (des repas traditionnels – il y a trois jours – ai - goûté – J') Saya mencicipi makanan tradisional tiga hari yang lalu

31. Je prends le dîner avec mes parents ce nuit (mes parents – avec – prends – le dîner – Je) Saya menyantap makan malam saya bersama kedua orangtua saya
32. Mon frère mange du riz (du riz – mange – Mon frère) Saudara laki-laki saya makan nasi
33. Mon grand-père écoute la radio (la radio – écoute - Mon grand-père) Kakek saya mendengarkan radio
34. Ma mère et moi faisons un gâteau (un gâteau – faisons – et – moi – Ma mère) Ibu saya dan saya membuat kue
35. Ma sœur nettoie sa chambre (sa chambre – nettoie – Ma sœur) Saudara perempuan saya membersihkan kamarnya
36. Mes amis jouent au basketball (au basketball – jouent – Mes amis) Teman-temanku bermain bola basket
37. Elle dort chez sa grand-mère (sa grand-mère – chez – dort – Elle) Dia (perempuan) tidur di rumah eneknya
38. Mon père arrange ses documents (ses documents – arrange – Mon père) Ayah saya menata dokumen-dokumennya
39. Mon ami a écrit une lettre la semaine dernière (la semaine dernière – a écrit – Mon ami – une lettre) Teman saya menulis surat minggu lalu
40. Mon oncle boit un café (un café – boit – Mon oncle) Paman saya meminum segelas kopi
41. Mon ami m'envoie une carte postale (une carte postale – m'envoie – Mon ami) Teman saya mengirim saya sebuah kartu pos
42. Mon petit frère achète des bonbons (achète – Mon petit frère – des bonbons) Adik laki-laki saya membeli permen
43. Ce matin ma tante m'a téléphone (m'a téléphone - Ce matin – ma tante) Pagi ini tante saya menelepon
44. Cet homme va à l'hôpital cette nuit (va – à l'hôpital – Cet homme – cette nuit) Lelaki itu pergi kerumah sakit saat pada malam hari
45. Mon frère n'aime pas les fruits de mer (n'aime pas – les fruits de mer – mon frère) kakak laki-laki saya tidak suka makanan laut

46. Ma mère aime le maquillage (le maquillage – Ma mère – aime)
mamahku suka makeup
47. Mon professeur partira en France la semaine prochaine (la semaine
prochaine – en France – partira – Mon professeur) Guru saya akan pergi
ke Prancis minggu depan
48. Mon cousin vient me voir aujourd’hui (me voir – aujourd’hui – vient –
Mon cousin) Sepupu saya datang mengunjungi saya hari ini
49. Ma mère prépare la soupe au poulet (la soupe au poulet - prépare – Ma
mère) Ibuku sedang memasak opor ayam
50. Ta mère vient me voir (me voir – Ta mère – vient) Ibumu datang
menemuiku

b. Gambar / Illustrasi (*illustrées*)







Lampiran 1
d. Silabus Kelas X

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Mencontohkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.	Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf <i>Contoh:</i> - <i>Bonjour, monsieur, je voudrais un aller Paris-Marseille, s'il vous plaît.</i> - <i>Vous partez quand ?</i> - <i>Mardi prochain.</i> - <i>Le 15 ?</i> - <i>Oui, c'est ça . . .</i> - <i>Le matin ou l'après midi ?</i> - <i>Le matin</i> - <i>Alors . . . il y a un train à 7 h 18 . . . un autre à 7 h 18, à 9 h 22 . . .</i> • <i>Unsur kebahasaan</i> (1) Kosakata terkait hari, bulan, waktu dalam hari, waktu dalam bentuk angka, tanggal, dan tahun, mata pelajaran. (2) Kata kerja dalam simple	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait mengenai jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait tentang jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks

	présent. (3) Kata ganti <i>il</i> (<i>impersonel</i>) dan <i>c'est...</i> (4) Angka kardinal dan angka ordinal (5) Ucapan, tekanan kata, intonasi, (6) Ejaan dan tanda baca	• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi terkait tentang jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan memberi dan meminta informasi terkait tentang jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf • Melakukan tindakan memberi dan meminta informasi terkait tentang jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>) dalam bentuk angka dan huruf
--	--	--

3.5 Membedakan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.	Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>) di sekolah dan di lingkungan sekitar. Contoh : - <i>Excusez-moi madame, je suis journaliste à Citémag. Vous avez un endroit préféré dans votre quartier ?</i> - <i>Euh . . . attendez . . . Ah oui ! Il y a une jolie petite église, l'église Sainte-Marie. Elle se trouve dans la rue Blanche, en face du théâtre.</i> - <i>Merci bien. Et vous, monsieur ?</i> - <i>Moi, un restaurant, dans la rue Principale, près de la Banque de France.</i> • Unsur kebahasaan (1) Kosa kata: Nama bangunan umum: <i>la banque, le restaurant, la poste, l'hôpital, la gare, le terminus</i>, dll. (2) Kata tanya <i>Qu'est-ce</i>	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi terkait

