PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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

Disusun Oleh:
M. Reza Abdulloh
NIM 13204241001

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO

Disusun oleh:
M. Reza Abdulloh
NIM. 13204241001

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang Bersangkutan,

Yogyakarta, 6 April 2018

Dosen Pembimbing

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

NIP. 197303302002122001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO

Disusun oleh:
M.Reza Abdulloh
NIM 13204241001

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada tanggal 27 April 2018

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Penguji Utama	.....	.....
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.	Sekretaris	.....	14-05-2018
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.	Ketua Penguji	.....	17-05-2018

Yogyakarta, 21 Mei 2018
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.
NIP. 195712311983032004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	M. Reza Abdulloh
NIM	:	13204241001
Jurusan	:	Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas	:	Bahasa dan Seni
Judul	:	"Pengembangan Aplikasi Android Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri. Sepanjang pengetahuan penulis, skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis orang lain atau digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain serta diterbitkan orang lain, terkecuali pada bagian-bagian tertentu yang penulis gunakan sebagai sumber penulisan. Pernyataan ini penulis buat dengan penuh kesadaran dan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ternyata tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 5 April 2018

Penulis

M. Reza Abdulloh
NIM. 13204241001

Motto

Teruslah tersenyum, karena hidup itu indah dan ada banyak hal yang bisa disyukuri.

“ Marilyn Monroe**”**

Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis.

“Aristoteles ”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Orang Tua:

Untuk ibu Aeniroh tercinta yang selalu memberikan do'a serta selalu bersabar dalam mendengarkan keluh kesah, serta almarhum abah Nurochman.

Untuk Keluarga Besar:

Untuk adik dan kakak saya Issi Meida Septiani, Heri Iskandar, Imam Muzaki, Aris Hakim, dan Noval Nurdin yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan kewajiban pendidikan saya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, Penulisan Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Pada Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto " dapat disusun sesuai harapan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagaian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas oleh bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pendidikan di kampus ini.
2. Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Nuning Catur Sri Wilujeng, , S Pd., M.A, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, membimbing dan memberikan motivasi hingga terselesainya penulisan skripsi.
5. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd, selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap media pembelajaran.
6. Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd, selaku ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap media pembelajaran.

7. Widiarti, S.Pd. selaku guru Bahasa Prancis di SMA Negeri 4 Purwokerto yang sangat membantu saya dalam penelitian ini.
8. Kepala sekolah dan Siswa-siswi kelas IX IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto, yang telah bersedia membantu saya dalam penelitian ini.
9. Dika Agien Baehaqi, Zalsagiant Septiana S.Pd, Mas Rohman, Alvi Fikri Radyan S.Pd, I Komang Soni Anggarika yang sangat berjasa membantu saya dalam penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman *Chez Nous* dan teman-teman Pendidikan Bahasa Prancis Angkatan 2013 yang telah memberikan semangat dan motivasi.
11. Teman-teman kos wisma Lucia yang selalu mendukung dalam mengerjakan skripsi ini
12. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, 5 April 2018
Penulis

M. Reza Abdulloh
NIM. 13204241001

viii

7. Widiarti, S.Pd. selaku guru Bahasa Prancis di SMA Negeri 4 Purwokerto yang sangat membantu saya dalam penelitian ini.

DAFTAR ISI

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 xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
ABSTRAK xv
EXTRAIT xvi

BAB I. PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah..... 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
BAB II. KAJIAN TEORI 9
A. Deskripsi Teoritik 9
1. Pembelajaran..... 9
2. Media Pembelajaran 11
a. Pengertian Media Pembelajaran..... 11
b. Jenis Media Pembelajaran 13
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 15
3. Mobile Learning 19

4. Android 22
5. Keterampilan Menyimak 24
B. Penelitian Yang Relevan 27
C. Kerangka Berfikir 28
BAB III. METODE PENELITIAN 31
A. Jenis Penelitian 31
B. Prosedur Pengembangan Penelitian 32
C. Tempat dan Waktu Penelitian 34
D. Subjek Penelitian 35
E. Teknik Pengumpulan Data 35
F. Instrumen Penelitian 35
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46
A. Hasil Penelitian 46
B. Pembahasan 77
C. Keterbatasan Penelitian 81
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN 82
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 87

RESUMÉ 142

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media..... 36
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi 38
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru..... 39
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Siswa 42
Tabel 5. Skor Penilaian 43
Tabel 6. Pedoman Konversi Skor Skala Lima 44
Tabel 7. Kompetensi Dasar 48
Tabel 8. Rekapitulasi Skor Penilaian Ahli Materi 65
Tabel 9. Rekapitulasi Skor Penilaian Ahli Media..... 67
Tabel 10. Rekapitulasi Skor Penilaian Setiap Siswa..... 75
Tabel 11. Rekapitulasi Skor Penilaian Keseluruhan Siswa 76
Tabel 12. Rekapitulasi Skor Penilaian Guru 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Perkembangan *Smarthphone* di Kawasan Asia Pasifik 5

Gambar 2. Data Jenis Perangkat dan Jenis Internet *Browser* yang Digunakan untuk Browsing 5

Gambar 3. Hubungan Antarkomponen dalam Pembelajaran 12

Gambar 4. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research & Development 31

Gambar 5. Tahapan Proses Pengembangan Media 34

Gambar 6. *Flowchart* Struktur Produk 49

Gambar 7. *Screen Preface* Media Pembelajaran 50

Gambar 8. *Screen* Menu Utama Media Pembelajaran 51

Gambar 9. *Screen* Menu *L'introduction* 52

Gambar 10. *Screen* Menu *La Compétence* 53

Gambar 11. *Screen* Menu *Le Matériel* 54

Gambar 12. *Screen* Materi *L'arbe Généalogique* 54

Gambar 13. *Screen* Materi *Le Vocabulaire* 55

Gambar 14. Tombol Dalam *Screen* Materi *Vocabulaire* 56

Gambar 15. *Screen* Materi *Les articles Indéfinis et Définis* 56

Gambar 16. *Screen* Materi *L'adjectif Possessif* 57

Gambar 17. *Screen* Menu *L'exercice* 58

Gambar 18. *Screen* Latihan Soal 1 59

Gambar 19. *Screen* Skor Latihan Soal 1 59

Gambar 20. *Screen* Latihan Soal 2 60

Gambar 21. *Screen* Kunci Jawaban Latihan Soal 2 61

Gambar 22. *Screen* Latihan Soal 3 62

Gambar 23. *Screen* Kunci Jawaban Latihan Soal 3 62

Gambar 24. *Screen* Menu *Le Profil* 63

Gambar 25. *Screen* Menu *Le Quitter* 63

Gambar 26. Diagram Hasil Rekapitulasi Ahli Materi 65

Gambar 27. Diagram Hasil Rekapitulasi Ahli Media 67

Gambar 28. *Screen Splashscreen* 69

Gambar 29. *Screen* Menu Utama Sebelum dan Sesudah Revisi 69

Gambar 30. *Screen L'introduction* Sebelum dan Sesudah Revisi 70

Gambar 31. *Screen La Compétence* dalam Bahasa Prancis Sebelum dan Sesudah Revisi 71

Gambar 32. *Screen La Compétence* dalam Bahasa Indonesia Sebelum dan Sesudah Revisi 71

Gambar 33. *Screen Vocabulaire* Bahasa Indonesia Sebelum dan Sesudah Revisi 72

Gambar 34. *Screen* Latihan Soal 3 Sebelum Revisi 72

Gambar 35. *Screen* Latihan Soal 3 Sesudah Revisi 73

Gambar 36. *Screen Screen* Skor Penilaian Latihan Soal 1 Sebelum dan Sesudah Revisi 73

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian 88
Lampiran 2. Surat Rekomendasi Penelitian Kasubangpol 89
Lampiran 3. Surat Rekomendasi Penelitian dari Jawa Tengah 90
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 92
Lampiran 5. Surat Rekomendasi Ahli Media 93
Lampiran 6. Surat Rekomendasi Ahli Materi 94
Lampiran 7. Angket Ahli Materi 95
Lampiran 8. Angket Ahli Media 99
Lampiran 9. Angket Guru 103
Lampiran 10. Angket Siswa 107
Lampiran 11. *Storyboard* 111
Lampiran 12.Materi dan Soal 120
Lampiran 13. Silabus Guru 128
Lampiran 14. Presensi Siswa 136
Lampiran 15. Hasil Analisis Angket Ahli Materi 137
Lampiran 16. Hasil Analisis Angket Ahli Media..... 138
Lampiran 17. Hasil Analisis Angket Guru 139
Lampiran 18. Hasil Analisis Angket Siswa 140
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian 141

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO

Oleh:
M. Reza Abdulloh
13204241001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada keterampilan menyimak siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto dan (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan menurut Sugiyono. Prosedur pengembangan ini terdiri dari enam tahapan yaitu : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba produk. Sumber data / subjek penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis dan 33 siswa kelas XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto. Data diperoleh melalui angket tertutup dengan skala *Likert.* Data yang diperoleh kemudian dianalisi secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini berupa (1) pengembangan media pembelajaran berbasis android pada keterampilan menyimak siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto menggunakan *Appinventor2,* (2) Penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,52 yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak. Sementara Penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori Layak. Uji coba yang dilaksanakan pada siswa kelas XI mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,16 yang termasuk dalam kategori Layak, sedangkan penilaian media oleh guru bahasa Prancis memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,63 termasuk dalam kategori Layak.

Kata kunci : aplikasi android, keterampilan menyimak, R&D, bahasa Prancis

LE DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS ANDROID SUR LA COMPREHENSION ORALE FRANÇAIS DANS LA CLASSE XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO

Par:
M. Reza Abdulloh
13204241001

ÉXTRAIT

La recherchè vise à dè : (1) développer un support pédagogique basé sur les androïdes de capacité d'écoute des élèves de SMA Negeri 4 Purwokerto de niveau XI et (2) de connaître la faisabilité des supports pédagogique développé.

Cette recherche est une recherche et développement (R & D) utilisé un modèle de développement selon Sugiyono. La procédure de développement comprend six étapes: (1) potentiel et problème, (2) collecte d'informations, (3) conception du produit, (4) validation d'expert, (5) révision du produit, (6) essai du produit. Les sources de données / le sujet de la recherchè sont des experts en matériaux, des experts des médias, des enseignants de français et 33 étudiants de la classe XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto. Données obtenues à l'aide d'un questionnaire fermé avec l'échelle de *Likert* sont analysées quantitatif et qualitatif.

Les résultats de cette étude sont (1) le développement de médias d'apprentissage basés, sur android, de compétence d'écoute des étudiants de SMA Negeri 4 Purwokerto en utilisant *Appinventor2*, (2) L'évaluation de faisabilité réalisée par les experts matériels a obtenu une valeur moyenne de 4,52, alors que l'évaluation de faisabilité menée par les experts des médias a obtenu une note moyenne de 4 inclus dans la catégorie Éligibles. Les essais menés auprès d'élèves de 11e année ont obtenu une note moyenne de 4,16 qui fait partie de la catégorie des élèves admissibles, tandis que les évaluations des médias par les enseignants de français ont obtenu une note moyenne de 4,63 qui fait partie de la catégorie des élèves admissibles.

Mots clés : application android, la comprehension orale, R&D, la langue francais

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain, baik itu menggunakan bahasa verbal maupun bahasa non verbal. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia lebih sering menggunakan bahasa verbal untuk berkomunikasi, baik untuk mengungkapkan gagasan, ide, ekspresi, maupun menyampaikan informasi kepada orang lain. Dengan kata lain bahasa tidak pernah lepas dari kehidupan manusia.

Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya adalah aspek teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat menyebabkan semakin terbukanya interaksi antarnegara dari belahan bumi yang satu dengan belahan bumi yang lainnya, sehingga memungkinkan interaksi antarnegara semakin lebih intensif dan mudah. Indonesia merupakan salah satu negara yang tidak terlepas dari arus globalisasi, hal ini menuntut masyarakat Indonesia untuk memiliki kemampuan yang kompetitif dalam segala bidang, salah satunya dalam bidang bahasa. Dunia pendidikan, menjadi sarana yang digunakan masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa, baik bahasa daerah maupun bahasa asing.

Pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pengembangan media dalam bidang pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Saat ini proses pembelajaran di kelas masih banyak berpusat pada guru atau "*teacher centered learning*", sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional

(Sisdiknas) No.20/2003 Bab I pasal 1 ayat 1 berbunyi “Yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri” secara teoritis bisa disebut pembelajaran lebih terpusat pada peserta didik.

Pembelajaran dalam model ini mengubah peranan guru yang mendominasi kelas menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru dituntut sekurang-kurangnya mampu menggunakan alat dan media yang disediakan oleh sekolah. Selain itu guru juga dituntut kreatif dalam menemukan atau menciptakan macam-macam media yang bisa memacu peserta didik dalam belajar. Pemilihan media juga perlu diperhatikan agar sesuai dan tepat dengan materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Seiring dengan kemajuan zaman, perangkat yang dipakai sebagai media pembelajaran saat ini sangatlah bervariasi dan memiliki keunggulannya masing-masing. Contohnya media berbasis audio, visual, audio-visual, komputer, dan lain-lain. Materi pembelajaran akan lebih mudah diterima dan dimengerti jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik, terutama pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa asing.

Pembelajaran bahasa asing di Indonesia dilaksanakan oleh lembaga formal maupun non-formal, seperti universitas, sekolah, lembaga kursus bahasa asing, dan lain-lain. Salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas atau yang setingkatnya adalah bahasa Prancis. Seperti halnya bahasa Inggris, dalam

bahasa Prancis juga terdapat 4 keterampilan, yaitu menyimak (*Compréhension Orale)*, berbicara (*Expression Orale)*, membaca *(Compréhension Écrite)*, dan menulis (*Expression Écrite)*. Menyimak merupakan keahlian yang difokuskan dalam memahami suatu informasi secara langsung, namun seringkali masih dianggap sebelah mata dan sukar dipahami dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Padahal, lebih dari 45% komunikasi sehari-hari difokuskan pada *listening*, 30% untuk *speaking*, 16% untuk *reading*, dan hanya 9% untuk *writing* (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013:230).

Salah satu sekolah yang menjadikan bahasa Prancis sebagai mata pelajaran adalah SMA Negeri 4 Purwokerto, namun sayangnya, minat peserta didik SMA Negeri 4 Purwokerto terhadap mata pelajaran bahasa Prancis masih terbilang rendah. Hal ini terlihat di kelas XI, dari sepuluh kelas yang ada di kelas XI hanya dua kelas yang mengikuti mata pelajaran bahasa Prancis dikarenakan bahasa Prancis masih menjadi mata pelajaran peminatan, bukan menjadi pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik.

Penyebab peserta didik kesulitan dalam bahasa Prancis adalah memahami audio dalam bahasa Prancis, baik berupa dialog atau teks. Salah satu faktornya adalah kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik kurang aktif dan kreatif di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Prancis SMA Negeri 4 Purwokerto terkait penggunaan media pembelajaran bahasa Prancis di kelas pada dasarnya sudah dilaksanakan, namun masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti penggunaan power point.

Selain itu, pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Prancis masih jarang sekali digunakan, walaupun terdapat beberapa peserta didik sudah menggunakan *smartphone* hanya untuk menggunakan *google translate,* namun belum memanfaatkannya secara maksimal. Para peserta didik lebih cenderung manfaatkan *smartphone* hanya sebagai media hiburan, baik untuk bermain *game* maupun media sosial daripada memanfaatkannya untuk media belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan guna mengatasi permasalahan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membuat peserta didik aktif dalam kelas.

Smartphone berbasis android sendiri merupakan telepon genggam pintar berbasis sistem operasi android yang memiki kemampuan yang hampir setara dengan perangkat komputer atau PC. Dalam *smartphone* android terdapat aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan pengolahan data ataupun kegiatan-kegiatan lain seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data.

Saat ini Indonesia menjadi salah satu negara terbesar pengguna *smartphone* di Asia. Menristekdikti menyebutkan angka pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang. Menurut data *Emarketer* pada akhir tahun 2015 pengguna *Smarthphone* di Indonesia mencapai 55 juta pengguna dengan penetrasi pertumbuhannya mencapai 37,1 %. Diprediksi di tahun 2017 lalu mencapai 74,9 juta pengguna dan bukan tidak mungkin akan meningkat setiap tahunnya. Hal ini dilatarbelakangi oleh semakin terjangkaunya harga *smarthphone* dan semakin luasnya akses internet sehingga meningkatkan

penjualan *smarthphone*, terutama yang berbasis sistem operasi *android*. Grafik perkembangan smartphone di kawasan Asia Pasifik ditunjukkan pada Gambar 1.

Smartphone Users and Penetration in Asia-Pacific, by Country, 2014-2019
millions and % of mobile phone users

	2014	2015	2016	2017	2018	2019
Smartphone users (millions)						
China*	482.7	525.8	563.3	599.3	640.5	687.7
India	123.3	167.9	204.1	243.8	279.2	317.1
Indonesia	44.7	55.4	65.2	74.9	83.5	92.0
Japan	46.2	51.8	55.8	58.9	60.9	62.6
South Korea	32.2	33.6	34.6	35.6	36.5	37.0
Philippines	21.8	26.2	29.9	33.3	36.5	39.2
Vietnam	16.6	20.7	24.6	28.6	32.0	35.2
Thailand	15.4	17.9	20.0	21.9	23.4	24.8
Taiwan**	15.1	16.4	17.2	17.8	18.3	18.6
Australia	13.5	14.6	15.4	16.0	16.5	16.8
Malaysia	8.9	10.1	11.0	11.8	12.7	13.7
Hong Kong	4.4	4.8	5.0	5.2	5.3	5.4
Singapore	3.8	4.0	4.2	4.3	4.4	4.6
New Zealand**	2.3	2.7	2.9	3.1	3.2	3.3
Other	57.1	72.1	86.6	100.4	113.3	125.4
Asia-Pacific	**888.0**	**1,023.9**	**1,139.8**	**1,254.7**	**1,366.3**	**1,483.4**

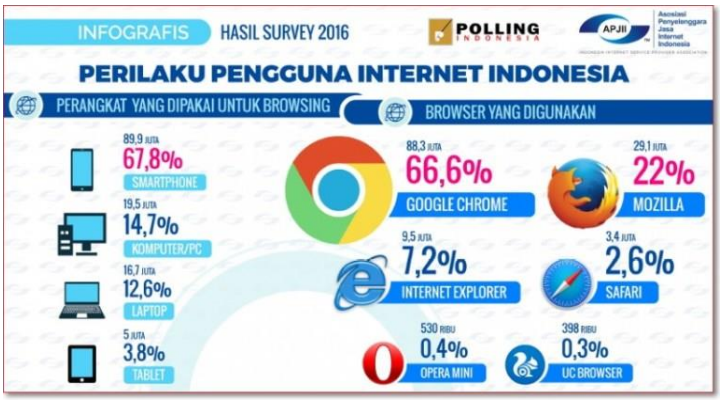
Smartphone user penetration (% of mobile phone users)						
Singapore	83.1%	85.2%	86.3%	87.2%	88.0%	88.9%
Taiwan**	77.5%	83.1%	86.8%	89.3%	91.3%	92.5%
South Korea	79.5%	82.3%	84.3%	86.0%	87.6%	88.4%
Hong Kong	76.6%	80.7%	84.0%	85.9%	87.2%	88.3%
Australia	74.3%	78.4%	81.0%	82.6%	83.6%	84.3%
New Zealand**	65.2%	74.3%	79.0%	81.5%	83.0%	83.9%
China*	48.1%	50.9%	53.3%	56.0%	59.3%	63.3%
Japan	44.0%	48.9%	52.4%	55.1%	56.9%	58.4%
Malaysia	42.6%	46.6%	49.2%	51.3%	54.3%	57.3%
Thailand	34.9%	39.2%	42.8%	45.8%	48.1%	50.0%
Indonesia	32.6%	37.1%	40.4%	43.2%	45.4%	47.6%
Philippines	32.0%	36.6%	40.0%	43.1%	46.1%	48.4%
Vietnam	30.4%	36.2%	41.5%	46.8%	50.9%	54.6%
India	21.2%	26.3%	29.8%	33.4%	36.0%	39.0%
Other	20.9%	24.8%	28.0%	30.7%	32.7%	34.3%
Asia-Pacific	**37.3%**	**40.8%**	**43.6%**	**46.2%**	**48.7%**	**51.5%**

*Note: individuals of any age who own at least one smartphone and use the smartphone(s) at least once per month; *excludes Hong Kong; **forecast from Nov 2015*
Source: eMarketer, July 2015

193860 www.eMarketer.com

Gambar 1: Grafik perkembangan smartphone di kawasan Asia Pasifik (www.emarketer.com).

Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang Data Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2016, lebih dari 68,7% atau 89,9 juta orang menggunakan *smarthphone* untuk melakukan *browsing* internet dibandingkan dengan perangkat lainnya. Seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2: Data jenis perangkat dan jenis internet *browser* yang digunakan untuk *browsing* (www.apjii.or.id)

Dari permasalahan yang telah disebutkan, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan melatih kemandirian siswa dalam belajar melalui "Pengembangan aplikasi Android untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto". Pemilihan pengembangan media aplikasi berbasis android ini sendiri dikarenakan semakin banyak peserta didik yang menggunakan *smarthphone* android dan kemudahan yang dapat dibawa ke mana saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada deskripsi latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Proses pembelajaran di dalam kelas masih berpusat pada guru atau *teacher centered learning.*
2. Penggunaan *smartphone* dikalangan remaja hanya sebagai media hiburan dan belum maksimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran di SMA Negeri 4 Purwokerto pada mata pelajaran bahasa Prancis, khususnya.

C. Batasan Masalah

Melihat beberapa permasalahan yang timbul, dilakukan pembatasan yang bertujuan agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, sehingga ruang lingkup pada penelitian ini yaitu kelayakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas maka dirumuskan beberapa permasalahan yang dibahas pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian adalah sebegai berikut :

1. Pengembangan aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik: Diharapkan dengan adanya media pembelajaran aplikasi berbasis android dapat memberikan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi menyimak bahasa Prancis.

b. Bagi Guru: Adanya model media pembelajaran yang baru, dapat digunakan guru maupun pengajar untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Prancis.
c. Bagi sekolah: Memberikan wawasan baru tentang media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran

Pendidikan merupakan bagian penting dalam suatu bangsa, lewat pendidikan dapat dijadikan jalan untuk mencapai kesuksesan dan kemajuan dalam mengelola perilaku yang lebih gemilang (Takdir, 2012:16). Pendidikan juga diakui sebagai solusi untuk membentuk pribadi manusia yang cerdas secara intelektual dan memiliki suatu keterampilan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perilaku belajar dan perilaku mengajar saling berkaitan.

Belajar memiliki pengertian sebagai aktivitas sadar dan disengaja manusia untuk memperoleh perubahan perilaku. Menurut Arsyad, (2011:1) "belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya". Witherington dalam Rusman, dkk., (2012:8) mengemukakan bahwa, "belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang menginvestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan". Sedangkan mengajar ialah proses penyampaian pengetahuan kepada peserta didik dengan tujuan supaya peserta didik bisa atau menguasai hal yang diajarkan. Menurut Rusman, dkk., (2012:17), "mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas dalam rangka menciptakan suatu situasi atau kondisi belajar siswa yang kondusif". Selanjutnya Howard dalam Istiyanto (2011:32), menyatakan

bahwa, “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*.”

Definisi ini menekankan pada kegiatan mengajar sebagai suatu proses membimbing dan mengarahkan peserta didik agar dapat belajar. Guru berusaha untuk memberikan bantuan termasuk memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan potensinya yang mencakup potensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Guru aktif pada perannya sebagai pengajar, pendidik, pelatih, dan pembimbing.

Dalam proses pembelajaran peserta didik dan guru merupakan komponen penting terjadinya situasi pembelajaran, peserta didik berperan sebagai pelaku utama sedangkan guru memiliki peran sebagai fasilitator. Proses interaksi antara peserta didik dan guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan kompetensi pembelajaran.

Menurut Rusman, dkk. (2012 :15), “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi”. Abidin (2013:3) menyatakan bahwa, “Pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan oleh guru agar peserta didik belajar”. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *educatif* antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004:28).

