

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS *WEB*
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA SMA
KELAS XI**

SKRIPSI

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



Oleh :

Hesti Meina Ulfah

NIM 14204241013

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

2020

PERSETUJUAN



KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS Jalan Colombo
Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 55083, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207 Laman:
fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

FRM/FBS/18-01

10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.

NIP. : 19600202 198803 1 002

Sebagai pembimbing.

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Hesti Meina Ulfah

NIM : 14204241013

Judul TA : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI

BERBASIS WEB UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA

BAHASA PRANCIS SISWA SMA KELAS XI

Sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Februari 2020
Pembimbing

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.

19600202 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa SMA Kelas XI” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 6 Maret 2020 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanggal	Tandatangan
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Ketua Penguji	<u>27 Maret 2020</u>	
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.	Sekretaris Penguji	<u>27 Maret 2020</u>	
Herman, S.Pd., M.Pd.	Penguji Utama	<u>19 Maret 2020</u>	

Yogyakarta,

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Dra. Sri Harti Widyastuti, M.Hum.

NIP. 19621008 198803 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hesti Meina Ulfah

NIM : 14204241013

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI BERBASIS WEB UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA

BAHASA PRANCIS SISWA SMA KELAS XI

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi yang ditulis orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

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

Yogyakarta, Februari 2020

Penulis,



Hesti Meina Ulfah

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (QS.
Albaqarah 2: 286)

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil. Kita baru yakin kalau
kita telah berhasil melakukannya (Evelyn Underhill)

Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik
kepada diri sendiri (Benyamin Franklin)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada:

- *Kedua orang tua, Mamah dan Bapak. Terima kasih untuk semua dukungan, motivasi, dan doa yang tidak pernah berhenti mengalir. Maafkan harus menunggu lama.*
- *Kakak dan adik-adik saya tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa dengan penuh cinta dan kasih*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *Web* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa SMA Kelas XI”.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, antara lain kepada.

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Dra. Sri Harti Widyastuti, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Maman Suryaman, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
4. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
5. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, waktu dan tenaganya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan bimbingan materi pada media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *web* ini.
7. Herman, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media yang telah memberikan saran dan bimbingan untuk menyempurnakan media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *web* ini.
8. Dra. Widyastuti Tri Sulistyorini selaku guru bahasa Prancis SMA Negeri 7 Purworejo yang telah membantu proses ujicoba produk sehingga diperoleh hasil yang baik.

9. Kedua orang tua, Jaiz Chumedi dan Siti Rochayati yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
10. Tante Mut dan Om Giding yang selalu memberikan doa dan dukungan.
11. Kakakku, Fahrulloh, dan adik-adikku, Taflihul Manan dan Novia Ida Fariha yang selalu memberikan doa dan semangat.
12. Siswa dan siswi kelas XI Bahasa SMA N 7 Purworejo yang telah berpartisipasi dalam proses ujicoba produk sehingga terselesaikan dengan baik.
13. Teman-teman jurusan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2014 terutama Husna, Umi, Fadli, Mas Dedi, Lisa, Ita, Ochi, Anggun. Terima kasih untuk kebersamaannya selama ini.
14. Karlina Iswandi dan Dita Anindya S. yang selalu memberikan semangat.
15. Mba Anggi yang selalu membantu dalam urusan administrasi kemahasiswaan.
16. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, Februari 2020

Penulis

Hesti Meina Ulfah

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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	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.....	6
G. Produk Akhir yang Diharapkan.....	7
H. Batasan Istilah	7
 BAB II KAJIAN TEORI	 9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	9
a. Definisi Media Pembelajaran	9
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
c. Fungsi Media Pembelajaran	12

d. Karakteristik Media Pembelajaran	13
e. Kriteria Media Pembelajaran.....	14
2. Permainan Monopoli	16
a. Definisi Permainan	16
b. Definisi Permainan Monopoli	18
c. Sejarah Permainan Monopoli	20
d. Peralatan Permainan Monopoli	20
e. Kelebihan Permainan Monopoli.....	21
f. Kekurangan Permainan Monopoli.....	22
3. <i>Web</i>	23
a. Definisi <i>Web</i>	23
b. Manfaat <i>Web</i>	24
c. Media Permainan Monopoli Berbasis <i>Web</i>	25
d. Langkah-langkah Pengembangan Media Monopoli Berbasis <i>Web</i>	27
4. Keterampilan Membaca	29
a. Definisi Keterampilan Membaca.....	29
b. Tujuan Keterampilan Membaca	30
c. Tahap Keterampilan Membaca.....	31
d. Jenis-jenis Keterampilan Membaca.....	33
e. Tujuan Keterampilan Membaca di SMA	33
f. Penilaian Keterampilan Membaca.....	35
g. Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Monopoli	37
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	40
D. Pertanyaan Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Desain Penelitian.....	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
C. Subjek Penelitian.....	43

D. Prosedur Pengembangan	43
E. Penilaian Produk	45
F. Jenis Data	46
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Instrumen Penelitian.....	47
1. Instrumen Penilaian Ahli Materi	47
2. Instrumen Penilaian Ahli Media	49
3. Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa	50
I. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian	77
C. Keterbatasan Penelitian	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	87
LAMPIRAN I	
1. Flowchart	88
2. Storyboard.....	89
3. Naskah Materi	95
4. Silabus Kelas XI	107
LAMPIRAN II	
1. Lembar Validasi Ahli Materi	117
2. Lembar Validasi Ahli Materi	122
3. Lembar Validasi Ahli Materi	126

LAMPIRAN III	
1. Skor Angket Penilaian Ahli Materi	135
2. Skor Angket Penilaian Ahli Media	136
3. Skor Angket Penilaian Siswa	137
LAMPIRAN IV	
1. Surat Izin Penelitian	140
LAMPIRAN V	
1. Tampilan Data	147
2. Dokumentasi	152
3. Tabel Daftar Pustaka	153
RÉSUMÉ.....	156

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	48
Tabel 2 : Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	49
Tabel 3 : Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa Terhadap Media dalam Aspek Pembelajaran	50
Tabel 4 : Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa dalam Aspek Penyajian Materi Terhadap Media Permainan Monopoli Berbasis Web	51
Tabel 5 : Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa dalam Aspek Pengoperasian Media	52
Tabel 6 : Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	54
Tabel 7 : Kategori Penilaian Tanggapan Siswa	54
Tabel 8 : Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	56
Tabel 9 : Penilaian Ahli Materi.....	68
Tabel 10 : Penilaian Ahli Media	69
Tabel 11 : Revisi Materi.....	70
Tabel 12 : Revisi Media	71
Tabel 13 : Hasil Ujicoba Siswa.....	76
Tabel 14 : Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	13
Gambar 2 : Prosedur Pengembangan Media Permainan Berbasis Web..	28
Gambar 3 : Bagan Model ADDIE.....	43
Gambar 4 : Tahap Pengembangan ADDIE.....	55
Gambar 5 : <i>Flowchart</i> media monopoli berbasis <i>web</i>	60
Gambar 6 : <i>Story board</i> media monopoli berbasis <i>web</i>	66
Gambar 7 : Menu <i>compétence</i> sebelum direvisi	71
Gambar 8 : Menu <i>compétence</i> setelah direvisi	72
Gambar 9 : Menu materi sebelum direvisi.....	73
Gambar 10 : Menu materi setelah direvisi	73
Gambar 11 : Papan permainan sebelum direvisi.....	74
Gambar 12 : Papan permainan setelah direvisi	74

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS WEB
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA SMA
KELAS XI**

Oleh:

Hesti Meina Ulfah

14204241013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis *web* pada keterampilan membaca bahasa Prancis siswa SMA kelas XI dan mengetahui tingkat kelayakan media tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: a) analisis, b) perancangan, c) pengembangan, d) penerapan, dan e) evaluasi. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY. Dalam penelitian ini digunakan angket dengan skala penilaian Likert untuk mengevaluasi kualitas media, kualitas materi, dan tanggapan siswa. Uji coba (tahap penerapan) media dilakukan di SMA Negeri 7 Purworejo dengan jumlah responden 36 siswa.

Penelitian ini menghasilkan produk media permainan monopoli berbasis *web* dengan alamat www.belajarbhspncis.byethost7.com. Hasil penelitian menunjukkan produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca siswa kelas XI pada materi *la famille* dan *les activités quotidiennes*. Kualitas produk media pembelajaran ini ditentukan oleh aspek kelayakan materi dan media. Penilaian aspek kelayakan materi memperoleh persentase 92,2 % yang berkategori ‘sangat baik’. Penilaian aspek kelayakan media memperoleh persentase 78,7% yang berkategori ‘baik’. Penilaian juga dilakukan berdasarkan tanggapan 36 siswa yang mendapat persentase 80,7% untuk aspek pembelajaran, 81,4% untuk aspek penyajian materi, dan 84,2% untuk aspek pengoperasian media. Ketiga penilaian tersebut mendapat rerata sebesar 82,1% yang dikategorikan sebagai ‘sangat setuju’.

Kata kunci: media pembelajaran, web, keterampilan membaca

**DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE EN FORME DU
JEU DU MONOPOLE BASÉ SUR LE SITE DU WEB
POUR LA COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES
LYCÉENS DE LA CLASSE XI**

Par :

Hesti Meina Ulfah

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de développer le média d'apprentissage en forme du jeu du monopole basé sur le site du web pour l'apprentissage de compétence de compréhension écrite des lycéens de la classe XI et de savoir le niveau de faisabilité du jeu développé dans cette recherche.

Le type de cette recherche est la recherche R&D (*Research and Development*) avec le modèle de développement d'ADDIE, qui a cinq étapes, telles que: a) l'analyse, b) la planification, c) le développement, d) l'implémentation, et e) l'évaluation. Le média d'apprentissage est validé par l'expert de la matière pédagogique et l'expert de média qui sont les professeurs du Département de Français d'UNY. Dans cette recherche, nous utilisons des enquêtes en forme de verification Likert pour évaluer la qualité de la matière, la qualité du média, et des apprenants. L'évaluation de la qualité du média d'apprentissage s'effectue à SMA N 7 Purworejo dont les 36 apprenants sont engagés dans la recherche.

Le produit de cette recherche est un média d'apprentissage en forme du jeu du monopole basé sur le site du web de www.belajarbhsprncis.byethost7.com. Les résultats de la recherche montrent que le jeu du monopole est faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compréhension écrite pour les apprenants de la classe XI dont les thèmes sont "*la famille*" et "*les activités quotidiennes*". La qualité du jeu du monopole développé est déterminée par l'aspect de faisabilité du contenu et de la matière pédagogique ainsi que la qualité du média. Basé sur les enquêtes sur le contenu et la matière pédagogique, nous avons le pourcentage de 92,2% dont la catégorie est « très bien ». Le résultat des enquêtes sur la qualité du média montrent que le pourcentage du jeu du monopole est 78,7% dont la catégorie est « bien ». Les évaluations sont également basées sur les réponses des 36 apprenants. Ces évaluations ont obtenu 80,7% pour l'aspect d'apprentissage, 81,4% pour la présentation des matières d'apprentissage, et 84,2% pour l'opération du média. Ces trois évaluations ont obtenu le pourcentage moyen de 82,1% dont la catégorie était « fortement d'accord ».

Mots clés : le logiciel pédagogique, le site du web, la compréhension écrite

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi akan berjalan sesuai dengan kemajuan pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan kemudahan dan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Diawali dengan penemuan telepon sederhana yang kemudian ditemukan komputer yang terus mengalami perkembangan mulai dari bentuk hingga spesifikasi. Setelah komputer mengalami perkembangan kemudian mulai diperkenalkan internet (*interconnection networking*), sebuah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan jutaan bahkan milyaran jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit, dan sebagainya.

Pada awal perkembangannya, internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969 melalui sebuah proyek yang disebut dengan ARPANET. Misi awal dari proyek ini awalnya hanya untuk keperluan militer saja, tetapi lambat laun terus berkembang dan bisa dinikmati oleh semua kalangan. Pertumbuhan internet sekarang ini melaju dengan sangat pesat dan telah membawa perubahan yang sangat berarti dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Salah satu manfaat dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi adalah sebagai penunjang pembelajaran, salah satunya pembelajaran

bahasa Prancis. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pembelajaran bahasa Prancis, pelaksanaannya mencakup empat kompetensi berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kompetensi bahasa tersebut saling berkaitan satu sama lain. Dalam suatu proses pembelajaran, keterampilan membaca juga sangat menentukan. Oleh karena itu, keterampilan ini perlu secara sengaja dan terencana dilakukan di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan membaca siswa dapat memperoleh dan memahami informasi, pesan, dan isi dari teks yang diajarkan. Faktor lain yang mendukung keterampilan berbahasa siswa adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan dan memperjelas materi yang disampaikan serta membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Proses pembelajaranpun dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 7 Purworejo, proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan papan tulis dan buku sebagai media pembelajaran. Terkadang guru menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*) dalam proses pembelajaran untuk menampilkan suatu materi atau video

pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media tersebut kurang memberikan kesan yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu siswa menganggap pembelajaran bahasa Prancis sebagai pembelajaran yang kurang menarik. Dalam kegiatan membaca, siswa cenderung harus membuka kamus *online* untuk mengartikan kata demi kata. Selain itu, siswa juga hanya memanfaatkan internet untuk memainkan *game online* dan membuka media sosial saja, seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan sebagainya, sehingga siswa kurang memanfaatkan internet dengan baik.

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran bahasa Prancis yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, diperlukan terobosan baru dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya media permainan monopoli. Meskipun pada umumnya permainan monopoli digunakan hanya sekedar untuk mencari hiburan, permainan ini dapat diubah sesuai kebutuhan untuk media pembelajaran di sekolah. Media ini dipilih karena dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung guna proses belajar yang lebih efektif.

Di Indonesia perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin maju terutama dalam hal penggunaan internet. Pada tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk yang mencapai 264,16 juta jiwa. Jumlah tersebut meningkat dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang tercatat mencapai 143,26 juta jiwa. Data tersebut merupakan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).

Berdasarkan usia, pengguna internet yang berusia 15-19 tahun tercatat penetrasi tertinggi yaitu mencapai 91 persen, usia 20-24 tahun sebanyak 88,5 persen, usia 25-29 tahun sebanyak 82,7 persen, dan penetrasi paling rendah pada usia 65 tahun keatas sebesar 8,5 persen. Sedangkan berdasarkan tingkat pendidikan, pengguna internet paling banyak adalah mahasiswa. Kemudian diikuti oleh mereka yang memiliki gelar akademis, sedang di SMA, tamatan SMA, tamatan SMP, dan sedang di SMP. Hal ini menunjukkan bahwa banyak pelajar di Indonesia yang menggunakan internet.

Dalam bidang pendidikan, penggunaan internet memberikan dampak positif. Selain itu, keberadaan internet memberikan solusi baru untuk media pembelajaran berbasis internet, seperti *web*, *blog*, portal, forum, dan jenis *e-learning* lainnya. Namun di SMA Negeri 7 Purworejo mata pelajaran bahasa Prancis belum menggunakan internet sebagai media pembelajaran berbasis *web*. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis *web* bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, dan siswa mengingat lebih banyak materi pembelajaran. Selain itu perlu dikembangkan juga media permainan monopoli yang memiliki konsep bermain sambil belajar agar motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis terutama dalam keterampilan membaca meningkat.

Karena sifatnya yang maya, pengembangan media permainan monopoli berbasis *web* dianggap lebih fleksibel terhadap pengaksesan materi pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi dapat memfasilitasi pembelajaran yang tidak terkendala waktu dan tempat. Penyampaian materi pembelajaran kini tidak

tergantung pada medium fisik seperti buku pelajaran cetak atau video pembelajaran. Materi pembelajaran kini berbentuk data digital yang bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau piranti elektronik lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Prancis dianggap sebagai pembelajaran yang kurang menarik.
2. Dalam keterampilan membaca, siswa cenderung harus membuka kamus *online* untuk mengartikan kata demi kata.
3. Siswa kurang bijak dalam memanfaatkan internet.
4. Pengembangan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca di SMA Negeri 7 Purworejo belum pernah dilakukan.
5. Belum diketahuinya tingkat kelayakan media permainan monopoli berbasis *web* apabila digunakan untuk melatih keterampilan membaca siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang diteliti dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan media permainan

monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca siswa SMA kelas XI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca siswa SMA kelas XI?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca siswa kelas XI.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca siswa SMA kelas XI.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
 - b. Menambah referensi penelitian dalam bidang teknologi tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Prancis.

2. Manfaat Praktis

- a. Memperoleh hasil rancangan media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis berbasis *web* untuk mendukung pembelajaran.
- b. Dapat menambah media pembelajaran bahasa Prancis.

G. Produk Akhir yang Diharapkan

Produk akhir yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli berbasis *web*. Permainan ini dirancang sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca. Pada permainan ini akan terdapat petunjuk, gambar atau ilustrasi, serta pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda di setiap kotak. Pemain dapat mengelilingi kotak permainan monopoli setelah menjawab pertanyaan. Materi yang digunakan meliputi *la famille* dan *les activités quotidiennes*. Selain itu, di dalam media ini juga terdapat menu *grammaire* dan *vocabulaire*. Melalui permainan monopoli berbasis *web* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran agar kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

H. Batasan Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima.

2. Permainan

Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan guna mencapai suatu tujuan.

3. Permainan monopoli

Permainan monopoli adalah sebuah permainan yang berupa papan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Permainan tersebut berfungsi sebagai media pembelajaran visual yang memiliki tujuan utama yaitu siswa dapat menguasai materi pelajaran tertentu.

4. Pengertian *Web*

Web adalah kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, animasi, suara, dan video atau gabungan dari semuanya yang dapat diakses melalui jaringan internet.

5. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk huruf, kata, dan kalimat dalam bacaan guna memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan mengenai media. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sadiman, dkk. 2014: 6). Sedangkan *National Education Association* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi baik media cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (Susilana & Riyana, 2009: 6).

Jika di dalam media tersebut memberikan informasi atau pesan yang mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Arsyad (2011: 7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang

disampaikan oleh Miarso dalam Susilana & Riyana (2009: 6) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Sedangkan Susilana & Riyana (2009: 7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah wadah dari pesan-pesan pembelajaran yaitu materi yang ingin disampaikan sehingga proses pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya media pembelajaran, peran guru menjadi luas. Sedangkan anak didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien (Indriana, 2011: 15).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada siswa yang dapat menarik perhatian siswa, minat siswa, serta dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang kondusif, efektif, dan efisien.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sadiman, dkk. (2014: 16-17) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

- 3) Mengatasi sikap pasif siswa.
- 4) Mengatasi permasalahan yang timbul dengan kemampuannya dalam memberikan pengalaman dan persepsi yang sama.

Pendapat tersebut kurang lebih sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad (2011: 26-30). Dalam mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, Arsyad memberikan contoh sebagai berikut :

- a. Benda yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- b. Benda yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
- c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, atau slide.
- d. Proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- e. Kejadian yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media komputer, film, dan video.
- f. Peristiwa alam dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Berdasarkan pendapat ahli tentang manfaat media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran, misalnya dapat menjelaskan hal-hal abstrak dengan menggunakan media pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi

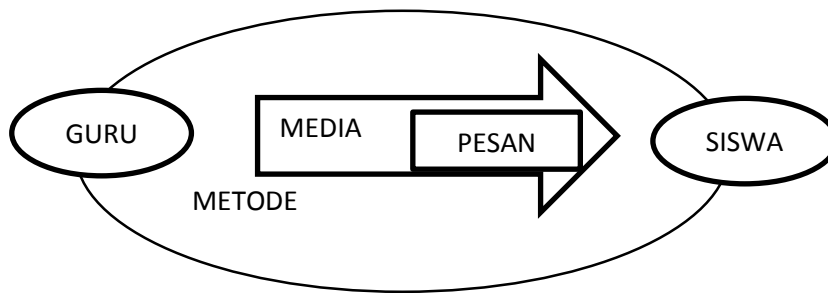
belajar siswa, melibatkan langsung siswa dalam pembelajaran, merangsang siswa untuk lebih aktif guna tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad (2011: 16-17) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran ada empat, antara lain:

- 1) Fungsi atensi, yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima dan memahami isi pelajaran.

Sedangkan Daryanto (2013:8) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berikut adalah skema fungsi media pembelajaran:



Gambar 1. Fungsi media dalam proses pembelajaran

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa guru bertindak sebagai pengirim pesan dan siswa bertindak sebagai penerima pesan. Untuk menyampaikan pesan kepada siswa, guru menggunakan media. Jadi, media adalah perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah alat bantu guru dalam membawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga membantu dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pelajaran guna terwujudnya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Sadiman, dkk. (2014: 27-80) mengemukakan bahwa terdapat tiga karakteristik media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media grafis yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang menyangkut indera penglihatan.
- 2) Media audio yang berkaitan dengan indera pendengaran dengan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif.

- 3) Media proyeksi diam yang penyampaian pesannya harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.

Sedangkan Leshin,dkk. dalam Arsyad (2011: 36) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu : 1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), 2) media berbasis cetak (buku, buku latihan, alat bantu lepas, lembaran lepas), 3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*), 4) media berbasis audio-visual (video, film, program *slide-tape*, televisi), dan 5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, internet atau *web*).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran sangat beragam. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, maka media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan. Dalam perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju pada saat ini, media pembelajaran berbasis *web* atau internet merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai. Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal, efektif, dan efisien dengan menggunakan media tersebut.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Arsyad (2011: 75-76) mengemukakan enam kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Media yang dipilih harus berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya. Media harus efektif digunakan untuk sasaran kelompok besar maupun kelompok kecil.

Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Arsyad, Susilana & Riyana (2009: 69-72) mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa
- 4) Kesesuaian dengan teori
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kriteria tertentu. Masing-masing media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tepat sasaran, sesuai dengan materi, praktis dan luwes, serta sesuai dengan kondisi lingkungan dan waktu yang tersedia. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

2. Permainan Monopoli

a. Definisi Permainan

Permainan (*game*) saat ini sangat digemari oleh kalangan pelajar tidak terkecuali pelajar di SMA Negeri 7 Purworejo. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah segala sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Sadiman,dkk. (2014: 75) mengemukakan bahwa permainan adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Permainan pada umumnya membuat seseorang menjadi penasaran akan tingkat kesulitannya. Dalam penggunaannya, permainan (*game*) tidak hanya

sebagai media hiburan saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainannya (Dananjaya, 2013: 165). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran. Dengan media permainan, siswa diharapkan dapat belajar sambil bermain sehingga siswa lebih mudah menerima materi pelajaran.

Sebagai media pembelajaran, Sadiman, dkk. (2014: 78-80) menyebutkan beberapa kelebihan permainan, yaitu.

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan peran-peran ke dalam situasi yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes.