	<i>qu'il y a? Comment on va?</i> (3) Penyebutan kata benda singular dengan <i>un, une</i> dan <i>le, la, l'</i> dan plural <i>des, les</i>. (4) Kata kerja yang menunjuk tindakan yang sangat lazim dan terkait dalam simple present tense: <i>être, avoir, aller, passer, regarder</i>, dan sebagainya. (5) Ucapan, tekanan kata, Intonasi (6) Ejaan dan tanda baca	terkait nama benda, dan bangunan publik(<i>les endroits publics</i> • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan terkait nama benda, dan bangunan publik(<i>les endroits publics</i> • Melakukan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda, dan bangunan publik(<i>les endroits publics</i>) •
--	---	---

LAMPIRAN 2

- a. Instrumen Validasi Ahli Materi**
- b. Instrumen Validasi Ahli Media**
- c. Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa**

Lampiran 2

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar						Aspek Pembelajaran
2.	Kesesuaian Materi dengan Indikator						
3.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran						
4.	Interaktivitas Siswa dengan Media						
5.	Aktualitas Media yang disajikan						
6.	Materi yang dibahas dalam Media lengkap						
7.	Materi yang disajikan jelas						
8.	Materi yang disampaikan dikemas secara Menarik						
9.	Materi yang disajikan mudah dipahami						
10.	Soal dirumuskan dengan jelas						
11.	Soal di dalam Media lengkap						
12.	Soal sesuai Teori dan Konsep						
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai Materi						
14.	Kemudahan Pembelajaran untuk dipahami						
15.	Bahasa yang mudah dipahami						
16.	Materi yang disajikan dapat Memotivasi Siswa untuk Belajar						
17.	Siswa lebih aktif dalam melakukan Kegiatan Belajar						
18.	Ketepatan Pengguna Istilah dan Pernyataan						
19.	Ketepatan Kunci Jawaban dengan Soal						
20.	Pemberian Umpan Balik terhadap Hasil Evaluasi						

Lampiran 2

b. Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kemudahan Media dalam Penggunaan						Aspek Rekayasa Media
2.	Kemudahan Media dalam Pengelolaan						
3.	Tingkat Keawetan Media						
4.	Ketepatan Memilih Media						
5.	Kejelasan petunjuk Penggunaan Media						
6.	Media dapat Digunakan Kembali						
7.	Komunikatif (Mudah dipahami serta Menggunakan Bahasa yang Baik, Benar, dan Efektif)						Aspek Komunikasi Visual
8.	Kreatif dan Inovatif (Baru, Menarik, dan Unik)						
9.	Ukuran Huruf yang digunakan						
10.	Ketepatan Warna Huruf						
11.	Keterbacaan Teks						
12.	Tampilan Gambar yang Disajikan						
13.	Ketepatan Penempatan Gambar						
14.	Keseimbangan Proporsi Gambar						
15.	Kesesuaian Gambar yang Mendukung Materi						
16.	Pengaturan Letak atau Posisi						
17.	Ketepatan Pemilihan Ukuran Media						
18.	Komposisi Warna						
19.	Keserasian Pemilihan Warna						
20.	Kerapian Desain						
21.	Kemenarikan Desain						
22.	Pemilihan Desain						
23.	Variasi Desain yang Digunakan						

Lampiran 2

c. Instrument Tanggapan Guru dan Siswa

No.	Aspek	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan Materi						Aspek Pembelajaran
2.	Interaktivitas Siswa dengan Media						
3.	Penumbuhan Motivasi Belajar						
4.	Aktualitas (Kesesuaian dengan kondisi sekarang)						
5.	Penggunaan Bahasa						
6.	Kejelasan Uraian Soal						
7.	Keefektifan dalam Penggunaan						Aspek Rekayasa Media
8.	Keefesienan dalam Pengembangan						
9.	Kemudahan Media dalam Penggunaan						
10.	Kemudahan Media dalam Pengelolaan						
11.	Komunikatif (Mudah dipahami serta Menggunakan Bahasa yang Baik, Benar, dan Efektif)						Aspek Komunikasi Visual
12.	Kreatif dan Inovatif (Baru, Menarik, dan Unik)						
13.	Tampilan Umum (Visualisasi)						
14.	Pemilihan Warna						
15.	Pemilihan Gambar yang Sesuai						
16.	Tata Letak dan Susunan Huruf						
17.	Ketepatan Pemilihan Ukuran Media						
18.	Keterbacaan Teks						
19.	Kerapian Desain						
20.	Kemenarikan Desain						

LAMPIRAN 3

- a. Lembar Validasi Ahli Materi**
- b. Lembar Validasi Ahli Media**
- c. Lembar Tanggapan Guru**
- d. Lembar Tanggapan Siswa**

Lampiran 3

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Surat Pernyataan Untuk Dosen Ahli Materi

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.

NIP : 195803141985032001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1.	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1984
2.	S2	Teknologi Pengajaran	Universitas Negeri Yogyakarta	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Golongan : III/B

Jabatan : Asisten Ahli

Adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas 10 SMA Angkasa Adisucipto ”

Yogyakarta, 03. Maret 2020

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati M.Pd.