Proses pembelajaran yang didominasi oleh guru adalah sebuah proses pemasungan terhadap segala potensi yang dimiliki peserta didik (Abidin, 2013:3). Oleh sebab itu pentingnya proses interaksi antara peserta didik dan guru tersebut sangat berpengaruh pada jalannya proses pembelajaran. Apabila interaksi antara peserta didik dan guru berjalan dengan lancar, maka akan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di dalam kelas.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang dilakukan dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *educatif* antara dua pihak, yaitu guru dan peserta didik

2. Media Pembelajaran

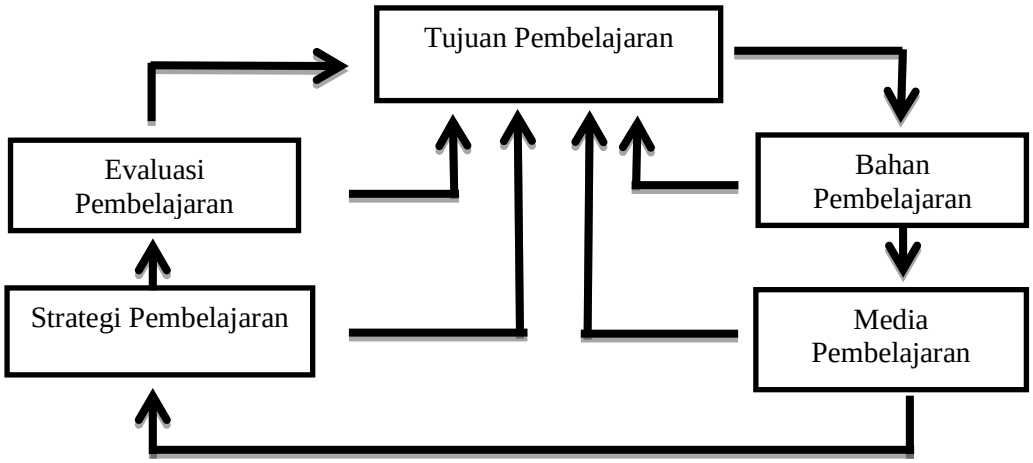
a. Pengertian

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari dari kata 'medium' yang secara harfiah berarti 'perantara' yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)" (Heinich dalam Rusman, dkk. 2012:169),. Sedangkan *Association of Education and Communication Technology* (AECT) dalam Arsyad (2014:3) memberi batasan bahwa, "media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi".

Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa "Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran". Miarso dalam Rusman, dkk. (2012:170) menyimpulkan bahwa, "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali". Pada dasarnya media pembelajaran merupakan wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran (Rusman, dkk., 2012:170).

Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, alat, media pembelajaran, dan atau sumber belajar yang lain. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri, komponen-komponen tersebut terlihat pada Gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3: Hubungan antarkomponen dalam pembelajaran (Rusman, dkk, 2012:41)

Dari beberapa pengertian para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-

pesan yang mengandung unsur-unsur pengajaran sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan peserta didik untuk lebih giat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Telah banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran, banyak aspek yang membuat media digolongkan dalam beberapa kelompok, baik aspek fisiknya maupun aspek panca inderanya. Menurut Suprihatiningrum (2012:321) media pembelajaran dibagi tiga macam, yaitu:

1) Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara.
2) Media visual adalah media yang menampilkan gambar diam.
3) Media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Kemp & Dalton dalam Arsyad (2014:39) mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu : (1) media cetak, (2) media pajang, (3) *overhead transparancies* , (4) rekaman *audiotape*, (5) seri slide dan film *strips*, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Rusman, dkk. (2012:63) menyebutkan terdapat lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

2) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah kaset audio, siaran radio *compact disk, mp3,dan telephone*.
3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*)
4) Media Kelompok Penyaji, yakni sebagaimana diungkapkan Donal T. Tosti dan John R. Ball dikelompokan ke dalam tujuh jenis, yaitu: (i) kelompok kesatu: grafis, bajan cetak, dan gambar diam; (ii) kelompok kedua: media proyeksi diam; (iii) kelompok ketiga: media audio; (iv) kelompok keempat: media audio; (v) kelompok kelima: media gambar/film; (vi) kelompok keenam: media televisi; dan (vii) kelompok ketujuh: multimedia.
5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukuranya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan.

Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

Dari penjelasan beberapa ahli tentang jenis media pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu (1). media audio, (2) media visual, dan (3). media audio visual. Namun terbagi menjadi bagian-bagian terkecil sesuai dengan bentuk dan fungsinya.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki fungsi penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama dalam membantu peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran harus bisa menumbuhkan minat dan memotivasi belajar peserta didik sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran. Yunus dalam Asyad (2014:16) mengemukakan bahwa, “media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman.”

Daryanto (2009:8) mengemukakan fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (Guru) menuju penerima (siswa). Menurut Suprihatiningrum (2012:316-317) media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

1) Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut;
2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk lebih giat belajar;

3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pelajaran dan orang lain;
4) Fungi kompensatori, mengakomodai peserta didik yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal;
5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik;
6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam memproses pembelajaran.

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Kusnandi dan Sutjipto (2013:20) mengungkapkan tiga fungsi utama media, yaitu:

1) Memotivasi minat atau tindakan.
2) Menyajikan informasi
3) Memberi instruksi

Selanjutnya manfaat media pembelajaran telah banyak dibahas oleh para ahli. Menurut Rusman, dkk. (2012: 172), manfaat pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasi tujuan pembelajaran lebih baik.
3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melaui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan Susilana dan Riyana (2008:10) menyatakan bahwa terdapat lima manfaat media pembelajaran, yaitu :

1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Sudjana & Rivai dalam dalam Asyad (2014:24) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan menguasai dan mencapaim tujuan pembelajaran;

3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Arsyad (2014:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2) Memperbesar perhatian peserta didik.
3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Kesimpulan dari penjelasan beberapa ahli bahwa fungsi media pembelajaran yakni sebagai pembawa informasi untuk memotivasi belajar peserta didik dan menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan tampilan yang menarik dari media yang digunakan. Sementara manfaat dari media pembelajaran adalah memperjelas pesan yang disampaikan dengan mengurangi verbalisme dan mendorong peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik sehingga membuat pembelajaran dalam kelas tidak monoton.

3. *Mobile Learning*

Pembelajaran berbasis *mobile* lebih dikenal sebagai *mobile learning* atau *m-learning* yang identik dengan penggunaan perangkat kecil yang mudah dibawa, seperti laptop, *smarthphone, tablet, Personal Digital Assistant* (PDA) (Ikhsan:2017:36). Menurut Ally (2004:1) *m-learning* adalah penyampaian materi pembelajaran elektronik menggunakan peralatan komputasi *mobile*. Penggunaan perangkat *mobile* sangat fleksibel dan bisa digunakan di mana saja karena didukung dengan baterei sebagai sumber daya perangkat. Darmawan (2013:15) menyatakan terdapat alasan-alasan pokok yang menjadi dasar dari *mobile learning*, yaitu:

a. dapat digunakan kapan pun dan di mana pun dalam jaringan/luar jaringan.
b. cakupan luas, dapat menggunakan jaringan seluler komersial sendiri tanpa harus membangun sendiri karena jaringannya tersedia di mana-mana.
c. dapat terintegrasi dengan sistem yang ada, baik *e-learning*, media sosial, maupun sistem informasi akademik.

Woodil (2010:33) menjelaskan sistem dalam *mobile learning* terdiri dari berbagai jenis perangkat yang terkoneksi dengan berbagai jenis jaringan antara lain:

a. *Mobile Phone*
b. *Personal digital assistents (PDA); dst.*
c. *Smartphone*
d. *Notebook and netbook computer*
e. *Tablet device and computer*
f. *Digital camera*
g. *Portable media player*
h. *Game console and portable game device*
i. *Audience response systems*
j. *Universal Serial Bus (USB) storage device*
k. *Other mobile learning device in development include: barcode, Biofeedback, Digital ink and paper, Digital pens, etc.*

M-learning sendiri masih terus mengalami perkembangan seiring dengan tuntutan perkembangan zaman. Semakin banyaknya peserta didik yang menggunakan perangkat *mobile* menjadi faktor pendukung kegiatan pembelajaran *m-learning* terlaksana. Hal ini dikarenakan faktor penggunaan perangkat *mobile* sangatlah sederhana, mudah dibawa ke mana-mana dan ringan, tidak harus terpaku pada satu tempat seperti PC. Beberapa aplikasi untuk pembelajaran yang sudah ada juga memiliki fitur-fitur dan tampilan-tampilan yang menarik, tujuannya adalah agar peserta didik tertarik dan memudahkan dalam memahami materi yang diberikan.

Pada dasarnya terdapat dua versi dalam penggunaan *m-learning*, yaitu *online* dan *offline*. Penggunaan *m-learning online* memerlukan koneksi yang terhubung dengan internet untuk menjalankan sebuah aplikasi, biasanya hal ini dilakukan untuk mengunduh database tambahan yang belum tersedia saat kita mengunduh sebuah aplikasi dan meng-*upgrade* aplikasi yang sudah ada. Penggunaan *m-learning* secara *online* juga memungkinkan koneksi antara satu perangkat media dengan perangkat media lainnya, sehingga terjalin interaksi antarpengguna satu dengan pengguna lainnya. Sedangkan Penggunaan *m-learning offline* dilakukan hanya dengan menginstal aplikasi saja langsung bisa memainkannya tanpa harus memerlukan koneksi internet.

Penggunaan *m-learning* untuk pembelajaran memiliki banyak keuntungan, menurut Sutopo (2012: 179) terdapat beberapa keuntungan yang didapatkan dari penggunaan *m-learning* di antaranya: (a) *Convenience*, pengguna dapat mengakses kapan saja dan dari mana saja termasuk kuis, game dan yang lain; (b) *Collaboration*, pembelajaran dapat dilakukan bersama dengan waktu yang sama *real time*; (c) *Portability*, penggunaan buku diganti dengan memori pada perangkat yang dapat diatur dan dihubungkan; (d) *Compatibility*, pembelajaran dirancang digunakan dalam perangkat *mobile*; (e) *Interesting*, pembelajaran dapat dikombinasikan dengan game sehingga lebih menyenangkan.

Lebih lanjut Sutopo (2011: 176) menyatakan selain memiliki keunggulan seperti yang dikemukakan di atas, *m-learning* juga memiliki kelemahan, antara lain: 1) Layar perangkat mobile yang terlalu kecil tidak bisa menampilkan informasi yang

banyak; 2) Kapasitas penyimpanan yang terbatas mengakibatkan aplikasi tidak dapat sebesar aplikasi yang digunakan pada komputer; 3) Kekuatan *battery* yang tidak tahan lama membatasi penggunaan perangkat untuk mengakses informasi; 4) Keterbatasan sistem operasi menyebabkan aplikasi yang dijalankan belum tentu dapat digunakan pada perangkat lain; 5) Keterbatasan perangkat keras menyebabkan aplikasi belum tentu dapat digunakan pada perangkat *mobile* lainnya.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran *m-learning* merupakan pembelajaran memanfaatkan perangkat *mobile* sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran yang bisa digunakan kapan pun dan di mana pun baik itu *online* maupun *offline*.

4. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh Linux untuk digunakan pada *smartphone*. Menurut Salbino (2015:7), "Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smarthphone* dan komputer *tablet*". TIM EMS (2015:1) menyatakan bahwa, "Android secara sederhana bisa diartikan sebagai *software* yang digunakan pada perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google."

Perilisan perdana Android sendiri pada 5 november 2007, bersama dengan didirikannya *Open Handset Alliance* (OHA) menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile* (Masruri, 2015:3). Google menyediakan android market yang sekarang berubah menjadi *Google play store* yang membuat para

developer bisa mengomersialkan produk secara global (TIM EMS, 2015:4). Lebih lanjut TIM EMS (2015:4) menyatakan pada masa ini *vendor-vendor* telekomunkasi besar di dunia banyak menggunakan Android sebagai sistem operasinya, di antaranya seperti *HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC, Huawei, Asus, Lenovo, Xiaomi*, Oppo,dan lain sebagainya.

Sejak pertama kali diperkenalkan sampai sekarang, kurang lebih sudah ada 14 versi yang dirilis, seperti yang dikemukakan oleh Salbino (2014:15-16) di bawah ini :

a. Alpha(1.0)
b. Beta (1.1)
c. Cupcake (1.5)
d. Donut (1.6)
e. Éclair (2.0 - 2.1)
f. Froyo (2.2 - 2.2.3)
g. Gingerbread (2.3 – 2.3.7)
h. Honeycomb (3.0 – 3.2.6)
i. Ice Cream Sandwich (4.0 – 4.0.4)
j. Jelly Bean (4.1 – 4.3)
k. KitKat (4.4 +)
l. Lolipop
m. Marsmellow
n. Nougat

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smarthphone* dan komputer *tablet* yang dirilis oleh Google.

5. Keterampilan Menyimak

Menyimak merupakan keterampilan yang hingga kini masih diabaikan, bahkan keterampilan ini belum mendapat tempat yang sewajarnya dalam pengajaran bahasa (Izzan, 2010:78). Pada waktu proses pembelajaran keterampilan ini sangat mendominasi aktivitas siswa dibanding dengan ketrampilan lainnya, termasuk keterampilan berbicara. Menurut Hernowo dalam Nurjamal, dkk., (2011:3), "mendengarkan-menyimak, *listening* ini menjadi pilar utama dalam berkomunikasi dan kepentingannya kadang, melebihi berbicara, membaca, dan menulis."

Pentingnya peranan menyimak saat komunikasi juga membantu seseorang memperoleh berbagai informasi secara valid dan akurat, begitu juga dalam proses pembelajaran. Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:135) menyatakan bahwa keterampilan menyimak adalah kemampuan peserta didik untuk memahami dalam teks monolog lisan berbentuk cerita (*naratif),* lelucon/petualangan (*spoof/recount)* dan cara mengungkapkan kritikan dan teguran sopan dalam bentuk baku *(hortatory exposition)* secara akurat, lancar, dan berterima dalam konteks kehidupa sehari-hari dan mengakses ilmu pengetahuan.

Menurut Abidin (2012:94), "Menyimak merupakan kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk memperoleh pesan, pengetahuan, dan informasi yang

terkandung dalam bunyi bahasa yang didengarkan dengan serius dan penuh perhatian". Hermawan (2012:30) menyatakan bahwa, "Menyimak merupakan sebuah keterampilan yang kompleks yang memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi, sikap mental yang aktif dan kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan".

Lebih lanjut Hermawan (2012:44-46) juga mengungkapkan terdapat tiga jenis menyimak, yaitu:

a. Menyimak secara pasif.

   Dalam menyimak pasif, penyimak tidak melakukan evaluasi terhadap pesan-pesan pembicara, tetapi hanya mengikuti pembicara, bagaimana ia mengembangkan pikiran atau gagasanya.

b. Menyimak secara kritis.

   Menyimak secara kritis membantu kita untuk membuat sebuah analis dan penilaian secara lebih baik. Menyimak secara kritis bertujuan untuk memahami, mengingat, dan menafsirkan setiap yang didengar.

c. Menyimak secara aktif

   Dalam menyimak kita tidak hanya pasif dan kritis saja, tetapi harus aktif dan melibatkan secara total penginderaan, sikap kepercayaan, perasaan, dan intuisinya.

Brown dalam Iskandarwassid dan Sunendar (2013:227), mengatakan terdapat delapan proses kegiatan menyimak, yakni:

a. Pendengar memproses *raw speech* dan menyimpan *image* darinya dalam *short term memory*. *Image* ini berisi frasa, klausa, tanda-tanda baca, dan pola-pola tekanan kata dari suatu rangkaian pembicaraan yang ia dengar;
b. Pendengar menentukan tipe dalam setiap peristiwa pembicaraan yang sedang diproses. Pendengar, sebagai contoh, harus menentukan kembali apakah pembicaraan tadi berbentuk suatu dialog, pidato, siaran radio, dan lain-lain dan kemudian menginterpretasikan pesan yang ia terima;
c. Pendengar mencari maksud dan tujuan pembicara dengan mempertimbangkan bentuk dan jenis pembicaraan, konteks, dan isi;
d. Pendengar me-*recall* latar belakang informasi (melalui skema yang ia miliki) sesuai dengan konteks subjek masalah yang ada. Pengalaman dan pengetahuan digunakan dalam membentuk hubungan-hubungan kognitif untuk memberikan interpretasi yang tepat terhadap pesan yang disampaikan;
e. Pendengar mencari arti literal dari pesan yang ia dengar. Proses ini melibatkan kegiatan interpretasi semantik;
f. Pendengar menentukan arti yang dimaksud;
g. Pendengar mempertimbangkan apakah informasi yang ia terima harus disimpan di dalam memorinya atau ditunda;
h. Pendengar menghapus pesan-pesan yang talah ia terima. Pada dasarnya, 99% kata-kata dan frasa, serta kalimat yang diterima akan menghilang dan terlupakan.

Lebih lanjut Iskandarwassid dan Sunendar (2013:230) mengambil kesimpulan dalam proses tersebut dapat dibedakan dua aspek tujuan menyimak, yaitu:

a. *Persepsi*, yakni ciri kognitif dari proses mendengarkan yang didasarkan pada pemahaman pengetahuan tentang kaidah-kaidah kebahasaan.

b. *Resepsi*, yakni pemahaman pesan atau penafsiran pesan yang dikehendaki oleh pembicara.

Dari pernyataan para ahli di atas menyimak merupakan aktivitas mendengarkan dan mengidentifikasi bunyi bahasa dengan seksama baik dalam bentuk cerita (*naratif),* lelucon/petualangan (*spoof/recount)* untuk memahami makna yang terkandung di dalamnya. Diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *android* bisa meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik karena peserta didik lebih saksama dalam mendengarkan materi-materi yang diberikan oleh pengajar atau guru.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah penelitian dari Pratiwi Oktaviana pada tahun 2016 tentang "Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada Ketrampilan Menulis Kelas XI " Penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan enam tahapan, yaitu a) pemetaan potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi e) revisi desain dan f) uji coba produk. Hasil penelitian ini adalah game android tebak gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI SMA. Aplikasi *game* tersebut mendapatkan penilaian dosen ahli materi mengenai kualitas media dan substansinya memperoleh presentase sebesar 80%, sedangkan penilaian dosen ahli media terhadap kualitas

media mendapatkan nilai 82,1%. Keduanya termasuk dalam kategori “baik” untuk diujicobakan. Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Prancis mendapat 80% yang juga kategori “baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh 30 siswa memperoleh presentase 87,1% yang berkategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis. Kesemua presentase tersebut memiliki skor rata-rata sebesar 82,3%.

Selanjutnya penelitian oleh Fajar Mubarok pada tahun 2015 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan App lnventor pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik untuk Siswa Kelas X Studi Keahlian TGB SMK Negeri 3 Yogyakarta”. Hasil pengembangan didapatkan Produk penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *mobile application* yang dikembangkan menggunakan *App Inventor* yang dapat dioperasikan pada *gadget* dengan OS android. Pengembangan media menggunakan metode 4D (*four*-D). Secara garis besar penelitian ini dilakukan pada empat tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Produk media pembelajaran yang terdiri dari delapan komponen utama, yaitu intro, *home*, halaman silabus, materi, evaluasi, *about*, *help* dan keluar. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran termasuk dalam kategori “cukup layak”. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran dapat dikategorikan dalam kriteria “layak” sehingga media hasil pengembangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif.

C. Kerangka Berfikir

Bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di SMA Negeri 4 Purwokerto, dalam proses pembelajaran bahasa Prancis keterampilan menyimak masih menjadi kendala bagi peserta didik. salah satu faktornya adalah minimnya media pembelajaran interaktif.

Dari hasil wawancara dengan guru bahasa Prancis SMA Negeri 4 Purwokerto, penggunaan media pembelajaran bahasa Prancis di kelas pada dasarnya sudah dilaksanakan, tetapi masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti penggunaan powerpoint., namun pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Prancis masih jarang sekali digunakan.

Selain itu sekolah juga memfasilitasi peserta didik dengan akses wifi, sehingga peserta didik bisa mengakses internet di setiap ruangan lingkungan sekolah, juga terdapat laboratorium bahasa, dan lain lain. Mayoritas peserta didik juga sudah menggunakan perangkat *smarthphone* khususnya yang berbasis android.

Berdasarkan analisis masalah dan potensi yang ada, pemilihan Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah peserta didik dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis kelas XI. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android merupakan pengembangan model baru dalam teknologi pembelajaran, pembelajaran dengan menggunakan perangkat *mobile* atau biasa disebut sebagai *m-learning*.

M-learning memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan pun dan di mana pun tanpa terbatas ruang dan waktu. Selama ini penggunaan *smarthphone* di kalangan

pelajar hanya digunakan untuk bermain game dan membuka sosial media seperti *Instagram, Facebook, Whatsapp, Line*, dan lain-lain, itu sebabnya pemanfaatan *smarthphone* untuk kegiatan pembelajaran sangat perlu dilakukan. Dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone* android, peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi yang terangkum dalam sebuah aplikasi.

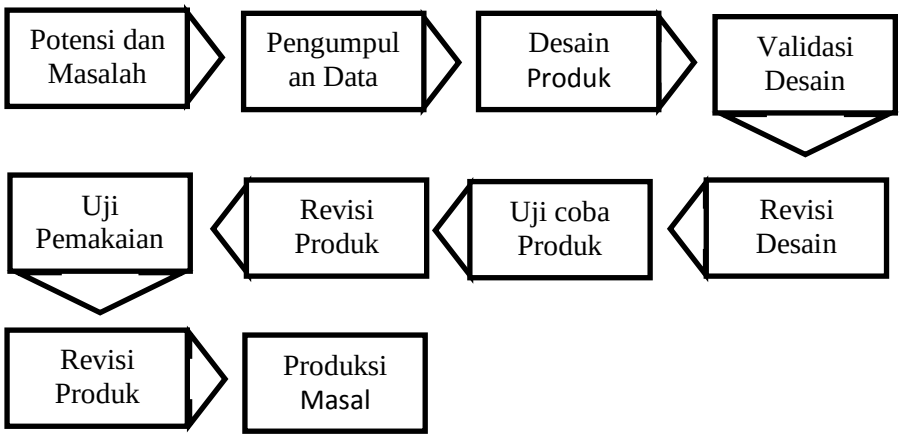
Diharapkan dengan adanya model pembelajaran yang baru dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi peserta didik dalam belajar, khususnya dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development/ R & D*). Penelitian ini digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian ini bersifat longitudinal, sehingga penelitian ini dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda (Sugiyono.2016: vi). Model pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development/ R & D*) dari Sugiyono.

Lebih lanjut menurut Sugiyono (2016:298) terdapat sepuluh langkah-langkah dalam penelitian R & D, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) uji pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Seperti yang terdapat dalam Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4: Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*.(Sugiyono. 2016:298)

B. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan yang diutarakan oleh Sugiyono (2016 : 298) terdapat sepuluh tahapan prosedur pengembangan, namun dalam penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan karena ruang lingkup penelitian ini masih dalam skala kecil yang meliputi satu kelas. Enam tahapan tersebut antara lain :

1. Potensi dan masalah

   Penelitian berawal dari adanya potensi dan masalah. Potensi para peserta didik dalam memahami bahasa asing sangatlah besar serta fasilitas sekolah yang memadai, namun dalam penanganannya masih kurang maksimal, sehingga mengakibatkan masalah. Masalah ini dapat teratasi dengan adanya suatu model atau sistem penanganan yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Pengumpulan informasi

   Tahap selanjutnya adalah pengumpulan informasi yang dapat digunakan perencanaan produk. Pengumpulan informasi ini didapat dalam bentuk wawancara terhadap Guru maupun dengan mengamati silabus dan sumber belajar yang mereka gunakan.

3. Desain Produk

   Dalam bidang pendidikan produk penelitian R&D diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam suatu pembelajaran. Peneliti terlebih

dahulu membuat rancangan produk yang akan digunakan dalam bentuk *flowchart.*

4. Validasi Ahli.

   Validasi desain dilakukan untuk menilai rancangan produk secara rasional apakah lebih efektif atau tidak dari metode lama. Validasi dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media dan ahli materi untuk menilai desain tersebut sehingga nantinya akan diketahui kelebihan dan kelemahannya.

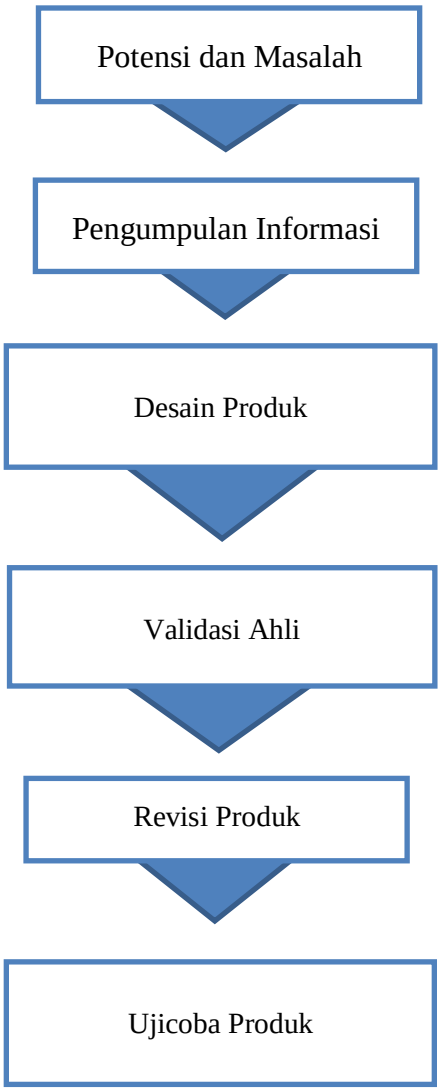
5. Revisi Produk

   Revisi produk dilakukan apabila terdapat kekurangan dan hambatan pada produk yang dibuat. Revisi ini dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan dengan instrument yang valid dan reliabel, diharapkan dengan adanya revisi bisa mengatasi kelemahan produk yang ada.