Permainan menjadi menarik karena di dalamnya ada unsur kompetisi yang sebelumnya tidak tahu siapa yang akan menang dan kalah. Dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan permainan, peranan guru tidak kelihatan sedangkan interaksi antar siswa menjadi menonjol. Permainan yang digunakan untuk tujuan pendidikan dapat fleksibel dengan mengubah sedikit aturan, alat, maupun peraturannya. Selain memiliki kelebihan, Sadiman dalam Irwan (2017: 16) menyebutkan ada beberapa kekurangan permainan, yaitu: 1) permainan menjadi

terlalu lama karena belum mencapai tujuannya, 2) permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya, serta 3) kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja.

Ada berbagai jenis permainan (*game*), yaitu *Maze Game*, *Quiz Game*, *Board Game*, *Card Game*, *Simulation Game*, *Battle Card Game*, *Role Playing Game*, *Adventure Game*, *Educational and Edutainment Game*, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, permainan (*game*) yang dimaksud adalah jenis *game* edukasi. *Game* edukasi menuntut pemain untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. *Game* edukasi mengacu pada konteks pembelajaran untuk isi dan tujuannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan (*game*) tidak hanya digunakan untuk media hiburan saja, tetapi dapat juga digunakan untuk media pembelajaran. Dengan media permainan, siswa diharapkan dapat belajar sambil bermain. Selain itu, media permainan dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, membuat partisipasi aktif dari siswa, meningkatkan keterampilan siswa, serta bersifat luwes. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, efektif, dan efisien.

b. Definisi Permainan Monopoli

Secara bahasa, monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu *monos* dan *polien*. *Monos* berarti sendiri sedangkan *polien* berarti penjual. Putra dalam Lubis & Harahap (2015: 381) mengemukakan bahwa monopoli adalah sebuah

permainan yang berbentuk papan yang di atas papan tersebut terdapat kumpulan nama-nama negara atau kota yang siap diperjualkan, disewakan, pembelian berbasis properti yang dilakukan berdasarkan aturan mainnya.

Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Putra dalam Fradani (2016: 23) juga berpendapat bahwa permainan monopoli adalah salah satu permainan berupa papan yang terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah menguasai semua petak di atas papan yang dijalankan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang sederhana. Setiap pemain dapat melempar dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Apabila bidak mendarat pada petak yang belum dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut dapat membeli petak tersebut sesuai dengan harga yang tertera. Sebaliknya, apabila bidak mendarat pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut harus membayar harga sewa yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah sebuah permainan berupa papan yang di dalamnya terdapat petak-petak dan terdapat peralatan tertentu. Tujuan dari permainan monopoli adalah menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual, dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Dengan sedikit perubahan, peneliti akan merancang permainan monopoli yang dijadikan media dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan membaca. Media ini dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi

belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman materi. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, efektif, dan efisien.

c. Sejarah Permainan Monopoli

Permainan monopoli pertama kali diciptakan oleh Elizabeth Magie pada tahun 1904. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Syahsiyah dalam Fradani (2016: 23) yang menyatakan bahwa permainan monopoli hadir setelah ada permainan yang serupa yaitu *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti tentang cara tuan-tuan tanah dapat menjadi kaya dan dapat membuat para penyewa jatuh miskin.

Meskipun permainan tersebut dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksi secara luas. Permainan tersebut baru diproduksi secara besar pada tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya, permainan tersebut diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company.

Pada tahap selanjutnya, permainan monopoli yang terkenal adalah yang dihasilkan oleh Parker Brothers yang dituding mencuri ide Magie. Permainan monopoli Parker Brother inilah yang paling banyak beredar di pasaran dan dikenal hingga sekarang.

d. Peralatan Permainan Monopoli

Husana dalam Suprpto (2013: 40) mengemukakan bahwa permainan monopoli dapat dimainkan dengan peralatan sebagai berikut:

- 1) Bidak-bidak untuk mewakili pemain.
- 2) Dua buah dadu bersisi enam.
- 3) Kartu hak milik untuk setiap properti. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, serta harga rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak, diantaranya :
 - a. Tempat
 - b. Petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
 - c. Uang-uang monopoli.
 - d. 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, sedangkan hotel berwarna merah.
 - e. Kartu-kartu dana umum dan kesempatan.

e. Kelebihan Media Permainan Monopoli

Raharjo dan Muji dalam Irwan (2017: 22) menyatakan kelebihan permainan monopoli, yaitu:

- 1) Proses pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3) Perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah.
- 4) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 5) Permainan ini memiliki banyak komponen.
- 6) Dibuat dengan penuh warna.
- 7) Dapat dimainkan lebih dari 3 orang.

- 8) Pemain dapat merasakan senang dan rasa ingin tahu.
- 9) Mudah dioperasikan.

Selain kelebihan yang dikemukakan oleh Raharjo dan Muji, media permainan monopoli sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Media permainan monopoli dikemas dengan tampilan yang menarik (animasi, gambar, suara, dan warna).
- 2) Belajar bahasa Prancis dengan media ini dapat membuat siswa senang mempelajari bahasa Prancis karena siswa diajak belajar sambil bermain.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
- 4) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
- 5) Membuat siswa lebih aktif, karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan.

f. Kekurangan Media Permainan Monopoli

Raharjo dan Muji dalam Irwan (2017: 22) menyebutkan beberapa kekurangan media permainan monopoli sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat dimainkan perorangan.
- 2) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan.
- 3) Membutuhkan meja/tempat/lantai yang datar.
- 4) Untuk menentukan pemenang harus menukarkan jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi dan meminimalisir kekurangan tersebut, peneliti melakukan pengembangan dengan cara mengembangkan media berbentuk manual menjadi media permainan monopoli dalam bentuk aplikasi *game*. Media permainan monopoli ini praktis untuk digunakan kapan dan dimana saja, sehingga media ini tidak memerlukan meja/tempat/lantai yang datar untuk memainkannya. Selain itu, media ini terdapat umpan balik langsung agar siswa tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memainkannya. Tetapi media ini membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai. Karena media permainan monopoli berbentuk aplikasi *game* ini dapat dimainkan menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone*.

3. Web

a. Definisi Web

Tidak dapat dipungkiri, bahwa perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin maju terutama dalam hal penggunaan internet. Dalam dunia pendidikan, penggunaan internet dapat memberikan dampak positif karena proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa terkendala waktu dan tempat. Salah satu aplikasi dari internet adalah *web*.

Website atau yang lebih dikenal dengan *web* ditemukan sekitar tahun 1980-an oleh seorang berkebangsaan Inggris bernama Sir Timothy Tim Berners-Lee. Yuhefizar dalam Khairunnisa (2017: 26) mengemukakan bahwa *web* adalah keseluruhan dari halaman *web* yang di dalamnya mengandung informasi yang dapat berbentuk teks, gambar, foto, video atau multimedia.

Sedangkan Sanaky dalam Fathna (2017: 12) mengemukakan bahwa *website* atau biasa disebut *web* merupakan kumpulan koleksi besar tentang berbagai macam dokumentasi yang tersimpan dalam berbagai server di seluruh dunia dan dokumentasi tersebut dikembangkan dalam format *hypertext* dan *hypermedia* dengan menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML) yang memungkinkan terjadinya koneksi dokumen yang satu dengan yang lain baik dalam bentuk teks, visual, dan lain-lain.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *web* adalah kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, animasi, suara, dan video atau gabungan dari semuanya yang dapat diakses melalui jaringan internet.

b. Manfaat Web

Yuhefizar dalam Khairunnisa (2017: 27) menyebutkan manfaat dari *web* sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan untuk mempromosikan institusi/lembaga.
- 2) Dapat dijadikan sebagai sarana untuk berkomunikasi antara perusahaan dengan *client*nya, pengelola sekolah dengan siswanya, pemerintah dengan warganya, atau media komunikasi untuk stake holder yang terkait dengan *web* tersebut dan masyarakat umum.
- 3) Dapat digunakan sebagai media untuk berbagi informasi.
- 4) Dapat dijadikan sebagai media dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- 5) Dapat digunakan untuk keperluan berbisnis.

Sedangkan menurut Rusman, dkk. (2012: 265-266), media pembelajaran berbasis *web* dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, serta siswa dapat mengingat lebih banyak materi pelajaran. Dikarenakan sifatnya yang maya, pembelajaran berbasis *web* dianggap telah memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pengaksesan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *web* memiliki banyak manfaat, salah satunya dapat digunakan sebagai media belajar dan mengajar. Media pembelajaran berbasis *web* dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, membuat siswa mengingat lebih banyak pelajaran, serta fleksibel dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa terkendala waktu dan tempat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web*. Dengan media ini, pada proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung menyenangkan, efektif, dan efisien.

c. Media Permainan Monopoli Berbasis Web

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran bahasa Prancis. Media permainan monopoli merupakan media permainan berupa papan dengan petak-petak dimana di setiap petak terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih aktif

meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berjalan sesuai kemajuan pengetahuan sehingga kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan. Salah satunya yaitu dengan hadirnya internet. Pada tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa. Jumlah tersebut meningkat dibandingkan tahun sebelumnya. Internet dapat juga digunakan dalam bidang pendidikan salah satunya pembelajaran berbasis *web*. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media berbasis *web*.

Rusman,dkk. (2012: 271) mengungkapkan beberapa kelebihan berbasis *web*, antara lain:

- 1) Dapat diakses dimanapun, kapanpun, dan untuk mempelajari apapun.
- 2) Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri.
- 3) Kemampuan untuk membuat tautan (*link*).
- 4) Isi dari materi pelajaran dapat di-*update* dengan mudah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti mengembangkan media permainan monopoli berbasis *web*. Dengan media ini, diharapkan dapat menarik perhatian, minat, motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, efektif, dan efisien. Selain itu, media ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa terkendala oleh waktu dan tempat.

Dalam penelitian ini, pelaksanaannya harus melalui tahapan secara terencana. Media yang dirancang dan dikembangkan berbentuk aplikasi permainan. Peneliti mengumpulkan data untuk mengisi media sebelum membuat aplikasi permainan monopoli. Aplikasi permainan monopoli diupload pada web apabila aplikasi permainan ini telah selesai dibuat sehingga media tersebut dapat diakses oleh siswa melalui web.

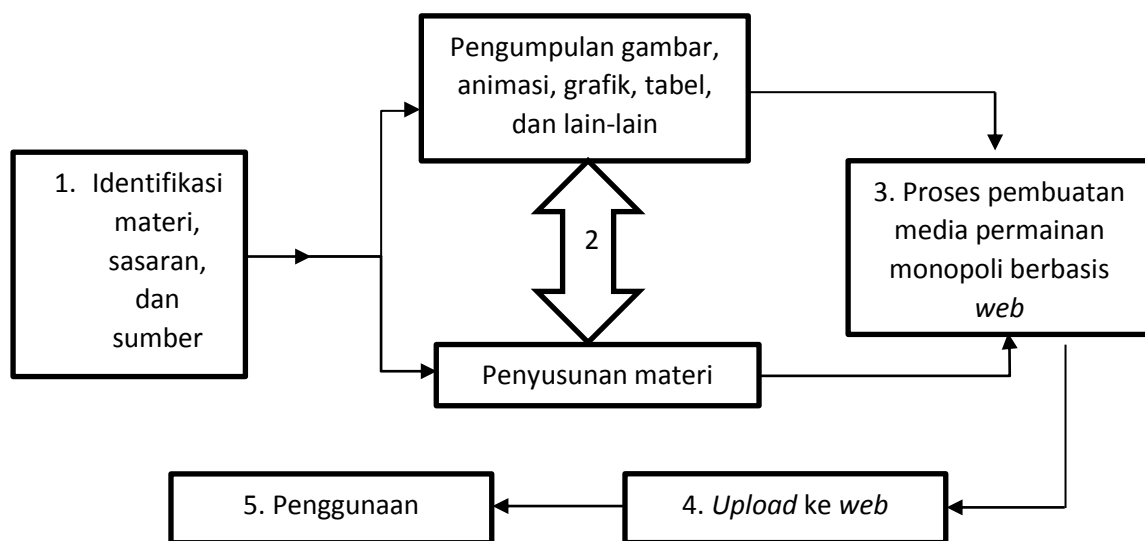
d. Langkah-langkah Pengembangan Media Monopoli Berbasis Web

Menurut Haughey dalam Rusman, dkk. (2012: 291), ada tiga kemungkinan dalam pengembangan pembelajaran berbasis internet, yaitu:

- 1) *Web course*, yaitu penggunaan internet dimana siswa dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
- 2) *Web centric course*, yaitu penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional).
- 3) *Web enhanced course*, yaitu pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan web dengan model *web centric course*. Dalam model ini sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Guru dapat memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang dibuatnya. Peneliti mengembangkan media permainan monopoli berbasis web sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca.

Agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti mengembangkan media tersebut melalui langkah-langkah yang sistematis dan terencana. Berikut bagan prosedur pengembangan media permainan berbasis *web*.



Gambar 2. Prosedur pengembangan media permainan berbasis *web*

Berdasarkan bagan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah pertama yang dilakukan adalah identifikasi materi, sasaran, dan sumber pendukung. Selanjutnya adalah mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pembuatan media permainan monopoli hingga selesai. Setelah media selesai dibuat, dilanjutkan *upload* ke *web* agar dapat digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

4. Keterampilan Membaca

a. Definisi Keterampilan Membaca

Iskandarwassid & Sunendar (2011: 246) menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan untuk untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya.

Sedangkan Ghazali (2013: 207) berpendapat bahwa membaca adalah sebuah tindakan merekonstruksi makna apa yang disusun penulis di tempat dan waktu yang berjauhan dengan tempat dan waktu penulisan. Samsu dalam Ikhsan (2016: 12) menambahkan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting disamping tiga keterampilan berbahasa yang lain.

Menurut Tarigan (2015: 7), membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Lado dalam Tarigan (2015: 9) bahwa “membaca ialah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami dan memperoleh pesan atau informasi yang disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/bahasa tulis. Oleh karena itu, keterampilan membaca perlu dikembangkan guna mendukung seseorang dalam mempelajari suatu bahasa.

b. Tujuan Keterampilan Membaca

Menurut Veltcheft dalam Setyadi (2015: 20), “*Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire*”. Siswa dapat memahami teks singkat dan sangat sederhana, kalimat demi kalimat, yang terkait dengan materi kata-kata benda yang familiar, dan mencatat hal-hal yang penting yang perlu dikaitkan satu sama lain.

Sedangkan Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 289) mengemukakan tujuan umum dari keterampilan membaca yaitu:

- 1) Mengenali naskah tulisan suatu membaca.
- 2) Memaknai dan menggunakan kosa kata asing.
- 3) Memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dan implisit.
- 4) Memahami makna konseptual.
- 5) Memahami nilai komunikatif dari suatu kalimat.
- 6) Memahami hubungan hubungan dalam kalimat, antar kalimat, antar paragraf.
- 7) Menginterpretasi bacaan.
- 8) Mengidentifikasi informasi penting dalam wacana.
- 9) Membedakan antara gagasan utama dan gagasan penunjang.
- 10) Menentukan hal-hal penting untuk dijadikan rangkuman.
- 11) *Skimming*.
- 12) *Scanning* untuk menempatkan informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama membaca adalah untuk memahami dan memperoleh informasi dan makna dari suatu bacaan. Sebaiknya guru maupun siswa harus memahami terlebih dahulu tujuan membaca itu sendiri agar proses pembelajaran keterampilan membaca yang berlangsung dapat dengan maksimal.

c. Tahap Keterampilan Membaca

Ghazali (2013: 221-222) menyebutkan tahap-tahap membaca sebagai berikut :

1) Tahap pra-membaca/persiapan

Siswa melakukan beberapa kegiatan seperti *brainstorming*, menafsirkan gambar-gambar, dan memprediksikan apa yang menjadi konteks dari teks.

2) Tahap *skimming/scanning*

Siswa membaca teks untuk pertama kalinya dengan tujuan untuk mendapatkan pokok pikiran dari teks.

3) Tahap pemecahan sandi (*decoding*) atau membaca intensif

Siswa memfokuskan pada aspek-aspek tertentu dari pemahaman dengan menggunakan pendekatan bawah-atas.

4) Tahap pemahaman

Siswa diukur tingkat pemahamannya terhadap keseluruhan teks.

5) Tahap transfer/integrasi keterampilan

Siswa membuat dugaan secara kontekstual dengan membuat hipotesis dan membuat prediksi.

Selain Ghazali, Tarigan (2015: 18-20) juga mengemukakan ada lima tahap yang dapat diikuti untuk keterampilan membaca, yaitu:

1) Tahap I

Siswa harus dibimbing untuk meningkatkan responsi-responsi visual terhadap gambaran-gambaran huruf yang akan mereka lihat.

2) Tahap II

Siswa dibimbing dalam membaca bahan yang baru disusun.

3) Tahap III

Siswa membaca bahan yang berisi sejumlah kata dan struktur yang masih asing yang sesuai dengan bacaan.

4) Tahap IV

Penggunaan teks-teks sastra yang telah disederhanakan sebagai bahan bacaan sangat dianjurkan.

5) Tahap V

Bahan bacaan tidak dibatasi. Menurut Finocchiaro dan Bonomo dalam Tarigan (2015: 20), berbicara mengenai penguasaan keterampilan membaca, harus pula diperhatikan segala faktor belajar lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa tahap yang dapat diikuti dalam keterampilan membaca. Tahapan membaca dalam penelitian ini adalah siswa dapat memahami makna dari suatu bacaan atau teks.

d. Jenis-jenis Keterampilan Membaca

Menurut Tarigan (2015: 23), ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu dia membaca, proses membaca dapat dibagi atas :

- 1) Membaca nyaring, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru pada pembelajaran keterampilan membaca dimana guru dan siswa saling membacakan teks untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan pengarang.
- 2) Membaca dalam hati, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengaktifkan mata dan ingatan untuk memperoleh informasi dari sebuah teks.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis membaca dilihat dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu dia membaca, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Agar tujuan pada proses pembelajaran keterampilan membaca dapat tercapai dengan maksimal, guru harus mampu memilih jenis membaca yang akan digunakan dengan tepat.

e. Tujuan Keterampilan Membaca di SMA

Berdasarkan Silabus Mata Pelajaran Bahasa Prancis SMA Negeri 7 Purworejo, dirumuskan kompetensi dasar pada pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat.

Indikatornya adalah:

- a. Menentukan bentuk wacana tulis
- b. Menentukan tema wacana tulis

- 2) Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat

Indikatornya adalah:

- a. Menentukan informasi umum/tema dari wacana tulis
- b. Menentukan informasi tertentu/kata kunci dari wacana tulis
- c. Menafsirkan makna kata / ungkapan sesuai konteks
- d. Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis
- e. Mencocokkan tulisan dengan gambar/bagan denah, dan sebagainya.

- 3) Membaca nyaring kata, frasa dan kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat.

Indikatornya:

- a. Melafalkan kata,/frasa/kalimat dengan tepat
- b. Membaca nyaring kata/frasa/kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat

Dalam penelitian ini, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah pada Kompetensi Dasar 2 yaitu memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat dengan indikator siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis.

f. Penilaian Keterampilan Membaca

Pembelajaran keterampilan membaca yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas khususnya mata pelajaran bahasa Prancis dibutuhkan adanya penilaian agar keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Menurut Nurgiyantoro (2010: 6), penilaian adalah suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan. Tuckman dalam Nurgiyantoro (2010: 6) menambahkan, penilaian merupakan proses untuk mengetahui (menguji) apakah proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang ditentukan.

Penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan membaca. Tes kemampuan membaca adalah sebuah tes keterampilan berbahasa yang dapat dilakukan dalam pengajaran bahasa, baik dalam pengajaran bahasa pertama maupun bahasa kedua (Iskandarwassid & Sunendar, 2011: 246).

Nurgiyantoro (2010: 254-267) membagi enam tingkatan dalam keterampilan membaca, antara lain: 1) tingkat ingatan, 2) tingkat pemahaman, 3) tingkat penerapan, 4) tingkat analisis, 5) tingkat sintesis, dan 6) tingkat evaluasi.

Dalam tingkat ingatan, siswa dikehendaki untuk menyebutkan kembali definisi atau konsep yang terdapat di dalam wacana sebelum ke tingkat pemahaman, yaitu menuntut siswa untuk memahami teks yang dibacanya. Setelah siswa paham, siswa dikehendaki untuk mampu menerapkan pemahamannya pada hal lain yang ada kaitannya. Selanjutnya siswa menganalisis informasi dan menghubungkan antara hal-hal yang terdapat dalam teks. Pada

tingkat terakhir, siswa dituntut untuk memberikan penilaian berkaitan dengan teks.

Sedangkan Iskandarwassid & Sunendar (2011: 247) mengemukakan bentuk-bentuk tes yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan membaca, antara lain : tes bentuk benar-salah, melengkapi kalimat, pilihan ganda, pembuatan ringkasan atau rangkuman, *cloze test*, *C-test*, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk tes pilihan ganda. Sedangkan tingkat keterampilan membaca yang digunakan adalah tingkat pemahaman. Dalam tingkat ini, siswa dituntut untuk memahami dan mengungkapkan informasi yang terdapat dalam teks atau bacaan. Tes yang akan diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan berbentuk pilihan ganda yang berkaitan dengan teks atau bacaan.

Penilaian keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Prancis menggunakan pedoman dari CECR (*Cadre Européen Commun de Référence*). Di dalam CECR terdapat *Diplômé d'Études en Langue Française* (DELF) dan *Diplômé Approfondi de langue Française* (DALF). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan standar penilaian DELF tingkat A1. Hal tersebut dikarenakan pembelajar bahasa Prancis di Sekolah Menengah Atas dikategorikan sebagai pemula.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah kegiatan untuk mengukur proses dan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa untuk suatu tujuan pembelajaran. Penilaian keterampilan membaca untuk

pembelajar bahasa Prancis di Sekolah Menengah Atas menggunakan standar penilaian DELF tingkat A1 dengan bentuk tes dapat berupa benar-salah, pilihan ganda, pembuatan ringkasan, dan lain-lain.

g. Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Monopoli

Media visual merupakan media yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar (Indriana, 2011: 61). Media ini mengutamakan indera penglihatan dengan menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang perlu dipahami. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman dalam Khairunnisa (2017: 40) yang mengemukakan bahwa media visual merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya dapat dilihat melalui indera penglihatan.

Menurut Arsyad (2011: 107), keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu sendiri. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi. Contoh media visual antara lain: gambar, animasi, foto, sketsa, diagram, bagan, peta, poster, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis visual adalah media pembelajaran yang hanya bisa dilihat melalui indera

penglihatan yang hanya dapat dicapai dengan mengatur dan merencanakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi.

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis adalah keterampilan membaca. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan monopoli. Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis. Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik yang di dalamnya terdapat teks disertai pertanyaan. Selain itu, media ini juga terdapat gambar, animasi, dan warna yang menarik. Dengan media ini, diharapkan dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan, serta meningkatkan hasil belajar.