NIP. 195803141985032001

Kuesioner

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas 10 Sma Angkasa Adisucipto

Sasaran Program : Siswa Kelas 10

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Alia Rahmatia Gusti

Ahli Materi : Dra. Siti Sumiyati M.Pd.

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media Kartu Bergambar untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas 10. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar				✓		Aspek Pembelajaran
2.	Kesesuaian Materi dengan Indikator				✓		
3.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran				✓		
4.	Interaktivitas Siswa dengan Media				✓		
5.	Aktualitas Media yang disajikan				✓		
6.	Materi yang dibahas dalam Media lengkap				✓		
7.	Materi yang disajikan jelas				✓		
8.	Materi yang disampaikan dikemas secara Menarik				✓		
9.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓		
10.	Soal dirumuskan dengan jelas				✓		
11.	Soal di dalam Media lengkap				✓		
12.	Soal sesuai Teori dan Konsep				✓		
13.	Tingkat kesulitan soal sesuai Materi				✓		
14.	Kemudahan Pembelajaran untuk dipahami				✓		
15.	Bahasa yang mudah dipahami				✓		
16.	Materi yang disajikan dapat Memotivasi Siswa untuk Belajar				✓		
17.	Siswa lebih aktif dalam melakukan Kegiatan Belajar				✓		
18.	Ketepatan Pengguna Istilah dan Pernyataan				✓		
19.	Ketepatan Kunci Jawaban dengan Soal				✓		
20.	Pemberian Umpan Balik terhadap Hasil Evaluasi				✓		

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Sintaksis	préposition de contenu
2.	Orthographe	accents aigus
3.	Sintaksis	pola kalimat
4.	Lexical	diksi : préparer bukan cuisiner

C. Komentor / Saran

Ilustrasi cukup jelas.
Harap diperbaiki tanda baca, diksi dan pola kalimatnya
sesuai dengan uraian!

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dan diuji di lapangan tanpa revisi.
- ②. Layak digunakan dan diujikan di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk digunakan dan diujikan di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 03 .. Maret 2020

Ahli Materi



Dra. Sitti Sumiyati M.Pd.

NIP. 195803141985032001

Lampiran 3

b. Lembar Validasi Ahli Media

Surat Pernyataan Untuk Dosen Ahli Media

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP : 196002021988031002

Jenis Kelamin : Laki - laki

Agama : Islam

Keahlian : Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Bahasa

Riwayat Pendidikan

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

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Golongan : IV/A

Jabatan : Lektor Kepala

Adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas 10 SMA Angkasa Adisucipto"

Yogyakarta, 6 Maret 2020

Ahli Media



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 196002021988031002

Kuesioner

Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas 10 Sma Angkasa Adisucipto

Sasaran Program : Kelas 10

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Alia Rahmatia Gusti

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

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media Kartu Bergambar untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas 10. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kemudahan Media dalam Penggunaan					✓	Aspek Rekayasa Media
2.	Kemudahan Media dalam Pengelolaan					✓	
3.	Tingkat Keawetan Media					✓	
4.	Ketepatan Memilih Media				✓		
5.	Kejelasan petunjuk Penggunaan Media				✓		
6.	Media dapat Digunakan Kembali					✓	
7.	Komunikatif (Mudah dipahami serta Menggunakan Bahasa yang Baik, Benar, dan Efektif)					✓	Aspek Komunikasi Visual
8.	Kreatif dan Inovatif (Baru, Menarik, dan Unik)			✓			
9.	Ukuran Huruf yang digunakan				✓		
10.	Ketepatan Warna Huruf				✓		
11.	Keterbacaan Teks					✓	
12.	Tampilan Gambar yang Disajikan				✓		
13.	Ketepatan Penempatan Gambar					✓	
14.	Keseimbangan Proporsi Gambar				✓		
15.	Kesesuaian Gambar yang Mendukung Materi				✓		
16.	Pengaturan Letak atau Posisi				✓		
17.	Ketepatan Pemilihan Ukuran Media					✓	
18.	Komposisi Warna				✓		
19.	Keserasian Pemilihan Warna				✓		
20.	Kerapian Desain				✓		
21.	Kemenarikan Desain				✓		
22.	Pemilihan Desain				✓		
23.	Variasi Desain yang Digunakan				✓		

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	—	—

C. Komentar/Saran

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

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ④ Layak digunakan dan diuji di lapangan tanpa revisi.
5. Layak digunakan dan diujikan di lapangan dengan revisi dan saran.
6. Tidak layak untuk digunakan dan diujikan di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli media.

Yogyakarta, 6 Maret 2020

Ahli Media



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.

NIP. 196002021988031002

Lampiran 3

c. Lembar Tanggapan Guru

Kuesioner untuk Guru

Nama Guru : Indah Aprilia Sani. S.Pd.

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas 10 Sma Angkasa Adisucipto

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Alia Rahmatia Gusti

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara terhadap kelayakan media Kartu Bergambar untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas 10. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, berilah tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesedian Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang Saudara berikan akan berpengaruh terhadap mata pelajaran bahasa Prancis Saudara di sekolah.