6. Ujicoba Produk.

   Setelah pembuatan produk selesai, produk di sini masih dalam bentuk prototipe sehingga perlu Tujuan diadakanya ujicoba ini untuk mengetahui kelemahan dan hambatan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut.

Enam tahap proses pengembangan media pembelajaran digambarkan dalam alur proses pengembangan seperti yang terlihat pada Gambar 5 berikut ini.



Gambar 5: Tahapan proses pengembangan media pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Purwokerto yang beralamat di Jl. Letkol Isdiman No. 9, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas. Provinsi Jawa Tengah pada semester gasal tahun ajaran 2017/2018 pada tanggal 27 November 2017.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah: (1) ahli media dan ahli materi (2) Guru, dan (3) peserta didik kelas XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto yang berjumlah 40 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif

   Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah angket penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli media, ahli materi, guru pengajar bahasa Prancis dan peserta didik tentang kepuasan terhadap media pembelajaran. Data kuantitatif tersebut diukur menggunakan angket tertutup skala 1 sampai 5, angka 5 bernilai sangat layak, angka 4 bernilai layak, angka 3 bernilai cukup, angka 2 bernilai kurang layak, dan terakhir sangat sangat kurang layak bernilai 1.

2. Data Kualitatif

   Data kualitatif dalam penelitian diperoleh dari data kuantitatif kemudian dijabarkan dalam bentuk kualitatif, dimana data tersebut dinilai dalam kelompok A, B, C, D, dan E, sehingga media pembelajaran yang telah dinilai termasuk dalam kategorikan sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau sangat kurang layak untuk diujicobakan.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian yang mempengaruhi kualitas data yaitu kualitas instrumen. penelitian dan kualitas pengumpulan data (Sugiyono, 2016:137). Instrumen yang

digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:142)

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan kesesuaian dengan pengopersiannya, tampilan media, bahasa ,materi, soal/evaluasi. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi sekelompok orang tentang suatu fenomena. Skala yang digunakan dalam mengukur kelayakan menggunakan lima item-item instrumen yaitu a) sangat layak, b) layak, c) cukup layak, d) tidak layak, dan e) sangat tidak layak.

1. Angket Ahli Media

Angket ahli media ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari empat aspek. Aspek tersebut meliputi: 1) Bahasa; 2) Efek pembelajaran 3) Rekayasa perangkat lunak; dan 4) Tampilan visual. Keempat aspek tersebut akan dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kisi – Kisi Untuk Angket Penilaian Ahli Media

No	**Aspek**	**Indikator**	**Butir**	**Jumlah Butir**
1	Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa	1	3
		Kesesuaian penggunaan istilah	1	
		Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa	1	
2	Efek Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	4
		Kemampuan media untuk	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		menambah ilmu pengetahuan		
		Kemampuan media untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik	1	
		Kemampuan untuk mendorong rasa ingin tahun peserta didik	1	
3	Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1	4
		Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoprasian	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali	1	
		Media pembelajaran dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	1	
4	Tampilan Visual	Ketepatan pemilihan warna tampilan	1	8
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	
		Ketepatan pemilihan efek suara	1	
		Ketapatan pemilihan backsound	1	
		Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	1	
		Keseimbangan proporsi gambar	1	
		Keseuaian proporsi gambar	1	
		Kemenarikan desain	1	
	Total Butir Instrumen			19

(Septiana. 2017: 77-78)

2. Angket Untuk Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kesesuaian materi dengan silabus dalam pembelajaran bahasa Prancis kelas XI SMA. Aspek penilaian materi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Kisi – Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Relevansi Media	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	1	5
		Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian konsep materi dilihat dari aspek keilmuan	1	
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kelengkapan materi	1	3
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
3	Aspek Evaluasi / Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	5
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
4	Aspek Bahasa	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa		1
5	Efek Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	3
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	
		Kemampuan media	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		untuk meningkatkan pemahaman peserta didik		

(Septiana. 2017: 75-76)

3. Angket Untuk Guru

Angket yang diberikan kepada guru yang berisi tentang penilaian terhadap media yang telah dibuat, dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Kisi – Kisi untuk Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Relevansi Media	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	1	5
		Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian konsep materi dilihat dari aspek keilmuan	1	
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyajian materi	1	8
		Sistematika penyajian materi	1	
		Kemenarikan penyampaian materi	1	
		Kebermanfaatan materi	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
		Aktualisasi materi	1	
3	Aspek Evaluasi / Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	7
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
4	Aspek Bahasa	Kesesuaian penggunaan istilah	1	2
		Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	1	
5	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	3
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	1	
6	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa	1	3
		Kesesuaian penggunaan istilah	1	
		Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa	1	
7	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	4
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		Kemampuan media untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik	1	
		Kemampuan untuk mendorong rasa ingin tahun peserta didik	1	
8	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1	4
		Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoprasian	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali	1	
		Media pembelajaran dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	1	
9	Aspek Tampilan Visual	Ketepatan pemilihan warna tampilan	1	8
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	
		Ketepatan pemilihan efek suara	1	
		Ketapatan pemilihan backsound	1	
		Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	1	
		Keseimbangan proporsi gambar	1	
		Keseuaian proporsi gambar	1	
		Kemenarikan desain	1	
	Total butir Instrumen			44

(Septiana. 2017: 75-79)

4. Angket Respon untuk Peserta Didik

Angket yang diberikan kepada peserta didik yang berisi tentang penilaian terhadap media yang telah dibuat seperti terlihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Kisi – Kisi untuk Respon peserta didik.

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	7
		Penyampaian materi secara sistematis	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Materi yang menarik	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Aktualisasi materi	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
2	Aspek Evaluasi / Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	7
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
3	Aspek Bahasa	Kesesuaian penggunaan istilah	1	2
		Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	1	
4	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1	3
		Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoprasian	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali	1	
5	Aspek tampilan	Menariknya desain	1	2

	visual	Pemilihan warna yang sesuai	1	

(Septiana. 2017: 80-81)

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket validasi kepada ahli materi dan ahli media serta penyebaran angket kepada guru dan peserta didik, dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa penilaian para ahli materi, ahli media maupun peserta didik, tentang kelayakan media pembelajaran kemudian data tersebut dirubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala *Likert* seperti pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Respon dan Skor

	Skor	Respon
a)	5	Sangat Layak
b)	4	Layak
c)	3	Cukup Layak
d)	2	Kurang Layak
e)	1	Sangat Kurang Layak

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada pendekatan acuan patokan (PAP) dalam Septiana (2017:82) dan dihitung dengan rumus rata-rata skor dari Sukardjo (2005:53), seperti terlihat pada rumus berikut ini.

$$\overline{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = Skor rata – rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = jumlah subjek ujicoba

Setelah rata-rata skor diperoleh, selanjutnya rata – rata skor diinterpertasikan secara kualitatif seperti terlihat pada tabel 6.

Tabel 6 Pedoman Konverensi Skor

No	Interval skor	Nilai	Katergori	Rentang
1	Sangat layak	A	$X > \overline{X} + 1{,}80$ Sbi	X> 4,20
2	Layak	B	$\overline{X} + 0{,}60$ SBi < X ≤ $\overline{X} + 0{,}60$ Sbi	3,40 < X ≤ 4,20
3	Cukup	C	$\overline{X} - 0{,}60$ Sbi < X ≤ $\overline{X} + 0{,}60$ SBi	2,60< X ≤ 3,40
4	Kurang	D	$\overline{X} - 1{,}80$ Sbi < X ≤ $\overline{X} - 0{,}60$ SBi	1,80< X ≤ 2,60
5	Sangat Kurang	E	X ≤ $\overline{X} + 1{,}80$ Sbi	X≤1,80

Keterangan :

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

$\overline{X}$ = (Rerata ideal)
= ½ (skor maksimum+ skor minimum)
= ½ (5 + 1)
= 3

Sbi = (Simpangan Baku Ideal)
= 1/6 (Skor maksimum – skor minimum)
= 1/6 (5 – 1)
= 0,672

Berdasarkan tabel konversi skor di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran pada kemampuan menyimak dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut :

1. Kelayakan media pembelajaran pada keterampilan menyimak yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.

2. Kelayakan media pembelajaran pada keterampilan menyimak yang dikembangkan dinyatakan “Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
3. Kelayakan media pembelajaran pada keterampilan menyimak yang dikembangkan dinyatakan “Cukup Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
4. Kelayakan media pembelajaran pada keterampilan menyimak yang dikembangkan dinyatakan “Kurang Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60
5. Kelayakan media pembelajaran pada keterampilan menyimak yang dikembangkan dinyatakan “Tidak Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari pengembangan produk berupa aplikasi media pembelajaran bahasa Prancis berbasis android dengan materi *la famille*, pengembangan media menggunakan model penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development (R&D)* oleh Sugiyono (2016:298). Terdapat sepuluh metode pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono, namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan enam tahapan, yaitu:

1. Potensi dan masalah

Pada tahap pertama dalam penelitian ini berawal dari adanya potensi dan masalah yang ditemukan saat melakukan observasi di SMA Negeri 4 Purwokerto, dari kedua aspek tersebut peneliti menganalisis potensi dan masalah yang ada.

a. Potensi

Hasil pengamatan yang telah dilakukan, fasilitas sekolah yang terdapat di SMA Negeri 4 Purwokerto sangat memadai. Antara lain terdapat laboratorium bahasa, di setiap ruangan kelas telah dilengkapi dengan LCD dan *speaker active*, pihak sekolah juga melengkapi fasilitas *wifi* baik bagi Guru maupun peserta didik yang mampu di akses ke seluruh area sekolah. Selain itu hampir sebagian peserta didik baik itu dari kelas X, IX, maupun XII telah menggunakan *smarthphone*.

b. Masalah

Untuk mengetahui masalah yang ada, peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran bahasa Prancis di kelas. Dari hasil observasi peneliti menemukan beberapa masalah yang dapat menjadi penghambat jalannya proses pembelajaran, yaitu pada saat proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional hal ini dikarenakan keterbatasan Guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan pengembangan media pembelajaran.

Sesuai dengan judul penelitian ini, peneliti mencoba memaksimalkan fasilitas yang ada dan masalah yang ditemukan dengan mengembangkan produk media yang berbasis *smarthphone* android.

2. Pengumpulan informasi

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan informasi yang dapat digunakan perencanaan produk, pengumpulan informasi dilakukan untuk menyesuaikan dengan kurikulum yang ada dengan melihat silabus guna melihat SK, KD, materi seperti terlihat dalam Tabel 7. Selain itu pengumpulan informasi juga dilakukan untuk mengetahui buku referensi yang digunakan sebagai sumber belajar.

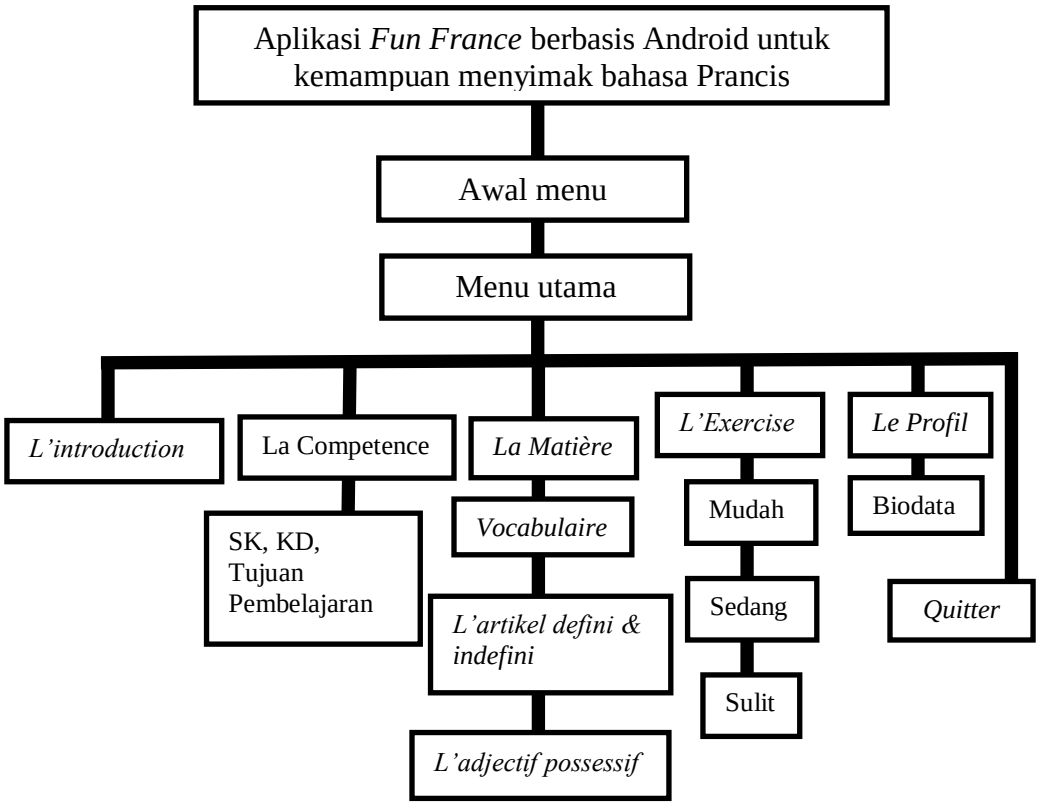
Tabel 7. Silabus bahasa Prancis kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
1	2	3	4
1. Mendengarkan 1. Memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari wacana lisan sederhana tentang *La Famille* secara tepat.	1.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan menco-cokkan, dan membedakan secara tepat.	**Tema**: - Kehidupan Keluarga Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema **Savoir-faire** • Présenter les membres de famille **Grammaire** • les articles défini et indéfini. • **Verbe :** être + adjectif Verbe en –er et verbe 3 ème groupe • les adjectifs possessifs **Vocabulaire** • Les relations familiales: le frère, le père, l'oncle, le voisin, le cousin, la mère, la soeur, la tante, la voisine, la cousine, les parents les grand-parents.	KD 1 ▪ Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar ▪ Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan ▪ Menentukan benar/salah ujaran yang didengar

3. Desain Produk

Selanjutnya adalah dengan tahap desain produk, dalam tahap ini terdiri dari dua proses yang meliputi penyusunan materi, soal, kunci jawaban, dan desain produk media. Proses pengumpulan materi dilakukan untuk memperoleh materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran, soal, dan kunci jawaban disesuaikan juga dengan materi yang disajikan. Setelah materi dan soal selesai dibuat, selanjutnya masuk ke proses desain produk.

Proses awal pengembangan desain produk adalah dengan membuat desain media pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang sedang digunakan Menurut Sugiyono (2016:301), desain produk harus diwujudkan dengan gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Atas dasar tersebut maka peneliti membuat *flowchart* seperti terlihat pada Gambar 6.

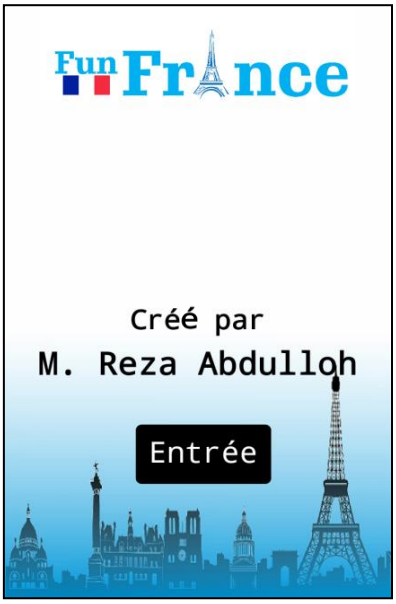


Gambar 6. *Flowchart* Struktur Produk *FUN FRANCE*.

Secara detail, penjelasan isi dari setiap *screen* dalam media pembelajaran dijabarkan dalam *storyboard* yang terdapat pada Lampiran 108.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan alat pengembangan aplikasi android berbasis *online* bernama *Appinventor 2* yang bisa diakses melalui situs *http://ai2.appinventor.mit.edu*. Pada media pembelajaran terdapat 16 *screen*, untuk pemparan setiap isi *screen* dari media pembelajaran bisa dilihat pada penjelasan di berikut ini.

a. *Screen preface* atau *screen* pembuka sebelum masuk ke *screen* menu utama, dalam *screen* pembuka memuat identitas peneliti dan judul media pembelajaran, serta tombol *entrée* untuk masuk ke menu utama seperti terlihat pada Gambar 7.

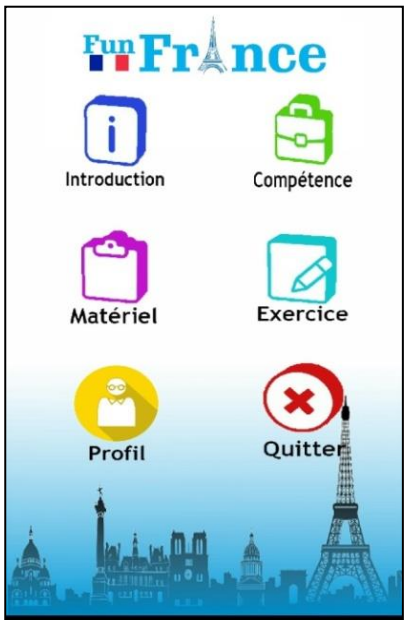


Gambar 7. *Screen* pembuka atau *preface*

Untuk judul media pembelajaran adalah « *FUN FRANCE* », alasan diberi judul menggunakan bahasa Inggris supaya mudah diingat oleh pengguna dan memberi *mindset* belajar bahasa Prancis menyenangkan.

b. *Screen* selanjutnya yaitu *screen* menu utama, dalam media pembelajaran ini memiliki enam menu, yaitu *Introduction* (pengenalan), *competénce*

(kompetensi), *matériel* (materi), *exercice* (soal), *profil* dan *quitter* (keluar). Dalam menu utama juga dilengkapi *backsound* instrumen musik Prancis dari dari Andre Verchuren untuk menarik simpati para pengguna, alasan pemilihan *backsound* dari Andre Verchuren dikarenakan dalam audio tersebut sangat kental dengan instrument *Accordion* yang mencirikan nuansa Prancis. Gambar 8 berikut ini merupakan tampilan menu utama dari aplikasi pembelajaran bahasa Prancis berbasis android.



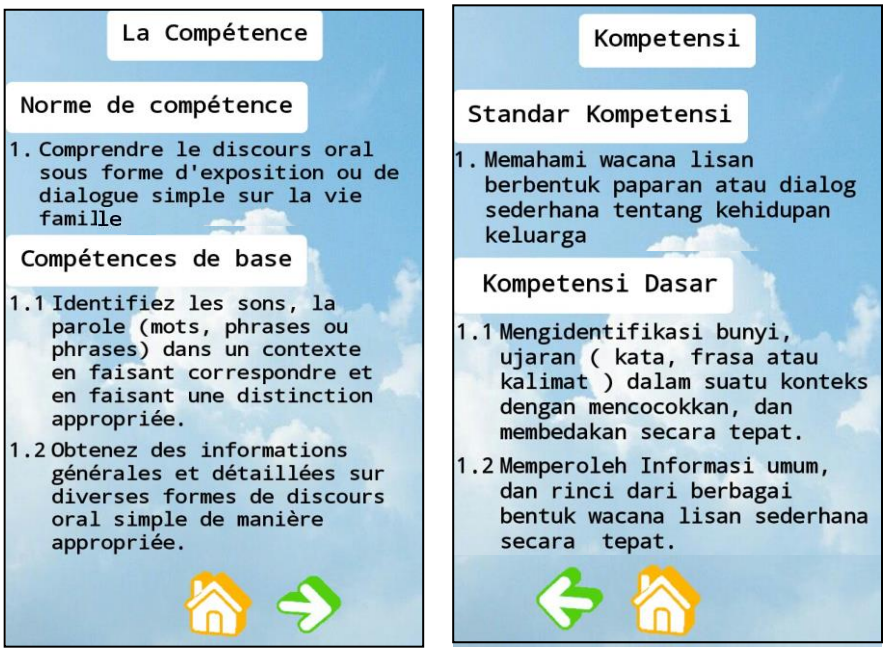
Gambar 8. *Screen* menu utama

1) Menu pertama adalah *l'introduction* atau pengenalan, *l'introduction* merupakan menu pengenalan tentang isi yang disajikan dalam aplikasi, dalam menu ini terdapat dua bagian yaitu *l'introduction* dan *le manuel*. *L'introduction* berisi deskripsi tentang setiap isi menu utama. Sedangkan *le manuel* berisi pentunjuk penggunaan tombol atau tombol pembantu yang digunakan dalam media pembelajaran. *Screen* dalam menu ini *scrollable*,

artinya *screen* bisa digeser ke bawah dan ke atas, untuk kembali ke *screen* menu utama bisa menekan tombol bergambar *home* yang terdapat pada bagian paling bawah *screen* seperti terlihat pada Gambar 9 berikut ini.

Gambar 9. *Screen* menu *l'introduction*

2) Menu yang kedua adalah *compétence*, dalam menu ini berisi penjelasan kompetensi yang akan dicapai dalam media pembelajaran sesuai dengan materi *la famille*, terdiri dalam dua bahasa, yaitu bahasa Prancis dan bahasa Indonesia. Untuk beralih ke *screen* kompetensi berbahasa Indonesia maupun berbahasa Prancis bisa menekan tombol *next* atau tombol *back* yang terdapat di bagian bawah *screen*, berikut ini tampilan dari menu *competence* seperti terlihat pada Gambar 10.

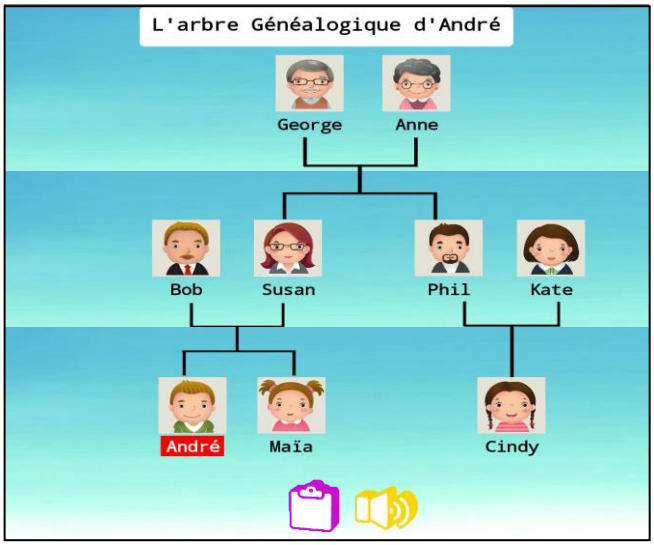


Gambar 10. *Screen* menu kompetensi dalam bahasa Prancis dan bahasa Indonesia

3) Menu selanjutnya adalah menu *matériel* atau menu materi, sesuai dengan kompetensi yang digunakan, materi yang disajikan adalah materi *la famille* atau materi tentang keluarga. Materi yang disajikan terdiri dari empat bagian, pertama adalah *l'arbe généalogique d'Andre*, *vocabulaire* yaitu berisi kosakata anggota keluarga dalam bahasa Prancis, *les articles indéfinis et définis* atau artikel indefini dan defini, dan terakhir *l'adjectif possessif* atau adjektif posesif dalam bahasa Prancis seperti yang terlihat pada Gambar 11. Untuk kembali ke layar menu utama bisa menekan tombol *home.*

Gambar 11. *Screen* menu *matériel* atau materi

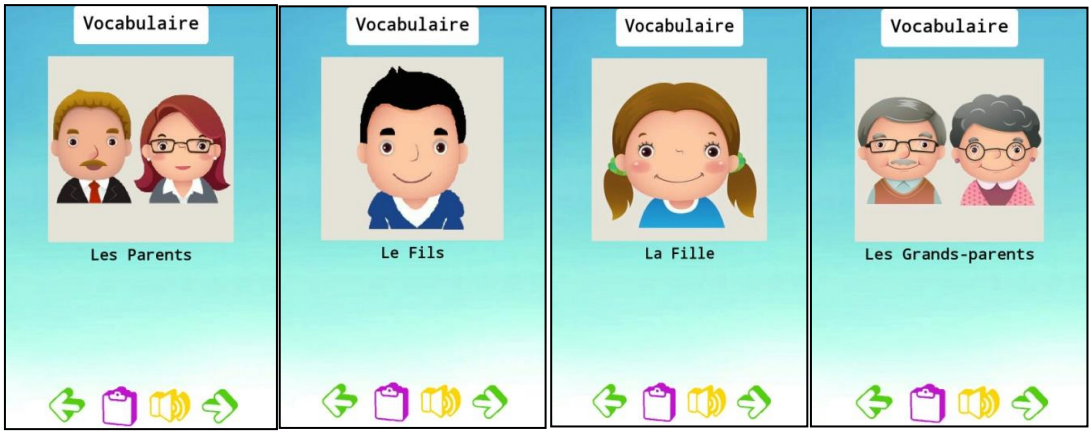
a) Materi pertama adalah *l'arbe généalogique*, dalam materi ini terdapat *l'arbe généalogique d'André* atau pohon keluarga André yang dilengkapi dengan audio monolog tentang silsilah keluarga André. Tombol pembantu berada di bagian bawah *screen*, untuk memainkan audio bisa menekan tombol bergambar *sound*, sementara untuk kembali ke menu materi bisa menekan tombol bergambar *clipboard* seperti terlihat pada Gambar 12 berikut ini.