B. Penelitian yang Relevan

1. Annisa Marsa Santi Fradani (2016) dalam penelitiannya yang berjudul : *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul dengan Media Permainan Monopoli Tahun Ajaran 2015/2016*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran melalui media permainan monopoli mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis. Hal ini dibuktikan dengan rerata hasil tes siklus mengalami peningkatan yakni pada siklus I diperoleh nilai 68,42 yang meningkat menjadi 85,42 pada siklus II.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media yaitu media permainan monopoli. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan

penelitian yaitu pada penelitian yang relevan yang dilakukan Annisa Marsa Santi Fradani bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah proses belajar mengajar dengan media sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara, sedangkan pada penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca.

2. Wardah Khairunnisa (2017) dalam penelitiannya yang berjudul : *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penilaian dari ahli materi sebesar 86,67% yang berkategori baik, penilaian dari ahli media sebesar 94,12% yang berkategori sangat baik, dan penilaian dari respon siswa sebesar 79,17% untuk pembelajaran, 75,83% untuk penyajian materi, dan 75,94% untuk pengoperasian media.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media permainan berbasis *web* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Prancis. Selain itu, penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode R&D (*Research and Development*) sehingga dalam pengembangannya melalui tahap-tahap yang sama. Perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan media permainan monopoli berbasis *web*, sedangkan Wardah Khairunnisa mengembangkan media pembelajaran roda putar berbasis *web*.

C. Kerangka Berpikir

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMA Negeri 7 Purworejo. Dalam proses pembelajaran tersebut banyak ditemukan beberapa kendala atau masalah pada keterampilan membaca. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan papan tulis dan buku sebagai media pembelajaran. Kadang-kadang guru menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk menampilkan suatu materi atau video pembelajaran. Selain itu, siswa hanya memanfaatkan internet untuk bermain *game online* dan membuka media sosial saja. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru guna mengatasi kendala atau masalah tersebut.

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka peneliti mengembangkan media permainan monopoli berbasis *web*. Dengan sedikit perubahan, peneliti merancang permainan monopoli bahasa Prancis yang dijadikan media dalam pengajaran bahasa Prancis. Penggunaan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca akan memudahkan siswa memahami konsep materi yang disampaikan karena media yang digunakan dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama terjangkau internet.

Berdasarkan uraian tersebut, sangat memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis *web*. Agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti mengembangkan media tersebut melalui langkah-langkah yang sistematis dan terencana. Dengan media permainan monopoli berbasis *web*, diharapkan dapat

memudahkan guru dalam menyampaikan dan memperjelas materi yang disampaikan serta membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis di SMA Negeri 7 Purworejo?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Negeri 7 Purworejo?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2017: 297). Oleh karena itu, untuk menghasilkan suatu produk harus melalui langkah-langkah tertentu kemudian divalidasi oleh ahli.

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk mengembangkan suatu produk, yaitu media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis. Model rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model rancangan pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*). Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011: 184). Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat yang efektif dan dinamis.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 7 Purworejo yang terletak di Jalan Ki Mangunsarkoro 1, Purworejo, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

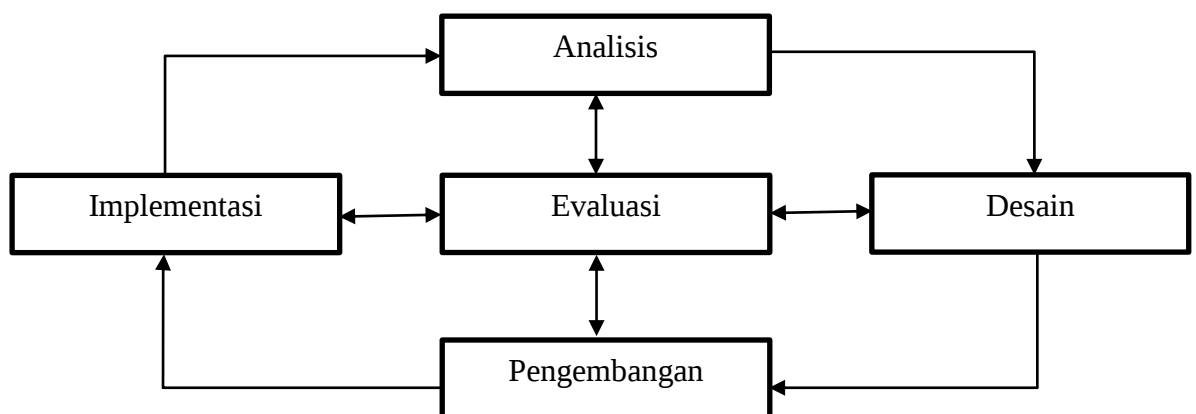
Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2020.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo yang berjumlah 36 anak.

D. Prosedur Pengembangan

Dalam menghasilkan suatu produk harus melalui langkah-langkah tertentu. Adapun langkah-langkah pengembangan ADDIE dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



Gambar 3. Bagan model ADDIE

Dari bagan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat lima langkah pengembangan dalam model ADDIE. Dalam penelitian ini menggunakan semua langkah tersebut, yaitu:

1. Analisis

Langkah ini merupakan langkah awal dalam penelitian. Pada langkah ini, peneliti mengidentifikasi analisis tujuan di SMA Negeri 7 Purworejo sebagai lokasi penelitian. Dalam melaksanakan analisis tujuan, peneliti meninjau dari kurikulum dan silabus yang digunakan guna memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran yang terkait dari berbagai sumber ajar.

2. Desain

Setelah semua informasi terkumpul, langkah selanjutnya adalah desain produk. Sebelum membuat media pembelajaran, terlebih dahulu dibuat draft yang telah disesuaikan dengan informasi dan data yang terkumpul pada tahap sebelumnya. Desain atau rancangan produk ini ditunjukkan dalam bentuk bagan atau *flowchart* dan dilanjutkan dalam bentuk *story board*.

3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media permainan monopoli berbasis *web* yang berisi desain tampilan, isi materi, animasi, teks, dan evaluasi. Setelah produk jadi, maka produk tersebut divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media guna mendapatkan saran dan perbaikan terhadap produk. Produk kemudian direvisi sesuai saran dan masukan dari dosen ahli sampai produk dinyatakan baik dan layak untuk di ujicobakan.

4. Implementasi

Implementasi atau penerapan adalah langkah untuk menerapkan hasil produk yang telah dibuat. Pada tahap ini, media permainan monopoli berbasis *web* yang telah direvisi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan oleh para dosen ahli diimplementasikan. Ujicoba dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan mengujicobakan media permainan monopoli berbasis *web* kepada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo. Ujicoba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan monopoli yang dikembangkan dengan berbasis *web*.

E. Penilaian Produk

1. Desain Penilaian

Penilaian produk dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan penilaian kualitas dan kelayakan media pembelajaran. Data yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media permainan monopoli berbasis *web*.

Desain penilaian produk ada dua tahap, antara lain:

- a. Tahap pertama, yaitu penilaian dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media.
- b. Tahap kedua, yaitu penilaian dilakukan oleh siswa.

F. Jenis Data

1. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas materi, media dan angket dari tanggapan siswa. Data kualitatif dari angket penilaian kualitas materi dan media berupa nilai yang dikategorikan, yaitu: *SB (Sangat Baik)*, *B (Baik)*, *C (Cukup)*, *TB (Tidak Baik)*, *STB (Sangat Tidak Baik)*. Sedangkan data kualitatif dari angket tanggapan siswa yaitu: *SS (Sangat Setuju)*, *S (Setuju)*, *RG (Ragu-ragu)*, *TS (Tidak Setuju)*, dan *STS (Sangat Tidak Setuju)*.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai kategori yang diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian kualitas materi dan media berupa skor penilaian, yaitu: *SB : 5*, *B : 4*, *C : 3*, *TB : 2*, *STB : 1*. Sedangkan data kuantitatif dari angket tanggapan siswa yaitu: *SS : 5*, *S : 4*, *RG : 3*, *TS : 2*, dan *STS : 1*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017: 142). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis. Angket yang digunakan menggunakan angket pengukuran Likert.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diajukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo. Angket yang disusun dimaksudkan untuk mengevaluasi media permainan monopoli berbasis *web* yang dikembangkan dan digunakan sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa terkait dengan kritik atau saran yang bermanfaat bagi perbaikan produk.

1. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Kisi-kisi penilaian kualitas materi yang diajukan untuk dosen ahli materi dalam bentuk angket diadaptasi dari angket Khairunnisa (2017: 54) tanpa adanya modifikasi.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

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

Sumber: diadaptasi dari Khairunnisa (2017: 54)

2. Instrumen Penilaian Ahli Media

Kisi-kisi penilaian kualitas materi yang diajukan untuk dosen ahli materi dalam bentuk angket diadaptasi dari angket Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. (2014: 168-170).

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan						
2.	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan						
3.	Komposisi warna						
4.	Penempatan tombol						
5.	Konsistensi tombol						
6.	Ketepatan ukuran tombol						
7.	Ketepatan jenis huruf						
8.	Ketepatan ukuran huruf						
9.	Ketepatan warna huruf						
10.	Ketepatan layout						
11.	Ketepatan penggunaan gambar						
12.	Kualitas tampilan gambar						
13.	Kualitas tampilan layar						
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media						
15.	Pemberian umpan balik terhadap siswa						
16.	Sajian animasi						

Sumber: Sumiyati (2014: 168-170)

3. Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa

Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa dalam bentuk angket diadopsi dari angket Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. (2014: 87-89). Dalam pendapat siswa terdapat tiga instrumen, yaitu: aspek pembelajaran, aspek penyajian, dan aspek pengoperasian media.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk tanggapan siswa terhadap media dalam aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>la famille</i> dan <i>les activités quotidiennes</i>						
2.	Respon jawaban atas jawaban benar salah pada soal						
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar						
4.	Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi						
5.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>la famille</i> dan <i>les activités quotidiennes</i>						

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk tanggapan siswa dalam aspek penyajian materi terhadap media permainan monopoli berbasis web

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa						
2.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi						
3.	Kemudahan soal-soal						
4.	Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi						
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi						

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk tanggapan siswa dalam aspek pengoperasian media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran						
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas						
3.	Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca						
4.	Komposisi dan kombinasi warna						
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami						
6.	Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa						
7.	Tampilan judul halaman menarik siswa						

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua tahap, yaitu:

1. Mengubah nilai kategori menjadi nilai skor

a. Nilai kualitas media

Sangat Tidak Baik	STB	diberi skor	1
Tidak Baik	TB	diberi skor	2
Cukup	C	diberi skor	3
Baik	B	diberi skor	4
Sangat Baik	SB	diberi skor	5

b. Tanggapan siswa

Sangat Tidak Setuju	STS	diberi skor	1
Tidak Setuju	TS	diberi skor	2
Ragu-ragu	RG	diberi skor	3
Setuju	S	diberi skor	4
Sangat Setuju	SS	diberi skor	5

2. Menganalisis Skor

Menganalisis skor dilakukan dengan cara menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian dibagi dengan skor ideal untuk seluruh item dikalikan dengan 100%. Analisis skor dapat dinyatakan dengan rumus:

$$\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{ skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Tabel 6. Kategori penilaian kualitas media pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
20,1% - 40%	Tidak Baik
40,1% – 60%	Cukup
60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100%	Sangat Baik

Tabel 7. Kategori penilaian tanggapan siswa

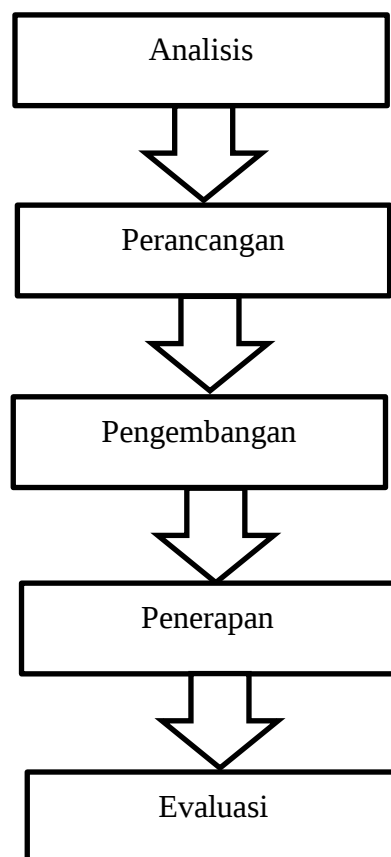
Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	Tidak Setuju
20,1% - 40%	Kurang Setuju
40,1% – 60%	Ragu-ragu
60,1% - 80%	Setuju
80,1% - 100%	Sangat Setuju

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan produk berupa media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 4. Tahap Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal sebelum mengembangkan media. Untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, peneliti melakukan analisis sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 7 Purworejo sebagai lokasi penelitian adalah kurikulum 2013. Pada tahap analisis ini, peneliti mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan membaca. Dari identifikasi tersebut maka diperoleh materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Peneliti fokus pada pengembangan materi mengenai *la famille* dan *les activités quotidiennes*. Sumber referensi untuk materi diperoleh dari buku *Le Mag*, buku konjugasi, dan kamus Indonesia-Prancis. Berikut standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diperoleh dari silabus SMA Negeri 7 Purworejo.

Tabel 8. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni,	3.1 Memahami cara meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji, serta cara meresponnya terkait topik kehidupan keluarga (<i>la vie familiale</i>) dan

budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya. 3.2 Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik kehidupan keluarga (<i>la vie familiale</i>) dan kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya.
---	--

b. Analisis Peserta Didik

Subjek penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 7 Purworejo, dalam keterampilan membaca siswa cenderung menggunakan kamus *online* untuk mengartikan kata demi kata. Menurut mereka hal ini lebih cepat dan efektif. Terkadang siswa juga mengalami kesalahan saat membaca teks sederhana mengenai *la famille* dan *les*

activités quotidiennes. Saat proses pembelajaranpun ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan apa yang diajarkan guru.

Berdasarkan hasil observasi di atas, siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan membaca. Selain untuk memberikan variasi baru dalam belajar, media pembelajaran yang dikembangkan juga supaya peserta didik tidak hanya menggunakan internet untuk berselancar di media sosial dan bermain *game online* saja, tetapi dapat memaksimalkannya untuk kebutuhan pendidikan.

c. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan observasi lapangan, proses pembelajaran bahasa Prancis di SMA N 7 Purworejo sudah berjalan dengan baik. Namun dalam penggunaan media pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan buku ajar dan papan tulis. Terkadang guru juga menggunakan *LCD* untuk menampilkan suatu materi pembelajaran atau video pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yaitu media permainan monopoli berbasis *web*. Karena sifatnya yang maya, media ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa terkendala ruang dan waktu selama terjangkau internet.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Penyusunan Materi

Dalam penyusunan materi, materi yang disusun oleh peneliti adalah materi kelas XI dengan tema *la famille* dan *les activités quotidiennes* yang meliputi *grammaire*, *vocabulaire*, dan soal latihan. Peneliti menggunakan buku

Le Mag 'Methode de Français' sebagai sumber acuan dalam menyusun teks dan soal latihan.

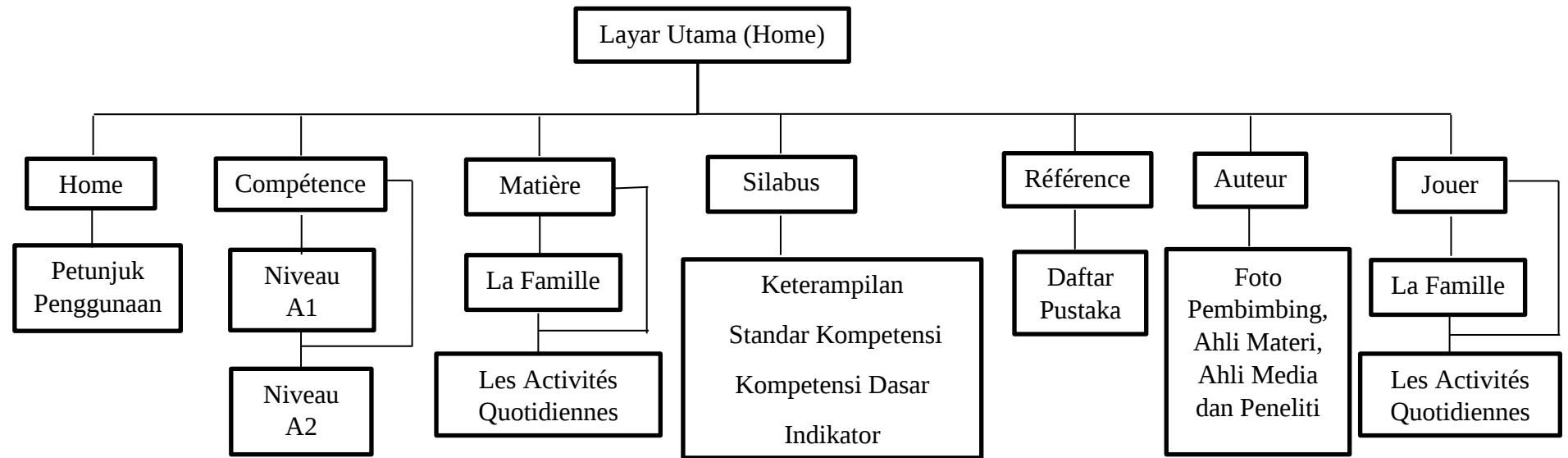
b. Format Desain Awal

Setelah penyusunan materi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah penyusunan desain tampilan media permainan. Berikut desain awal *web* yang mencakup tujuh menu utama, antara lain:

- *Home*, menu yang berisi petunjuk penggunaan media.
- *Compétence*, menu yang berisi pengelompokkan tingkatan Niveau DELF.
- *Matière*, menu yang berisi tabel konjugasi dan kosa kata terkait materi *la famille* dan *les activités quotidiennes*.
- Silabus, menu yang berisi keterampilan, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.
- *Référence*, menu yang berisi sumber yang digunakan sebagai acuan pengembangan materi.
- *Auteur*, menu yang berisi identitas dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, dan peneliti.
- *Jouer*, berisi tentang soal-soal latihan yang harus dijawab oleh siswa dalam bentuk permainan monopoli.

c. Pembuatan Flowchart

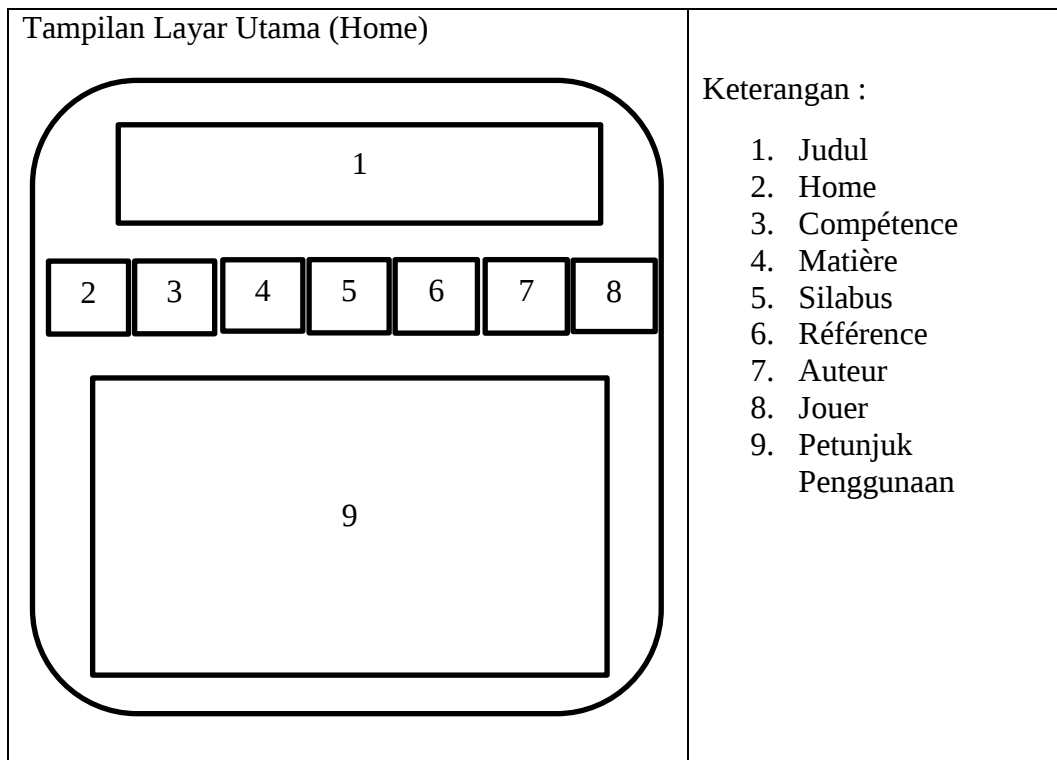
Flowchart merupakan gambaran keseluruhan alur pembelajaran berupa rancangan menu dan rinciannya yang akan dikembangkan. Pembuatan *flowchart* untuk memudahkan dalam merancang pemrograman media karena *flowchart* merupakan alur pemikiran peneliti.



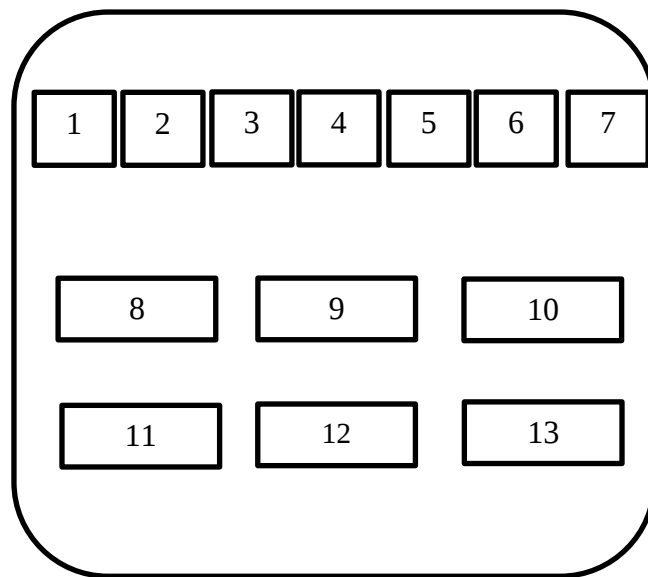
Gambar 5. Flowchart media monopoli berbasis web

d. Pembuatan *Story board*

Langkah selanjutnya adalah membuat *story board*. *Story board* merupakan penjelasan rinci mengenai konsep tampilan layar dan tata letak tombol menu pada media. Dengan dibuatnya *story board*, peneliti dapat dengan mudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata rapi.