Indah Aprilia Sani. S.Pd.

Penilaian Media dan Materi

No.	Aspek	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan Materi					✓	Aspek Pembelajaran
2.	Interaktivitas Siswa dengan Media					✓	
3.	Penumbuhan Motivasi Belajar					✓	
4.	Aktualitas (Kesesuaian dengan kondisi sekarang)				✓		
5.	Penggunaan Bahasa					✓	
6.	Kejelasan Uraian Soal					✓	
7.	Keefektifan dalam Penggunaan					✓	Aspek Rekayasa Media
8.	Keefesienan dalam Pengembangan					✓	
9.	Kemudahan Media dalam Penggunaan					✓	
10.	Kemudahan Media dalam Pengelolaan					✓	
11.	Komunikatif (Mudah dipahami serta Menggunakan Bahasa yang Baik, Benar, dan Efektif)					✓	Aspek Komunikasi Visual
12.	Kreatif dan Inovatif (Baru, Menarik, dan Unik)					✓	
13.	Tampilan Umum (Visualisasi)					✓	
14.	Pemilihan Warna					✓	
15.	Pemilihan Gambar yang Sesuai					✓	
16.	Tata Letak dan Susunan Huruf				✓		
17.	Ketepatan Pemilihan Ukuran Media				✓		
18.	Keterbacaan Teks					✓	
19.	Kerapian Desain					✓	
20.	Kemenarikan Desain					✓	

Komentar / Saran

Menarik utk siswa belajar dg kartu berwarna, membuat siswa termotivasi utk belajar & bekerja sama dg grup.....
 Bon courage, bon chance.....

Yogyakarta, 18 Maret 2020

Guru Bahasa Prancis



Indah Aprilia Sani, S.Pd.

Lampiran 3

d. Lembar Tanggapan Siswa

Kuesioner untuk Siswa

Nama Siswa : Jenny Parucani Senggi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas 10 Sma Angkasa Adisucipto

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Alia Rahmatia Gusti

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Siswa terhadap kelayakan media Kartu Bergambar untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas 10. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, berilah tanda (√) untuk setiap pertanyaan pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesedian Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang Saudara berikan akan berpengaruh terhadap mata pelajaran bahasa Prancis Saudara di sekolah.

Penilaian Media dan Materi

No.	Aspek	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan Materi					✓	Aspek Pembelajaran
2.	Interaktivitas Siswa dengan Media				✓		
3.	Penumbuhan Motivasi Belajar					✓	
4.	Aktualitas (Kesesuaian dengan kondisi sekarang)					✓	
5.	Penggunaan Bahasa			✓			
6.	Kejelasan Uraian Soal				✓		Aspek Rekayasa Media
7.	Keefektifan dalam Penggunaan					✓	
8.	Keefesienan dalam Pengembangan				✓		
9.	Kemudahan Media dalam Penggunaan				✓		
10.	Kemudahan Media dalam Pengelolaan					✓	
11.	Komunikatif (Mudah dipahami serta Menggunakan Bahasa yang Baik, Benar, dan Efektif)					✓	Aspek Komunikasi Visual
12.	Kreatif dan Inovatif (Baru, Menarik, dan Unik)					✓	
13.	Tampilan Umum (Visualisasi)				✓		
14.	Pemilihan Warna					✓	
15.	Pemilihan Gambar yang Sesuai					✓	
16.	Tata Letak dan Susunan Huruf				✓		
17.	Ketepatan Pemilihan Ukuran Media					✓	
18.	Keterbacaan Teks					✓	
19.	Kerapian Desain					✓	
20.	Kemenarikan Desain					✓	

Komentar / Saran

saya sangat senang belajar menggunakan media kartu karena sangat seru dan melatih saya untuk berpikir kritis.

Yogyakarta, 18. Maret 2020

Nama Siswa



Jenny P. Senggi

LAMPIRAN 4

a. Hasil Skor Penilaian Materi

b. Hasil Skor Penilaian Media

c. Hasil Skor Penilaian Tanggapan Guru

d. Hasil Skor Penilaian Tanggapan Siswa

Lampiran 4

a. Skor Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Maksimal
1.	Aspek Pembelajaran	1	4	80	100
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	4		
		6	4		
		7	4		
		8	4		
		9	4		
		10	4		
		11	4		
		12	4		
		13	4		
		14	4		
		15	4		
		16	4		
		17	4		
		18	4		
		19	4		
		20	4		

Lampiran 4

b. Skor Penilaian Media

No.	Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal
1	Aspek Rekayasa Media	1	5	28	30
		2	5		
		3	5		
		4	4		
		5	4		
		6	5		
2	Aspek Komunikasi Visual	7	5	71	85
		8	3		
		9	4		
		10	4		
		11	5		
		12	4		
		13	5		
		14	4		
		15	4		
		16	4		
		17	5		
		18	4		
		19	4		
		20	4		
		21	4		
		22	4		
		23	4		
Jumlah Skor				99	115