Gambar 12. *Screen* materi pohon keluarga André

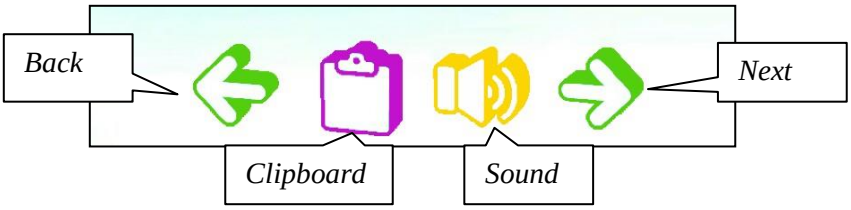
b) Materi kedua adalah *vocabulaire*. Sesuai dengan kompetensi, materi yang disajikan berisi kosakata tentang anggota keluarga dalam bahasa Prancis. Terdapat enambelas kosakata yang dilengkapi dengan karakter animasi seperti terlihat pada Gambar 13 untuk menarik perhatian pengguna, enambelas kosakata tersebut antara lain:

1) *Les parents*
2) *Le père*
3) *La mère*
4) *Le fils*
5) *La fille*
6) *La sœur*
7) *Le frère*
8) *Les grands-parents*
9) *Le grand-père*
10) *La grand-mère*
11) *L'oncle*
12) *La tante*
13) *Le cousin*
14) *La cousine*
15) *Le neveu*
16) *La niece*



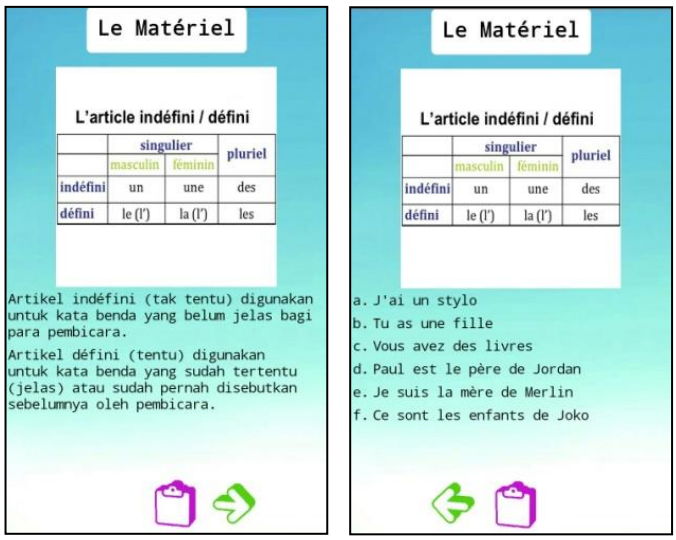
Gambar 13. *Screen* materi *vocabulaire*

Pada menu ini terdapat empat tombol yang digunakan antara lain: (1) tombol *back* digunakan untuk kembali ke kosakata sebelumnya, (2) tombol *next* digunakan untuk menuju ke kosakata selanjutnya, (3) tombol *sound* digunakan untuk memainkan audio kosakata, (4) tombol *clipboard* digunakan untuk kembali ke menu materi. Tombol tersebut dapat terlihat pada Gambar 14.



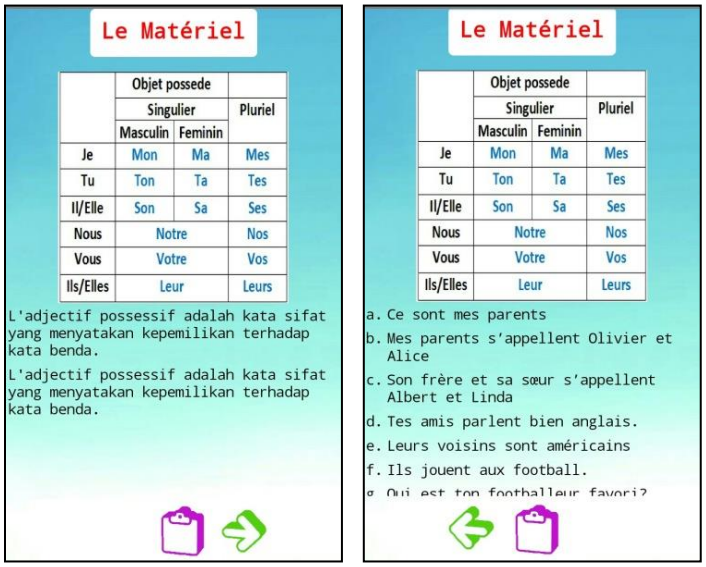
Gambar 14. Tombol dalam *screen* materi *vocabulaire*

c) Materi ketiga adalah *les articles indéfinis et définis* atau artikel defini dan artikel indefini, pada materi ini terdapat dua bagian yaitu *screen* untuk penjelasan artikel defini dan artikel indefini lalu *screen* contoh penggunaannya dalam kalimat. Untuk beralih ke *screen* contoh pengunaan *les articles indéfinis et définis* bisa menekan tombol *next*, sedangkan tombol *back* digunakan untuk kembali ke layar penjelasan *les articles indéfinis et définis*, sementara tombol *clipboard* digunakan untuk kembali ke menu materi. Tombol *next* dan tombol *back* berada di bagian bawah *screen*, seperti terlihat pada Gambar 15 di bawah ini.



Gambar 15. *Screen* materi *les articles indéfinis et définis*

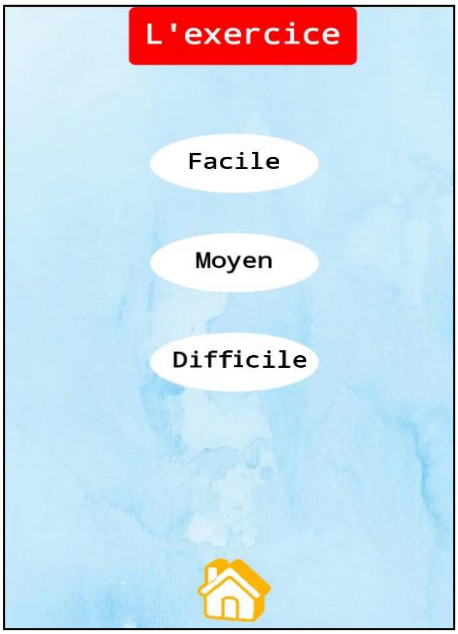
d) Materi keempat adalah *l'adjectif possessif* atau adjektif posesif dalam bahasa Prancis. Sama seperti pada *screen les articles indéfinis et définis*, pada materi ini juga terdapat dua bagian *screen*, yaitu bagian *screen* penjelasan *l'adjectif possessif* dan bagian *screen* contoh penggunaan *l'adjectif possessif* dalam kalimat. Pada bagian *screen* terdapat juga tombol pembantu, tombol *next* digunakan untuk ke bagian *screen* contoh penggunaan kalimat adjektif posesif, sedangkan tombol *back* digunakan untuk kembali ke *screen* penjelasan adjektif posesif dan tombol *clipboard* digunakan untuk kembali ke menu materi. Seperti terlihat pada Gambar 16 berikut ini.



Gambar 16. *Screen* materi *l'adjectif possessif*

4) Menu berikutnya yaitu menu *l'exercice.* Menu ini berisi latihan-latihan soal tentang materi *la famille*, terdapat tiga variasi soal yang disajikan, yaitu soal pertama adalah pilihan ganda, soal kedua adalah menentukan kalimat benar dan

salah dan soal yang terakhir mengisi pohon keluarga. Untuk kembali ke menu utama bisa menekan tombol *home*. Seperti terlihat pada Gambar 17 di bawah ini



Gambar 17. *Screen* menu *exercice*

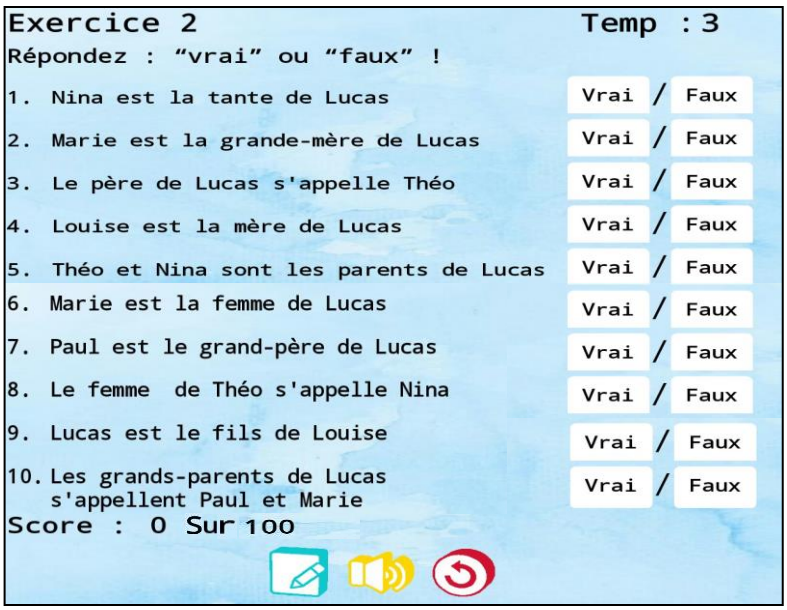
a. Dalam soal latihan pertama ditampilkan soal pilihan ganda, total soal berjumlah sepuluh soal. Perintahnya siswa diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan *audio* yang disimak, jika jawaban benar maka akan muncul tanda centang berwarna hijau (√) dan jika jawaban salah maka akan muncul tanda silang berwarna merah (X). Kunci jawaban akan muncul setelah siswa menjawab setiap butir soal. Setiap soal benar bernilai 10 poin, jika siswa bisa menjawab semua dengan benar maka akan mendapat nilai maksimal 100 poin yang akan muncul dalam *screen* skor. Untuk memainkan audio bisa menekan tombol *sound*, sedangkan untuk mengulang kuis kembali bisa menekan tombol berwarna bulat

merah dan untuk kembali ke *screen* menu *exercice* bisa menekan tombol *edit*. Dalam layar skor terdapat dua tombol yaitu tombol *back* dan tombol *edit*, tombol *back* digunakan untuk kembali ke soal 1, sementara tombol *edit* digunakan untuk kembali ke *screen* menu *exercice*. Seperti terlihat pada Gambar 18 dan Gambar 19 di bawah ini

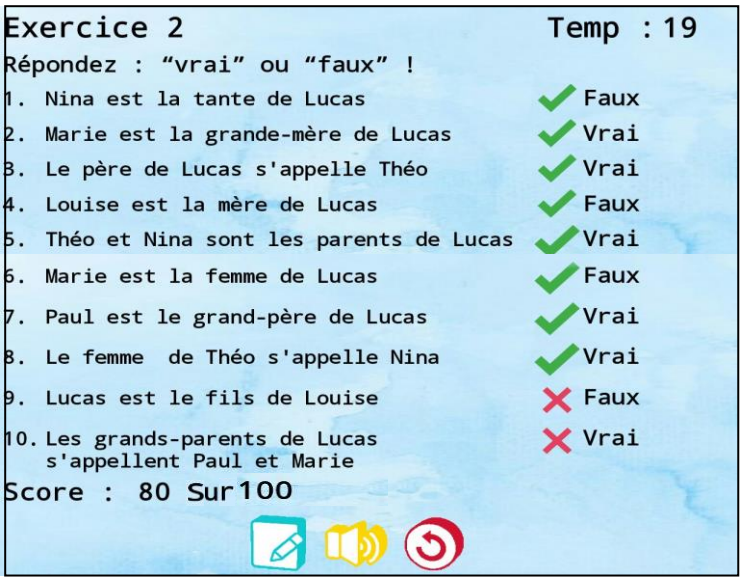
Gambar 18. *Screen* latihan soal bagian 1.

Gambar 19. *Screen* skor latihan soal 1.

b. Soal latihan kedua disajikan soal benar dan salah, dalam soal ini siswa diminta untuk menentukan pernyataan benar dan salah dari *audio* yang disimak tentang silsilah keluarga Lucas. Jika jawaban benar maka akan muncul tanda centang berwarna hijau (√) beserta kunci jawaban dan jika jawaban salah maka akan muncul tanda silang berwarna merah (X) beserta kunci jawaban. Setiap soal benar bernilai 10 poin, jika siswa bisa menjawab semua dengan benar maka akan mendapat nilai 100 poin. Untuk memainkan *audio* bisa menekan tombol *sound*, sedangkan untuk mengulang kuis kembali bisa menekan tombol berwarna bulat merah, dan untuk kembali ke *screen* menu *exercice* bisa menekan tombol *edit*. Seperti yang terlihat Gambar 20 dan Gambar 21 berikut ini.

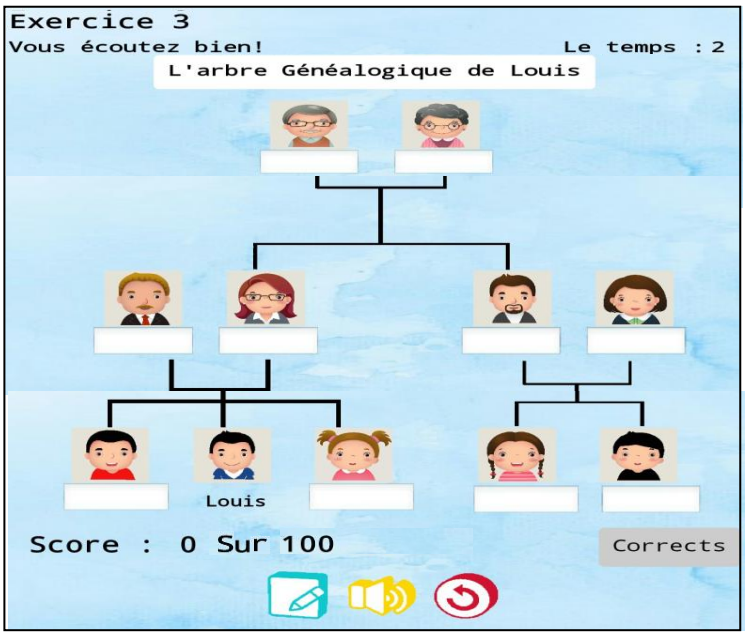


Gambar 20. *Screen* kunci jawaban latihan soal 2

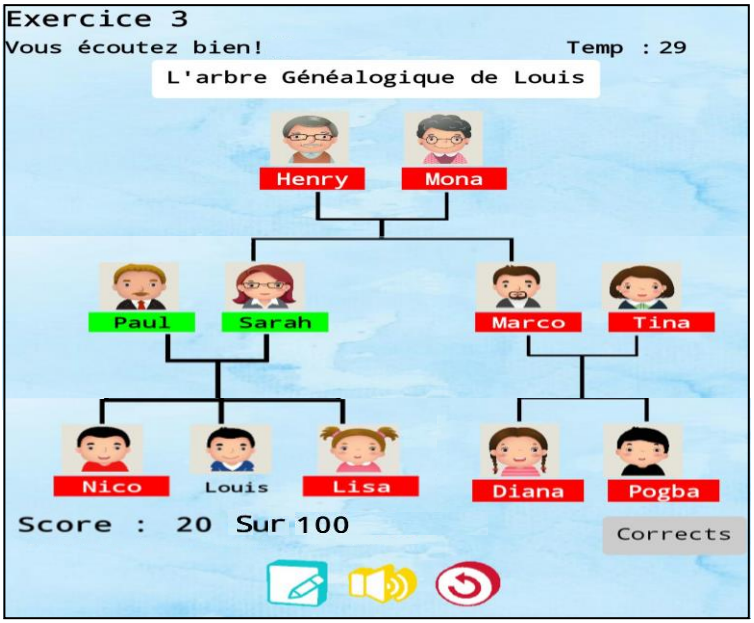


Gambar 21. *Screen* latihan soal 2

c. Soal latihan yang ketiga disajikan soal melengkapi pohon keluarga, siswa akan diminta untuk melengkapi nama anggota dalam pohon keluarga Louis dengan menyimak audio yang telah dimainkan. Setelah siswa selesai menjawab semua kotak dalam pohon keluarga, maka untuk mengetahui jawaban benar dan salah bisa menekan tombol *corrects* yang berada di bawah kanan *screen*. Jika jawaban benar maka akan muncul kunci jawaban berwarna hijau dan jika jawaban salah maka akan muncul kunci jawaban berwarna merah. Setiap soal benar bernilai 10 poin, jika siswa menjawab semua dengan benar maka akan mendapat nilai maksimal 100 poin. Untuk memainkan *audio* bisa menekan tombol *sound*, sedangkan untuk mengulang kuis kembali bisa menekan tombol berwarna bulat merah, untuk kembali ke *screen* menu *exercice* bisa menekan tombol *edit*. Seperti yang terlihat Gambar 22 dan Gambar 23 di bawah ini.



Gambar 22. *Screen* latihan soal 3



Gambar 23. *Screen* kunci jawaban latihan soal 3.

5) Pada menu profil, berisi identitas penyusun aplikasi pembelajaran bahasa Prancis, terdapat juga akun media sosial *facebook* dan *instagram* penyusun. Untuk menuju akun *facebook* bisa menekan tombol *facebook* dan untuk menuju

akun instagram penyusun bisa menekan tombol *instagram*. Untuk kembali ke *screen* menu utama bisa dengan tombol *home* seperti yang terlihat pada Gambar 24.

Gambar 24. *Screen* menu profil

6) Menu yang terakhir yaitu *quitter* atau keluar aplikasi. Jika pengguna ingin keluar dari aplikasi pembelajaran bisa menekan tombol *quitter*, namun sebelum keluar dari aplikasi akan muncul kotak perintah yang berisi opsi pilihan *oui* dan *non.* Jika ingin keluar, menekan tombol *oui* dan jika ingin kembali ke *screen* menu utama menekan tombol *non*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 25.

Gambar 25. *Screen* menu *quitter*

4. Validasi Ahli.

Validasi dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media dan ahli materi untuk menilai desain tersebut sehingga nantinya akan diketahui kelebihan dan kelemahannya.

Uji kelayakan media dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang digunakan. Validasi ahli media dilakukan oleh Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd selaku ahli media, sementara selaku ahli materi validasi ahli materi dilakukan oleh Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

Tahap validasi media oleh ahli materi dilakukan untuk mendapatkan keabsahan materi yang disajikan dalam media pembelajaran, dalam hal ini materi tentang *la famille*. Hasil dari validasi oleh ahli materi digunakan sebagai patokan guna menyusun isi dari media pembelajaran

Penilaian menentukan kelayakan media dilakukan dengan skala *likert* yaitu menggunakan data kuantitatif kemudian dijabarkan dalam bentuk kualitatif. Data kuantitatif tersebut diukur menggunakan angket tertutup dengan skala 1 sampai 5, angka 5 bernilai sangat layak, angka 4 bernilai layak, angka 3 bernilai cukup, angka 2 bernilai kurang layak, dan terakhir sangat sangat kurang layak bernilai 1. Data yang telah diperoleh nantinya akan dianalisis menggunakan rumus konversi skor sesuai pada Tabel 6.

Selain memberikan penilaian terhadap materi, ahli materi juga memberikan kritik dan saran guna menyempurnakan materi yang masih kurang dalam media

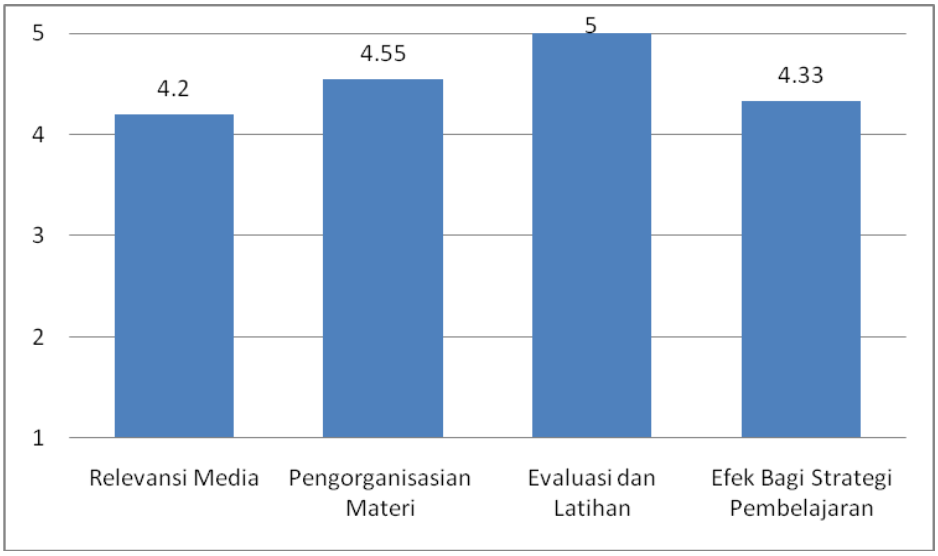
pembelajaran. Dari hasil validasi materi diperoleh nilai seperti terlihat dalam Tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Rekapitulasi Skor oleh Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata skor	Kategori
1	Relevansi Media	21	4.2	Layak
2	Pengorganisasian Materi	41	4.55	Sangat Layak
3	Evaluasi dan Latihan	5	5	Sangat Layak
4	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	13	4.33	Sangat Layak
Total		80	4,52	Sangat Layak

Sumber. Data primer yang telah diolah 2017

Hasil perhitungan penilaian oleh ahli materi pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata X sebesar 4,52 berada dalam interval X> 4,20, dengan kata lain materi yang disajikan dalam media pembelajaran dikategorikan "SANGAT LAYAK" dan mendapat nilai "A". Hasil perhitungan ahli materi disajikan juga dalam bentuk *chart* pada Gambar 26 di bawah ini.



Gambar 26. Chart Hasil Perhitungan Ahli Materi

Seperti yang terlihat dalam Gambar 26, ahli materi memberikan penilaian yang meliputi aspek relevansi media, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran. Untuk aspek relevansi media ahli materi memberikan nilai rata-rata 4.2 yang masuk dalam kategori “LAYAK”, lalu pada aspek pengorganisasian materi nilai yang diberikan adalah 4.55 yang termasuk dalam kategori “SANGAT LAYAK”. Selanjutnya dalam aspek evaluasi ahli materi memberikan nilai rata-rata 5 yang menunjukkan kategori “SANGAT LAYAK”, dan dalam aspek yang terakhir yaitu aspek efek bagi strategi pembelajaran nilai rata-rata yang diperoleh nilai rata-rata adalah 4,33 yang masuk dalam kategori “SANGAT LAYAK”. Dari keempat aspek yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran memenuhi semua aspek yang dinilai dengan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 4.52, sehingga sangat bisa diterapkan dalam penelitian.

Selanjutnya yaitu validasi media oleh ahli media, dalam hal ini ahli media berperan memberikan penilaian pada aspek tampilan media dan pemograman. Aspek tampilan media mencakup kesesuaian *background*, perpaduan warna, kualitas audio, kualitas dan ketepatan tombol, kejelasan *font* yang digunakan. Sedangkan aspek pemograman mencakup aspek kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini dilakukan guna mendapatkan hasil media pembelajaran yang memenuhi kriteria.

Seperti penilaian validasi materi, penilaian menentukan kelayakan media juga dilakukan dengan skala *likert* dan penilaian tersebut diukur menggunakan angket

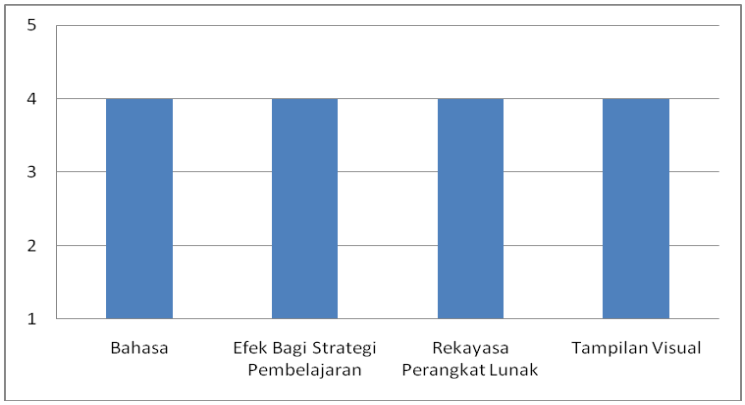
tertutup. Dari hasil validasi oleh ahli media diperoleh rekapitulasi nilai seperti yang terlihat di Tabel 9, di samping memberikan penilaian, ahli media juga memberikan kritik dan saran demi kelayakan media pembelajaran.