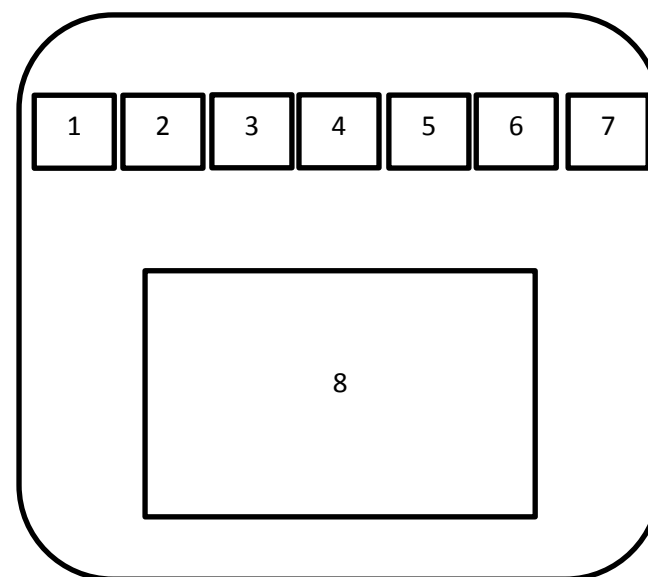
Tampilan Menu Compétence



Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Niveau A2
9. Niveau B2
10. Niveau C2
11. Niveau A1
12. Niveau B1
13. Niveau C1

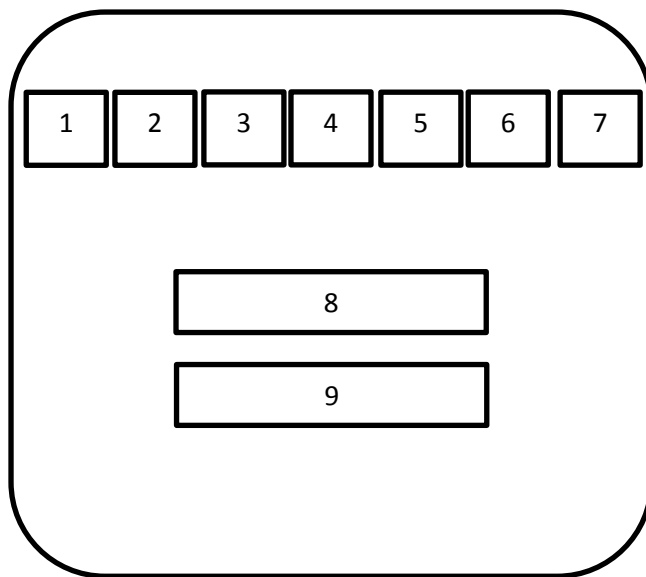
Tampilan Menu Niveau A1 & Niveau A2



Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Niveau A1 dan Niveau A2

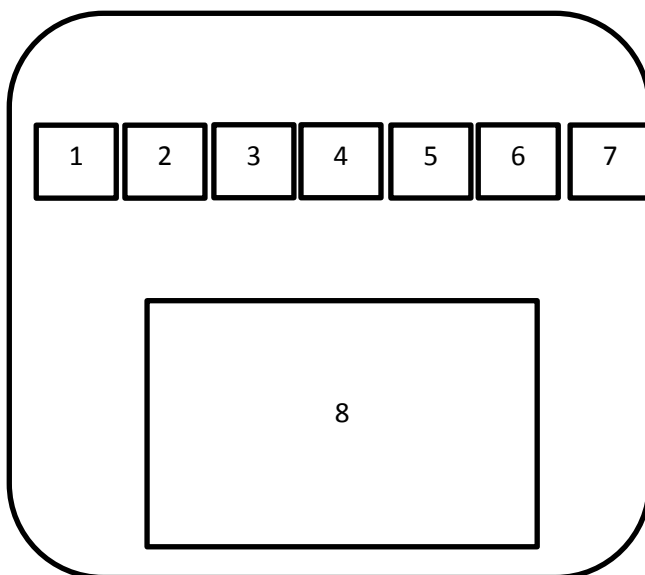
Tampilan Menu Matière



Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. La Famille
9. Les Activités Quotidiennes

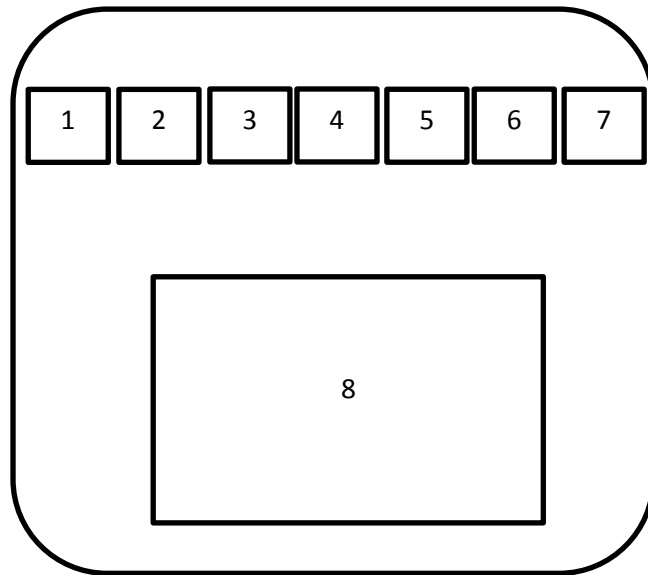
Tampilan Materi La Famille & Les Activités Quotidiennes



Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Materi (terlampir)

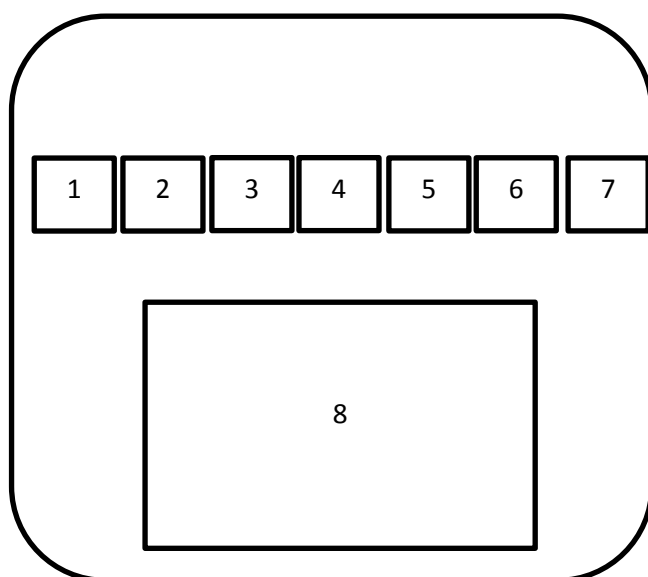
Tampilan Menu Silabus



Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Silabus
(Kompetensi,
Kompetensi
Dasar, Standar
Kompetensi,
Indikator)

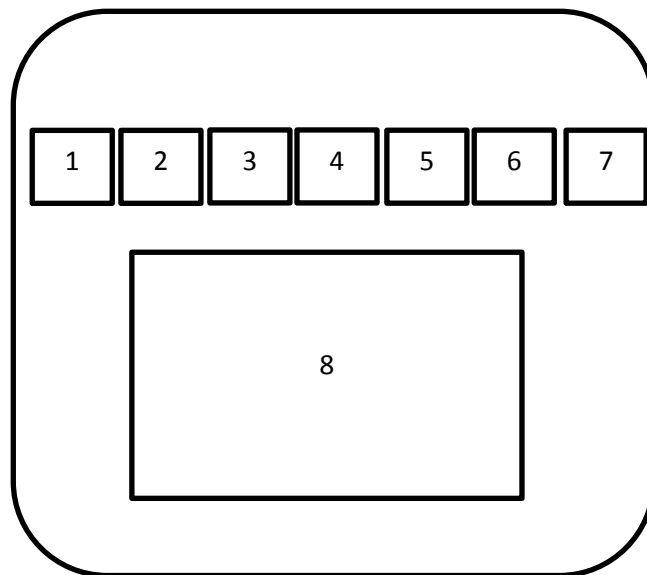
Tampilan Menu Référence



Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Daftar Pustaka

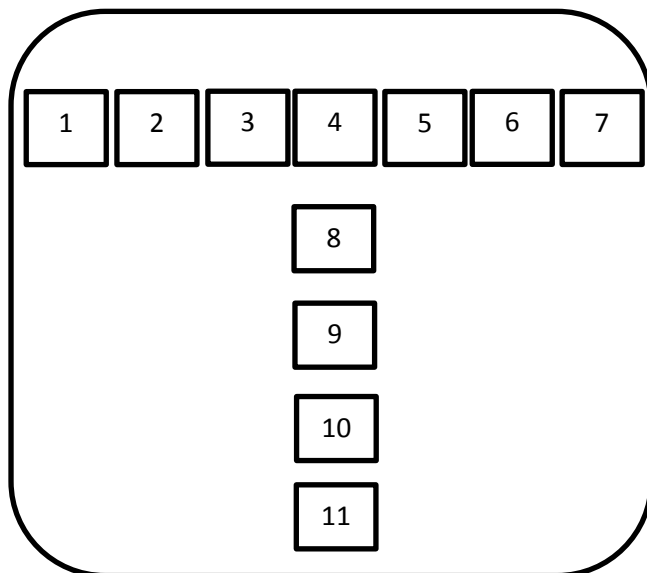
Tampilan Menu Référence



Keterangan :

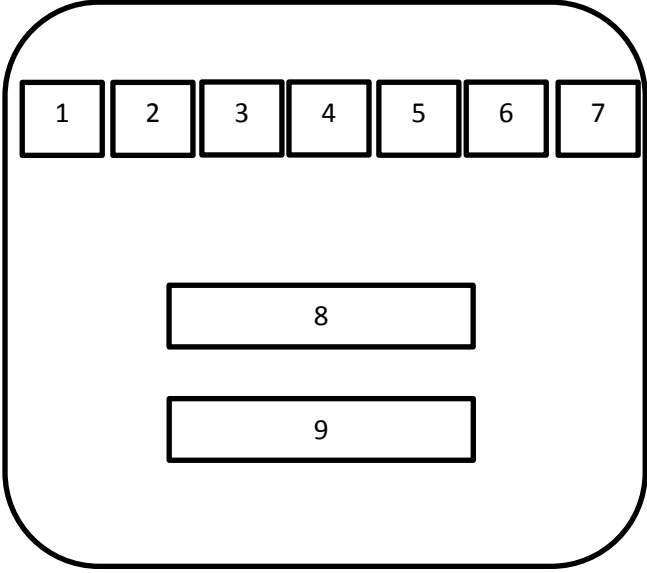
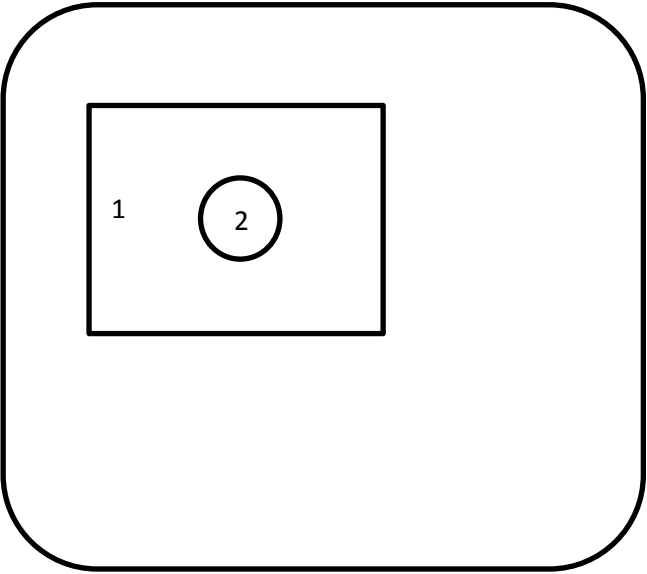
1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Daftar Pustaka

Tampilan Menu Auteur



Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Foto Pembimbing
9. Foto ahli materi
10. Foto ahli media
11. Foto Peneliti

Tampilan Menu Jouer 	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. La Famille 9. Les Activités Quotidiennes
	Keterangan : 1. Papan Monopoli 2. Tombol play

Gambar 6. Story board media monopoli berbasis web

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media Permainan Monopoli Berbasis Web

Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran dikembangkan dengan menerapkan desain yang telah dibuat. Materi pembelajaran bertema *la famille* dan *les activités quotidiennes* yang meliputi *grammaire*, *vocabulaire*, dan soal latihan dimasukkan dalam *layout* media. Selain itu, media pembelajaran ini membutuhkan bahan-bahan pendukung, seperti: *background*, gambar pohon keluarga, dan animasi. Bahan-bahan tersebut diunduh dari *google* dan link tertentu.

Hal-hal yang diperhatikan dalam pengembangan media ini adalah pemilihan gambar *icon*, pemilihan *background*, pemilihan huruf/*font*, pemilihan warna, serta pemilihan animasi. Smaldino,dkk. (2012: 89) mengemukakan bahwa warna teks seharusnya kontras dengan warna latar belakang agar mudah dibaca dan memberi penekanan dimana penulis menginginkan perhatian siswa. Peneliti memilih warna biru sebagai warna dasar. Sedangkan jenis huruf yang digunakan adalah *comic sans* dan *times new roman*.

Dalam pembuatan *web*, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS6 untuk mendesain dan memprogram *web*. Pembuatan *web* dapat langsung menuliskan kode HTML dengan bantuan *tool* yang tersedia pada Dreamweaver CS6. Sedangkan untuk mendesain permainan monopoli, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Setelah *web* selesai didesain,

selanjutnya adalah mengunggah file *web* menggunakan aplikasi FileZilla. File *web* dapat diunggah setelah membuat hosting.

b. Pembuatan Instrumen Penilaian Media Permainan Monopoli Berbasis Web

Instrumen penilaian media pembelajaran ini menggunakan angket yaitu angket kelayakan produk. Angket kelayakan produk menggunakan skala Likert. Responden memilih skala yang tepat sesuai dengan pendapat mereka mengenai media pembelajaran ini. Angka 1 mewakili sangat tidak baik dan angka 5 mewakili sangat baik. Angket ini ditujukan untuk ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai subjek penelitian. Terdapat 3 komponen pada angket siswa, yaitu aspek pembelajaran, aspek penyajian materi, dan aspek pengoperasian media.

c. Validasi Kelayakan Media

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi pada media permainan monopoli berbasis *web*. Ahli materi pada penelitian ini adalah Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa Prancis, FBS, UNY. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 9. Penilaian Ahli Materi

No.	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
1.	83	90	92,2%	Sangat Baik

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 92,2% dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan materi layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran. Peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan. Ahli media pada penelitian ini adalah Herman, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa Prancis, FBS, UNY. Berikut hasil penilaian ahli media:

Tabel 10. Penilaian Ahli Media

No.	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
1.	63	80	78,7%	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 78,75% dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan media layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran. Peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media.

d. Revisi Kelayakan Media

1) Revisi Ahli Materi

Pada tahap ini dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi. Adapun kritik dan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Revisi Materi

Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
Materi sudah sesuai dengan silabus. Harap diperbaiki sesuai masukan.	Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran.

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran sebagai berikut:

- Soal latihan teks la famille d'Adrien

Sebelum diperbaiki

Qui **est-ce que** la grand-mère de d'Adrien?

- Alexandre
- Annie
- Pierre
- Martine

Setelah diperbaiki

Qui **est** la mère de Sarah?

- Alexandre
- Annie
- Pierre
- Martine

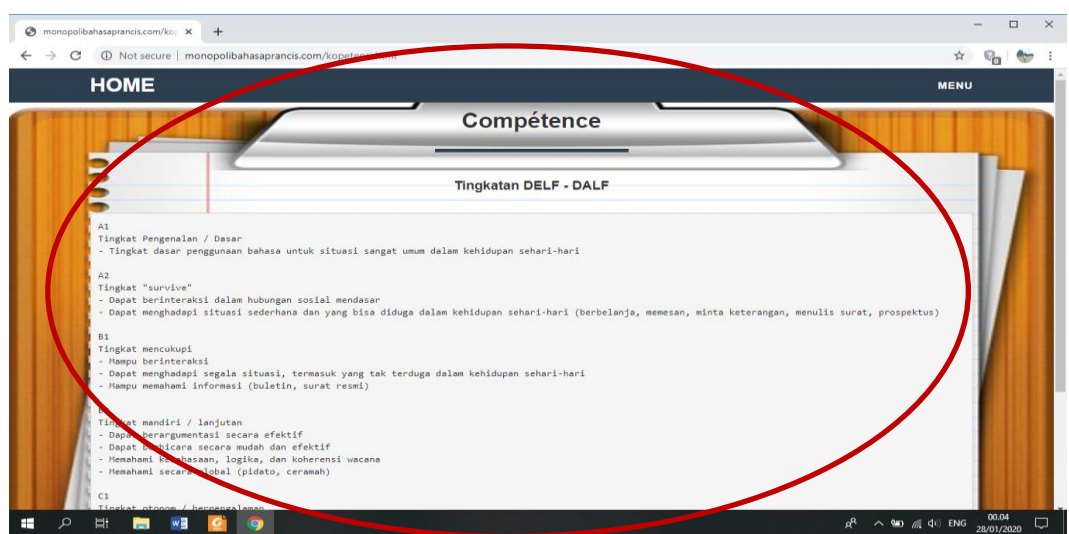
2) Revisi Ahli Media

Tabel 12. Revisi Media

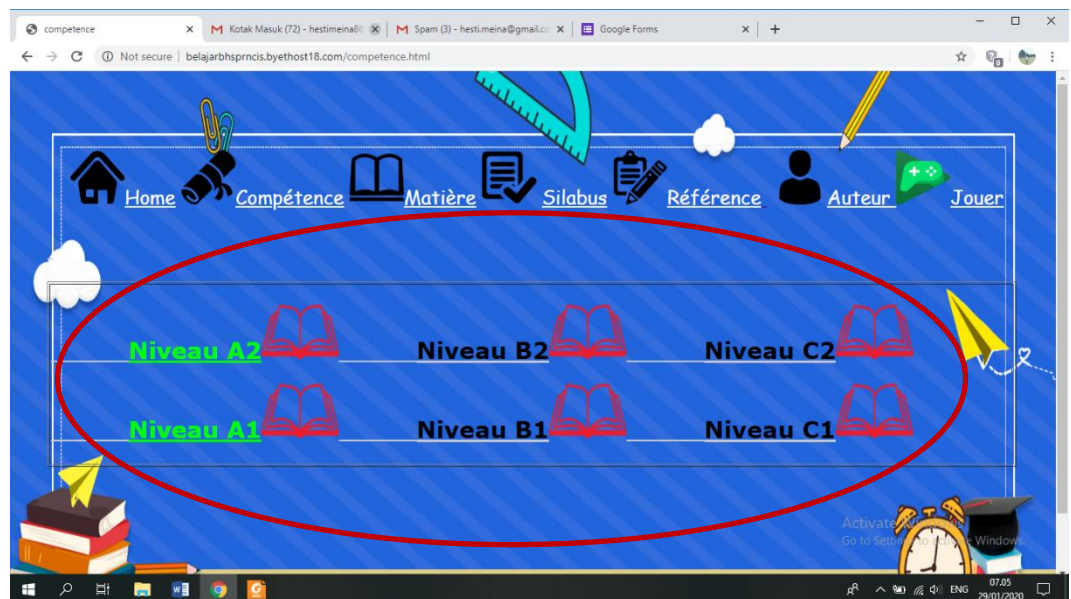
Revisi Media	
Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
- Pada menu <i>compétence</i> sebaiknya dikelompokkan menurut Niveau DELF. - Materi <i>la famille</i> dan <i>les activites quotidiennes</i> jangan dijadikan satu halaman. - Papan permainan diperbaiki lagi	- Peneliti mengelompokkan menu <i>compétence</i> sesuai Niveau DELF. - Peneliti memisahkan isi materi <i>la famille</i> dan <i>les activites quotidiennes</i>. - Peneliti memperbaiki papan permainan.

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan atau revisi. Berikut perbaikan media sesuai dengan kritik dan saran ahli media.