Lampiran 4

c. Skor Penilaian Guru

No.	Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian Guru	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal
1.	Aspek Pembelajaran	1	5	29	30
		2	5		
		3	5		
		4	4		
		5	5		
		6	5		
2.	Aspek Rekayasa Media	7	5	20	20
		8	5		
		9	5		
		10	5		
3.	Aspek Komunikasi Visual	11	5	48	50
		12	5		
		13	5		
		14	5		
		15	5		
		16	4		
		17	4		
		18	5		
		19	5		
		20	5		
Jumlah Skor				97	100

Lampiran 4
d.Skor Penilaian Siswa

No.	Nama	Aspek Penilaian																			
		Aspek Pembelajaran						Aspek Rekayasa Media				Aspek Komunikasi Visual									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Azfa	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
2	Rubertus	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
3	Nil	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
4	Bima	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	2	4	2	3	2	3
5	Syaloom	4	3	5	4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	Gde	5	4	5	3	5	2	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
7	Mreh	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Jenny	5	4	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
9	Azzahra	4	5	4	3	2	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5
10	Visa	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4
11	Muhamma d	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5
12	Rio	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	Deska	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	Risky	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	5	2	3	3	3	4	2	3	4
15	Andreas	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3

LAMPIRAN 5

- a. Surat Permohonan Obervasi**
- b. Surat permohonan Ijin Penelitian**
- c. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah**

Lampiran 5

a. Surat Permohonan Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Yogyakarta, 2 September 2019

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Alia Rahmatia Gusti
No. Mhs. : 15204244005
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 bergambar Untuk Menunjang
Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA
Angkasa Adisucipto"**.

Lokasi Penelitian : SMA Angkasa Adisucipto

Waktu : 4 September s/d 9 Desember 2019

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Herman, M.Pd.
NIP. 197104032005011001

Pemohon,

Alia Rahmatia Gusti
NIM. 15204244005

Lampiran 5

b. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon (0274) 550843, (0274) 546719, Fax (0274) 548207
 Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id, humas_fbs@uny.ac.id

Nomor : 1417/UN34.12/PP/Pen/2020
 Lamp. : 1 Bendel Proposal
 Hal : Izin Penelitian

9 Maret 2020

Yth . Kepala SMA Angkasa Adisucipto
 Kompleks Lanud Adisucipto, Karang Janbe, Banguntapan
 Kecamatan Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta . 55281

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

Nama : Alia Rahmatia Gusti
 NIM : 15204244005
 Program Studi : Pend. Bhs. Perancis - S1
 Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Kaertu Bergambar untuk Menunjang Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Siswa kelas 10 SMA Angkasa Adisucipto
 Waktu Penelitian : 16 Maret - 3 April 2020

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :
 1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
 2. Mahasiswa yang bersangkutan.

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

Lampiran 5

c. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



YAYASAN ARDHYA GARINI PENGURUS CABANG LANUD ADISUTJIPTO
SEKOLAH MENENGAH ATAS
SMA "ANGKASA" ADISUTJIPTO
TERAKREDITASI : A

Jl. Janti Lanud Adisutjipto Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta
Telp. 0274 489067 Email : smaangkasa.adisutjipto@yahoo.com



SURAT KETERANGAN
Nomor : 426/SMA/B.3/II/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a	: Muh Trimaryono, S.T.
N I P.	: -
Jabatan	: Kepala SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a	: Alia Rahmatia Gusti
N I M	: 15204244005
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Perancis – S1
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS 10 SMA ANGKASA ADISUTJIPTO pada tanggal 18 Maret 2020 di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar menjadikan periksa dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 18 Maret 2020
Kepala SMA Angkasa Adisutjipto



[Signature]
Muh Trimaryono, S.T.
NIP. -

LAMPIRAN 6

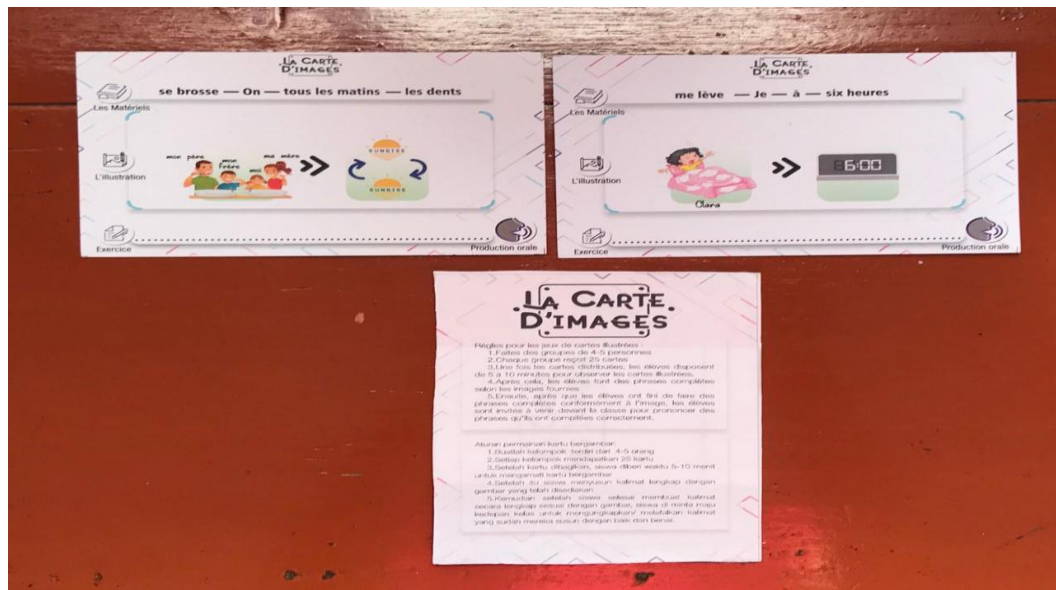
- a. Tampilan Media Kartu Bergambar**
- b. Dokumentasi Penelitian**
- c. Résumé**