Tabel 9. Rekapitulasi penilaian ahli media

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Bahasa	8	4	Layak
2	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	8	4	Layak
3	Rekayasa Perangkat Lunak	12	4	Layak
4	Tampilan Visual	32	4	Layak
Total		60	4	Layak

Sumber. Data primer yang telah diolah 2017

Dari hasil rekapitulasi penilaian ahli media pada Table 9 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata X sebesar 4 berada dalam interval $3{,}40 < X \leq 4{,}20$. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran dikategorikan “LAYAK” dan mendapat nilai “B”, validasi media pembelajaran oleh ahli media yang mencakup aspek bahasa dan tampilan visual. Hasil perhitungan ahli media bisa terlihat jelas dan sistematis pada Gambar 27 berikut ini.



Gambar 27. Hasil rekapitulasi nilai oleh ahli media

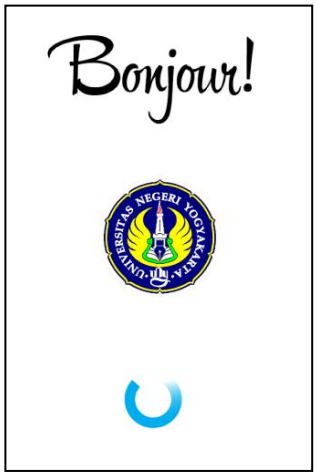
Berdasarkan *chart* di atas nilai ahli media dapat diketahui bahwa dari aspek bahasa mendapatkan nilai rata-rata 4, begitu juga dengan ketiga aspek yang lainnya yaitu aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual yang sama-sama mendapatkan nilai rata-rata 4. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi semua aspek sebagai media pembelajaran, sehingga dapat diterapkan dalam penelitian dengan kritik dan saran.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila terdapat kekurangan dan hambatan pada produk yang dibuat. Revisi ini dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan dengan instrumen yang valid dan reliabel, diharapkan dengan adanya revisi bisa mengatasi kelemahan produk yang ada. Setelah melalui tahap validasi media oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya yaitu revisi produk. Revisi produk dilakukan untuk mendapatkan hasil media yang memenuhi kriteria melaui kritik dan saran oleh ahli media maupun ahli meteri. Yang pertama revisi media oleh ahli media, menurut ahli media secara keseluruhan tampilan media sudah bagus, namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki seperti pada penjelasan di bawah ini.

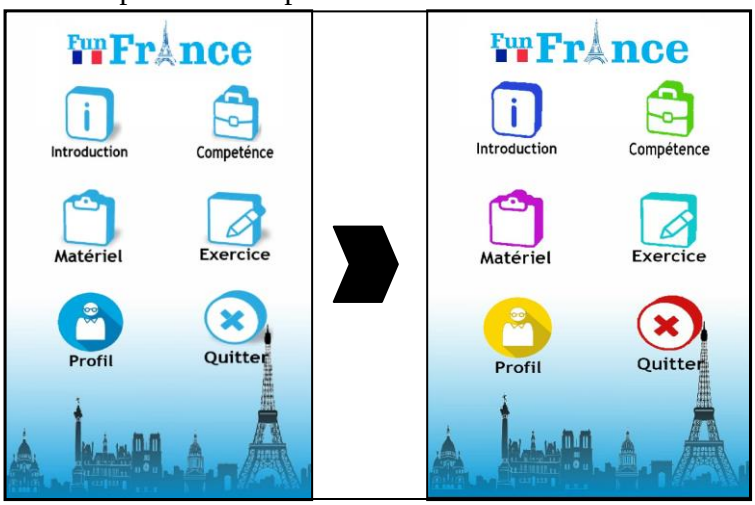
a. Pada mulanya tampilan pembuka pada media pembelajaran terdapat *splash screen* atau layar tunggu sebelum masuk ke *screen preface*, namun menurut ahli media hal itu dirasa tidak perlu dikarenakan keberadaan *splash screen* menandakan bahwa media tersebut memiliki kapasitas yang besar dan akan

memakan memori penggunaan *smarthphone* yang besar sehingga *splash screen* dihilangkan. Seperti terlihat pada Gambar 28.



Gambar 28. *Screen splash screen*

b. Selanjutnya pada *background preface* dan menu utama masih terlihat pecah-pecah sehingga perlu ditingkatkan kualitas *background* supaya ketika ditampilkan dalam *gadget* yang memiliki dimensi layar besar, *background* tidak pecah-pecah. Setelah itu dalam tampilan *screen* menu utama, penggunaan warna untuk ikon masih terlalu monoton sehingga perlu adanya pembaruan supaya lebih berwarna seperti terlihat pada Gambar 29 berikut ini.

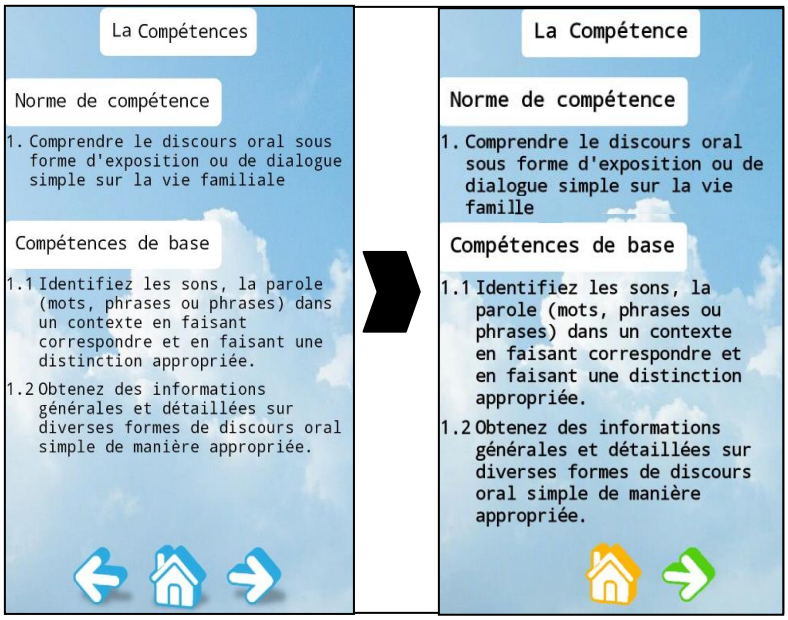


Gambar 29. *Screen* menu utama sebelum dan sesudah di revisi

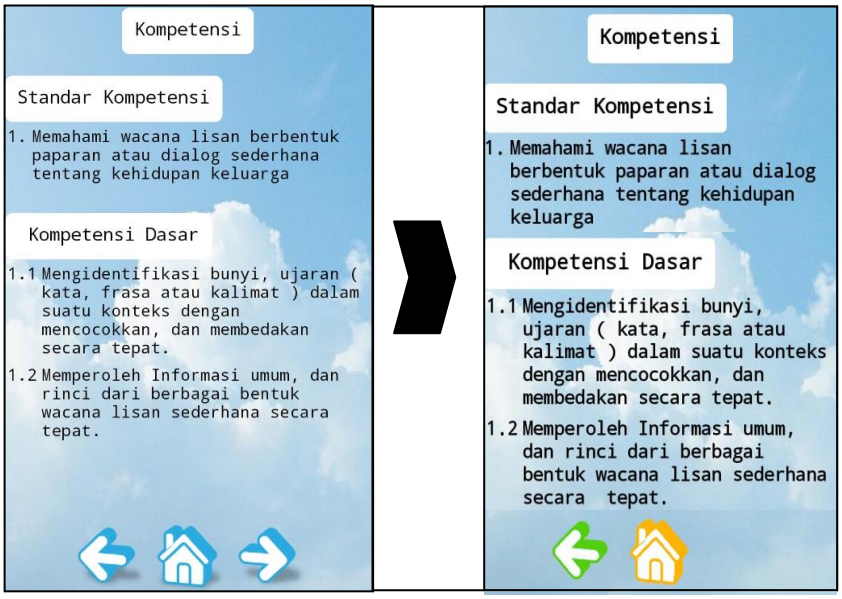
c. Selanjutnya menu *l'introduction* pada bagian *le manuel* tampilan pada setiap menu ikon juga harus diberi sentuhan warna lainnya supaya memberi kesan tidak monoton, hal ini mempengaruhi perubahan pada seluruh tombol menu ikon yang terdapat pada media pembelajaran seperti tampak dalam Gambar 30.

Gambar 30. *Screen L'introduction* sebelum dan sesudah direvisi.

d. Dalam menu *la compétence* terdapat perubahan pada bagian tombol. Pada mulanya terdapat tiga tombol utama yaitu tombol *back*, *home*, dan *next*, namun ketika memasuki layar kompetensi berbahasa Prancis tombol *back* tidak memiliki fungsi begitu juga ketika layar kompetensi berbahasa Indonesia tombol *next* tidak memiliki fungsi. Maka dari itu ahli materi menyarankan supaya tombol yang tidak ada fungsinya dihilangkan saja seperti tampak pada Gambar 31 dan Gambar 32.



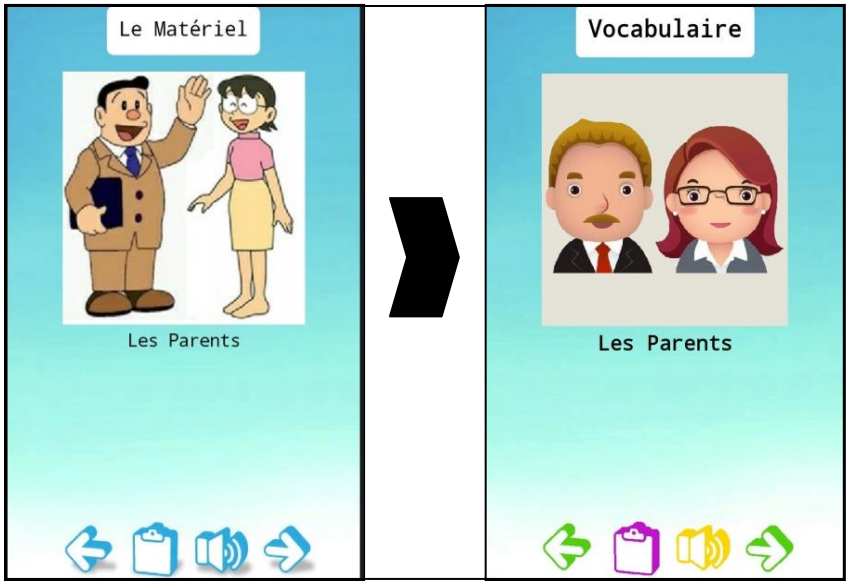
Gambar 31. *Screen la compétence* berbahasa Prancis sebelum dan sesudah direvisi



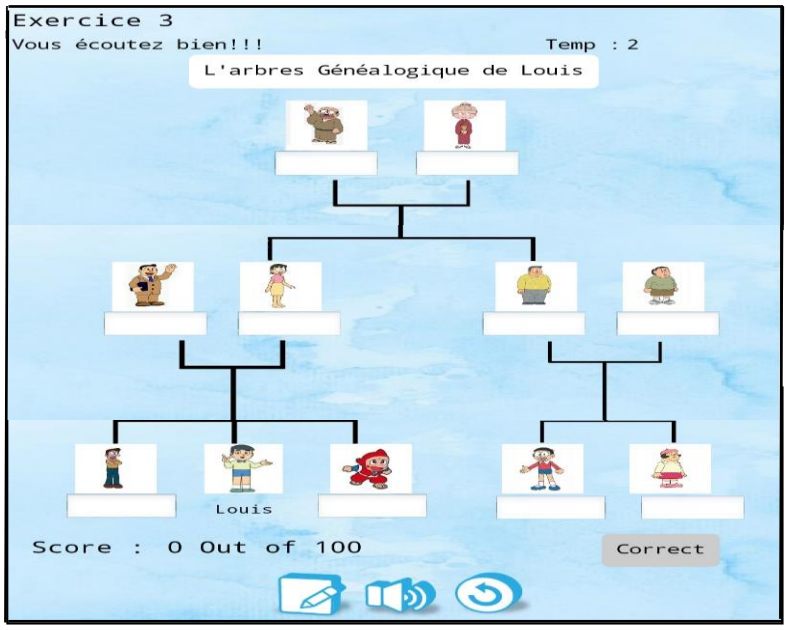
Gambar 32. Layar *la compétence* berbahasa Indonesia sebelum dan sesudah direvisi.

e. Perubahan juga terjadi pada materi *vocabulaire*. Pada awalnya karakter animasi menggunakan karakter yang terdapat pada serial animasi *Doraemon*, namun karena karakter animasi sudah dikenal sebagai ciri khas orang Jepang dan media pembelajaran untuk pelajaran bahasa Prancis, maka perlu diganti dengan gambar

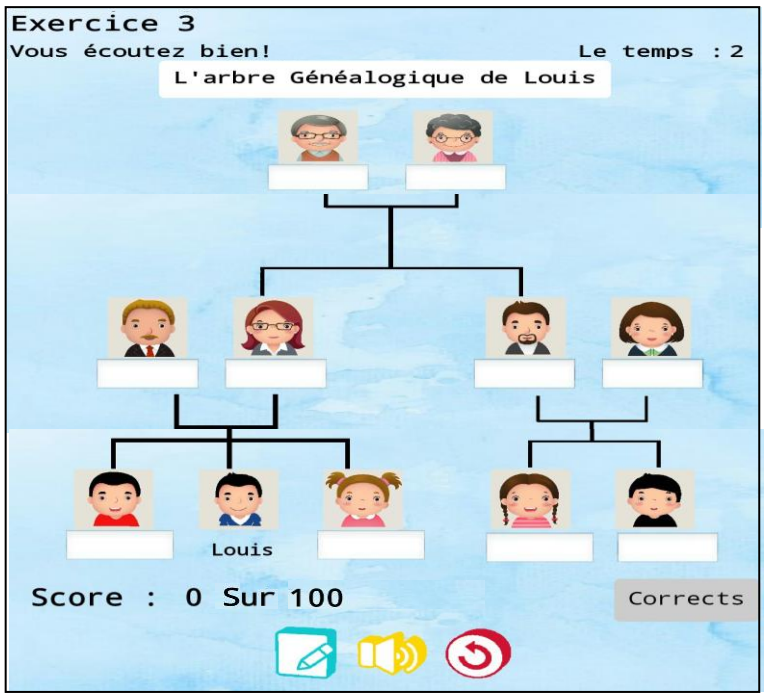
yang lebih netral. Hal ini mengakibatkan perubahan juga pada materi pohon keluarga André maupun latihan soal ketiga yang terdapat karakter animasi, perubahan animasi karakter terlihat pada Gambar 33, Gambar 34 dan Gambar 35 dibawah ini.



Gambar 33. *Screen vocabulaire* sebelum dan sesudah direvisi.

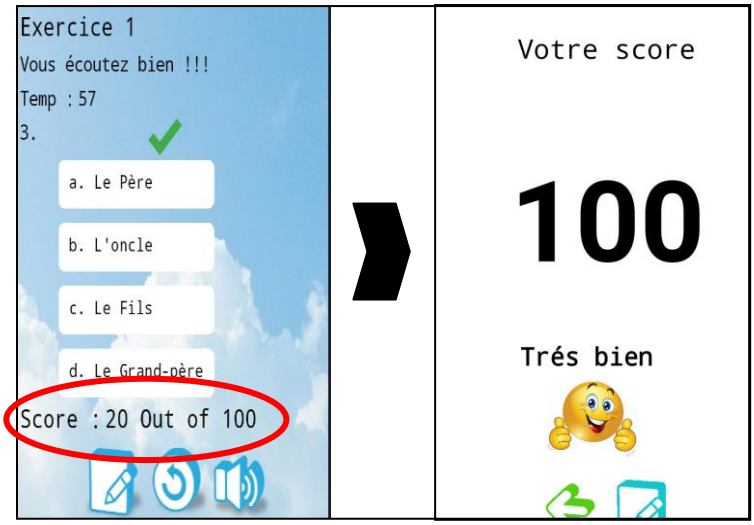


Gambar 34. *Screen* latihan soal 3 sebelum direvisi.



Gambar 35. *Screen* latihan soal 3 sesudah direvisi.

f. Dalam layar soal pertama juga terdapat perubahan pada penempatan skor nilai, pada awalnya nilai berada di bawah kunci jawaban, namun dibuat layar skor nilai tersendiri seperti terlihat pada Gambar 36



Gambar 36. Skor nilai pada latihan soal 1 sebelum dan sesudah direvisi.

Untuk tambahan lainnya, ahli media menyarankan pada pengaturan penempatan tampilan *portrait* maupun *landscape*, ini dikarenakan masih ada beberapa layar ketika dibuka tidak menyesuaikan posisi *gadget* baik ketika dalam posisi berdiri maupun miring. Lalu pada *audio* dalam materi maupun latihan soal kualitas suara masih kurang keras saat dimainkan sehingga perlu ditingkatkan dan mengurangi *noise* dalam audio agar suara audio lebih jelas.

Yang kedua revisi media oleh ahli materi, secara keseluruhan materi yang ditampilkan sudah sesuai namun masih terdapat kekeliruan ortografi leksikal pada beberapa tulisan dalam bahasa Prancis dan kekeliruan morfosintaksis.

6. Ujicoba Produk.

Setelah pembuatan produk selesai, tahap selanjutnya diadakan ujicoba produk, ujicoba ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang ditampilkan, khususnya dalam kemampuan menyimak bahasa Prancis dengan materi *la famille*. Data kelayakan diperoleh melalui angket tertutup yang berjumlah 17 pertanyaan pada 33 siswa kelas XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto. Hasil analisis data yang telah diolah mendapatkan nilai rata-rata seperti yang terlihat pada Tabel 10 di bawah ini.

Tabel 10. Rekapitulasi Penilian Peserta Didik.

No	Rata-rata Skor	Kategori
1	3.71	Layak
2	3.41	Cukup
3	4.12	Layak
4	3.53	Cukup
5	4.59	Sangat Layak
6	4.35	Sangat Layak
7	4.82	Sangat Layak
8	3.82	Layak
9	0	-
10	4.65	Sangat Layak
11	3.47	Cukup
12	4.06	Layak
13	4.41	Sangat Layak
14	4.76	Sangat Layak
15	3.41	Cukup
16	0	-
17	4.06	Layak
18	0	-
19	0	-
20	3.88	Layak
21	4.65	Sangat Layak
22	0	-
23	4.18	Layak
24	4.41	Sangat Layak
25	4.12	Layak
26	3.88	Layak
27	4.65	Sangat Layak
28	4.82	Sangat Layak
29	4.00	Layak
30	0	-
31	4.65	Sangat Layak
32	3.47	Cukup
33	4.53	Sangat Layak
34	371	Layak
35	0	-
36	3.94	Layak
37	4.71	Sangat Layak
38	4.53	Sangat Layak
39	3.76	Layak
40	4.29	Sangat Layak
Rata-rata	**4.16**	**Layak**

Dari total 40 siswa kelas XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto, 7 siswa diantaranya tidak masuk kelas dikarenakan sakit dan urusan lainya. Lebih lengkapnya tentang nilai rata-rata kelas setiap aspek penilaian bisa dilihat dalam Tabel 11 berikut ini.

Tabel 11. Rekapitulasi penilaian oleh Peserta didik

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Relevansi Media	656	3.98	Layak
2	Evaluasi dan Latihan	712	4.32	Sangat Layak
3	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	429	4.33	Sangat Layak
4	Rekayasa Perangkat Lunak	273	4.14	Layak
5	Tampilan Visual	265	4.02	Layak
Total		2335	4.16	Layak

Berdasarkan Tabel 11 terlihat bahwa hasil uji coba media pada 33 siswa, Dari keempat aspek tersebut nilai tertinggi didapat dari aspek evaluasi dan latihan dengan nilai rata-rata 4.32 dan aspek efek bagi strategi pembelajaran dengan nilai rata-rata 4.33, untuk nilai terkecil diperoleh dari aspek sebesar relevansi media 3.98. sedangkan aspek Rekayasa Perangkat Lunak dan aspek tampilan visual mendapatkan nilai 4.02 dan 4.14. Dari keempat aspek di atas diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.16, sesuai dengan tabel 8 tentang pedoman konversian skor termasuk ke dalam kategori “LAYAK” karena berada dalam rentan rata-rata nilai $3,40 < X \leq 4,20$.

Selain penilaian dari siswa, media juga dinilai oleh guru, dalam hal ini guru mata pelajaran bahasa Prancis. Ini dilakukan untuk mendapatkan respon guru terhadap media yang telah dikembangkan, data diambil menggunakan angket tertutup

dengan total 22 pertanyaan. Untuk lebih lengkapnya bisa terlihat dalam Tabel 12 berikut ini.

Tabel 12. Rekapitulasi Penilaian oleh Guru

No	Aspek penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Relevansi Media	21	4.2	Layak
2	Pengorganisasian Materi	37	4.1	Layak
3	Bahasa	5	5	Sangat Layak
4	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	15	5	Sangat Layak
5	Rekayasa Perangkat Lunak	9	4.5	Sangat Layak
6	Tampilan Visual	10	5	Sangat Layak
Total		97	4,63	Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran memenuhi semua aspek yang dinilai dengan X keseluruhan yaitu 4,63 berada pada nilai X> 4.20 dan kategori “SANGAT LAYAK”, sehingga sangat bisa diterapkan dalam penelitian.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menyimak menggunakan metode *research and developpement (R&D)* dengan mengikuti enam langkah penelitian yang di kemukakan oleh Sugiyono (2016:298). Keenam langkah tersebut terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi ahli, revisi produk, dan ujicoba produk. Alasan peneliti menggunakan model R&D oleh Sugiyono dikarenakan dalam proses pengembangannya sangat terstruktur, walaupun peneliti hanya menggunakan

beberapa tahapan namun urutan dalam pengembanganya dibuat secara sistematis mulai dari tahap awal hingga produk media siap diterapkan di sekolah.

Selanjutnya pertimbangan peneliti memilih media dengan *basic smarthphone* berbasis Android karena pada saat ini perkembangan smarthphone android sangatlah pesat dan penggunanya tidak terbatas hanya orang dewasa saja, namun mulai dari anak kecil dan remaja juga sudah familiar dengan *smarthphone* Android. Pembuatan media pembelajaran menghasilkan produk berupa aplikasi android yang digunakan untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis kelas XI dengan nama *Fun France* yang terdiri dari delapan komponen utama, *preface, home, Introduction, competence, materiel, exercise, profil, dan quitter*. Materi yang disajikan dalam media yaitu materi *La famille* yang meliputi *l'arbe généalogique d'Andre, vocabulaire* yaitu berisi kosakata anggota keluarga dalam bahasa Prancis, *les articles indéfinis et définis* atau artikel indefini dan defini, dan terakhir *l'adjectif possessif* atau adjektif posesif dalam bahasa Prancis. Pada bagian *exercise* terdapat tiga variasi latihan soal yang disajikan, yaitu soal pertama adalah pilihan ganda, soal kedua adalah menentukan kalimat benar dan salah dan soal yang terakhir mengisi pohon keluarga. Masing-masing soal terdapat sepuluh pertanyaan.

Pembuatan media pembelajaran android menggunakan aplikasi *web browser Appinventor 2* bisa diakses melalui *http://ai2.appinventor.mit.edu*. Kelebihan Appinventor adalah memiliki sifat visual dan mempunyai fitur *drag and drop interface* tanpa memerlukan pengkodean yang rumit untuk mengembangkan suatu aplikasi android sehingga mudah bagi pemula, sementara kelemahan dari

Appinventor2 adalah aplikasi yang dikembangkan hanya bisa digunakan pada *platform* yang berbasis android belum menjamah *platform* berbasis *windows phone* maupun iOS, hanya terhubung pengembangan dan keterbatasan produk yang dihasilkan maksimal hanya sebesar 10 *megabyte*.

Tahap awal pengembangan media adalah analisis potensi dan masalah yang dilakukan di SMA Negeri 4 Purwokerto dengan melakukan observasi, observasi dilakukan untuk melihat fasilitas yang terdapat di sekolah dan melihat proses pembelajaran bahasa Prancis di kelas. Dengan adanya observasi peneliti bisa menemukan potensi dan masalah yang ada.

Tahap kedua yaitu pengumpulan informasi dilakukan untuk perencanaan produk media dengan menyesuaikan kurikulum yang dipakai, baik berupa SK, KD maupun materi yang tengah dipelajari.

Tahap selanjutnya yaitu desain produk, dalam tahap ini terdiri dari dua proses yang meliputi penyusunan materi, soal, kunci jawaban dan desain produk media. Proses pengumpulan materi dilakukan untuk memperoleh materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran, setelah materi dan soal selesai dibuat, selanjutnya masuk ke proses desain produk. Proses awal pengembangan desain produk adalah dengan membuat desain media pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang sedang digunakan.