- Perbaikan pada menu *compétence*

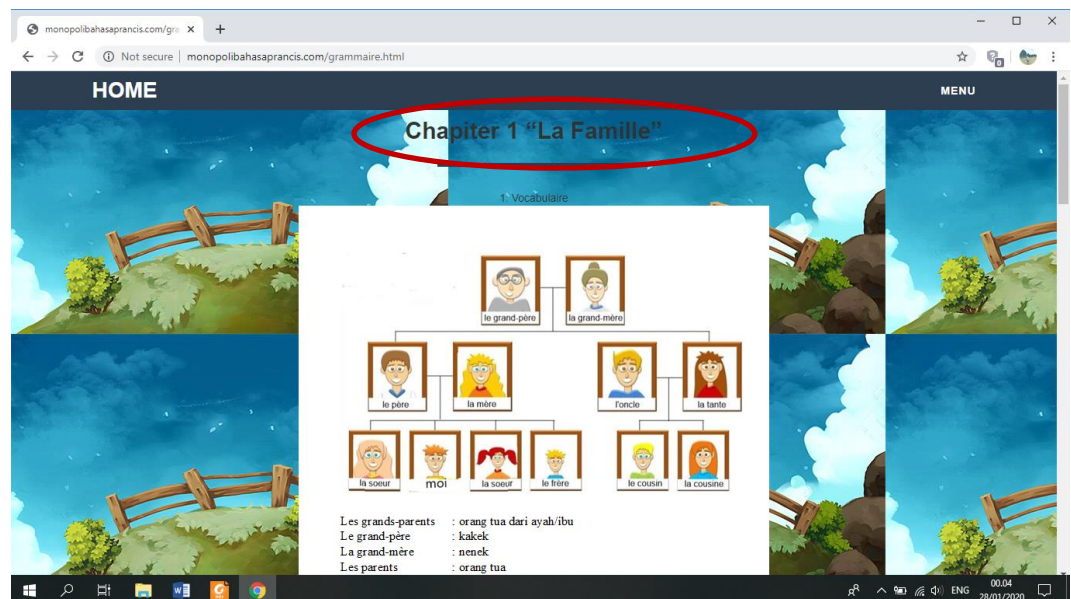


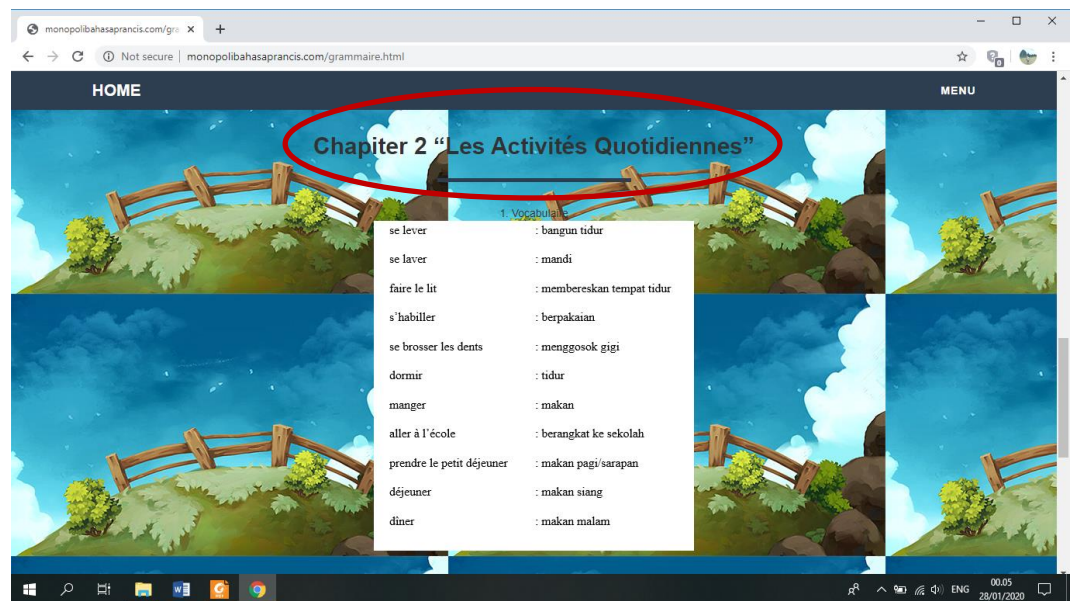
Gambar 7. Menu *compétence* sebelum direvisi



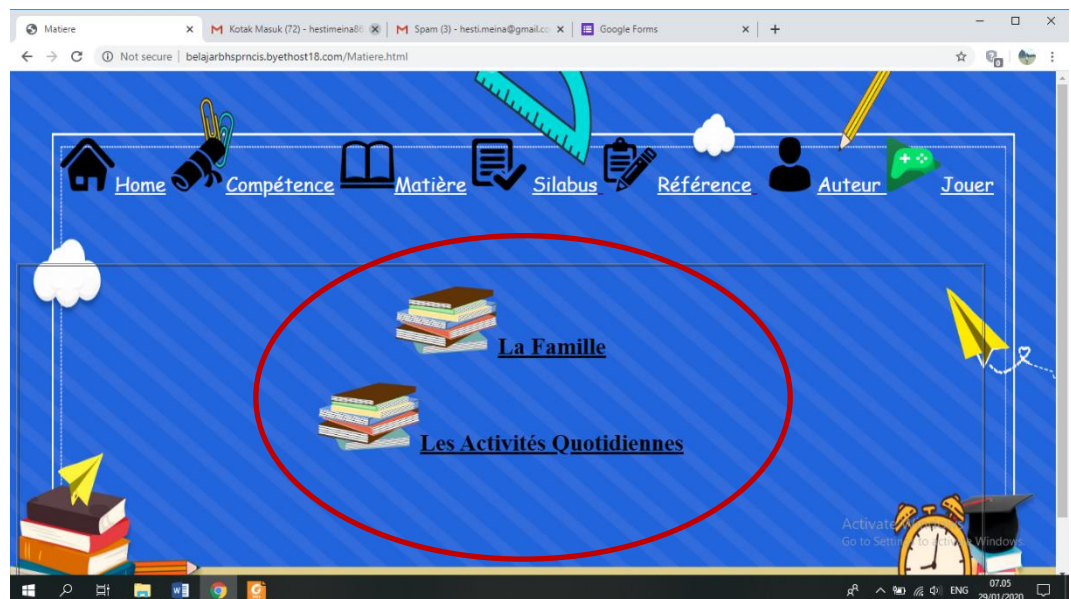
Gambar 8. Menu *compétence* setelah direvisi

- Perbaikan pada materi





Gambar 9. Menu materi sebelum direvisi



Gambar 10. Menu materi setelah direvisi

- Perbaikan pada papan permainan



Gambar 11. Papan permainan sebelum direvisi



Gambar 12. Papan permainan setelah direvisi

4. Penerapan/ Uji Coba (*Implementation*)

Pada tahap ini, penerapan/ uji coba media permainan monopoli berbasis *web* melibatkan 36 siswa kelas XI IBB (Ilmu Bahasa dan Budaya) SMA Negeri 7 Purworejo. Pengujian pada siswa ini dilakukan untuk menguji kualitas media pembelajaran dari aspek media dan materi. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada tanggal 28 Januari 2020. Siswa membuka media pembelajaran melalui link belajarbhsprncis.byethost7.com. Setelah siswa membuka satu persatu menu yang tersedia dan membuka menu *jouer* untuk melakukan permainan monopoli, siswa mengisi angket mengenai media pembelajaran ini. Angket yang digunakan berisi 17 butir pertanyaan yang terdiri dari aspek pembelajaran, aspek penyajian materi, dan aspek pengoperasian media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan oleh 36 siswa. Kelayakan media pada pembelajaran siswa dapat dilihat dari hasil angket siswa dengan skala Likert sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Ujicoba Siwa

No. Pernyataan	Rata-rata skor 36 siswa	Skor maksimal
Aspek Pembelajaran		
1	3,86	5
2	4,1	5
3	4,27	5
4	3,91	5
5	4,02	5
Aspek Penyajian Materi		
1	4,16	5
2	4,05	5
3	3,91	5
4	4,08	5
5	4,13	5
Aspek Pengoperasian Media		
1	4,22	5
2	4,16	5
3	4,25	5
4	4,13	5
5	4,30	5
6	4,25	5
7	4,13	5
Jumlah	69,93	85

Keterangan :

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Jumlah skor 36 siswa}}{36 \text{ siswa}}$$

Hasil penilaian dari siswa terhadap media permainan monopoli berbasis *web* dengan aspek pembelajaran sebesar 80,7%, aspek penyajian materi sebesar 81,4%, dan aspek pengoperasian media sebesar 84,2%. Memiliki total skor 69,93 dari skor maksimal 85 dengan rata-rata nilai kelayakan 82,1% untuk semua aspek. Berdasarkan kategori penilaian tanggapan siswa, media ini tergolong pada kategori “Sangat Setuju”.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis, peneliti menggunakan alur penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/Uji coba), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap awal, yaitu analisis, peneliti mengamati permasalahan dan keadaan pada saat pembelajaran bahasa Prancis di SMA. Tahap ini dilakukan sebagai dasar dalam pembuatan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah desain. Sebelum mendesain produk, peneliti menyusun materi terlebih dahulu. Peneliti mengumpulkan sumber referensi sebagai penunjang pengembang materi pembelajaran dari kurikulum yang diterapkan. Materi bersumber pada buku *Le Mag*, buku konjugasi, silabus bahasa Prancis SMA Negeri 7 Purworejo, dan kamus Indonesia-Prancis. Media permainan monopoli bahasa Prancis berbasis *web* ini berisi materi *la famille* dan *les activités quotidiennes* serta soal latihan untuk keterampilan membaca. Soal latihan berupa soal pilihan ganda yang tersedia dalam setiap kotak permainan

monopoli. Untuk gambar yang digunakan dalam materi dan soal-soal latihan peneliti mengunduhnya melalui www.google.com.

Setelah materi selesai disusun, selanjutnya peneliti membuat *flowchart* dan *story board*. Desain menu mencakup 7 komponen, yaitu: a) *home* tampilan layar utama yang berisi petunjuk penggunaan media, b) *compétence* menu yang berisi pengelompokkan Niveau DELF, c) *matière* menu yang berisi tabel konjugasi dan kosa kata terkait materi *la famille* dan *les activités quotidiennes*, d) Silabus, menu yang berisi keterampilan, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, d) *référence* menu yang berisi sumber yang digunakan sebagai acuan pengembangan materi, e) *auteur* menu yang berisi identitas dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, dan peneliti, f) *jouer* (masuk dalam permainan), berisi tentang soal-soal latihan yang harus dijawab oleh siswa dalam bentuk pilihan ganda. Pada pengelompokkan Niveau DELF di menu *compétence*, peneliti hanya mengisi untuk Niveau A1 dan A2 saja. Hal ini dikarenakan media permainan monopoli berbasis *web* ini ditujukan untuk siswa SMA yang tingkat pencapaiannya A1.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media. Tahap ini harus memperhatikan pemilihan *background*, pemilihan jenis huruf, pemilihan warna, pemilihan animasi, dan pemilihan gambar *icon*. Dalam media ini peneliti memilih warna biru. Peneliti mengembangkan media permainan monopoli berbasis *web* ini menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS6 untuk mendesain tampilan *web*. Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman *web* keluaran Adobe Systems. Peneliti memilih aplikasi ini karena fitur-fiturnya yang menarik

dan kemudahan penggunaannya. Selain menggunakan Adobe Dreamweaver, peneliti juga menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 untuk membuat media permainan monopoli. Adobe Flash CS6 mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Dalam permainan monopoli berbasis *web* mempunyai perubahan dari permainan monopoli aslinya. Hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan pembuatan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Jika dalam permainan monopoli biasanya dimainkan oleh 2 pemain atau lebih, dalam media permainan monopoli berbasis *web* ini hanya dimainkan satu orang saja. Aturan dan peralatannya pun peneliti ubah dan kurangi. Untuk dapat mengelilingi seluruh petak papan permainan pemain harus menjawab soal-soal yang tersedia. Peneliti membuat petak *home* sebagai ganti untuk petak penjara. Jika dalam petak penjara pemain harus membayar denda, dalam petak *home* pemain harus mengulang permainan dari awal.

Setelah media selesai didesain, kemudian *upload*/ hosting ke *web*. Semua file tampilan *web* dijadikan satu folder dan siap *upload*. Peneliti menggunakan aplikasi FileZilla untuk melakukan transfer data *upload* file *web* ke server hosting. Peneliti membuat hosting di situs byethost.com dan media ini diberi nama domain belajarbhsprncis.byethost7.com. Media ini dapat dimainkan dan dioperasikan secara *online* melalui alamat *web* tersebut kapanpun selama terjangkau internet. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman,dkk. (2012: 271) yang mengungkapkan beberapa kelebihan media pembelajaran berbasis *web*, yaitu: dapat diakses dimanapun, kapanpun, dan untuk mempelajari apapun, dapat

mendorong pembelajar untuk lebih kreatif dan mandiri, kemampuan untuk membuat tautan (*link*), serta isi materi pelajaran dapat *diupdate* dengan mudah.

Selanjutnya media ini dapat diakses melalui komputer, laptop, dan *smartphone*. Media ini memiliki kendala apabila diakses melalui *smartphone* yang memiliki layar berukuran kecil, maka tampilan layar media akan mengalami sedikit masalah yaitu pada beberapa pemenggalan kata dan tidak bisa membuka menu *jouer* untuk melakukan permainan monopolinya. Namun apabila media ini diakses menggunakan komputer dan laptop, maka tampilan layar media tidak akan mengalami masalah tersebut. Selain itu, *browser* yang digunakan juga harus yang memiliki fitur yang dapat mengakses file flash, seperti Google Chrome dan Internet Explorer. Hal ini dikarenakan pada file permainan monopoli berekstensi *.swf* (flash).

2. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan dan siswa sebagai sasaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli berbasis *web* dalam pembelajaran bahasa Prancis. Serangkaian revisi telah dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

No.	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Persentase Nilai	Kategori
1.	Ahli Materi	92,2%	Sangat Baik
2.	Ahli Media	78,7%	Baik
3.	Tanggapan Siswa	82,1%	Sangat Setuju
Rata-rata hasil penilaian		84,3%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil penilaian yaitu sebesar 84,3% dalam kategori “Sangat Baik”. Media permainan monopoli berbasis *web* ini juga dapat menarik minat siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata angket siswa yaitu sebesar 82,1% dalam kategori “Sangat Setuju”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman (2014:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli berbasis *web* layak dan sangat baik untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan sesuai dengan alur penelitian. Akan tetapi peneliti menyadari bahwa kekurangan dan keterbatasan penelitian tidak dapat dihindari. Adapun keterbatasan dalam pengembangan media permainan monopoli berbasis *web* sebagai berikut.

1. Materi pada media permainan monopoli berbasis *web* hanya menyajikan materi *la famille* dan *les activités quotidiennes*.
2. Lokasi penelitian terbatas hanya di SMA Negeri 7 Purworejo.
3. Penggunaan media ini hanya dapat diakses melalui *web* sehingga harus tersambung internet.
4. Media ini memiliki kendala atau masalah apabila diakses melalui *smartphone* yang memiliki layar berukuran kecil serta tidak dapat menggunakan salah satu menu yaitu menu *jouer*.
5. Harus diakses melalui *browser* yang mempunyai fitur untuk membuka file *flash*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media permainan monopoli berbasis *web* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI dengan materi *la famille* dan *les activités quotidiennes*. Media ini dapat diakses kapanpun selama terjangkau jaringan internet pada situs belajarbhsprncis.byethost7.com
2. Validasi kualitas media permainan monopoli berbasis *web* ini dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Hasil penilaian dari dosen ahli materi memperoleh presentase sebesar 92,2% dalam kategori “Sangat Baik” untuk diujicobakan. Sedangkan hasil penilaian dari dosen ahli media memperoleh presentase 78,7% dalam kategori “Baik” untuk diujicobakan. Penilaian juga melibatkan 36 siswa kelas XI SMA Negeri 7 Purworejo yang memperoleh presentase sebesar 82,1% dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Prancis. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli berbasis *web* dapat menarik minat dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Perlu dikembangkan lebih lanjut untuk materi pada media dengan penambahan materi baru.
2. Variasi soal yang lebih beragam dan kreatif.
3. Diperlukan pengaturan *responsive* pada media agar tampilan layar tidak mengalami masalah apabila dioperasikan menggunakan smartphone yang memiliki layar berukuran kecil.
4. Diperlukan juga pengaturan agar permainan monopolinya dapat dioperasikan menggunakan browser apa saja tidak harus menggunakan Google Chrome maupun Internet Explorer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Fathna, Fitriana Sarah. 2017. *Pengembangan Web Internet Fisika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X*. Skripsi. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Fradani, Annisa Marsa Santi. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul dengan Media Permainan Monopoli*. Skripsi. Yogyakarta : FBS UNY
- Ghazali, Syukur. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung : Refika Aditama.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Irwan, Dedek. 2017. *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Skripsi. Banda Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khairunnisa, Wardah. 2017. *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY.
- Lubis, Henny Zurika. Harahap Anita. 2015. "Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan. Sumatera Utara: FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Rusman. Kurniawan, Deny. Riyana, Cepi. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief. Rahardjo. Haryono, Anung. Rahardjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada.

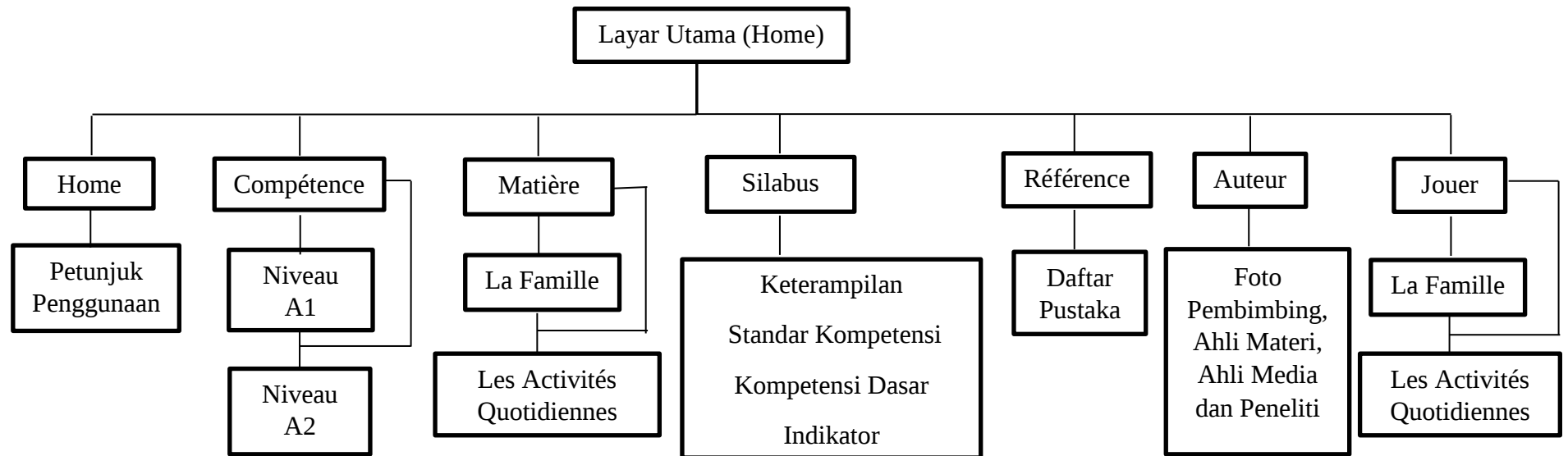
- Setyadi, Yuli Priyanto. 2015. Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran Compréhension Écrite Bahasa Prancis Berbasis Macromedia Flash. Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY.
- Smaldino, Sharon E. Lowther, Deborah L. Russell, James D. 2012. *Instructional Technology And Media For Learning*. Terjemahan oleh Arif Rahman. Jakarta: KENCANA Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, Siti. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY. Tesis. Yogyakarta: Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suprpto, Anis Nuryati. 2013. “Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA”. *Jurnal Ilmiah Guru*, 1, XVII, hlm. 37-41
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

LAMPIRAN I

- 1. Flowchart**
- 2. Story board**
- 3. Naskah Materi**
- 4. Silabus kelas XI**

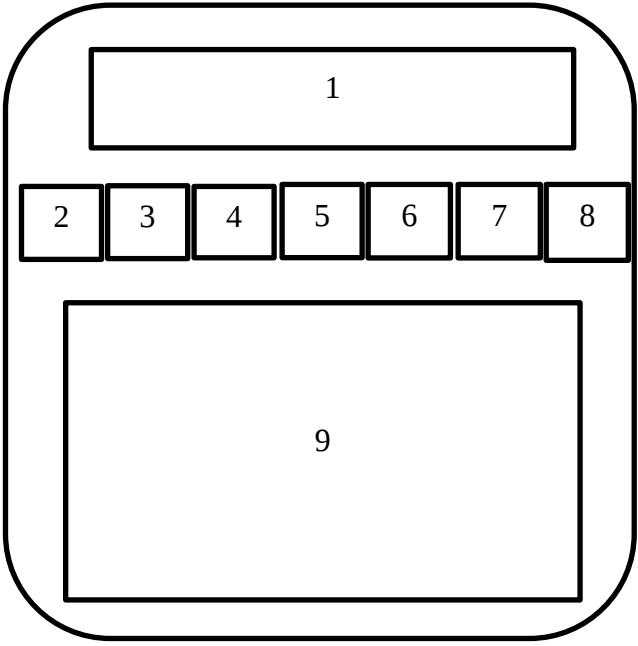
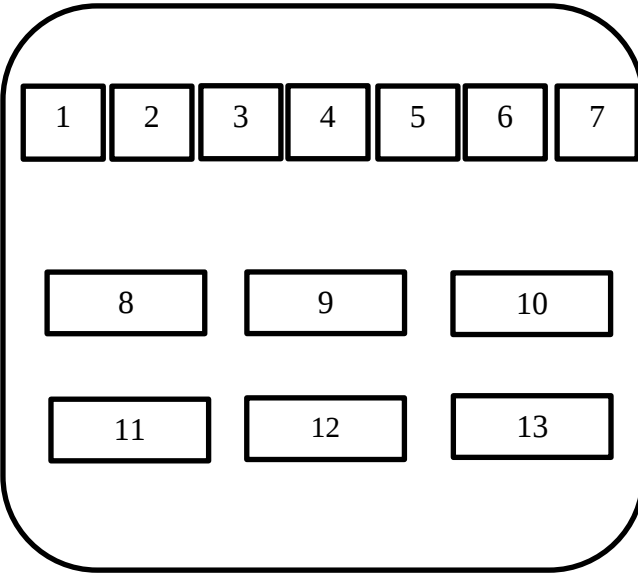
Lampiran 1

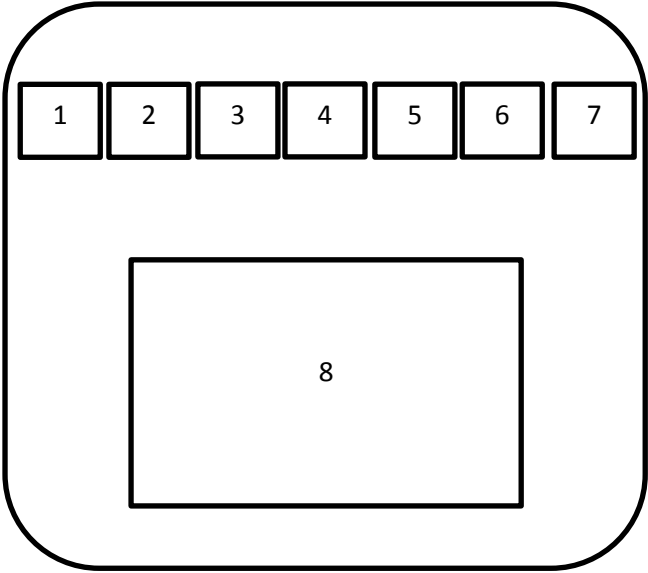
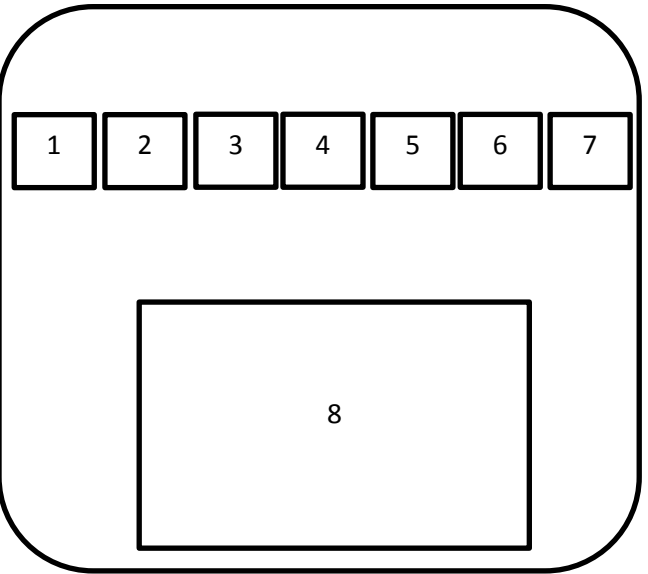
Flowchart media permainan monopoli berbasis web



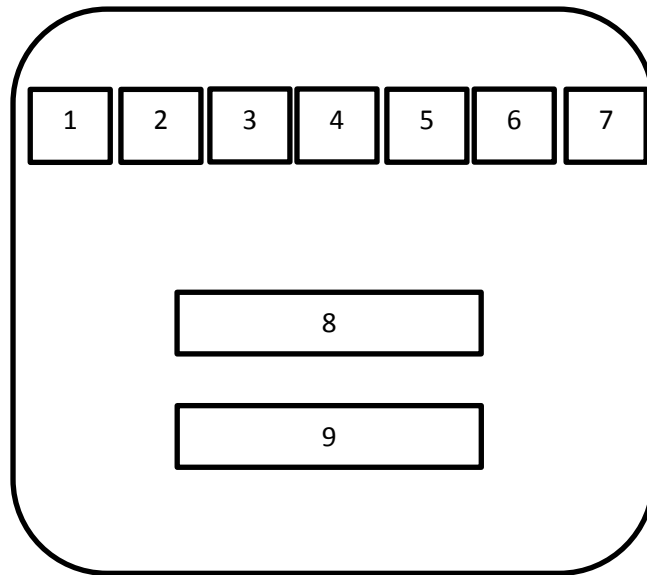
Lampiran 2

Story board media permainan monopoli berbasis web

Tampilan Layar Utama (Home) 	Keterangan : 1. Judul 2. Home 3. Compétence 4. Matière 5. Silabus 6. Référence 7. Auteur 8. Jouer 9. Petunjuk Penggunaan
Tampilan Menu Compétence 	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. Niveau A2 9. Niveau B2 10. Niveau C2 11. Niveau A1 12. Niveau B1 13. Niveau C1