Lampiran 6

a. Tampilan Media Kartu Bergambar









Lampiran 6

b. Dokumentasi Penelitian









Lampiran 6

c. Résumé

DEVELOPPEMENT DU MEDIA PEDAGOGIQUE *FLASHCARDS* POUR ASSISTER LES APPRENANTS L'APPRENTISSAGE DE L'EXPRESSION ORALE EN FRANÇAISE À LA CLASSE X.

Par : Alia Rahmatia Gusti

NIM. 15204244005

A. Introduction

La langue est un outil de communication utilisé universellement dans le monde. Par conséquent, il est nécessaire que chacun apprenne un ou deux langues afin de se connecter avec des gens du monde entier. Par exemple, la langue française, comme la deuxième langue la plus étudiée de 27 membres de l'Union européenne, est enseignée dans de nombreux lycées en Indonésie comme langue étrangère à côté de l'anglais.

Le français comme langue étrangère est enseigné aux lycées, aux écoles professionnelles et même aux lycées islamiques en Indonésie en suivant les conseils Curriculum 2013. Il y a quatre compétences de l'apprentissage de la langue français : la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite. Parmi les lycées en Indonésie, SMA Angkasa Adisucipto à Yogyakarta est une lycée qui enseigne le français comme langue étrangère.

Selon les données de l'observation, on a découvert que les apprenants de la classe 10 MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta avaient encore

des difficultés à apprendre l'expression orale. Cela était évident pendant le cours quand l'enseignant demande aux élèves de se présenter en français et les élèves n'a pu répondre en conséquence. À part de ça, au procès de l'apprentissage l'enseignant n'utilise que le cahier d'apprentissage. Cela a résulté au manque d'autre media que le cahier d'apprentissage.

Un type de media qui peut aider l'apprentissage de l'expression orale est les *flashcards* qui sont compris des phrases aléatoires complets avec des images appropriées des phrases. Les cartes de phrases et d'images sont utiles pour améliorer le vocabulaire des apprenants et leur participation en classe.

Grâce aux *flashcards*, les étudiants peuvent mieux comprendre les matières d'étude. Ils sont alors capables d'étudier indépendamment les images et de comprendre les descriptions sans avoir besoin d'écouter les explications verbales du professeur. Les *flashcards* sont plus simples et plus faciles à comprendre par les étudiants dans l'apprentissage de la langue française parce que les formes, les couleurs et les courts textes sur les *flashcards* sont généralement plus attractives pour les étudiants. Cela peut aider les apprenants à mémoriser le matériel plus efficacement.

Selon le problème au-dessus, le chercheur propose une solution aux enseignants à de développer le media approprié au problème. Le chercheur propose d'utiliser des *flashcards* pour aider l'apprentissage de l'expression orale de la langue français. Le flashcard est un type de media d'apprentissage qui se compose des images et des vocabulaires. Le but d'utiliser ce type de

média est d'aider les lycées d'apprendre les vocabulaires nécessaires pour produire des phrases correctement. Et après, les lycéens sont demandés à prononcer les phrases qu'ils ont écrites. Selon les explications ici, le chercheur formule les problèmes comme suivants :

1. Comment développer le media de *flashcards* pour aider l'apprentissage de l'expression orale de la langue français à la classe de X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta ?
2. Comment est la validité des *flashcards* comme un media appliqué en aidant l'apprentissage de l'expression orale de la langue français à la classe de X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta ?

B. Développement

Le media d'apprentissage est un élément qui est utilisé pour augmenter l'efficacité de communication entre l'enseignant et les apprenants. Le media d'apprentissage est aussi capable de mieux engager les apprenants à apprendre. À part de ça, le media d'apprentissage est nécessaire dans le processus d'apprentissage parce qu'il peut simplifier et rendre les matières plus intéressantes. Un moyen qui est utilisé dans un apprentissage (plus précisément pour l'apprentissage des langues étrangères) en aidant le procès est l'emploi des médias pédagogiques, l'un d'eux est l'utilisation des *flashcards*, qui peut simplifier les matières pédagogiques.

Selon Sadiman Arief S. (2003 : 21), un *flashcard* est un type de media qui se compose d'une forme d'image qui correspond avec la matière pédagogique et il fonctionne comme un message de l'enseignant aux apprenants. Cette image est alors employée en aidant le processus de la compréhension des informations par les apprenants, et alors les informations obtenues aident les apprenants pour résoudre les problèmes présentés par l'enseignant en classe. Tout cela montre qu'il existe une relation claire entre chaque composante de ce processus d'apprentissage.