Tahap berikutnya yaitu validasi ahli. Validasi dilakukan dengan cara menghadirkan ahli media dan ahli materi untuk menilai desain tersebut sehingga nantinya akan diketahui kelebihan dan kelemahannya. Kelayakan media dinilai oleh

ahli media dan ahli materi menggunakan angket tertutup dengan skala 1 sampai dengan 5. Hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori “LAYAK”, sedangkan dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4.52 yang termasuk dalam katergori “SANGAT LAYAK”. Dari penilaian ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran sangat bisa diterapkan dalam penelitian.

Tahap kelima yaitu revisi produk dilakukan apabila terdapat kekurangan dan hambatan pada produk yang dibuat. Revisi ini dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan dengan instrument yang valid dan reliabel, diharapkan dengan adanya revisi bisa mengatasi kelemahan produk yang ada.

Tahap terakhir yaitu uji coba produk, uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 4 Purwokerto oleh 33 siswa kelas XI IS 4, dari hasil ujicoba diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.16 dan termasuk dalam kategori “LAYAK”. Penilaian media pembelajaran oleh Guru Bahasa Prancis SMA Negeri 4 Purwokerto mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4.63 yang termasuk dalam kategori “SANGAT LAYAK”. Dari hasil ujicoba yang telah dilakukan penilaian oleh siswa menunjukan rata-rata sebesar 4.16 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam kategori “LAYAK”. Guru dan Siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media android pada proses pembelajaran bahasa Prancis, namun Guru dan Siswa sama-sama memberikan saran terhadap media android ini yaitu penambahan gambar animasi dalam media pembelajaran dalam aspek soal.

Saran yang diberikan oleh Guru dan Siswa bukan tidak direspon oleh peneliti, tetapi penggunaan animasi dalam media sengaja diminimalisir supaya melatih kepekaan siswa dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis, hal sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu pembuatan media untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis.

Hal ini sesuai dengan Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa "Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran ini dikategorikan layak untuk dijadikan media pembelajaran siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Produk media pembelajaran yang dikembangankan telah dibuat dengan semaksimal mungkin, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan antara lain.

1. Materi yang disajikan masih dibatasi, yaitu *la famille*, ini sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai. Selain itu agar siswa lebih fokus dan memahami isi dari materi dalam media pembelajaran.
2. Subjek yang diteliti masih fokus untuk satu kelas yaitu kelas XI, belum menyeluruh ke semua kelas.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* dari Sugiyono yang dilakukan secara bertahap. Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran android untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis pada kelas XI dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pengembangan media pembelajaran menghasilkan aplikasi Android untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis dengan nama *Fun France* yang terdiri dari delapan komponen utama, *preface, home, Introduction, competence, materiel, exercise, profil, dan quitter*. Materi yang disajikan dalam media yaitu materi *la famille* atau materi tentang keluarga. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan alat pengembangan aplikasi android berbasis *online* bernama *Appinventor 2* yang bisa diakses melalui situs *http://ai2.appinventor.mit.edu*.
2. Kelayakan media dinilai oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket tertutup dengan skala 1 sampai dengan 5. Hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori “LAYAK”, sedangkan dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4.52 yang termasuk dalam katergori “SANGAT LAYAK”. Dari penilaian ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran sangat bisa

diterapkan dalam penelitian. Tahap uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 4 Purwokerto oleh 33 siswa kelas XI IS 4, dari hasil ujicoba diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.16 dan termasuk dalam kategori "LAYAK". Penilaian media pembelajaran oleh Guru Bahasa Prancis SMA Negeri 4 Purwokerto mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4.63 yang termasuk dalam kategori "SANGAT LAYAK".

B. SARAN

Pengembangan media pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu adanya pengembangan lagi. Saran peneliti untuk penelitian berikutnya adalah :

1. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya juga mengukur tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaranya.
2. Pengembangan media masih sebatas dalam sistem operasi android, belum mencakup sistem operasi iOS.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Yunus. 2013. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung. PT Refika Aditama.

Ally, M (2004) *Using Learning Theories to Design Instruction for Mobil Learning Devices. Proceedings of the Mobile Learning.* Roma. International Conference

Apjii.or.id/downfile/file/surveipenetrasiinternet2016. Diakses pada tanggal 14 Februari 2017 jam 19:45

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perencanaanya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta. Gava Media.

Emarketer.com/Chart/*Smartphone-Users-Penetration-Asia-Pacific-by-Country-2014-2019-millions-of-mobile-phone-users/*174934. Diakses pada tanggal 14 Februari 2017 pukul 19:45

Francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-22032.php. Diakses pada tanggal 20 Juni 2017 pukul 10:22

Francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-13051.php. Diakses pada tanggal 20 Juni 2017 pukul 10:26

Ghazali, A. Syukur. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif. Bandung*. PT Refika Aditama.

Hermawan, Heri. 2012. *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Ikhsan, Faizul. 2017 *Pengembangan Instrumen Penilaian Kuis Untuk Penguasaan Gerbang Logika Dasar dan Flip-Flop Berbantuan Mobile Learning di Sekolah Menengah Kejuruan.* Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses

dari *http://eprints.uny.ac.id/46526/1/TAS_FAIZUL%20IKHSAN%20_%2012518241005.pdf*. Diakses pada tanggal 24 Maret 2017

Ilahi, Muhammad Takdir. 2012. *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Istiyanto, Jazi Eko. 2011. *Pemograman Smarthphone Menggunakan Sdk Android dan Hacking Android.* Yogyakarta. Graha Ilmu.

Iskandarwassid,. dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Izzan, Ahmad. 2010. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung. Humaniora.

Kusnandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

Masruri, M. Hilmi. 2015. *Buku Pintar Android*. Jakarta PT Elex Media Komputindo

Nurjamal, Daeng. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung. CV Alfabeta

Peraturan Pemerintah RI No. 19/2005, Pasal 19.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Kurtekpend FIP UPI.

Rusman., dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintas Gadget Android Untuk Pemula*. Brebes. Kunci Komunikasi.

Septiana, Zalsagiant. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta Diakses dari http://eprints.uny.ac.id/13676/1/SKRIPSI %20PTK.pdf. Diakses pada tanggal 3 Agustus 2017.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*.. Bandung. Alfabeta

Sukardjo. 2005. *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*.Yogyakarta: PPs UNY.

Suprihatiningrum, Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta.

Susilana, Rudi., dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran* Edisi 1. Bandung. Kurtekpen FIP UPI.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2011. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Jakarta Graha Ilmu.

Tim EMS. 2015. *Pemograman Android dalam Sehari*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.

Woodill, G. (2010). *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing Your Teams.* New York, McGraw Hill Professio

L a m p i r a n

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 888a/UN.34.12/DT/X/2017
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 31 Oktober 2017

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Badan Kesbangpol DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta
55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama	: M. REZA ABDULLOH
NIM	: 13204241001
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Bahasa Prancis
Waktu Pelaksanaan	: November – Desember 2017
Lokasi	: SMA Negeri 4 Purwokerto

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

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

Wakidi, S.Pd.
NIP19721110 200701 1 003

Tembusan:
- Kepala SMA Negeri 4 Purwokerto

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, 1 November 2017

Kepada Yth. :

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

di Semarang

Nomor : 074/9107/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 888a/UN.34.12/DT/X/2017
Tanggal : 31 Oktober 2017
Perihal : Permohonan 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 APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO"** kepada:

Nama : M. REZA ABDULLAH
NIM : 13204241001
No.HP/Identitas : 085742993621/3329052805940001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis /Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 4 Purwokerto
Waktu Penelitian : 16 November 2017 s.d 16 Mei 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.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan 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 ://dpmptsp.jatengprov.go.id Surat Elektronik dpmptsp@jatengprov.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
NOMOR : 070/3878/04.5/2017

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 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 074/9107/Kesbangpol/2017 Tanggal : 01 November 2017 Perihal : Rekomendasi Penelitian

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

1. Nama : M REZA ABDULLOH
2. Alamat : KR Tengah RT. 003 RW. 003, Desa Benda, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah
3. Pekerjaan : Mahasiswa

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO
b. Tempat / Lokasi : SMA Negeri 4 Purwokerto
c. Bidang Penelitian : Bahasa Dan Seni
d. Waktu Penelitian : 16 November 2017 sampai 30 November 2017
e. Penanggung Jawab : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.
f. Status Penelitian : Baru
g. Anggota Peneliti : -
h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

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

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 03 November 2017

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

PRASETYO ARIBOWO

DPMPTSP 03 November 2017

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 ://dpmptsp.jatengprov.go.id Surat Elektronik dpmptsp@jatengprov.go.id

Semarang, 03 November 2017

Nomor : 070/10595/2017
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan
Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah
Di Semarang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/3878/04.5/2017 Tanggal 03 November 2017 atas nama M REZA ABDULLOH dengan judul proposal PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 PURWOKERTO, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

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

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

Tembusan :
1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Sekretaris Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Jawa Tengah;
4. Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta;
5. Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Sdr. M REZA ABDULLOH

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 4
PURWOKERTO
Jl. Letnan Kolonel Isdiman Nomor 9 Purwokerto Kode Pos 53114 Telepon 0281-636584
Faksimile 0281-627485 Surat Elektronik sman4pwt@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/1553/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

a. Nama : Drs. ARIF PRIADI, M.Ed

b. Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : MUHAMMAD REZA ABDULLAH
NIM : 13204241001
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada tanggal 27 November 2017 dengan judul sekripsi "Pengembangan aplikasi berbasis android pada ketrampilan menyimak bahasa perancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 12 Desember 2017

KEPALA SEKOLAH,

PEM. PROV. JATENG SMAN 4 PURWOKERTO DISDIKBUD

Drs. ARIF PRIADI, M.Ed
Pembina Tk.1
NIP. 19610510 198703 1 009

Hal : Permohonan Validasi Media Pembelajaran Bahasa Prancis
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
Bapak/~~Ibu~~ Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd.
Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
di FIP UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian skripsi dengan ini saya :

Nama : M. Reza Abdulloh
NIM : 1324241001
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto

dengan hormat memohon Bapak/Ibu selaku ahli media berkenan memberikan validasi media pembelajaran bahasa Prancis yang telah kami buat. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini kami lampirkan (1) kisi-kisi validasi media pembelajaran bahasa Prancis dan (2) draf alat penelitian media pembelajaran bahasa Prancis.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 10 - oktober 2017

Dosen Pembimbing	Peneliti
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.	M. Reza Abdulloh
NIP. 197303302002122001	NIM.13204241001

Hal : Permohonan Validasi Media Pembelajaran Bahasa Prancis
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
~~Bapak~~/Ibu ..Dra. Siti Sumiyati.....
Dosen ..Pendidikan bahasa Prancis.....
di ..FBS UNY.....

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian skripsi dengan ini saya :

Nama : M. Reza Abdulloh
NIM : 1324241001
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto

dengan hormat memohon Bapak/Ibu selaku ahli materi berkenan memberikan validasi media pembelajaran bahasa Prancis yang telah kami buat. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini kami lampirkan (1) kisi-kisi validasi media pembelajaran bahasa Prancis dan (2) draf alat penelitian media pembelajaran bahasa Prancis.

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 10 oktober 2017

Dosen Pembimbing

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

Peneliti

M. Reza Abdulloh
NIM.13204241001

LEMBAR KUESIONER AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto

Sasaran Program : Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : M. Reza Abdulloh

Ahli Materi : Siti Sumiyati, M.Pd.

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi produk media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.
   - Sangat baik bernilai 5 poin
   - Baik bernilai 4 poin
   - Cukup bernilai 3 poin
   - Kurang bernilai 2 poin
   - Sangat kurang bernilai 1 poin

   Contoh :

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Media							
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				✓	

2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					✓

4. Apabila Bapak/Ibu ingin mengganti jawabannya, maka dapat memberikan tanda (=) pada jawaban sebelumnya.

Contoh.

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Media							
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				✓	
2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					✓

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak/Ibu selaku ahli materi bisa memberikan masukan pada keterangan yang terdapat di bawah kolom pernyataan.
6. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Media							
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				✓	
2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				✓	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5	Kesesuaian konsep materi dilihat dari aspek	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan					

	keilmuan	konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang bahasa Prancis				✓	
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					✓
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					✓
8	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas				✓	
9	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran				✓	
10	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					✓
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					✓
12	Variasi soal	Variasi soal				✓	
13	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam bahasa Prancis					✓
14	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi				✓	
Aspek Bahasa							
15	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					✓
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
16	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri					✓
17	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media menambah pengetahuan bahasa Prancis untuk siswa				✓	
18	Kemampuan media	Media meningkatkan					

	untuk meningkatkan pemahaman siswa	pemahaman msiswa				✓	

7. Kritik dan Saran

Ortografi leksikal harap dicermati ulang
Kekeliruan morfosintaksis harap diperbaiki

8. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 14 Nopember 2017

Ahli Materi,

(Siti Sumiyati, M.Pd)

NIP. 195803141985032001

LEMBAR KUESIONER AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto

Sasaran Program : Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : M. Reza Abdulloh

Ahli Media : Ariyanto Agung Nugroho, ST., M.Pd.

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media produk media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.
   - Sangat baik bernilai 5 poin
   - Baik bernilai 4 poin
   - Cukup bernilai 3 poin
   - Kurang bernilai 2 poin
   - Sangat kurang bernilai 1 poin

   Contoh :

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Aspek Bahasa					
1	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					
2	Kemudahan memahami	Penggunaan bahasa					

	alur melalui penggunaan bahasa	mendukung kemudahan memahami alur materi					

4. Apabila Bapak/Ibu ingin mengganti jawabannya, maka dapat memberikan tanda strip dua (=) pada jawaban sebelumnya.

Contoh.

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Bahasa							
1	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa			✓=	✓	
2	Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				✓=	✓

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak/Ibu selaku ahli media bisa memberikan masukan pada keterangan yang terdapat di bawah kolom pernyataan.
6. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Bahasa							
1	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa				✓	
2	Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				✓	
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
3	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri				✓	

4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu mahasiswa	Media mendorong rasa ingin tahu mahasiswa				✓	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
6	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran				✓	
7	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	penggunaan tombol navigasi dalam media pembelajaran				✓	
8	Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoperasian	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah				✓	
Aspek Tampilan Visual							
9	Ketepatan pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai				✓	
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik				✓	
12	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain				✓	
13	Ketepatan pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik					✓
14	Ketapatan pemilihan *backsound*	*Backsound* yang digunakan sesuai dan menarik					✓
15	Keseimbangan proporsi gambar	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu				✓	
16	Kesesuaian proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan			✓		
17	Kemenarikan desain	Desain menarik			✓		

7. Kritik dan Saran

1. Splash screen dihilangkan saja
2. Kualitas gambar ditingkatkan
3. Pengaturan portrait & lanscape

4. Suara narasi kurang keras dibandingkan musik tidak ternormalisasi, audacity, audition
5. Pemilihan aksen warna untuk mencegah gambar tidak terlihat monoton (user interface)
6. Navigasi kanan / kiri yang tidak digunakan lebih baik dihilangkan
7. Intro / pengenalan tombol dilengkapi untuk tombol kembali ke materi (abc pensil & kotak)
8. Penataan navigasi diperbaiki

8. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 2 November 2017

Ahli Media,

(Ariyanto K.H)

NIP. 198301022006041002

LEMBAR KUESIONER GURU

Judul Penelitian : Pengembangan aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto

Sasaran Program : Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : M. Reza Abdulloh

Guru : Dra. Widiarti

A. Petunjuk
1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru bahasa Prancis di SMA Negeri 4 Purwokerto.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.
   - Sangat baik bernilai 5 poin
   - Baik bernilai 4 poin
   - Cukup bernilai 3 poin
   - Kurang bernilai 2 poin
   - Sangat kurang bernilai 1 poin

   Contoh :

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Media							
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD			✓	✓	
2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	✓

	keilmuan	konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang bahasa Prancis					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				✓	
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah				✓	
8	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					✓
9	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran				✓	
10	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada				✓	
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas				✓	
12	Variasi soal	Variasi soal				✓	
13	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam bahasa Prancis				✓	
14	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi				✓	
Aspek Bahasa							
15	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				✓	
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
16	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri					✓
17	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media menambah pengetahuan bahasa Prancis untuk siswa					✓
18	Kemampuan media	Media meningkatkan					

4. Apabila Bapak/Ibu ingin mengganti jawabannya, maka dapat memberikan tanda (=) pada jawaban sebelumnya.

Contoh.

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Media							
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD			✓	✓	
2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	✓

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak/Ibu selaku guru bahasa Prancis di SMA Negeri 4 Purwokerto bisa memberikan masukan pada keterangan yang terdapat di bawah kolom pernyataan.
6. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

No	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Media							
1	Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				✓	
2	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				✓	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
5	Kesesuaian konsep materi dilihat dari aspek	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan				✓	✓

	keilmuan	konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang bahasa Prancis					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				✓	
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah				✓	
8	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					✓
9	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran				✓	
10	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada				✓	
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas				✓	
12	Variasi soal	Variasi soal				✓	
13	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam bahasa Prancis				✓	
14	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi				✓	
Aspek Bahasa							
15	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				✓	
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
16	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri					✓
17	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media menambah pengetahuan bahasa Prancis untuk siswa					✓
18	Kemampuan media	Media meningkatkan					

	untuk meningkatkan pemahaman siswa	pemahaman msiswa					✓
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
19	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran				✓	
20	Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoprasian	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
Aspek Tampilan Visual							
21	Menariknya desain	Desain menarik					✓
22	Pemilihan warna yang sesuai	Warna tampilan yang digunakan sesuai					✓

7. Kritik dan Saran

Media yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Prancis sudah bagus. Akan lebih bagus lagi jika dalam penyampaian materi dan soal-soal latihan disertai dengan gambar-gambar. Sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam proses belajar bahasa Prancis.

Purwokerto, 12 Desember 2017

Guru,

(Dra. Widiarti)

NIP. 19610702 198803 2003

ANGKET SISWA

Tanggapan peserta didik terhadap media pembelaja.an aplikasi berbasis android pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto.

Nama : ASKA ANISATUSZAHRA

Kelas : XI IPS 4

Nomor absen : 06

Petunjuk

1. Bacalah dengan teliti pernyataan yang terdapat di bawah ini, kemudian beri tanda (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan jawaban anda.
2. Keterangan alternatif jawaban.

   - Sangat baik bernilai 5 poin
   - Baik bernilai 4 poin
   - Cukup bernilai 3 poin
   - Kurang bernilai 2 poin
   - Sangat kurang bernilai 1 poin

   Contoh.

No	Pernyataan	Deskripsi	Alternatif Jawaban				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas		✓			
2	Penyampaian materi secara sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	✓				

3. Apabila peserta didik ingin mengganti jawabannya, maka peserta didik dapat memberikan tanda (=) pada jawaban sebelumnya.

   Contoh.

No	Pernyataan	Deskripsi	Alternatif Jawaban				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas		✓	~~✓~~		
2	Penyampaian materi secara sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	✓	~~✓~~			

No	Pernyataan	Deskripsi	Alternatif Jawaban				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
1	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas		✓			
2	Penyampaian materi secara sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis		✓			
3	Materi yang menarik	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
4	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
5	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas		✓			
Aspek Evaluasi dan Latihan							
6	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓			
7	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada		✓			
8	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas			✓		
9	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada		✓			
10	Variasi soal	Variasi soal	✓				

Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran							
11	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓				
12	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media menambah pengetahuan bagi mahasiswa	✓				
13	Kemampuan media untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa	Media meningkatkan pemahaman mahasiswa	✓				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
14	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
15	Penggunaan media pembelajaran yang mudah dalam pengoprasian	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓				
Aspek Tampilan Visual							
16	Menariknya desain	Desain menarik		✓			
17	Pemilihan warna yang sesuai	Warna tampilan yang digunakan sesuai		✓			

Kritik dan Saran

Media yang disajikan: semoga bisa lebih dikembangkan agar lebih menarik dan mudah digunakan untuk belajar

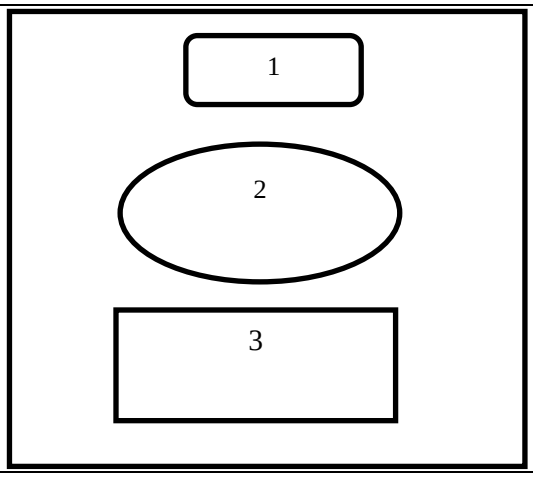
Purwokerto, 27 November 2017

Responden,

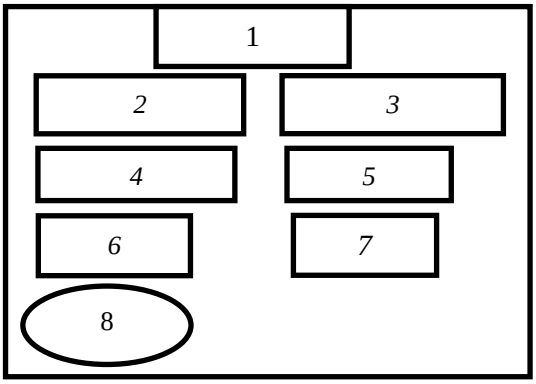
(Aska Anisatuzahra)

Storyboard Media Pembelajaran

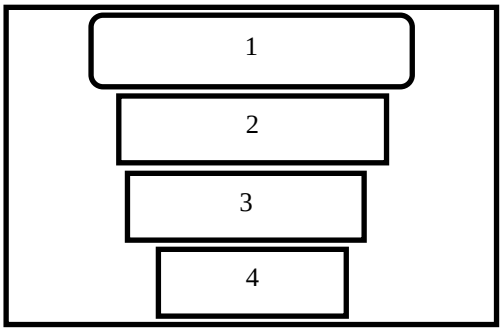
1. *Screen Preface*

	Keterangan : 1. Judul media 2. Identitas penyusun 3. Masuk ke Menu utama

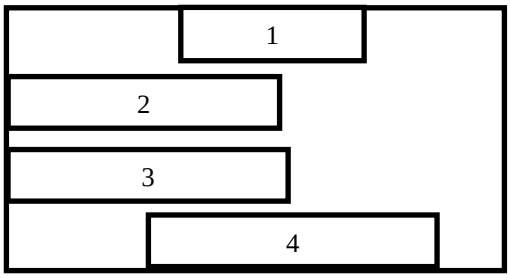
2. *Screen* Menu utama

	Keterangan : 1. Judul media 2. *Intorduction* (halaman pengenalan) 3. *Competénce* (halaman kompetensi) 4. Matériel (halaman materi) 5. *Exercise* (halaman soal) 6. *Profil* (halaman profil penyusun) 7. *Quitter* (keluar dari media pembelajaran) 8. *Backsound* menu utama

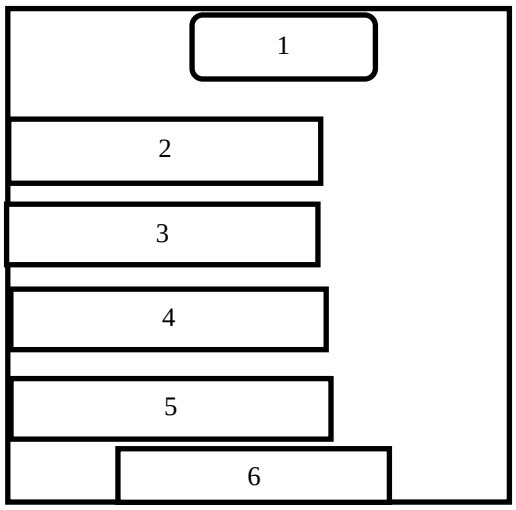
3. *Screen L'intorduction*

	Keterangan : 1. Judul media 2. *L'intorduction* (berisi pengenalan menu-menu) 3. *Le Manuel* (berisi penjelasan penggunaan tombol-tombol dalam menu) 4. *Button home* (kembali ke menu utama)

4. *Screen La Competénce*

	Berisi : 1. Judul menu 2. Standar Kompetensi (terdiri dari bahasa Prancis dan bahasa Indonesia) 3. Kompetensi Dasar (terdiri dari bahasa Prancis dan bahasa Indonesia) 4. *Button home* (kembali ke menu utama)