Tampilan Menu Niveau A1 	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. Niveau A1
Tampilan Menu Niveau A2 	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. Niveau A2

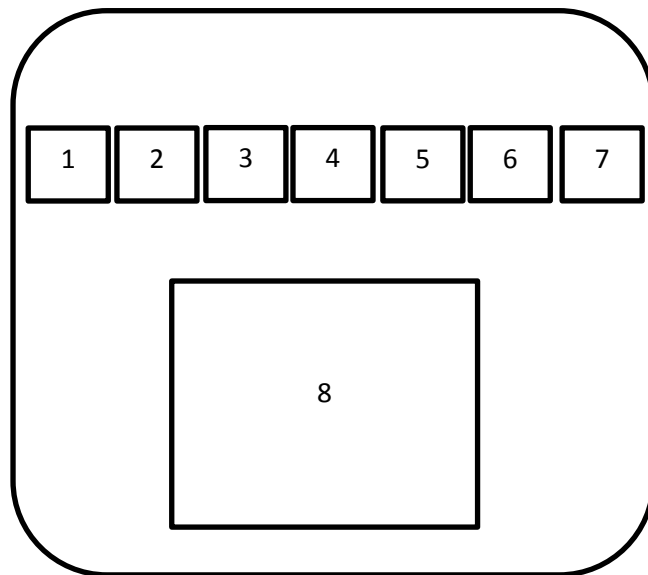
Tampilan Menu Matière



Keterangan :

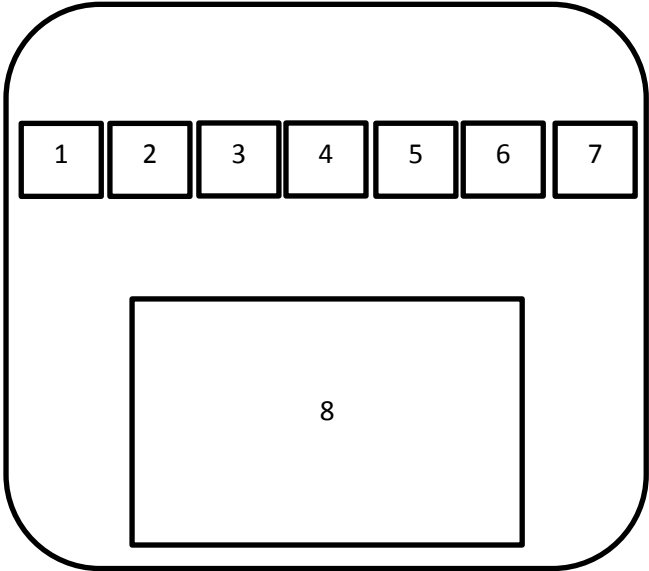
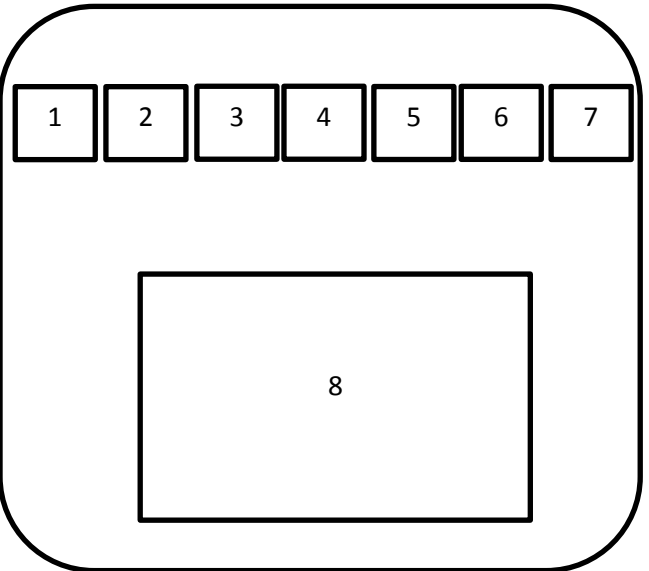
1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. La Famille
9. Les Activités Quotidiennes

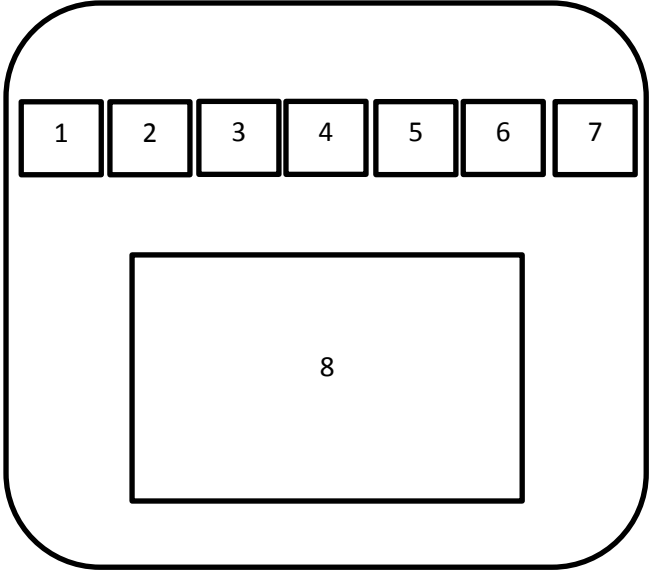
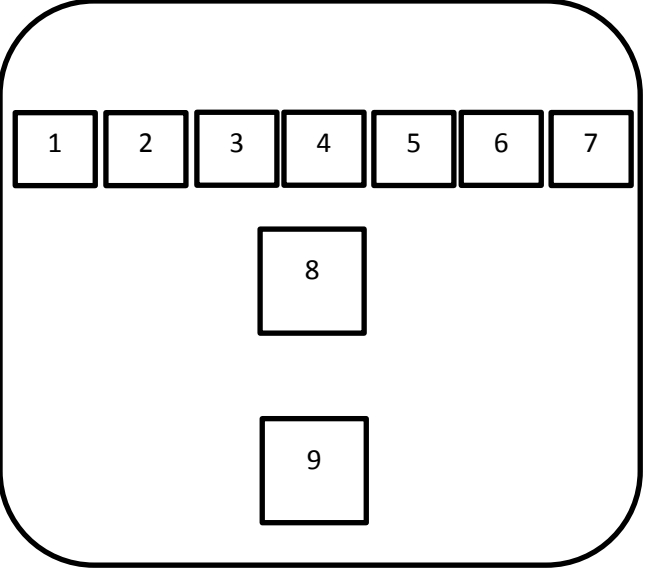
Tampilan Menu La Famille

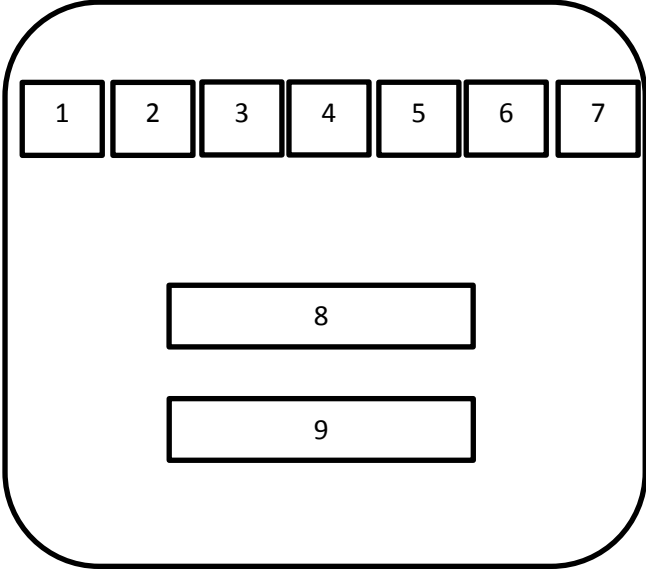
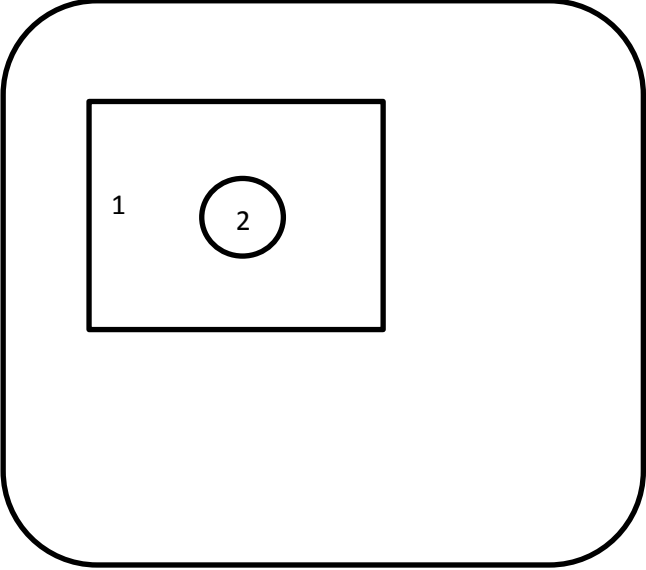


Keterangan :

1. Home
2. Compétence
3. Matière
4. Silabus
5. Référence
6. Auteur
7. Jouer
8. Materi (terlampir)

Tampilan Menu Les Activités Quotidiennes 	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. Materi (terlampir)
Tampilan Menu Silabus 	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. Silabus (Kompetensi, Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Indikator)

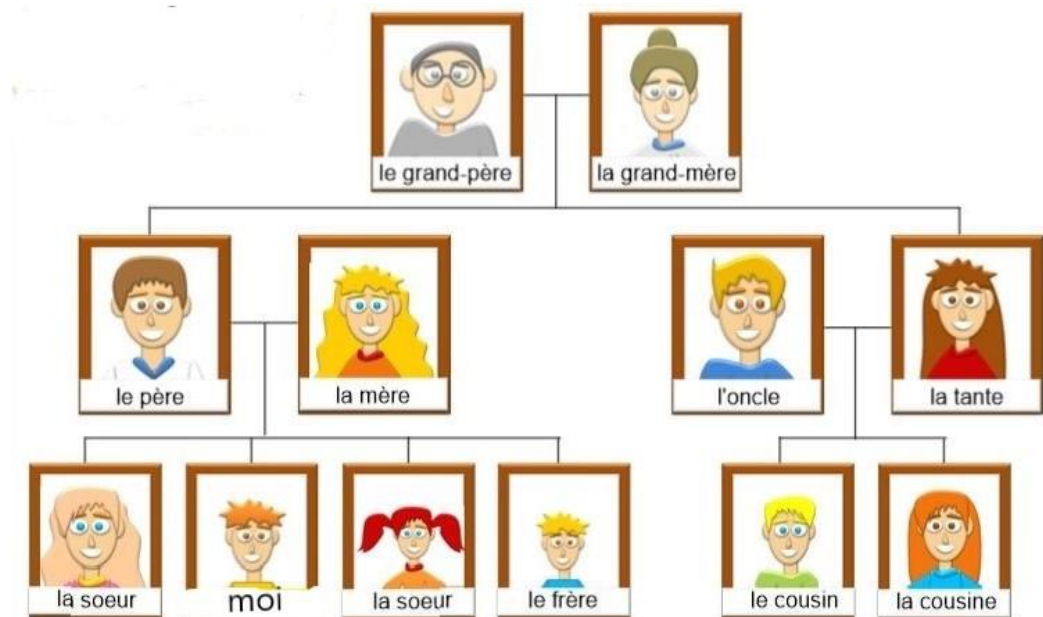
Tampilan Menu Référence  The screenshot shows a menu interface with a rounded rectangular border. At the top, there is a horizontal row of seven small square buttons, each containing a number from 1 to 7. Below this row is a large rectangular area labeled with the number 8.	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. Daftar Pustaka
Tampilan Menu Auteur  The screenshot shows a menu interface with a rounded rectangular border. At the top, there is a horizontal row of seven small square buttons, each containing a number from 1 to 7. Below this row, there are two smaller rectangular areas stacked vertically, labeled with the numbers 8 and 9.	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. Foto Pembimbing 9. Foto Peneliti

Tampilan Menu Jouer 	Keterangan : 1. Home 2. Compétence 3. Matière 4. Silabus 5. Référence 6. Auteur 7. Jouer 8. La Famille 9. Les Activités Quotidiennes
	Keterangan : 1. Papan Monopoli 2. Tombol play

Lampiran 3

Naskah materi media permainan monopoli berbasis *web* dengan materi *la famille*

1. Vocabulaire



Les grands-parents	: orang tua dari ayah/ibu
Le grand-père	: kakek
La grand-mère	: nenek
Les parents	: orang tua
Le père	: ayah
La mère	: ibu
Le mari	: suami
La femme	: istri
Les enfants	: anak-anak
Le fils	: anak laki-laki
La fille	: anak perempuan
Le frère	: saudara laki-laki
La sœur	: saudara perempuan
L'oncle	: paman
La tante	: bibi
Le cousin	: sepupu laki-laki
La cousine	: sepupu perempuan

2. Grammaire

a. Le verbe “avoir” et “être”

Sujet	avoir	être
J’/Je	ai	suis
Tu	as	es
Il/Elle	a	est
Nous	avons	sommes
Vous	avez	êtes
Ils/Elles	ont	sont

b. L’adjectif possessif

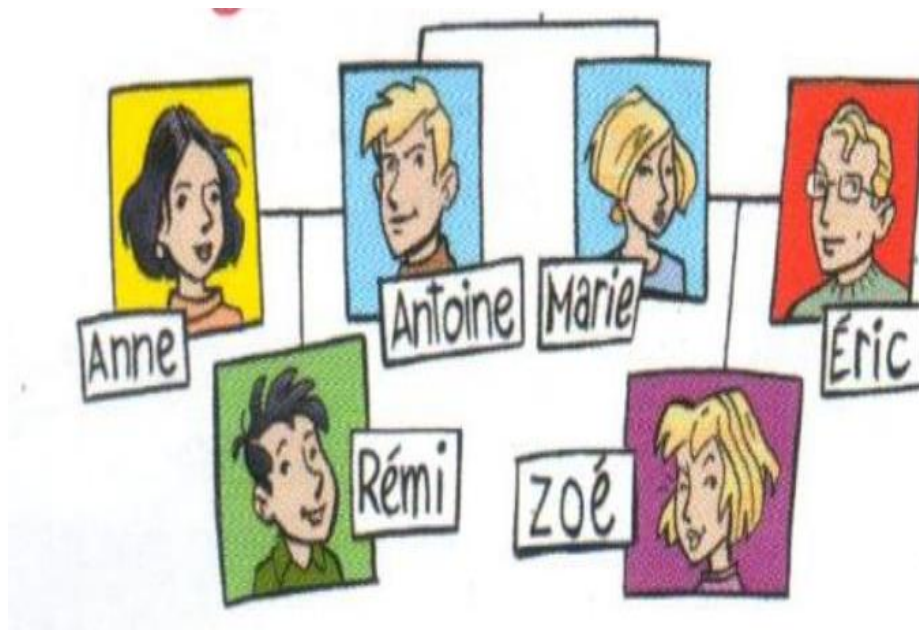
Sujet	Singulier		Pluriel
	Masculin	Féminin	
Je	mon	ma	mes
Tu	ton	ta	tes
Il/Elle	son	sa	ses
Nous	notre	notre	nos
Vous	votre	votre	vos
Ils/Elles	leur	leur	leurs

c. Les articles défini et indéfini

Les Articles	Singulier			Pluriel
	Masculin	Féminin	Avant voyelle	
Défini	le	la	l'	les
Indéfini	un	une	un/une	des

Teks dan Soal Pilihan Ganda

Lisez bien le texte et répondez aux questions.



Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé.

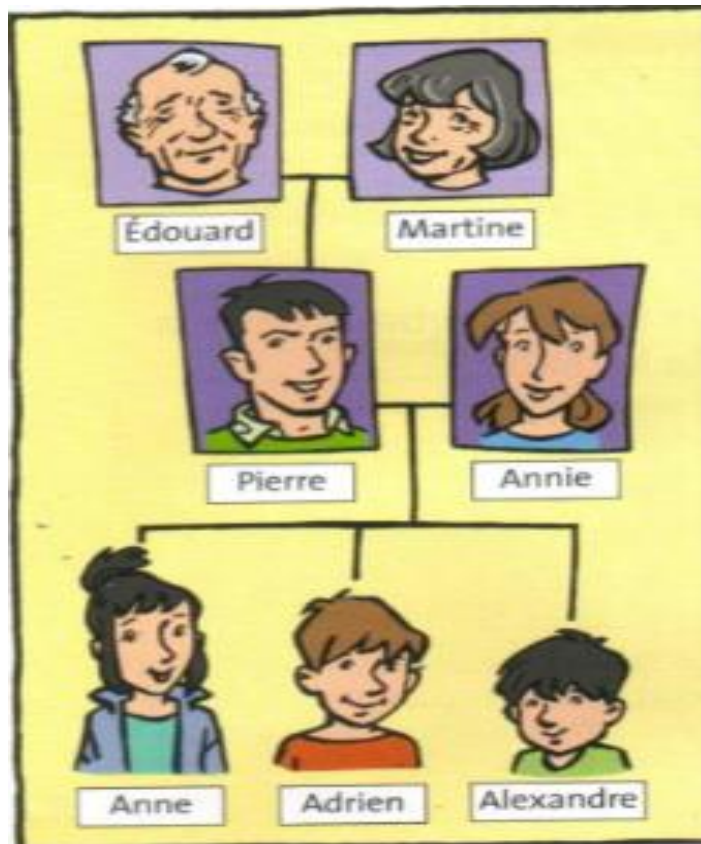
La mère de Zoé s'appelle Marie. C'est la sœur d'Antoine, mon père.

Zoé n'a pas de frère. Et je n'ai pas de cousin.

Voilà, c'est ma famille!

1. Les parents de Rémi sont ...
 - a. Anne et Éric
 - b. Anne et Marie
 - c. Antoine et Anne
 - d. Antoine et Marie
2. Est-ce que Rémi a une cousine? ...
 - a. Oui, il a une cousine
 - b. Oui, il n'a pas une cousine
 - c. Non, il a une cousine
 - d. Non, il n'a pas de cousine
3. La mère de Zoé s'appelle ...
 - a. Rémi
 - b. Anne
 - c. Marie
 - d. Antoine
4. Marie est ... d'Antoine.
 - a. le frère
 - b. la sœur
 - c. la tante
 - d. l'oncle
5. Éric est ... de Rémi.
 - a. l'enfant
 - b. la tante
 - c. le frère
 - d. l'oncle

Lisez bien le texte et répondez aux questions.



Je m'appelle Adrien. Mon père s'appelle Pierre et ma mère s'appelle Annie.

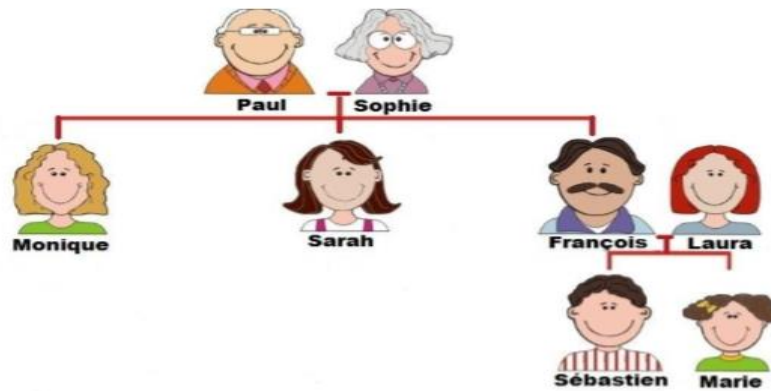
J'ai une sœur et un frère. Ma sœur s'appelle Anne et mon frère s'appelle Alexandre.

Édouard est mon grand-père et Martine est ma grand-mère.

1. Combien d'enfants Pierre a-t-il? Il a ...
 - a. un enfant
 - b. deux enfants
 - c. trois enfants
 - d. quatre enfants
2. Édouard est ... de Pierre.
 - a. la mère
 - b. le père
 - c. la cousin

- d. la tante
- 3. Le frère d'Adrien s'appelle ...
 - a. Édouard
 - b. Martine
 - c. Annie
 - d. Alexandre
- 4. Qui est la grand-mère d'Adrien?
 - a. Alexandre
 - b. Annie
 - c. Martine
 - d. Édouard
- 5. Pierre est ... d'Annie.
 - a. l'enfant
 - b. la femme
 - c. le mari
 - d. le cousin

Lisez bien le texte puis répondez aux questions.



Je m'appelle Monique. J'ai une soeur et un frère.

Ma soeur s'appelle Sarah et mon frère s'appelle François.

Nos parents s'appellent Paul et Sophie.

François a une femme s'appelle Laura. Ils ont deux enfants, Sébastien et Marie.

1. Combien d'enfants François a-t-il? Il a ...
 - a. un enfant
 - b. deux enfants
 - c. trois enfants
 - d. quatre enfants
2. Qui est la mère de Sarah?
 - a. Monique
 - b. Marie
 - c. Laura
 - d. Sophie
3. Paul est ... de Sébastien et Marie.
 - a. la tante
 - b. l'oncle
 - c. la grand-mère
 - d. le grand-père

Naskah materi media permainan monopoli berbasis *web* dengan materi *les activités quotidiennes*

1. Vocabulaire

se lever	: bangun tidur
se laver	: mandi
faire le lit	: membereskan tempat tidur
s'habiller	: berpakaian
se brosser les dents	: menggosok gigi
dormir	: tidur
manger	: makan
aller à l'école	: berangkat ke sekolah
prendre le petit déjeuner	: makan pagi/sarapan
déjeuner	: makan siang
dîner	: makan malam

Grammaire

- *Les verbes pronominaux*

Se lever
Je me lève
Tu te lèves
Il/Elle se lève
Nous nous levons
Vous vous levez
Ils/Elles se lèvent

Se laver
Je me lave
Tu te laves
Il/Elle se lave
Nous nous lavons
Vous vous lavez
Ils/Elles se lavent

Se brosser
Je me brosse
Tu te brosses
Il/Elle se brosse
Nous nous brossons
Vous vous brossez
Ils/Elles se brossent

S'habiller
Je m' habille
Tu t' habilles
Il/Elle s' habille
Nous nous habillons
Vous vous habillez
Ils/Elles s' habillent

Pronom “se” : me, te, se, nous, vous, se.