Dans cette recherche, l'étude est concentrée dans la conception et la planification du media qui compose du modèle de conception de la matière pédagogique et aussi du media d'apprentissage qui vont alors être appliqués en classe. Cette recherche est une recherche-développement qui est plus connue en anglais comme « *Research and Development (R&D)* » ou *research-based development*. Selon Borg et Gall (1989 : 624), la recherche-développement est « le processus de développer et valider un produit pédagogique ».

Le produit final de cette recherche est des *flashcards*, faite à l'objectif d'aider l'apprentissage d'expression orale de la langue française. Pour cette recherche, on emploie une adaptation des phases de la recherche-développement par Sugiyono (2016 : 199). Cette adaptation consiste de six phases qui sont comme suit : 1) l'analyse des potentiels et des problèmes, 2) la collecte de données, 3) la conception du produit, 4) la

validation du produit, 5) la révision du produit, et 6) l'essai du produit. De plus étendus détails concernant ces phases sont expliqués comme suit :

1. L'analyse des potentiels et des problèmes

La première étape avant de développer un produit de media pédagogique est d'identifier les potentiels. En obtenant les potentiels on emploi l'étape d'observation. L'observation est faite par le chercheur pendant les cours en classe à SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta. Le chercheur analyse que l'intérêt d'apprendre des apprenants dans la classe X MIPA 1 est adéquat et ils ont potentiel d'être actifs en classe dans le procès d'apprentissage de la langue française. Presque tous les lycéens ont du courage de poser des questions chaque fois qu'ils ne pouvaient pas comprendre la matière présentée. À part de ça, les apprenants ont la volonté d'essayer parler le français en classe, malgré que qu'ils n'ont pas complètement maitriser les prononciations correctes. Les potentiels expliqués au-dessus peuvent faciliter l'emploi du media *flashcards* en aidant l'apprentissage de l'expression orale de la langue française à lycée.

Après cela, il y a l'analyse des complications trouvées dans le cours. Il y a plusieurs problèmes : l'inefficacité des matières pédagogiques utilisées par les enseignants dans l'apprentissage de l'expression orale (les enseignants ont tendance à présenter des leçons d'enseignement plus précises uniquement pour la compréhension écrite), et les difficultés rencontrées par les élèves pour comprendre le matériel présenté par

l'enseignant. Tout cela est dû à la limitation des médias utilisés, ce qui affecte les élèves qui ne sont pas intéressés par l'apprentissage.

2. La collecte de données

Après l'acquisition de résultats d'analyse des potentiels et des problèmes, le chercheur commence l'étape d'entretien avec l'enseignant de la langue française. Le thème de l'entretien est la conception du produit qui sera être la solution des complications qui ont été découvert avant. À part de cela, il y a aussi la discussion sur les matières pédagogiques basé sur le syllabus de curriculum de 2013, nommés « situer dans le temps » et « les endroits publics ».

3. La conception du produit

Dans cette phase, les activités réalisées sont l'organisation du *story-board* et la phase de coloration de la mise en page des *flashcards*. La mise en page de la conception des *flashcards* se fait en réalisant une sorte de story-board constitué des concepts du media pédagogique. La conception est ensuite ajustée à des mesures prédéfinies.

4. L'étape de validation du produit

La phase prochaine est la validation du produit qui consiste de la validation des données par experts en la matière pédagogique et des médias. Ce phase a pour but d'obtenir des critiques et commentaires

généraux d'experts et aussi la validation sur la convenance du produit qui est développé. Afin d'obtenir les données, un questionnaire fait avec l'échelle de *likert* (qui se compose de cinq échelles) est appliqué. Voici les données de validation obtenues de l'expert en la matière et de l'expert des médias :

a. La validation de l'expert en la matière

La validation de l'expert en la matière est faite pour apprendre la qualité des matières qui vont être implémenté dans le media pédagogique. L'expert en la matière vient du département de la langue française de la faculté des langues et des arts de l'Université d'État de Yogyakarta s'appelle Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.

Selon les données, les résultats de la validation de l'expert en la matière montrent que l'aspect de l'apprentissage gagne une note de 80. Basé sur la catégorie d'adéquation, c'est appartient à la catégorie « approprié ».

b. La validation de l'expert des médias

La validation de l'expert des médias est faite pour apprendre la qualité du media qui va être utilisé à la classe. Il existe deux aspects qui se compose des aspects de l'ingénierie du media et de la communication visuelle. L'expert des médias vient du département de la langue française de la faculté des

langues et des arts de l'Université d'État de Yogyakarta s'appelle Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.

Selon les données, les résultats de la validation de l'expert des médias montrent que l'aspect de l'ingénierie du media gagne une note de 93,3 alors que l'aspect de la communication visuelle gagne la note de 77,6. Le résultat moyen des deux aspects est à 85,45. Basé sur la catégorie d'adéquation, ce media pédagogique est classé sur le catégorie « très approprié ».