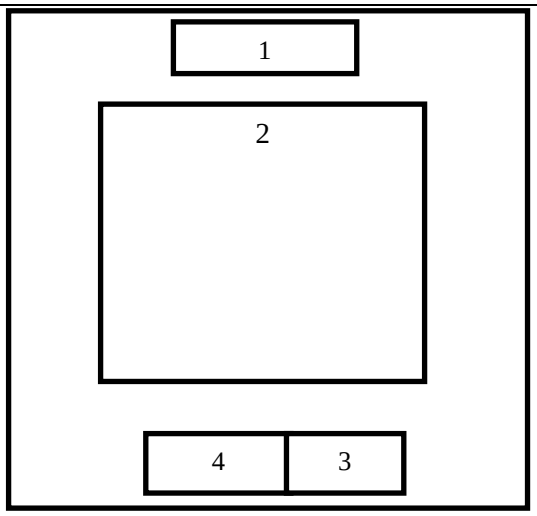
5. *Screen La Materiel*



Keterangan :

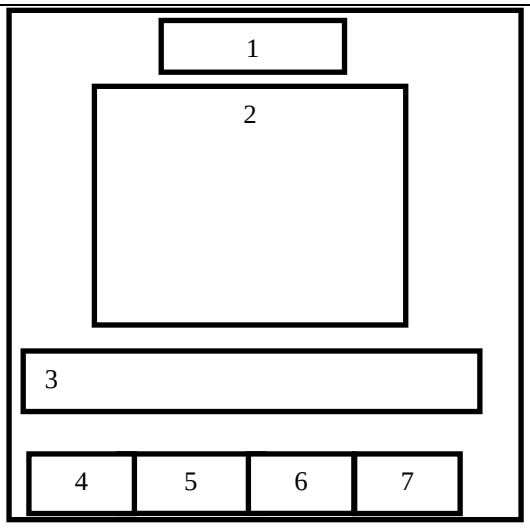
1. Judul menu
2. Materi 1. L'arbre généalogique
3. Materi 2. Vocabulaire *la famille* (kosakata dalam bahasa Prancis)
4. Materi 3 *L'article Defini et Indefini*
5. Materi 4 *L'adjectif Posessif*
6. *Button home* (kembali ke menu utama)

6. Screen Materi 1. *L'arbre Généalogique*

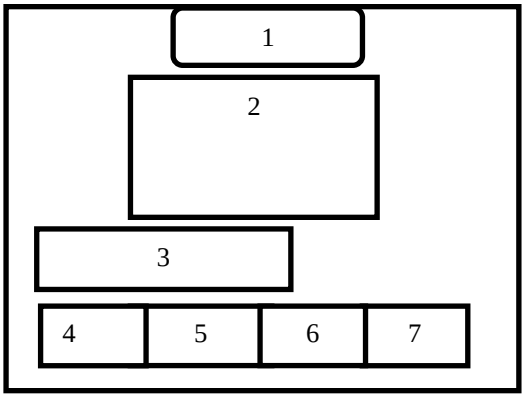


Keterangan :
1. Judul menu
2. Pohon keluarga
3. *Button* suara (untuk memainkan audio)
4. *Button home* (kembali ke menu utama)

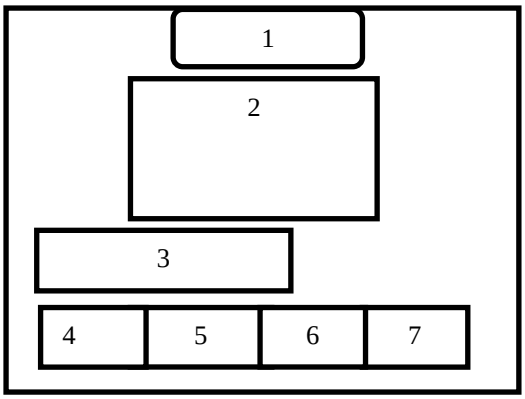
7. *Screen* Materi 2 *Vocabularies La famille*

	Keterangan : 1. Judul menu 2. Gambar animasi 3 Keterangan gambar (kosakata dalam bahasa Prancis) 4. *button* back (untuk kembali ke gambar sebelumnya) 5. *Button home* (kembali ke menu utama) 6. *Button* suara (untuk memainkan audio) 7. *Button* next (untuk ke gambar selanjutnya) -

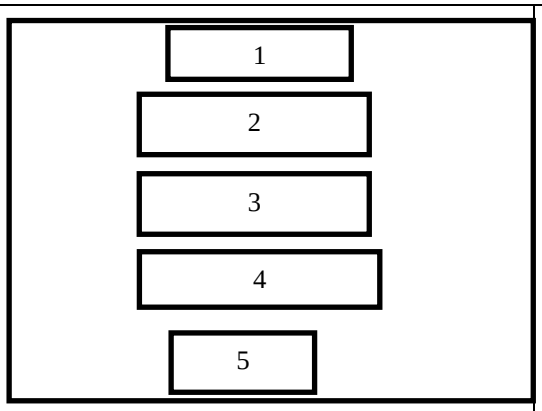
8. *Screen l'article Défini et Indéfini*

	Keterangan : 1. Judul menu 2. Tabel *l'article défini et indéfini* 3. Keterangan gambar (penjelasan dan penggunaan *l'article défini et indéfini*) 4. *Button back* (untuk kembali ke halaman penjelasan *l'article défini et indéfini*) 5. *Button home* (kembali ke menu utama) 6. *Button sound* (untuk memainkan audio) 7. *Button next* (untuk ke halaman penggunaan *l'article défini et indéfini*)

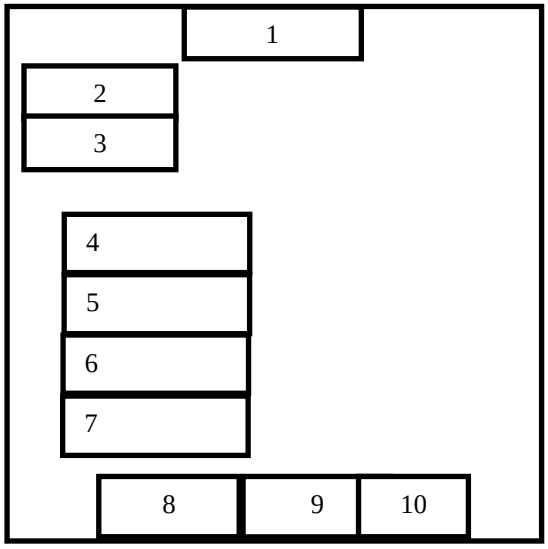
9. Screen Materi 3. *L'adjectif Posessif*

	Keterangan : 1. Judul menu 2. Tabel *l'adjectif posessif* 3. Keterangan gambar (penjelasan dan penggunaan *l'adjectif posessif* dalam bahasa Prancis) 4. *Button back* (untuk kembali ke halaman penjelasan *l'adjectif posessif*) 5. *Button home* (kembali ke menu utama) 6. *Button sound* (untuk memainkan audio) 7. *Button next* (untuk ke halaman penggunaan *l'adjectif posessif*)

10. *Screen L'exercise*

	Keterangan : 1. Judul menu 2. Soal *facile* / Mudah (untuk ke halaman soal yang mudah) 3. Soal *moyen* / Sedang (untuk ke halaman soal yang lumayan sulit) 4. Soal *dificile* / Sulit (untuk ke halaman soal yang sulit)- kembali ke menu utama 5. *Button home* (kembali ke menu utama)

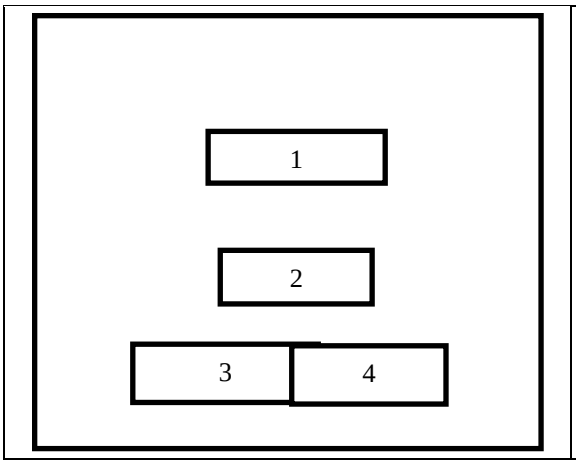
11. *Screen soal facile*



Keterangan :

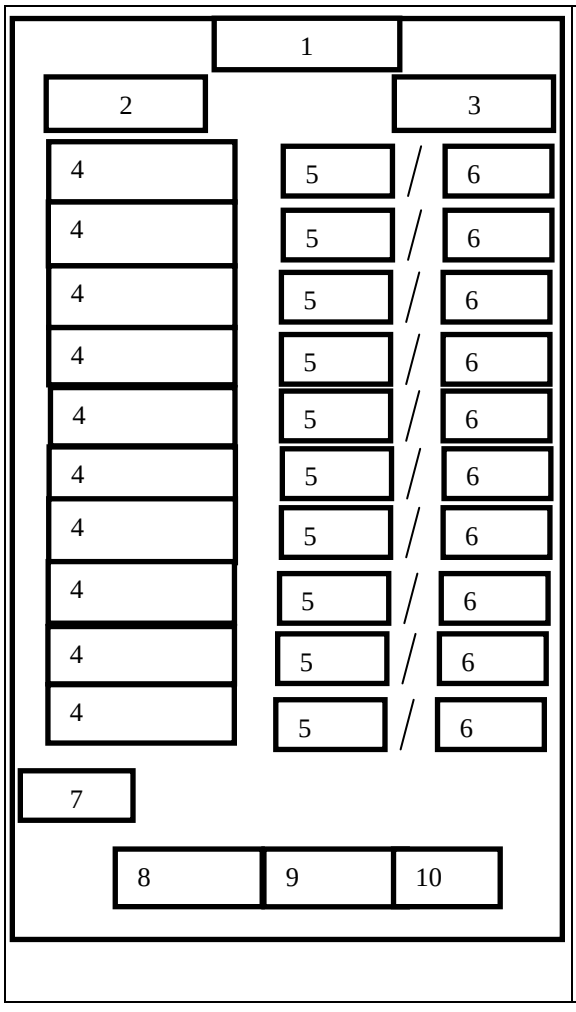
1. Judul menu
2. Perintah soal
3. Waktu untuk mengerjakan soal
4. Opsi jawaban A
   (*button* untuk menjawab opsi jawaban A)
5. Jawaban B
   (*button* untuk menjawab opsi jawaban B)
6. Jawaban C
   (*button* untuk menjawab opsi jawaban C)
7. Jawaban D
   (*button* untuk menjawab opsi jawaban D)
8. *Button* lembar kerja (kembali ke halaman
   l'exercise)
9. *Button* repeat (untuk mengulangi soal)
10. *Button sound* (untuk memainkan audio)

12. *Screen* skor latihan soal *facile*



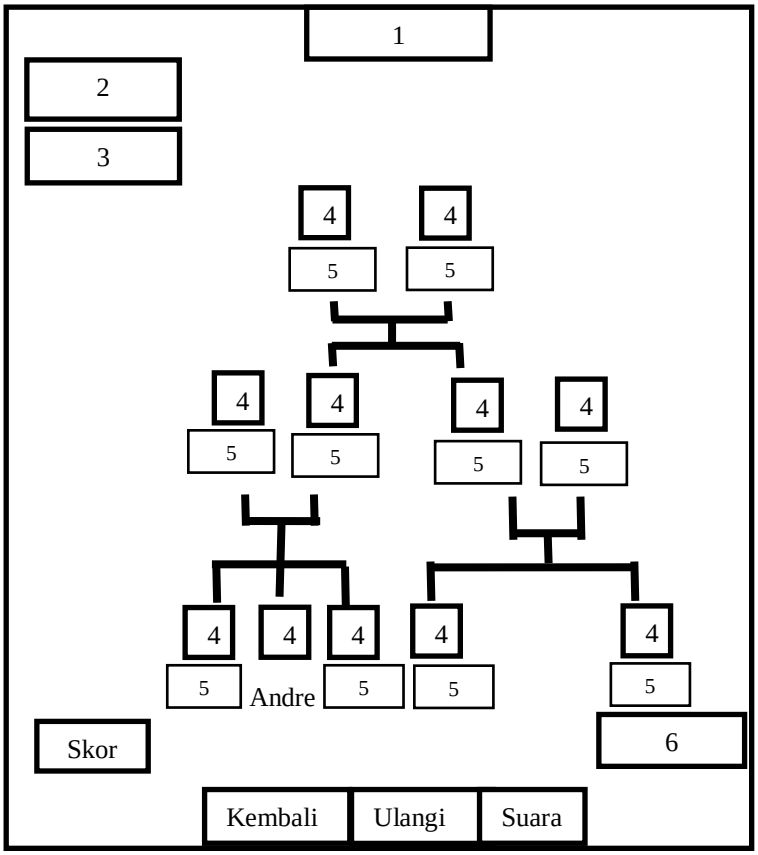
Keterangan :
1. Skor
2. Gambar emotikon ()
3. *Button* lembar kerja (kembali ke halaman *l'exercise)*
4. *Button Repeat* (untuk mengulangi soal)

13. *Screen* soal *moyen*



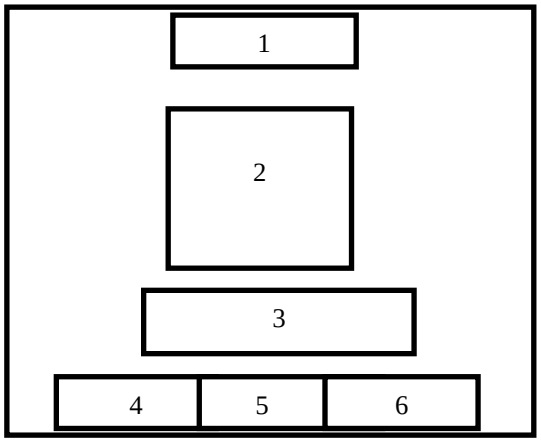
Keterangan :
1. Judul menu
2. Perintah soal
3. Waktu untuk mengerjakan soal
4. Pernyataan 1-10
5. Opsi jawaban vrai (untuk memilih pernyataan vrai)
6. Opsi jawaban faux (untuk memilih pernyataan faux)
7.Skor (skor soal)
8. Button Repeat (untuk mengulangi soal)
9. Button lembar kerja (kembali ke halaman l'exercise)
10. Button sound (untuk memainkan audio)

14. *Screen soal dificile*



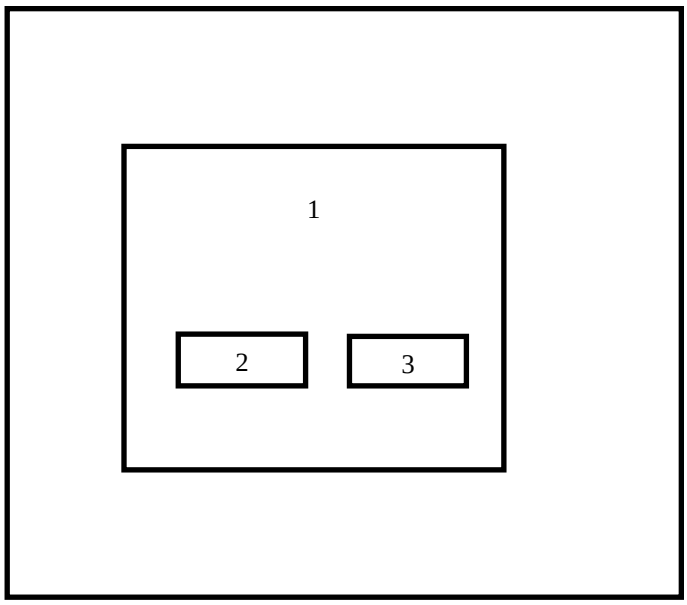
Keterangan :
1. Judul menu
2, Perintah soal
3. Waktu untuk mengerjakan soal
4. Pohon keluarga
5. Kotak Jawaban
6. *Button* untuk mengoreksi jawaban
7.Skor (skor soal)
8. *Button Repeat* (untuk mengulangi soal)
9. *Button* lembar kerja (kembali ke halaman *l'exercise)*
10. *Button sound* (untuk memainkan audio)

15. *Screen* menu *Profil*



Keterangan :
1. Judul menu
2. Photo penyusun
3. Biodata penyusun
4. *Button* Facebook (untuk ke akun facebook penyusun)
5. *Button home (*kembali ke menu utama)
6. *Button* Instagram (untuk ke akun instagram penyusun)

16. *Screen* menu *Quitter*

	Keterangan : 1. Kotak perintah 2. *Button* “*oui*” opsi untuk keluar. 3. *Button* “*non*” opsi untuk kembali ke menu utama

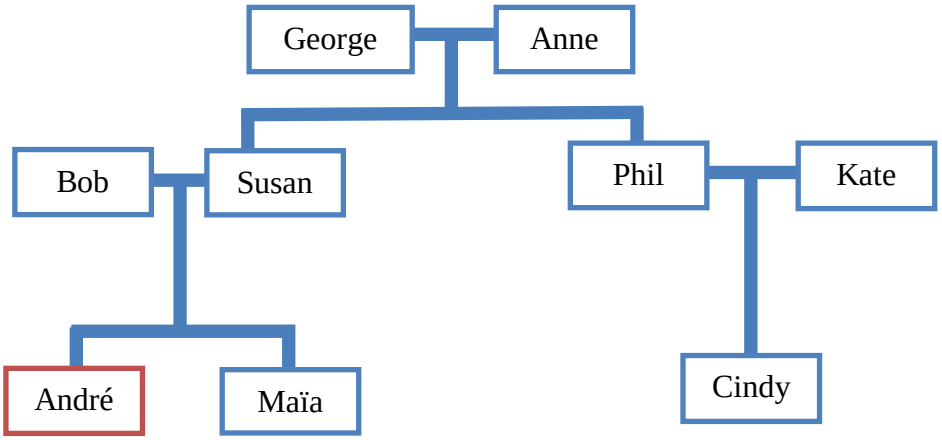
Materi *La Famille*

Dalam media pembelajaran ini materi yang ditampilkan dengan silabus kelas XI semester ganjil yaitu *La famille* atau silsilah keluarga. Materi yang disajikan dibagi menjadi empat bagian, yang pertama *l'arbre généalogique de la famille d'*André, *vocabulaire sur la famille* (kosakata anggota keluarga dalam bahasa Prancis), *les articles définis* dan *indéfinis*, dan yang terakhir *Les adjectifs possessifs*

1. *Les arbres généalogiques*

Dalam materi ini akan disajikan audio berupa silsilah pohon keluarga André, pohon keluarga. Transkrip audio terdapat di bawah pohon keluarga.

L'arbre généalogique d'André



Bonjour. Je m'appelle André. Voilà, c'est ma famille. Ma mère s'appelle Susan, et mon père s'appelle Bob. J'ai une sœur qui s'appelle Maïa. Alors, j'ai des grands-parents qui s'appellent Anne et George. J'ai un oncle qui s'appelle Phil, et ma tante s'appelle Kate. Cindy est ma cousine.

2. *Vocabulaire*

Dalam *vocabulaire* ini ditampilkan kosakata anggota keluarga dalam bahasa Prancis beserta audio dan contoh gambarnya. Berikut ini merupakan daftar kosakata yang terdapat dalam materi *vocabulaire*,

a. *Les parents*
b. *Le père*
c. *La père*
d. *Le fils*
e. *La fille*
f. *La sœur*
g. *Le frère*
h. *Les grands-parents*
i. *Le grand-père*
j. *La grand-mère*
k. *L'oncle*
l. *La tante*
m. *Le cousin*
n. *La cousine*
o. *Le neveu*
p. *La niece*

3. *Les articles définis* dan *indéfinis*

Kata sandang dalam bahasa Prancis disebut dengan *article* atau artikel. Ada dua jenis artikel dalam bahasa Prancis, yaitu artikel *définis* dan *indéfinis*. Artikel définis merupakan kata sandang yang digunakan untuk menyatakan benda yang sudah pasti (pemiliknya, warna, dan lain-lain), sementara artikel *indéfinis* merupakan kata sandang yang belum pasti (pemiliknya, warna, dan lain-lain). Untuk lebih lengkapnya tentang artikel *définis* dan artikel *indéfinis* bisa dilihat dalam tabel di bawah ini.

	Singulier		Pluriel
	Masculin	Féminin	
Indéfinis	un	une	Des
Définis	le (l')	la (l')	Les

Contoh penggunaan artikel *définis* dan artikel *indéfinis* dalam kalimat.

a. *J'ai un stylo*
b. *Tu as une fille*
c. *Vous avez des livres*
d. *Elle est le père de Jordan*
e. *Je suis la mère de Merlin*
f. *Ils sont les enfants de Zidane*

4. *Les adjectifs possessifs*

Les adjectifs possessifs merupakan kata kepunyaan dalam bahasa Prancis yang bergantung pada jenis dan jumlah bendanya. Kata kepunyaan biasanya terletak sebelum kata bendanya. Untuk lebih lengkapnya *Les adjectifs possessifs* bisa dilihat dalam tabel di bawah ini.

	Singulier		Pluriel
	Masculin	Féminin	
Je	Mon	Ma	Mes
Tu	Ton	Ta	Tes
Il/Elle/On	Son	Sa	Ses
Nous	Notre		Nos
Vous	Votre		Vos
Ils/Elles	Leur		Leurs

Contoh penggunaan *Les adjectifs possessifs* dalam kalimat.

a. *Ce sont mes parents*
b. *Mes parents s'appellent Olivier et Alice*
c. *Son frère et sa sœur s'appellent Albert et Linda*
d. *Tes amis parlent bien anglais.*
e. *Leurs voisins sont américains.*
f. *Ils jouent au football.*
g. *Qui est ton footballeur favori ?*

C. Soal

Dalam media pembelajaran ini terdapat soal evaluasi yang terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu *facile* (mudah), *moyen (*sedang), dan *difficile* (sulit). Setiap tingkatan memiliki tingkat kesulitan masing-masing sesuai dengan pemahaman siswa tentang materi yang disajikan.

- *Facile* (mudah)

  Dalam tingatan soal yang pertama ini, siswa diminta menjawab soal pilihan ganda kosakata keluarga dalam bahasa Prancis sesuai dengan audio yang dimainkan. Setiap soal yang benar bernilai 10. Jika siswa bisa menjawab semua soal dengan benar maka nilai sempurna yang didapat adalah 100.

  Soal

  Jawablah pertanyaan pilihan ganda di bawah ini dengan benar sesuai dengan audio yang dimainkan.

1. 🔊 *Le Père*
a. Le Père *c. Le Fils*
b. Le Grand-père *d. L'oncle*

2. 🔊 *La Mère*
a. La Mère *c. La Tante*
b. Le Père *d. La Fille*

3. 🔊 *Le Fils*
a. Le Père ***c. Le Fils***
b. L'oncle *d. La Fille*

4. 🔊 *La Fille*
a. Le Fils *c. La Cousine*
b. La Tante ***d. La Fille***

5. 🔊 *Le Grand-père*
a. Le Grand-père *c. Le Père*
b. Le Cousin *d. La Grand-mère*

6. 🔊 *La Grand-mère*
a. La Tante ***c. La Grand-mère***
b. Le Fille *d. La Cousine*

7. 🔊 *L'oncle*
a. Le Grand-père *c. La Tante*
b. Le Père ***d. L'oncle***

8. 🔊 *La Tante*
a. La Cousine *c. La Mère*
b. La Tante *d. La Grand-mère*

9. 🔊 *Le Cousin*

a. Le Fils
b. ***Le Cousin***
c. La Cousine
d. La Tante

10. 🔊 *La Cousine*

a. Le Cousin
b. La Fille
c. La Tante
d. La Cousine

Jawaban yang benar diberi huruf cetak tebal

- *Moyen (*sedang)

Dalam tingkatan soal yang kedua ini, siswa diminta menjawab pernyataan yang benar atau salah dari audio yang telah dimainkan. Soal berjumlah 10 soal dan setiap jawaban benar bernilai 10, jika siswa bisa menjawab semua dengan benar maka nilai sempurna yang didapat adalah 100. Transkrip audio bisa dilihat di bawah ini.

Salut, je m'appelle Lucas, mon père c'est Théo et ma mère Nina. Louise c'est ma tante et mes grands-parents sont Paul et Marie.

Pernyataan	Jawaban
1. *Nina est la tante de Lucas*	**Vrai** / **Faux**
2. *Marie est la grand-mère de Lucas*	**Vrai** / **Faux**
3. *Le père de Lucas s'appelle Théo*	**Vrai** / **Faux**
4. *Louise est la mère de Lucas*	**Vrai** / **Faux**
5. *Théo et Nina est les parents de Lucas*	**Vrai** / **Faux**
6. *Marie est la femme de Lucas*	**Vrai** / **Faux**
7. *Paul est le grand-père de Lucas*	**Vrai** / **Faux**
8. *La femme de Théo s'appelle Nina*	**Vrai** / **Faux**
9. *Lucas st le fils de Louise*	**Vrai** / **Faux**
10. *Les grands-parents de Lucas s'appellent Paul et Marie*	**Vrai** / **Faux**

Jawaban dari pernyataan yang benar tertulis dengan warna hijau dan jawaban dengan pernyataan yang salah tertulis dengan warna merah.