- Exemples:

Je me lève à 5 heures du matin. Ensuite je me lave et me brosse les dents.
Puis je m'habille.

Lisez bien le texte et répondez aux questions.

Bonjour, je m'appelle Marie. J'habite à Paris avec ma famille. Je vais te raconter un peu de mes activités quotidiennes. Je me lève à 7 heures, je me lave, et je prends le petit déjeuner à 7 h 30. Après ça, je pars à 8 h. Je rentre à la maison à 16 h. Le soir, je

1. Marie se lève à quelle heure?
 - a. 5 heures
 - b. 6 heures
 - c. 7 heures
 - d. 8 heures
2. Elle habite où?
 - a. Lyon
 - b. Paris
 - c. Marseille
 - d. Bordeaux
3. Est-ce-qu'elle prend le petit déjeuner?
 - a. Oui, elle ne prend pas le petit déjeuner
 - b. Oui, elle prend le petit déjeuner
 - c. Non, elle ne prend pas le petit déjeuner
 - d. Non, elle prend le petit déjeuner
4. Qu'est qu'elle fait après le petit déjeuner?
 - a. Elle se lève
 - b. Elle dine
 - c. Elle rentre à la maison
 - d. Elle part
5. Est-ce-qu'elle dine avec sa famille?
 - a. Non, elle dine avec sa famille
 - b. Non, elle ne dine pas avec sa famille
 - c. Oui, elle ne dine pas avec sa famille
 - d. Oui, elle dine avec sa famille

Lisez et cherchez la bonne image.

1. Je fais le lit

a.



b.



c.



d.



2. Ils partent à l'école

a.



b.



c.



d.



3. Je m'habille

a.



b.



c.



d.



4. Je me lave

a.



b.



c.



d.



Lampiran 4

SILABUS MATA PELAJARAN BAHASA PRANCIS (MATA PELAJARAN PEMINATAN)

Satuan Pendidikan : SMA

Kelas/Semester : XI

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

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

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
------------------	--------------	-----------------------	-----------	---------------	----------------

1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Prancis sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.					
--	--	--	--	--	--

2.1 Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman. 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman. 2.3 Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional. 2.4 Menunjukkan perilaku santun, antusias, kreatif, ekspresif, interaktif, kerjasama, dan imajinatif dalam menghargai budaya dan karya sastra.					
--	--	--	--	--	--

3.1 Memahami cara meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji, serta cara meresponnya terkait topik <i>kehidupan keluarga (la vie famille)</i> dan <i>kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)</i>, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya. 4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji, dan cara meresponnya terkait topik <i>kehidupan keluarga (la vie familiale)</i> dan <i>kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)</i> dengan	Teks lisan dan tulis yang berisi : kosa-kata tentang kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari dan ungkapan komunikatif yang sesuai dengan tema. Unsur kebahasaan : Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca. Struktur teks: (ungkapan hafalan, tidak perlu dijelaskan tata bahasanya) 1. Présenter les membres de famille : <i>C'est ton frère? Voilà mon cousin. Je te présente ma femme</i> dan semacamnya. 2. Raconter les activités quotidiennes : <i>Tu sors à quelle heure? Qu'est-ce que tu fais ce soir? Je sors avec Thomas.</i> dan semacamnya.	Mengamati - Membaca / menonton / mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. - Menirukan / menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan / dibaca secara terbimbing. Bertanya (questioning) Dengan pengarahannya guru / pengamatan / simakan / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya serta format penulisan teks yang sedang dipelajari. Bereksperimen Membaca / mendengar / menulis / menonton contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari. Mengasosiasi - Menganalisis teks sesuai konteks. - Memperoleh balikan dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok.	Tugas: Menghafalkan nama-nama anggota keluarga dan nama kegiatan sehari-hari Tes : - Menyimak - Membaca nyaring kata dalam bahasa Prancis	8mg x 4jp	- Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet
---	---	--	--	------------------	---

memperhatikan unsur kebahasaan dan					
---------------------------------------	--	--	--	--	--

struktur dalam teks secara benar dan sesuai konteks.	Unsur Budaya: Tempat tinggal para lansia, waktu makan, menu di Prancis dan sebagainya.	Komunikasi - Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan/memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan / menonton teks-teks yang dipelajari - Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan/ pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. - Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya.			
3.2 Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik <i>kehidupan keluarga (la vie familiale)</i> dan <i>kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks pengguna.	Unsur kebahasaan Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca. Struktur teks: (ungkapan hafalan, tidak perlu dijelaskan tata bahasanya) a. Exprimer le gout et le préférence: <i>Je n'aime pas faire la cuisine. Je préfère faire le ménage</i> dan sebagainya.	Mengamati - Membaca / menonton / mendengarkan contoh-contoh Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca yang terdapat di dalam teks yang sedang dipelajari. - Menirukan / menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan / dibaca secara terbimbing. Bertanya (questioning) Dengan pengarahan / pengamatan / simakan / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya serta format penulisan teks yang sedang dipelajari.	Tugas : Membuat canva (skenario sederhana) sesuai tema secara berkelompok. Tes Lisan: <i>Jeux de role</i> sesuai tema.	10mg x 4jp	- Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet

4.2 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan cara memberitahu dan menanyakan fakta, dan perasaan serta sikap dalam meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik <i>kehidupan keluarga (la vie familiale)</i> dan kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai konteks.	b. Donner et demander des opinions sùr les repas et les vêtements: <i>le gâteau est bon. C'est cher. Cette jupe me va bien? Combien ça coute?</i> Unsur Budaya: Tempat tinggal, cara mengurus rumah tangga ,tempat berbelanja di Perancis dan sebagainya.	Bereksperimen Membaca / mendengar / menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari. Mengasosiasi • Menganalisis teks sesuai konteks. • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. Komunikasi • Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan / menonton teks-teks yang dipelajari • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan/ pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. • Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya.			
---	---	--	--	--	--

3.3 Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan dan struktur dalam teks terkait topik <i>kehidupan keluarga (la vie familiale)</i> dan <i>kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)</i> yang sesuai dengan konteks penggunaannya. 4.3 Memproduksi teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan informasi terkait topik <i>kehidupan keluarga (lavie familiale)</i> dan <i>kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai dengan konteks.	Unsur kebahasaan: Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca. Struktur teks : 1. Struktur Kalimat : Kalimat sederhana Bahasa Prancis dalam kala futur proche (S + Conj. de verbe Aller au present+verbe Inf + Complement) dan kala passé recent (S + Venir de + Verbe infinitif + Complement.) 2. Kata kerja: acheter, parler, manger, diner, prendre, , attendre, entendre, descendre, partir boire, faire. Kata kerja pronominal: se reveiller, se lever, se laver, s'habiller. 3. Kata depan (préposition) : près de, à coté de, sur, sous, devant, derriere, dans).	Mengamati • Membaca/ menonton/ mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. • Menirukan/ menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan/dibaca secara terbimbing. Bertanya (questioning) Dengan pengarahannya guru / pengamatan / simakan/ bacaan dari guru/ film/ kaset/ teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang serta format penulisan yang digunakan dalam teks yang sedang dipelajari. Bereksperimen Membaca/ mendengar / menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.	Tugas : Membuat 10 kalimat Bahasa Prancis dalam kala futur proche dan passé récent Tes Tulis: - Membuat kalimat sederhana dalam kala futur proche dan passé recent. - Melengkapi kalimat dengan kata-kerja konjugasi - Melengkapi kalimat dengan kosa-kata sesuai tema - Menyusun kata menjadi kalimat.	10mg x 4jp	- Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet
---	--	--	--	-------------------	---

	4. Kata sandang / l' article partitif : du, de la, des. 5. Kata sifat: l'adjectif possessif (votre, notre, vos, nos, leur, leurs) dan l'adjectif qualificatif (beau, belle, grand, petit, mince). 6. Kalimat negatif: ne.....pas. 7. Kosa kata : Les membres de famille (grand-père, grand-mère, père, mère, frère, sœur, oncle, tante, cousin, cousine), les repas, les vêtements. Unsur Budaya: Pemakaian kala (waktu) dalam bahasa Perancis.	Mengasosiasi • Menganalisis teks sesuai konteks. • Mengasosiasikan struktur kalimat sederhana dalam kala future proche dan passé récent dengan struktur Bahasa lainnya. • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. Komunikasi • Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan / menonton teks-teks yang dipelajari • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan / pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. • Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya.			
--	---	--	--	--	--

3.4 Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra. 4.4 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana sesuai dengan unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra	1. Puisi sederhana. 2. Lagu-lagu sederhana 3. Cerita Pendek dll	Mengamati • Membaca/menonton/mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. • Menirukan/menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan/dibaca secara terbimbing. Bertanya (questioning) Dengan pengarahannya guru / pengamatan / simakan / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang serta format penulisan yang digunakan dalam teks yang sedang dipelajari. Bereksperimen Membaca / mendengar / menulis / menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari. Mengasosiasi • Menganalisis teks sesuai konteks. • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok.	Portofolio	7mg x 4jp	- Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet
---	---	---	-------------------	------------------	---

		Komunikasi • Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan/menonton teks-teks yang dipelajari • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan/ pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. • Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya.			
--	--	---	--	--	--

LAMPIRAN II

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

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.

NIP : 19580314 198503 2 001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. H Agus Salim 62 YOGYAKARTA 55262

Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan :

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

Unit Kerja

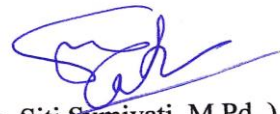
Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Golongan : III/B

Jabatan : Asisten Ahli

adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Purworejo”.

Yogyakarta, 23-10-2018
Ahli Materi


(Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.)

NIP. 19580314 198503 2 001

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *Web* Pada Materi *La Famille* dan *Les Activités Quotidiennes* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Purworejo

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Bahasa

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Ahli Materi : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.

A. Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis web untuk siswa di SMA Negeri 7 Purworejo.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

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

Keterangan skala:

- 1: Sangat Tidak Baik
 - 2: Tidak Baik
 - 3: Cukup
 - 4: Baik
 - 5: Sangat Baik
5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

7. Instrumen untuk ahli materi sebagai berikut:

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

B. Petunjuk:

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

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
	Materi	diksi Qui est-ce que	Qui est ...

C. Kritik dan Saran

Materi sudah sesuai dengan silabus.

Harap diperbaiki semua masukan

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

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

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 23-10-2018

Ahli Materi



(Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.)

NIP. 19580314 198503 2 001

Lampiran 2

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Herman, M.Pd.

NIP : 19710403 200501 1 001

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Perum Margomulyo Pratama B6 Wetan Seyegan, Sleman DIY

Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan :

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1.	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1997
2.	S2	Pendidikan Bahasa Prancis	Universitas Pendidikan Indonesia	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Golongan : III/A

Jabatan : Asisten Ahli

adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas SMA XI”.

Yogyakarta, 27 Jan 2020

Ahli Media



Herman, M.Pd.

NIP. 19710403 200501 1 001

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *Web*
 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa SMA Kelas XI

Sasaran Program : Siswa Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Hesti Meina Ulfiuh

Ahli Media : Herman, M.Pd.

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis web untuk keterampilan membaca siswa SMA kelas XI.
2. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

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

Keterangan skala:

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

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

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
2.	Ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan				✓		
3.	Komposisi warna			✓			
4.	Penempatan tombol				✓		
5.	Konsistensi tombol					✓	
6.	Ketepatan ukuran tombol				✓		
7.	Ketepatan jenis huruf				✓		
8.	Ketepatan ukuran huruf				✓		
9.	Ketepatan warna huruf			✓			
10.	Ketepatan layout			✓			
11.	Ketepatan penggunaan gambar			✓			
12.	Kualitas tampilan gambar				✓		
13.	Kualitas tampilan layar				✓		
14.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media				✓		
15.	Pemberian umpan balik terhadap siswa					✓	
16.	Sajian animasi					✓	

B. Kritik dan Saran

1. *Perlu dipastikan puteran dalam permainaan*
- 2.

C. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

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

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli media.

Yogyakarta, 27 Jan 2020

Ahli Media



Herman, M.Pd.

Lampiran 3

Questions
Responses
36

Responses cannot be edited

Angket Penilaian Siswa

Petunjuk Pengisian:

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
- Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
- Pilihlah salah satu kolom pada setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban yang disediakan.
- Angket ini hanya untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi anda di sekolah.

Keterangan:

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

Nama Lengkap :

Levia Sabrina

1. Kecakupan latihan soal untuk memahami materi la famille dan dan les activités quotidiennes

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☒	☐

2. Respon jawaban atas jawaban benar salah pada soal

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☒

3. Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☒	☐

4. Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi

1	2	3	4	5
☐	☐	☒	☐	☐

5. Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi la famille dan les activités quotidiennes

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☒	☐

Untitled Section

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☒

2. Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☒	☐

3. Kemudahan soal-soal

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☒

4. Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

5. Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |

Untitled Section

1. Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☒ |

2. Gambar dan animasi terlihat jelas

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

3. Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

4. Komposisi dan kombinasi warna

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |

5. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☒ |

6. Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

7. Tampilan judul halaman menarik siswa

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

Questions Responses 36

Responses cannot be edited

Angket Penilaian Siswa

Petunjuk Pengisian:

- Lembar angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
- Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
- Pilihlah salah satu kolom pada setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban yang disediakan.
- Angket ini hanya untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi anda di sekolah.

Keterangan:

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

Nama Lengkap :

Tanaya Kanani Benedikta

1. Kecakupan latihan soal untuk memahami materi la famille dan dan les activités quotidiennes

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☒	☐

2. Respon jawaban atas jawaban benar salah pada soal

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☒

3. Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☒

4. Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

5. Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi la famille dan les activités quotidiennes

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☒ |

Untitled Section

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |

2. Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☒ |

3. Kemudahan soal-soal

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |

4. Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |

5. Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

Untitled Section

1. Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

2. Gambar dan animasi terlihat jelas

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

3. Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☒ |

4. Komposisi dan kombinasi warna

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☒ | ☐ | ☐ |

5. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

6. Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☒ |

7. Tampilan judul halaman menarik siswa

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☒ | ☐ |

LAMPIRAN III

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

Lampiran 1

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	5	83	90	92,2%	Sangat Baik
2	5				
3	4				
4	4				
5	5				
6	4				
7	5				
8	5				
9	4				
10	5				
11	5				
12	5				
13	5				
14	4				
15	5				
16	5				
17	4				
18	4				

Lampiran 2
SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

No. Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	4	63	80	78,7%	Baik
2	4				
3	3				
4	4				
5	5				
6	4				
7	4				
8	4				
9	3				
10	3				
11	3				
12	4				
13	4				
14	4				
15	5				
16	5				

Lampiran 3

SKOR ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN SISWA

No.	Nama	Komponen Instrumen Penilaian																
		Pembelajaran					Penyajian Materi					Pengoperasian Media						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7
1	FRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	FPA	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4
4	HYH	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4
5	HMA	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
6	JVY	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
7	JBS	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
8	LQIPN	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
9	MRABJG	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
10	NS	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4
11	NX	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3
12	OK	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4
13	PFS	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	5	4

14	AF	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
15	RSA	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	5	3	4	5
16	EKM	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	TKB	4	5	5	4	5	3	5	3	3	4	4	4	5	3	4	5	4
18	AM	3	5	5	5	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
19	DH	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
20	ER	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5
21	AEW	3	4	5	4	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5
22	DANI	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5
23	DSBW	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5
24	MEE	4	5	4	3	4	4	4	5	4	3	5	5	4	3	5	4	4
25	LS	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	5	4	4	3	5	4	4
26	AW	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
27	RRPNS	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5
28	PS	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	3
29	S	4	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	4
30	AL	3	4	5	4	3	5	5	5	5	5	3	3	4	4	5	-	-

LAMPIRAN IV

1. Surat Permohonan Izin Penelitian



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

PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Yogyakarta, 20 September 2018

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Hesti Meina Ulfah No. Mhs : 14204241013
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

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

“Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *Web* Pada Materi *La Famille* dan *Les Activités Quotidiennes* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Purworejo”

Lokasi Penelitian : SMA N 7 Purworejo

Waktu Penelitian : Oktober-November 2018

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Dwiyanto Djoko P, M. Pd
NIP. 196002021988031002

Pemohon,

Hesti Meina Ulfah
NIM : 14204241013



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

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

Nomor : 417/UN34.12/PP/2018
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

24 September 2018

Yth. Bupati Purworejo
c.q. Kepala Kantor Penanaman Modal dan
Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo
Jl. Jend. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo 54111

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

Nama : Hesti Meina Ulfah
NIM : 14204241013
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi : Pend. Bahasa Perancis - S1
Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web pada Materi
La Famille dan *Les Activités Quotidiennes* Untuk Meningkatkan
Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 7
Purworejo
Lokasi : SMA Negeri 7 Purworejo
Waktu Penelitian : 1 Oktober - 30 November 2018

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Kesubag. Pendidikan
Fakultas Bahasa dan Seni

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

Tembusan:

1. Kepala SMA Negeri 7 Purworejo
2. Mahasiswa yang bersangkutan



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

Yogyakarta, 25 September 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/9469/Kesbangpol/2018
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

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

di Semarang

Memperhatikan surat :

Dari : Kepala Sub Bagian Pendidikan Fakultas Bahasa dan Seni
 Universitas Negeri Yogyakarta
 Nomor : 417/UN34.12/PP/2018
 Tanggal : 24 September 2018
 Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal **"PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS WEB PADA MATERI LA FAMILLE DAN LES ACTIVITES QUOTIDIENNES UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA FRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 PURWOREJO"** kepada:

Nama : HESTI MEINA ULFAH
 NIM : 14204241013
 No HP/Identitas : 082136501114/3302176505960007
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
 Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
 Lokasi Penelitian : SMA Negeri 7 Purworejo, Provinsi Jawa Tengah
 Waktu Penelitian : 1 Oktober 2018 s.d 30 November 2018

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

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

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

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

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

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



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

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

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/8049/04.5/2018

- Dasar :**
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian ;
 2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 72 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah ;
 3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 18 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Provinsi Jawa Tengah.
- Memperhatikan :** Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 074/9469/Kesbangpol/2018 Tanggal : 25 september 2018 Perihal : Rekomendasi Penelitian

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

1. Nama : HESTI MEINA ULFAH
2. Alamat : Dusun Karangmangu Desa Panusupan Rt 07 Rw 01 Kec. Cilongok Kab.Banyumas
3. Pekerjaan : Mahasiswa

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS WEB PADA MATERI LA FAMILLE DAN LES ACTIVITÉS QUOTIDIENNES UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 PURWOREJO
- b. Tempat / Lokasi : SMA Negeri 7 Purworejo
- c. Bidang Penelitian : Fakultas Bahasa dan Seni
- d. Waktu Penelitian : 01 Oktober 2018 sampai 30 November 2018
- e. Penanggung Jawab : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti :
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

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

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 09 26 2018

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





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Proklamasi No. 2 Purworejo Kode Pos 54111
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : dpmpstsp.purworejo@gmail.com

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 562.42/313/2018

I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).

II. Menunjuk : 417/UN34.12/PP/2018 Tanggal 24 September 2018

III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- ❖ Nama : IESTI MEINA ULFAH
- ❖ Pekerjaan : MAHASISWA
- ❖ NIM/NIP/KTP/ dll. : 3302176503960007
- ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- ❖ Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
- ❖ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
- ❖ Alamat : PANUSUPAN, PANUSUPAN Kec. CILONGOK Kab. BANYUMAS
- ❖ No. Telp. : 082136501114
- ❖ Penanggung Jawab : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Ed.
- ❖ Maksud / Tujuan : Penelitian
- ❖ Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS WEB PADA MATERI LA FAMILLE DAN LES ACTIVITES QUOTIDIENNES UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 PURWOREJO
- ❖ Lokasi : SMA Negeri 7 Purworejo
- ❖ Lama Penelitian : 2 BULAN
- ❖ Jumlah Peserta : 1 orang

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala DINPMPTSP Kab. Purworejo, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Izin ini berlaku tanggal 27 September 2018 sampai dengan tanggal 27 November 2018.

Tembusan, dikirim kepada Yth :

1. Kepala Bappeda Kabupaten Purworejo;
2. Kepala Kesbangpol Kab. Purworejo;
3. Kepala DINDIKPORA Kabupaten Purworejo;
4. Kepala SMA Negeri 7 Purworejo;
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 27 September 2018

a.n. BUPATI PURWOREJO

KEPALA DINAS
PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN PURWOREJO



WIDYO PRAYITNO, SH.
Pembina Utama Muda
NIP. 19620227 198903 1 007



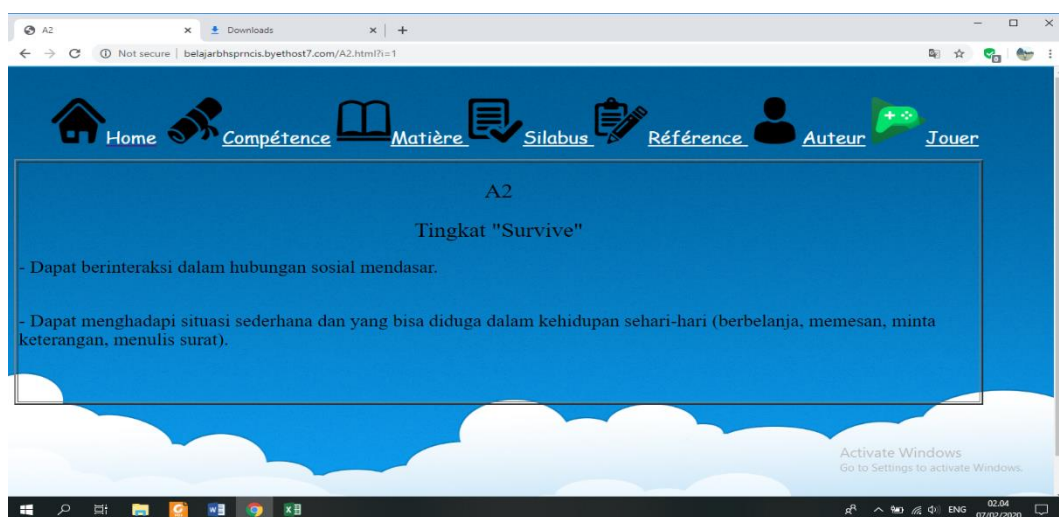
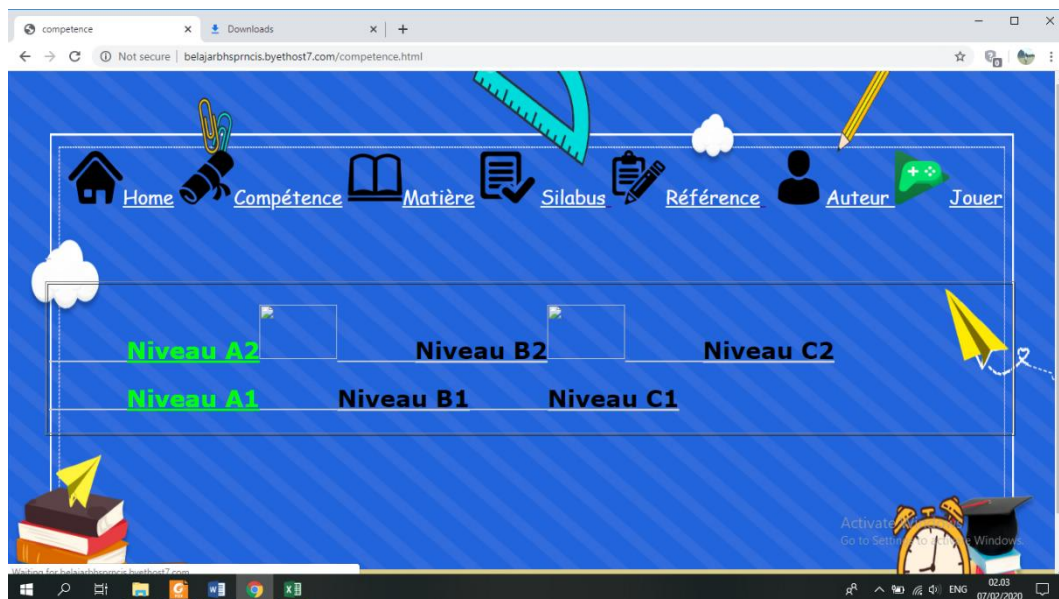
LAMPIRAN V

- 1. Tampilan Data**
- 2. Dokumentasi Penelitian**
- 3. Tabel Daftar Pustaka**

Lampiran 1

Tampilan Data





The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'silabus' and 'Downloads'. The URL is 'belajarhspncis.byethost7.com/Silabus.html'. The page has a blue header with navigation links: Home, Compétence, Matière, Silabus, Référence, Auteur, and Jouer. The main content area is titled '1. La Famille' and contains a table with the following information:

Kompetensi	: Membaca
Standar Kompetensi	: Memahami wacana tulis berbentuk teks sederhana tentang <i>la famille</i> .
Kompetensi Dasar	: 1. Mengidentifikasi bentuk dan temawacana tulis sederhana secara tepat. 2. Memperoleh informasi umum, informasi tertentu, dan atau rinci dari wacana tulis.
Indikator	: 1. Menentukan informasi dari wacana tulis. 2. Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis.