5. La révision du produit

Ensuite, basé sur les critiques et les commentaires faites par l'experts en la matière, on implémente des révisions. Les commentaires obtenus sont comme suivants : (1) La taille de la police est trop petite, (2) Les phrases de consignes sont incomplètes, (3) Il y a des erreurs comme l'erreur de l'emploi des syntaxes, l'erreur de la paterne des phrases, l'erreur de la préposition de contenus, une erreur orthographique (accent aigus), une erreur de l'emploi de lexiques (il faut utiliser le mot « préparer » en lieu de « cuisiner »).

L'expert en la matière conclut que, après les corrections, cette matière sera être utilisable en classe. Grace aux commentaires et corrections de l'expert, le chercheur révisé le travail.

6. L'essai du produit

L'essai du produit est réalisé la première fois à la professeur de la langue français après la validation par l'expert en la matière et l'expert des médias. Cet essai, effectué au mercredi, 18 mars 2020 à SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta est pris par la professeur de la langue français s'appelle Indah Aprilia Sani, S.Pd. en remplissant une forme questionnaire. Le résultat d'essai fait par l'enseignant montre que l'aspect d'apprentissage a marqué la note d'adéquation de 96, l'aspect de l'ingénierie du media gagne une note de 100 et l'aspect de la communication visuelle gagne la note de 96. Le résultat moyen des trois aspects est 97,3. Basé sur la catégorie d'adéquation, ce media pédagogique est classé sur le catégorie « très approprié » et cela signifie que selon les données de l'essai du produit pris par l'enseignant et les apprenants, ce media d'apprentissage est approprié pour la mise en œuvre dans le processus d'apprentissage de la langue française à SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta.

L'essai prochaine, pris par les apprenants, est faite pour vérifier la qualité du media pédagogique via l'aspect du media et l'aspect de la matière. This trial test is done at the same day as the first one and involves twenty students of the class of X MIPA 1 SMA Angkasa Adisucipto Yogyakarta. Ça dure à peu près 90 minutes. Le chercheur demande les apprenants de se partager en quatre groupes, chaque groupe consiste de 4-5 apprenants. Ensuite, le chercheur distribue les *flashcards* à chaque

groupe. Les résultats de cette essai est alors mit aux formes des enquêtes qui ont été rempli par les vingt lycéens. Il existe trois aspects principales dans l'enquête, nommés l'aspect d'apprentissage, l'aspect de l'ingénierie du media et l'aspect de la communication visuelle. L'aspect d'apprentissage compte la note de 60, l'aspect de l'ingénierie du media gagne le score de 93 et l'aspect de la communication visuelle compte la note 78. Après avoir calculé les notes des aspects, on obtient la pourcentage moyen 75,25 du score maximum 100 avec le score moyen d'adéquation 75,25% pour tous aspects. Ce nombre appartient à la catégorie « approprié ». Selon le résultat des enquêtes, on conclut que le media d'apprentissage les *flashcards* est approprié pour être utilisé comme un media pédagogique dans l'apprentissage de l'expression orale de la langue française.

C. Conclusions et Recommandations

Cette recherche est faite à l'intention de développer le media d'apprentissage le *flashcard*. Les étapes sont comme suivants :

1. Le produit finale est de forme des *flashcards* de taille 15cm x 10 cm, fait pour l'apprentissage de l'expression orale de la langue française et fait en accord avec les topiques « *situer dans le temps* » et « *les endroits publics* ». La conception a été fait en utilisant *AdobeIllustrator*. Les *flashcards* ont été imprimés sur les papiers de type *ivory 260* et la boîte pour les flashcards a été imprimée en utilisant *klick paper 3*.

2. Selon les résultats de la validation par experts et la réaction de l'enseignant et les apprenants, on conclut que le media *flashcards* est approprié pour être utilisé dans l'apprentissage de l'expression orale de la langue française (plus spécifiquement pour les sujets « *situer dans le temps* » et « *les endroits publics* » à la classe 10. Le résultat de la validation de l'expert en la matière montre une note de 80%, c'est appartient sur le catégorie « approprié ». Ensuite, le résultat de la validation de l'expert des médias compte la note pourcentage 85,45% qui appartient à la catégorie « très approprié ». Après l'essai du produit, on obtient les scores pourcentages de l'enseignant 97,25%, appartient à la catégorie « très approprié » et des apprenants 75,25%, appartient à la catégorie « approprié ». Le score totale, 84,25% est considéré « très approprié » pour être utilisé comme un media pédagogique dans l'apprentissage de l'expression orale de la langue française.

Basé sur les conclusions de la recherche au-dessus, le chercheur fait quelques recommandations comme suivants :

1. Dans le processus du développement du media, il est nécessaire d'être plus attentif aux détails pour éviter des erreurs.
2. Il faut que la forme de media ne sert qu'une sujette de matière pédagogique et peut être utilisé pour les autres sujettes de matières pédagogiques en accord avec le syllabus.
3. Le prochain développement des *flashcards* peut être implémenté pour les autres compétences du français.