- *Difficile* (sulit)

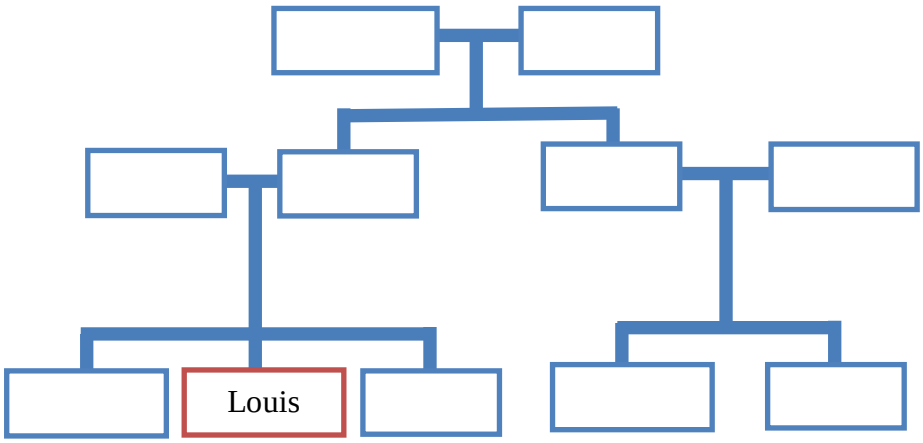
Dalam tingkatan soal yang ketiga ini, siswa diminta mengisi kotak kosong dalam pohon keluarga sesuai dengan audio yang telah didengarkan. Soal berjumlah 10 soal dan setiap jawaban benar bernilai 10, jika siswa bisa menjawab semua dengan benar maka nilai sempurna yang didapat adalah 100. Transkrip audio bisa dilihat di bawah ini.

> Bonjour Je m’appelle Louis, Je vous présente ma famille, Ma mère s’appelle Sarah et mon père s’appelle Paul. J’ai une sœur et un frère. Ils s’appellent Lisa et Nico. Mes grands-parents s’appellent Henry et Mona. Mon oncle s’appelle Marco. Ma tante s’appelle Tina. J’ai un cousin et une cousine. Ils s’appellent Pogba et Diana.

.

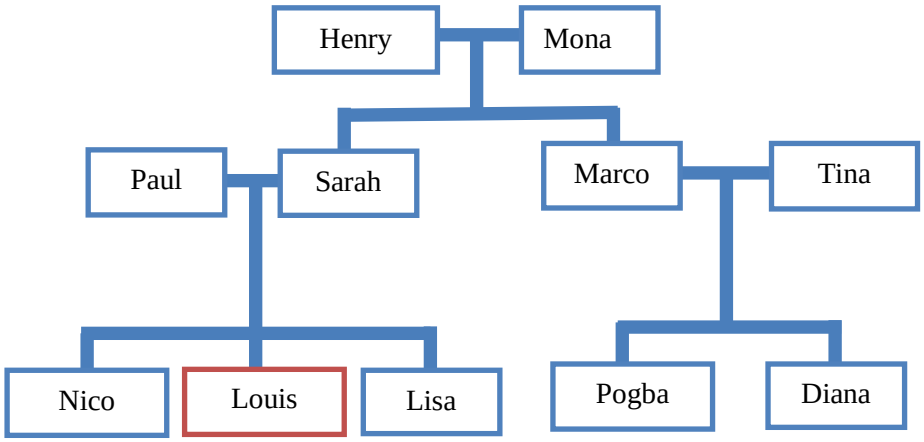
Soal

L'arbre généalogique de Louis



Kunci jawaban

L'arbre généalogique de Louis



SILABUS MATA PELAJARAN BAHASA PRANCIS
(PENGEMBANGAN)

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 *kehidupan keluarga (la via famille)* dan *kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)*, 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 *kehidupan keluarga (la vie famliale)* dan kehidupan sehari-hari *(la vie quotidienne)* dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai konteks.	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*** : C*' est ton frère? Voilà mon cousin. Je te présente ma femme* dan semacamnya. 2. ***Raconter les activités quotidiennes*** *:Tu sors à quelle heure ? Qu' est-ce que tu fais ce soir? Je sors avec Thomas.* dan semacamnya. **Unsur Budaya:** Tempat tinggal para lansia, waktu makan, menu di Perancis 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 pengarahan 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-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 (*feedback*) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok.	**Tugas:** Menghafalkan nama-nama anggota keluarga dan nama kegiatan sehari-hari **Tes :** 1. Menyimak 2. Membaca nyaring kata dalam bahasa Prancis	8 mg x 4 jp	- 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 (*feedback*)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 *kehidupan keluarga (la vie familiale*) dan *kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)* dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya. 4.2 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan cara memberitahu dan menanyakan fakta, dan perasaan serta sikap dalam meminta dan	**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***: *Je n' aime pas faire la cuisine. Je préfére faire le ménage* dan semacamnya. ***b. Donner et demander des opinions sûr les repas et les vêtements:*** *le gâteau est bon. C' est cher. Cette jupe me va bien?. Combien ça coute?* **Unsur Budaya:** Tempat tinggal, cara mengurus rumah tangga ,tempat	**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 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-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta	**Tugas :** Membuat canta (skenario sederhana) sesuai tema secara berkelompok. **Tes Lisan:** *Jeux de role* sesuai tema. Praktek bercerita tentang keluarga (semester 1),	10 mg x 4 jp	- Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet

menawarkan barang dan jasa terkait topik *kehidupan keluarga (la vie familiale)* dankehidupan sehari-hari *(la vie quotidienne)* dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai konteks.	berbelanja di Perancis dan semacamnya.	format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari. **Mengasosiasi** • Menganalisis teks sesuai konteks. • Memperoleh balikan (*feedback*) 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 (*feedback*) 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.	secara tertulis/lisan.		
3.3 Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan dan struktur dalam teks terkait topik *kehidupan keluarga (la vie familiale)* dan *kehidupan sehari-hari (la vie quotidienne)* yang sesuai dengan konteks penggunaannya. 4.3 Memproduksi teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan informasi terkait topik *kehidupan*	**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.)	**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 pengarahan guru / pengamatan / simakan / bacaan dari guru / film / kaset / teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang serta format	**Tugas :** Membuat 10 kalimat Bahasa Prancis dalam kala futur proche dan passé récent **Tes Tulis:** - Membuat kalimat	10 mg x 4 jp	- Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet

keluarga (lavie familiale) dan kehidupan sehari-hari *(la vie quotidienne)* dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai dengan konteks.	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). 4. Kata sandang / l' article partitif : du, de la, des. 5. Kata sifat: l'adjectif possesif (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.	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. • Mengasosiasikan struktur kalimat sederhana dalam kala future proche dan passé récent dengan struktur Bahasa lainnya. • Memperoleh balikan (*feedback*) 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 *(feedback*) 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.	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.		

3.4 Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan dan budayayang 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 pengarahan 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 (*feedback*) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam	Portofolio Praktek “Le menu de table” (Pada semester 2), untuk memahami budaya makan orang Prancis	7 mg x 4 jp	- Buku pelajaran - Bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/CD Audio atau Audio Visual - Koran/majalah - Internet

		kerja kelompok. **Komunikasi** • Membaca / menyimak / menulis / mempresentasikan / memperagakan / mempublikasikan / berbicara / membacakan/menonton teks-teks yang dipelajari • Memperoleh balikan *(feedback)* 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.			

Daftar Hadir

No Absen	Nama	Kehadiran
1	Abhista Rafif W	✓
2	Aldi Juniardi	✓
3	Alif Widitiya	✓
4	Alita Noni Ardian	✓
5	Annisa Try Lestari	✓
6	Aska Annisatuszahra	✓
7	Athala Haya Febrianti	✓
8	Aulia Firda Urbaningrum	✓
9	Azriel Ragio Pratama	A
10	Cempaka Miftahul Rizky	✓
11	Chatarina Putri Salsabila	✓
12	Dendry Afrizal Maulio	✓
13	Desintha Widiana Rahmadhani	✓
14	Dian Pramesti	✓
15	Dinda Cahya Kirani Krama Wijaya	✓
16	Elva Suroyah	S
17	Farah Salshabila	✓
18	Fardhu Yudhistira	S
19	Fiqha Putra Ardiansyah	I
20	Hanu Rizki Padantya	✓
21	Hayyi Lana Rosyada Zahwa Diastika	✓
22	Jahra Ayunia	S
23	Maya Dwi Oktaviani	✓
24	Mei Setiawati	✓
25	Muhammad Behaqi Al Djanaol	✓
26	Muhammad Habib Azizi	✓
27	Muhammad Nauval	✓
28	Nabila Adistya Pramesti	✓
29	Namira Putri Miranthi	✓
30	Noviarida Hutabarat	i
31	Nur Arvian Kuntoro Aji	✓
32	Putri Rahmawati	✓
33	Rahma Aprilia Aristawidya	✓
34	Rizki Airlangga	✓
35	Safa Almeylita	I
36	Salma Azahra	✓
37	Timotius Alfa Krisdianto	✓
38	Titi Rumkit Margani	✓
39	Titis Rizki Dini Utami	✓
40	Zikri Sabina	✓

Rekapitulasi Hasil Ahli Materi

	Aspek																	
	Relevansi Media					Pengorganisasian Materi									Aspek Bahasa	Bagi Strategi Pembelajaran		
	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4
Total	21					41									5	13		
Rata-rata	4.2					4.55									5	4.33		
Total rata-rata	4.52																	

Rekapitulasi Nilai Ahli Media

	Aspek														
	Bahasa		Bagi Strategi Pembelajaran		Rekayasa Perangkat Lunak			Aspek Tampilan Visual							
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	3
Total	8		8		12			32							
Rata-rata	4		4		4			4							
Total rata-rata	4														

Rekpitulasi Nilai Guru

	Aspek																						
	Relevansi Media					Pengorganisasian Materi									Bahasa	Bagi Strategi Pembelajaran			Rekayasa Perangkat Lunak		Tampilan Visual	
	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5
Total	21					37									5	15			9		9	
Rata-rata	4.2					4.1									5	5			4.5		4.5	
Total rata-rata	4.63																					

Nomor	Rekapitulasi Nilai Siswa																	
	Relevansi Media					Evaluasi dan Latihan					trategi Pembea			Perangk		npilan Vis		Rata-rata
1	2	3	3	3	2	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	**3,71**
2	3	4	3	4	3	3	3	5	4	3	3	4	4	2	3	4	3	**3,41**
3	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	**4,12**
4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	**3,53**
5	3	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	**4,59**
6	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	**4,35**
7	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	**4,82**
8	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	**3,82**
9																		
10	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	**4,65**
11	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	**3,47**
12	4	4	3	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	3	**4,06**
13	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	3	5	5	**4,41**
14	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	**4,76**
15	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	**3,41**
16																		
17	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	**4,06**
18																		
19																		
20	3	1	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	1	1	**3,88**
21	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	**4,65**
22																		
23	3	4	4	5	3	5	5	5	3	5	4	4	4	4	3	5	5	**4,18**
24	5	4	4	3	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	**4,41**
25	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	**4,12**
26	3	4	3	5	4	5	5	4	5	4	3	3	3	3	4	3	5	**3,88**
27	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	**4,65**
28	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**4,82**
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	**4,00**

30																		
31	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	**4,65**
32	4	5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	**3,47**
33	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	**4,53**
34	3	4	3	4	3	3	5	4	4	5	5	4	4	3	3	3	3	**3,71**
35																		
36	2	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	3	**3,94**
37	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	**4,71**
38	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	**4,53**
39	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	**3,76**
40	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	3	3	**4,29**
Total Skor	**656**					**712**					**429**			**273**		**265**		
Rata-rata skor	**3,98**					**4,32**					**4,33**			**4,14**		**4,02**		
Total Rata-rata skor	**4,16**																	

Dokumentasi

LE DÉVELOPPEMENT D'APPLICATION BASSÉ SUR L'ANDROID POUR LA COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ORALE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI DE SMA NEGERI 4 PURWOKERTO

Par:

M. Reza Abdulloh

13204241001

RÉSUMÉ

A. L'INTRODUCTION

La langue est un moyen de communiquer entre les gens, soit en un langage verbal ou un langage non verbal. Dans la vie quotidienne, les gens utilisent plus souvent le langage verbal pour communiquer, soit pour exprimer des idées ou des expressions, soit pour transmettre de l'information à l'autre person. Le développement du langage est influencé par plusieurs aspects dont la technologie est une de ces aspects.

Le progrès rapide de la science et de la technologie conduit à une plus grande interaction entre les pays d'un hémisphère à l'autre, ce qui permet une interaction plus intensive et plus facile entre les nations. L'utilisation de ce développement a la conséquence du développement des médias dans l'éducation, en particulièrement dans les processus d'enseignement et d'apprentissage.

Actuellement, le processus d'enseignement et d'apprentissage dans la classe est encore principalement centré sur les enseignants. Alors, on a besoin d'une nouvelle innovation dans le processus d'apprentissage en utilisant les supports pédagogique, en particulier dans l'apprentissage des langues étrangères.

Généralement, l'apprentissage des langues étrangères en Indonésie est mené par des institutions formelles et non formelles, telles que des universités, des écoles, des institutions de cours de langues étrangères et d'autres. Le français est un des langues étrangères qui est enseignée au lycée. SMA Negeri 4 Purwokerto est une école qui enseigne le français comme la matière du cours.

Comme l'apprentissage d'anglais, le français a 4 compétences languiers, ce sont la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite. La compréhension orale est une compétence focalisée sur la compréhension directe de l'information, mais elle est souvent considérée comme unilatérale et insaisissable par rapport à d'autres compétences.

Selon l'interview avec le professeur de français à SMA Negeri 4 Purwokerto, l'utilisation des supports pédagogiques de la langue française dans la classe a été mise en œuvre, il utilise toujours en utilisant des supports d'apprentissage traditionnels, telle que l'utilisation de power point. En outre, l'utilisation des smartphones dans le processus d'apprentissage, en particulièrement l'apprentissage du français, est rarement utilisée. Bien que certains apprenants l'utilisent déjà, mais ils ne l'utilisent que pour Google translate et ne l'utilisent pas maximal.

Le choix du développement des médias d'application basés sur l'Android est parce qu'il y a beaucoup d'apprenants qui utilisent le *smartphone*, et puis le portable Android est facile à utiliser, il a une apparence attrayante, et les utilisateurs peuvent choisir librement toute l'application préférée. Cette recherche a pour but de surmonter les problèmes qui sont existés et améliorer l'apprentissage des élèves.

Les objectifs de recherche sont:

1. Décrire le développement d'applications basé sur l'Android sur la compréhension orale des étudiants en langue française XI SMA Negeri 4 Purwokerto.
2. Connaître la faisabilité les supports pédagogiques d'applications Android sur les compétences de la compréhension orale dans la classe XI SMA Negeri 4 Purwokerto.

B. DÉVELOPPEMENT

Dans le processus de l'apprentissage, la compétence d'écoute domine très les activités des apprenants, par rapport aux autres compétences, particulièrement dans l'apprentissage de la langue étrangère. L'écoute est une action important pour comprendre le message, les connaissances et l'information sur le son de la langue. Et puis on doit l'entendre sérieusement (Abidin, 2012: 94).

Au cours de compréhension orale, nous devons comprendre le contenu, l'intention et autres aspects tels que l'humeur, les coutumes, les valeurs, les croyances, les motivations, les attitudes, les encouragements, les besoins et les opinions des locuteurs (Hermawan, 2012: 30).

Le média vient du mot «médium» qui signifie littéralement «intermédiaire», c'est-à-dire une intermédiaire entre la source de message (une source) et le récepteur du message (un récepteur), (Heinich dans Rusman, et al, 2012: 169). L'utilisation de media d'apprentissage a déjà discuté avec les experts. Selon Sudjana & Rivai dans Asyad (2014: 24), les avantages d'utilisation des supports pédagogique sont :

1) L'apprentissage attirera plus les apprenants afin de favoriser la motivation à apprendre;
2) Le matériel d'apprentissage sera une signification plus claire qui sera mieux comprise par les apprenants, permettra de le maitriser, et atteindre les objectifs d'apprentissage.
3) Les méthodes d'enseignement seront plus variées, pas simplement verbales à travers le récit des enseignants, afin que les apprenants ne s'ennuient pas et que l'enseignant ne manque pas d'énergie, surtout si l'enseignant enseigne à chaque leçon;
4) Les apprenants peuvent faire plus d'activités d'apprentissage parce qu'ils n'écoutent pas seulement la description de l'enseignant, mais aussi d'autres activités telles que l'observation, l'exécution, la démonstration, le jeu et l'autre.

L'apprentissage basée par portable, est connu sous le nom d'apprentissage mobile ou *m-learning*, qui veux dire l'utilisation de petits appareils portables plus simples, Darmawan (2013: 15) affirme des raisons fondamentales de l'apprentissage basée par portable, ce sont : (1) être capable d'utiliser facilement à tout moment et partout, dans/dehors du réseau; (2) être capable d'utiliser leur propre réseau cellulaire

commercial sans réseau parce qu'il est disponible partout; et (3) être capable d'intégrer avec les systèmes existants, à la fois *e-learning*, les médias sociaux et les systèmes d'information académique.

L'utilisation de *m-learning* pour l'apprentissage présente de nombreux avantages, selon Sutopo (2012: 179): plusieurs avantages d'utiliser *m-learning* sont : (1) la commodité, les apprenants peuvent accéder à tout moment et partout, y compris des quiz, jeux et autre; (2) la collaboration, l'apprentissage peut être fait ensemble avec le même temps dans le temps réel; 3) la portabilité, l'utilisation de livres remplacés par de la mémoire sur les appareils qui peuvent être disposés et connectés; (4) Compatibilité, apprentissage conçu est utilisé dans les appareils mobiles; (5) Intéressant, l'apprentissage peut être combiné avec le jeu donc c'est plus amusant.

De plus, Sutopo (2011: 176) affirme, des faiblesses de l'utilisation *m-learning* sont : 1) l'écran de l'appareil mobile qui est trop petit, alors manque de l'espace pour afficher beaucoup d'informations; 2) la capacité de stockage limitée cause que l'application ne peut pas être aussi grande que l'application utilisée sur l'ordinateur; 3) la puissance insuffisante de la batterie limite l'utilisation de dispositifs pour accéder à l'information; 4) les limitations du système d'exploitation causent le progress diffèrent sur l'autre appareils; 5) les limitations matérielles font que l'application n'est pas nécessairement utilisée sur d'autres appareils mobiles. L'un des appareils d'apprentissage mobiles les plus utilisés est le smartphone Android.

L’EMS TEAM (2015: 1) indique que l’Android peut simplement être défini comme un logiciel utilisé sur les appareils mobiles, y compris les systèmes d'exploitation, les middlewares et les applications clés publiées par Google.

Dans le développement de médias d'apprentissage utilisant le modèle de développement Recherche et Développement (RnD) de Sugiyono, il fait graduellement dont ses procédures sont inclure: potentiel et problèmes, collecte d'informations, conception de produits, validation d'experts, tests de produits, révision de produit, et produit final. Le résultat de ce développement est l'application les supports pédagogiques en français avec la course *la famille*.

Ce support d'apprentissage est créé à l'aide d'un outil de développement d'applications en ligne appelé *Appinventor2*, accessible via le site *http://ai2.appinventor.mit.edu*. Voici les étapes dans la fabrication les supports pédagogiques basés sur l'androïde pour l'écoute dans la classe de français XI SMA Negeri 4 Purwokerto.

1. L'analyse des potentiels et des problèmes

La recherche commence à partir du problème. Le potentiel des apprenants dans la compréhension de la langue étrangère est très grand, la prise en charge de ce cas n’est pas encore maximale, alors elle cause le problème.

2. La collecte des données

On peut collecter ces informations sous la forme d'entretiens avec des enseignants et d'une observation directe lorsque le processus d'apprentissage est en cours.

3. La planification du produit

Dans le domaine de l'éducation, la recherche R & D devrait améliorer la qualité et l'efficacité de l'apprentissage. Les chercheurs créent d'abord une conception de produit qui sera utilisée sous forme d'organigramme.

4. La validation

On fait la validation de la conception pour évaluer rationnellement la conception du produit, qu'il soit plus efficace ou non que l'ancienne méthode. La validation est faite en la discutant avec les experts des médias et des experts en matériaux. On la fait pour connaitre les avantages et les inconvénients de cette conception

a. Le jugement de la maîtrise des média

La validation des média est réalisée par Ariyawan Agung. Il est un expert médias du Département de Technologie de l'éducation de l'Université d'État de Yogyakarta. À partir des résultats de l'évaluation des médias experts, on trouve une valeur moyenne de 4 qui se situe dans l'intervalle de $3,40 < X \leq 4,20$. Cela indique que le support d'apprentissage est "Convenable" et il obtient une valeur "B", la validation du support d'apprentissage couvre les aspects du langage et de l'apparence visuelle.

b. Le jugement de la maîtrise de matériel

La validation matériaux menée par Siti Sumiyati le professeur du français de l'Université d'Etat de Yogyakarta. Le résultat de cette évaluation obtient un score moyen de 4,52 et est classé comme "Approprié" et obtient un «A».

5. Révision de produit

Après avoir passé l'étape de validation des médias par l'expert en matériaux et l'expert média, on fait est la révision du produit. Les révisions de produits sont faites pour obtenir des résultats médiatiques qui répondent aux critères par des critiques et des suggestions d'experts des médias et de météorologues.

6. Le test du produit

Une fois le produit terminé, le produit est encore en prototype. Il est donc nécessaire de simuler d'utilisation du système de travail du produit. Le but de cet essai est de découvrir les faiblesses et les obstacles qui se présentent pour d'autres améliorations

Cet essai est fait pour déterminer le niveau de compréhension du matériel présenté par les élèves, notamment en ce qui a trait à la capacité d'écouter le français avec le matériel de la famille. Cet essai se déroule à SMA Negeri 4 Purwokerto dans la classe XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto, sur un total de 40 élèves de la classe XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto, dont 7 étudiants ne rentrent pas en classe à cause de maladie et d’autres affaires.

Les données de faisabilité sont obtenues à l'aide d'un questionnaire fermé de 17 questions sur 33 élèves de la classe XI IS 4 SMA Negeri 4 Purwokerto. À partir des résultats du test, on obtient une valeur moyenne de 4,16, cette valeur appartient à la catégorie " Convenable " En autre de l'évaluation des étudiants, les médias sont également évalués par l'enseignant, en l'occurrence un sujet français.

Ceci est fait pour obtenir la réponse de l'enseignant aux médias qui ont été développés, les données sont prises en utilisant un questionnaire fermé avec un total de 22 questions. Les résultats de l'évaluation par les enseignants français de SMA Negeri 4 Purwokerto obtenu la valeur 4,63 et inclus dans la catégorie " Approprié ", de sorte qu'il est très applicable dans la recherche.

Le résultat de cette recherche montre que le développement des supports pédagogiques développés peut être utilisé dans le processus d'apprentissage. Ceci est en accord avec Arsyad (2014: 4): Si les médias porte des messages ou des informations avec l'intention de faire à l'enseignement ou contiennent les objectifs de l'enseignement, alors les médias sont appelés les supports pédagogique. Ainsi, les supports pédagogique sont classés comme convenable pour être utilisés comme des étudiants en médias d'apprentissage

C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Dans le développement les supports pédagogique, on utilise le modèle de développement Recherche et Développement (R&D) de Sugiyono qui est fait progressivement. À partir des résultats de la recherche et de l'analyse qui a été faite sur le développement les supports pédagogiques de l'Android pour les compétences de compréhension orale en classe XI peuvent être tirés les conclusions suivantes:

1. Les résultats du développement des supports pédagogiques ont abouti à l'application Android pour les compétences d'écoute en français sous le nom de *Fun France*. Ce support d'apprentissage est créé à l'aide d'un outil de

développement d'applications en ligne appelé *Appinventor2*, accessible via le site *http://ai2.appinventor.mit.edu*.

2. L'éligibilité des médias est évaluée par des experts des médias et des matériaux en utilisant un questionnaire fermé sur une échelle de 1 à 5. Les résultats d'évaluation des experts médias obtiennent une note moyenne de 4 qui est incluse dans la catégorie "Convenable". Selon les résultats précédents, on peut conclure des médias et des experts en matériaux peut être conclu que l'ensemble des médias d'apprentissage est très applicable dans la recherche. Les essais de cette recherche se déroule à SMA Negeri 4 Purwokerto par 33 étudiants de la classe XI IS 4, à partir des résultats du test ont obtient une valeur moyenne de 4,16 qui est inclus dans la catégorie "Convenable". L'évaluation des supports pédagogiques par les enseignants en langue française SMA Negeri 4 Purwokerto obtient un score moyen de 4,63 qui est inclus dans la catégorie "Approprié".

Selon ce développement les supports pédagogique, on trouve les lacunes de sorte qu’il a le besoin de développement à nouveau. Les suggestions du chercheur pour la recherche ultérieure sont:

1. Le matériel présenté est encore limité à une compétence de base (KD), de sorte qu’il a besoin de développement avec un matériau plus vaste à nouveau.
2. Le développement des médias est encore limité dans le système d'exploitation de l’Android, à l'exclusion du système d'exploitation IOS.