An 'Activate Windows' watermark is visible in the bottom right corner of the page content.

The screenshot shows the same web browser window, but the page content has changed to '2. Les Activités Quotidiennes'. The table contains the following information:

Kompetensi	: Membaca
Standar Kompetensi	: Memahami wacan tulis berbentuk teks sederhana tentang <i>les activités quotidiennes</i> .
Kompetensi Dasar	: 1. Mengidentifikasi bentuk dan wacana tulis sederhana secara tepat. 2. Memperoleh informasi umum, informasi tertentu, dan atau rinci dari wacana tulis.
Indikator	: 1. Menentukan informasi dari wacana tulis.

An 'Activate Windows' watermark is also visible in the bottom right corner of the page content.

auteur x Downloads x +

Not secure | belajarbhsprncis.byethost7.com/Auteur.html

Home Compétence Matière Silabus Référence Auteur Jouer

Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

02.03
07/02/2020

auteur x Downloads x +

Not secure | belajarbhsprncis.byethost7.com/Auteur.html

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.

Ahli Media

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

02.04
07/02/2020

auteur x Downloads x +

Not secure | belajarbhsprncis.byethost7.com/Auteur.html

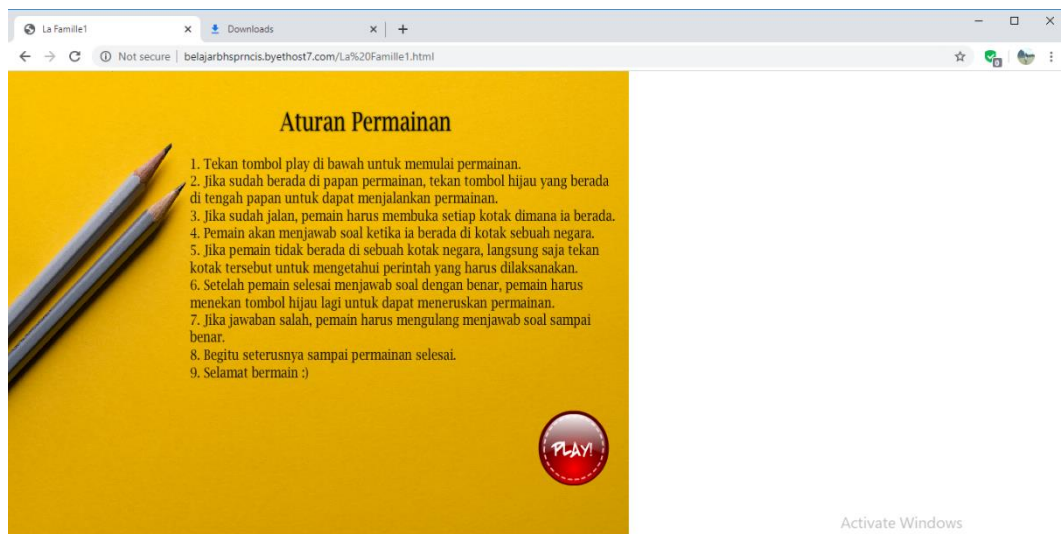
Ahli Media



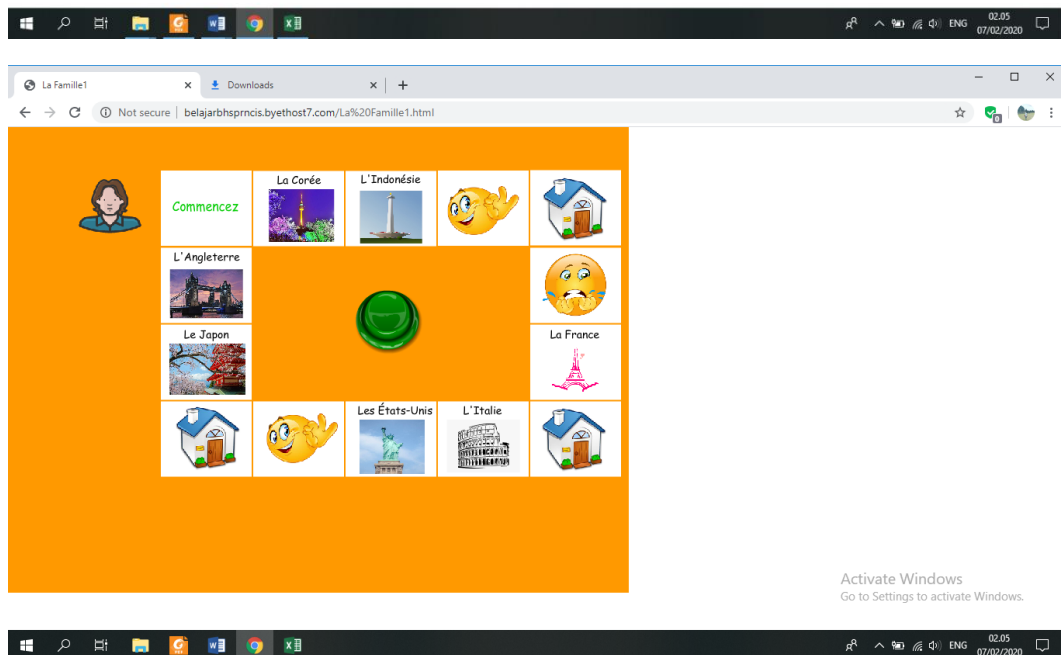
Herman, M.Pd.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

02.04
07/02/2020



Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.



Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Lampiran 2

Dokumentasi



Lampiran 3
Tabel Daftar Pustaka

Sumber	Dikutip pada halaman	Halaman di skripsi
Arsyad, Azhar. 2011. <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.	3, 7, 16-17, 26-30, 36, 75-76, 107	9, 11, 12, 14, 37
Dananjaya, Utomo. 2013. <i>Media Pembelajaran Aktif</i> . Bandung: Nuansa Cendekia.	165	16
Daryanto. 2013. <i>Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran</i> . Yogyakarta: Gavamedia.	8	12
Fathna, Fitriana Sarah. Pengembangan Web Internet Fisika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X. Skripsi. Yogyakarta: FMIPA UNY.	12	23
Fradani, Annisa Marsa Santi. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul dengan Media Permainan Monopoli. Skripsi. Yogyakarta : FBS UNY	23	18, 20
Ghazali, Syukur. 2013. <i>Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif</i> . Bandung : Refika Aditama.	207, 221-222	29, 31
Indriana, Dina. 2011. <i>Ragam Alat Bantu Media Pengajaran</i> . Yogyakarta : Diva Press.	15, 61	10, 36
Irwan, Dedek. 2017. Pengembangan Media Permainan (<i>Game</i>) Monopoli Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Skripsi. Banda Aceh : Fakultas Tarbiyah dan	16, 22	17, 21, 22

Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.		
Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2011. <i>Strategi Pembelajaran Bahasa</i> . Bandung: Remaja Rosdakarya.	246, 247, 289	28, 30, 35
Khairunnisa, Wardah. 2017. Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto. Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY.	24, 26, 40 , 54	23, 27, 36, 47
Lubis, Henny Zurika. Harahap Anita. 2014. “Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa”. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan. Sumatera Utara: FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.	381	18
Mulyatiningsih, Endang. 2011. <i>Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik</i> . Yogyakarta: UNY Press.		
Nurgiyantoro, Burhan. 2010. <i>Penilaian Pembelajaran Bahasa</i> . Yogyakarta: BPFE.	6, 254-267	34, 35
Rusman. Kurniawan, Deny. Riyana, Cepi. 2012. <i>Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.	265-266, 271, 291	24, 26, 27, 78
Sadiman, Arief. Rahardjo. Haryono, Anung. Rahardjito. 2012. <i>Media Pendidikan</i> . Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada.	6, 16, 17, 27, 27, 75, 78-80	9, 10, 13, 16, 17, 80
Setyadi, Yuli Priyanto. 2015. Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran Compréhension Écrite Bahasa Prancis Berbasis Macromedia Flash. Skripsi. Yogyakarta: FBS UNY.	20	29
Smaldino, Sharon E. Lowther, Deborah L. Russell, James D. 2012. <i>Instructional Technology And Media For Learning</i> . Terjemahan oleh Arif	89	66

Rahman. Jakarta: KENCANA Prenada Media Group.		
Sugiyono. 2017. <i>Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)</i> . Bandung: Alfabeta.	297	41
Sumiyati, Siti. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY. Tesis. Yogyakarta: Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.	87-89, 168-170	48, 49-51
Suprpto, Anis Nuryati. 2013. “Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA”. <i>Jurnal Ilmiah Guru</i> , 1, XVII, hlm. 37-41	40	20
Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. <i>Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian</i> . Bandung: CV Wacana Prima.	6, 7, 69-72	9, 10, 15
Tarigan, Henry Guntur. 2015. <i>Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa</i> . Bandung: Angkasa.	7, 9, 18-20, 23	29, 31, 32

**DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE EN FORME DU
JEU DU MONOPOLE BASÉ SUR LE SITE DU WEB POUR LA
COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES LYCÉENS DE LA
CLASSE XI**

Par:

Hesti Meina Ulfah

NIM. 14204241013

RÉSUMÉ

A. INTRODUCTION

Les progrès des technologies de l'information et de la communication ne sont pas évités dans la vie. Chaque innovation est créée pour apporter des facilités et des avantages de la vie humaine. Le développement de la technologie et de l'information peut procurer du support à l'apprentissage du français. Le français est l'une des langues étrangères qui est enseignée au lycée. Il existe quatre compétences linguistiques de français, ce sont la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale, et l'expression écrite. Parmi ces quatre compétences, la compétence de compréhension écrite est très importante et grâce à laquelle, les apprenants peuvent obtenir des informations, des messages, et le contenu du text. Pour que l'apprentissage puisse bien passer, on a parfois besoin du média de l'apprentissage.

Le média d'apprentissage est tout ce qui sert à transmettre les messages d'apprentissage du destinataire au destinataire. Les enseignants doivent prendre attention à l'utilisation. Grâce à l'utilisation du média d'apprentissage approprié, les enseignants peuvent clarifier le matériel d'apprentissage facilement. Le

processus d'apprentissage peut aussi bien passer et efficace de sorte que le but d'apprentissage peut être obtenu.

Basé sur des observations effectuées par le chercheur à SMA Negeri 7 Purworejo, l'enseignant utilise le tableau noir en tant que le média d'apprentissage. Parfois, elle utilise un écran LCD pour afficher du matériel ou des vidéos d'apprentissage. Les apprenants trouvent que l'apprentissage du français est moins intéressant avec ces médias. Pendant les activités de la compréhension écrite, les apprenants doivent interpréter mot à mot dans le dictionnaire d'*online*. Autre que ça, ils utilisent l'internet pour ouvrir *game online* et les médias sociaux, comme *facebook, twitter, Instagram, etc.*

Pour surmonter les obstacles dans l'apprentissage de la compréhension écrite, il est nécessaire d'utiliser le nouveau média d'apprentissage. L'un de média qui peut supporter l'apprentissage de la compréhension écrite est un jeu du monopole. Ce média fournit un jeu intéressant tout en donnant aux apprenants la possibilité d'apprendre. Ainsi, il peut attirer l'attention, susciter l'intérêt et la motivation des apprenants à apprendre, et surtout il peut améliorer la compréhension du français des apprenants.

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

1. De développer le jeu de la monopole basé sur le site du web pour la compétence de compréhension écrite des lycéens de la classe XI.

2. De savoir le niveau de faisabilité de jeu de la monopole basé sur le site du web pour la compétence de compréhension écrite des lycéens de la classe XI.

B. DÉVELOPPEMENT

Un média d'apprentissage est important pour supporter la transmission du matériel d'apprentissage aux apprenants. Le mot média se définit étymologiquement comme un moyen de médiateur. En utilisant un média d'apprentissage dans la classe, l'enseignant peut faire comprendre facilement les apprenants sur le sujet transmis. Arsyad (2011: 7) révèle que le média d'apprentissage est un outil utilisé pour transmettre ou fournir des informations ou des messages contenant des fins d'apprentissage. Miarso (dans Susilana & Riyana, 2009: 7) exprime que le média d'apprentissage est tout ce qui peut être utilisé pour transmettre des messages qui peuvent stimuler les pensées, les sentiments, l'attention et la volonté d'apprendre des apprenants.

Le média d'apprentissage offre beaucoup d'avantages. Selon Sadiman (2014: 16-17), les avantages d'utiliser le média d'apprentissage telles que: 1) expliquer la présentation de message, 2) surmonter les limites de l'espace, du temps, et du sens, 3) surmonter l'attitude passive des apprenants, et 4) surmonter les problèmes avec la capacité de fournir la même expérience et perception. Au choix du média d'apprentissage, il existe aussi quelques critères. Arsyad (2011: 75-76) explique qu'il y a six critères à considérer, ces sont: 1) il convient au but que l'on veut obtenir, 2) il faut soutenir le contenu de la leçon, 3) il faut

pratiquer, flexible, et durable, 4) les enseignants peuvent utiliser, 5) regroupement d'objectifs, et 6) le développement visuel doit remplir certaines conditions.

Dans cette recherche, le chercheur a développé le jeu du monopole comme média d'apprentissage. Raharjo et Muji (dans Irwan, 2017: 22) affirme que le jeu du monopole a plusieurs avantages, c'est-à-dire: 1) le processus de fabrication est simple, 2) on n'a pas besoin d'un grand espace pour placer, 3) les soins sont faciles, 4) le jeu est facile à porter et à déplacer, 5) le jeu est coloré, 6) le jeu a beaucoup de composants, 7) le jeu rend les joueurs heureux et curieux, et 8) le jeu est facile à utiliser. Le chercheur a développé le jeu du monopole basé sur le site du web pour la compétence de compréhension écrite.

Le web est une collection de pages qui présente du texte, des données, des images, des animations, des informations sonores, et des vidéos. Il peuvent être accessible par les réseaux internet. Selon Rusman (2012: 265-266), le média d'apprentissage basé sur le site du web possède un élément d'interactivité élevé, peut être un apprentissage amusant, et les apprenants peuvent se souvenir de plus de matière de la leçon. Le média peut aussi être utilisé partout et à tout moment sans contraintes du temps et de l'espace.

Cette recherche est une recherche et développement (*Research and Development*) avec le modèle de développement d'ADDIE qui développé par Dick et Carry. Il s'agit de cinq étapes de développement, ces sont: 1) l'analyse, 2) la planification, 3) le développement, 4) l'implémentation, et 5) l'évaluation.

1. L'étape d'analyse

a. L'analyse du programme

À cette étape, le chercheur identifie le standard de la compétence et la compétence de base de leçon de français pour la compréhension écrite. Basé sur cette identification, le chercheur a obtenu les matières à développer, ces sont “la famille” et “les activités quotidiennes”. Les sources de référence est obtenu du livre de *Le Mag*, du livre de conjugaison, et du dictionnaire français-indonésien.

b. L'analyse des apprenants

Le sujet dans cette recherche est les lycéens de la classe XI. Basé sur des observations effectuées à SMA N 7 Purworejo, les apprenants ont tendance à utiliser le dictionnaire d'*online* pour interpréter mot à mot. Pendant le processus d'apprentissage, certains apprenants sont moins attentifs. Les apprenants ont besoin du média d'apprentissage pour améliorer la motivation d'apprendre et aider à comprendre le matériel d'apprentissage du français dans la compétence de compréhension écrite.

c. L'analyse du média d'apprentissage

Le processus d'apprentissage du français à SMA N 7 Purworejo se déroule bien. Mais l'enseignant utilise le tableau noir en tant que le média d'apprentissage. Parfois, elle utilise un écran LCD pour afficher du matériel ou des vidéos d'apprentissage. Le chercheur veut développer un média d'apprentissage innovant, c'est le jeu du monopole basé sur le site du web.

2. L'étape de la planification du produit

a. La composition du matériel

Le chercheur compose la matière de “la famille” et “les activités quotidiennes”. Les matières contiennent de la grammaire, du vocabulaire, et des questions d'évaluation.

b. Le dessin de produit développé

Le dessin initial se compose de sept parties, telles que l'*home*, la compétence, le matière, le *silabus*, la référence, l'auteur, et jouer.

c. Créer le *flowchart*.

d. Créer le *story board*.

3. L'étape du développement

a. La création de jeu du monopole basé sur le site du web

Après avoir effectué le *flowchart* et le *story board*, les matières d'apprentissage avec le thème “la famille” et “les activités quotidiennes” se comprennent de la grammaire, du vocabulaire, du texte, et des questions d'exercice qui sont tous inclus dans la mise en page de multimédia. Le chercheur aussi ajoute le média qui nécessite des matières de soutien tels que: arrière-plan, animation, et l'arbre généalogique. Les matières sont téléchargés à partir de certains liens de *google*. En outre, le chercheur détermine la sélection des couleurs sur les medias. Le chercheur choisit le bleu comme couleur de base. Alors que le type de lettres utilisé est *comic sans* et *times new roman*.

Le chercheur utilise l'application d'Adobe Dreamweaver CS6 pour créer le web et l'application d'Adobe Flash CS6 pour créer le jeu du monopole. Le web est créé en écrivant du code *HTML* 1 à l'aide des outils disponibles sur Dreamweaver CS6. Ensuite, les fichiers du web est téléchargé à l'aide de l'application de FilleZilla. Ils peuvent être téléchargés après la création de l'*hosting*.

b. La création d'instrument d'évaluation

Les instruments d'évaluation sont destinés à l'expert en matériaux, l'expert en média, et aux apprenants. Ils utilisent l'enquête de Likert. Le numéro 1 représente très mal et le numéro 5 représente très bien.

c. La validation

Les résultats de jugement sur la qualité du média d'apprentissage en forme du jeu du monopole basé sur le web développé dans cette recherche sont les suivants.

1) Le jugement de la maîtrise de matériel

La validation de qualité des matières et du contenu du jeu du monopole est effectuée pour comprendre la faisabilité des matières utilisées. Cette évaluation est effectuée par le professeur du Département de Français d'UNY, Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. Le professeur a donné le pourcentage de 92,2%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « très bien ». Basés sur les résultats de l'évaluation du contenu des matières, le média est applicable dans

l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en français de la classe XI.

2) Le jugement de la maîtrise de média

Cette validation a été réalisée pour déterminer la qualité et la faisabilité du media d'apprentissage développés à partir de l'aspect de l'affichage. L'évaluation est effectuée par le professeur du Département de Français d'UNY, Herman, M.Pd. Le média du jeu du monopole basé sur le web a obtenu le pourcentage 78,7%. Ce pourcentage faisait partie dans la catégorie « bien » qui voulait dire que ce média était faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en français des apprenants de la classe XI.

4. L'étape d'implémentation

L'implémentation s'est effectuée au 28 Janvier à SMA N 7 Purworejo dont les 36 apprenants de la classe XI IBB. Il y a 3 aspects évalués, à savoir: les aspects de l'apprentissage, la presentation des matériaux et le fonctionnement des médias.

5. L'étape d'évaluation

Les résultats des évaluations des apprenants obtiennent le pourcentage 80,7% pour l'aspect d'apprentissage, 81,4% pour l'aspect de la presentation des matériaux, et 84,2% pour l'aspect du fonctionnement médias. Le pourcentage moyen de ces trois aspects était 82,1% faisant partie dans la catégorie « fortement d'accord ». En considérant ces résultats, on peut conclure que les

apprenants sont fortement d'accord si on utilise le jeu du monopole basé sur le web dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite en français.

C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Cette recherche est une recherche et développement (R&D) qui produit un jeu du monopole basé sur le site du web de www.belajarbhsprncis.byethost7.com. Les thèmes sont “*la famille*” et “*les activités quotidiennes*”. Selon les résultats de la recherche, ce média est faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI. La qualité du jeu du monopole développé est déterminée par l'aspect de faisabilité du contenu et de la matière pédagogique ainsi que la qualité du média. La validation de l'aspect du contenu étant effectuée par la maîtrise du matériel a obtenu le pourcentage de 92,2% dans la catégorie « très bien ». La validation de l'aspect de faisabilité du média menée par la maîtrise du média a obtenu le pourcentage de 78,7% dans la catégorie « bien ». Les évaluations sont également basées sur les réponses des 36 apprenants. Ces évaluations ont obtenu 81,4% pour l'aspect de la présentation des matériaux, et 84,2% pour l'aspect du fonctionnement des medias. Le pourcentage moyen de ces trois aspects était 82,1%. Et cela signifie que ce jeu appartient à catégorie « fortement d'accord » de la part des apprenants.

En considérant tous ceux que nous avons présentés, nous pouvons donner des recommandations suivantes.

1. On pourrait développer des matières qui sont pertinentes aux nouvelles matières
2. Il faudrait composer des exercices plus diversifiés et plus variés.
3. On a besoin de la disposition sur le média pour que l'affichage à l'écran ne pose aucun problème lorsqu'il est utilisé par un *smartphone* doté d'un petit écran.