

**PENGEMBANGAN APLIKASI MON JOURNAL BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
PRANCIS DI KELAS XI SMA**

SKRIPSI

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



Oleh
Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
NIM. 16204241007

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN APLIKASI *MON JOURNAL* BERBASIS ANDROID

UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA

PRANCIS DI KELAS XI SMA

Disusun oleh:

Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo

NIM. 16204241007

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

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Drs. D. Djoko Pranowo, M.Pd.

NIP. 19600202 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Mon Journal Berbasis Android untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis di Kelas XI SMA* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 4 Agustus 2020 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Drs. D. Djoko Pranowo, M. Pd.	Ketua Penguji		26 Agustus 2020
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.	Sekretaris Penguji		25 Agustus 2020
Herman, S. Pd., M. Pd.	Penguji Utama		25 Agustus 2020

Yogyakarta, 26 Agustus 2020
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Dra. Sri Harti Widyastuti, M. Hum.
NIP. 196210081988032001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo

NIM : 16204241007

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, 30 Juni 2020

Penulis,



Tinneke Dellaneira Ajeng W.

MOTTO

“I can do all this through Him who gives me strength.”

(Philippians 4:13)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Papa Agus Nurwibowo dan Mama M.M Wiwin Suhartini, Alm. Kakung, Uti serta Mas Fanda, Ega dan Mbak Fenda yang selalu memberi dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Lativa Savitri Elba, Nadya Sulistya Nanda Saraswati dan Risky Rahmalia yang selalu menghibur, mendoakan serta memberikan motivasi dan bantuan selama menempuh ilmu di Pendidikan Bahasa Prancis UNY.
3. Irena Suryandari Fauziyyah dan Fildza Anggedo, teman-teman lama yang selalu mendengarkan cerita saya saat suka maupun duka, tempat bertukar pikiran dan ide serta yang selalu menghibur dan memberi saran yang membangun.
4. Nam Sangwook, Son Wonhong, Kim Youngchae dan Kim Yung yang selalu memberikan inspirasi, bantuan dan semangat untuk mewujudkan mimpi-mimpi saya.
5. Bapak Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan solusi terhadap segala kesulitan yang saya hadapi selama pengerjaan skripsi ini.
6. Ibu Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. yang selalu memberikan semangat, dukungan dan inspirasi agar saya menjadi pribadi yang kreatif, tanggap serta pantang menyerah terlebih dalam menggapai segala cita-cita untuk masa depan yang lebih baik.
7. Monsieur Frédéric Thial de Bordenave atas segala bantuan, saran dan buku-buku yang sangat mendukung saya untuk terus belajar dan bermimpi tanpa batas, Aloïs Guerry atas bantuan dan semangat, serta Monsieur Abdel Rahim yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya.
8. Teman-teman kelas E angkatan 2016 yang selalu memberikan bantuan, dukungan serta semangat selama menempuh kuliah di Pendidikan Bahasa Prancis UNY.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Mon Journal untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa SMA Kelas XI” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di universitas ini.
2. Dr. Dra. Sri Harti Widyastuti, M. Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dra. Alice Armini, M.Hum, selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama menempuh perkuliahan di jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY
5. Herman, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap media pembelajaran.
6. Tri Kusnawati, S.Pd., M.Hum. selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap media pembelajaran.
7. Guru-guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis di SMA N 6 Yogyakarta, SMA El-Shadai Magelang dan SMAN 1 Kalasan yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap media pembelajaran.
8. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Prancis UNY yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan,
9. Mas Boy yang memberi semangat dan bantuan.
10. Kak Rizki Adi Saputra yang telah membantu saya dalam pembuatan aplikasi *Mon Journal*.
11. Mbak Anggi yang selalu membantu dalam urusan administrasi kemahasiswaan.

12. Huang Xuxi, Lee Donghyuk dan Na Jaemin yang selalu menghibur.
13. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Juni 2020

Penulis

Tinneke Dellaneira Ajeng W.

NIM. 16204241007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ÉXTRAIT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Produk yang Diharapkan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Deskripsi Teoretis	7
1. Pembelajaran Bahasa Asing.....	7
2. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA/Sederajat.....	9
3. Keterampilan Menulis.....	10
4. Media Pembelajaran.....	12
5. Kriteria Pemilihan Media yang Baik	14
6. Gambar Seri	17
7. Mobile Learning.....	22
8. Android	25
B. Penelitian yang Relevan.....	26

C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	32
B. Prosedur Pengembangan Media.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Potensi dan Masalah	47
2. Pengumpulan Data	48
3. Desain Produk.....	50
4. Validasi Desain Media dan Materi.....	59
5. Revisi Produk.....	63
6. Uji Model	66
B. Pembahasan.....	68
C. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	82
RÉSUMÉ	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data jumlah pengunduhan aplikasi seluler di Indonesia tahun 2018	2
Gambar 2. Contoh gambar seri	20
Gambar 3. Enam langkah penggunaan metode <i>Research and Development (R&D)</i>	33
Gambar 4. <i>Flowchart</i> Struktur Produk <i>Mon Journal</i>	50
Gambar 5. <i>Chart</i> Hasil Perhitungan Ahli Media	61
Gambar 6. <i>Chart</i> Hasil Perhitungan Ahli Materi.....	62
Gambar 7. Halaman Menu Utama untuk Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Revisi.....	64
Gambar 8. Tampilan Halaman Sebelum dan Sesudah Penambahan Tombol Interaktif ...	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk ahli materi.....	39
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk ahli media.	42
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk guru.....	43
Tabel 4. Tabel Skor dan Respon Skala <i>Likert</i>	44
Tabel 5. Pedoman Konversi Skor.	45
Tabel 6. Silabus bahasa Prancis kelas XI SMA.	49
Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.	60
Tabel 8. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	62
Tabel 9. Tindak Lanjut dari Kritik dan Saran Ahli Materi.	66
Tabel 10. Rekapitulasi Penilaian Guru.	67
Tabel 11. Rekapitulasi Penilaian oleh Guru Berdasarkan Aspek Penilaian.....	67
Tabel 12. Tindak Lanjut dari Kritik dan Saran oleh Guru.	74

PENGEMBANGAN APLIKASI *MON JOURNAL* BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS DI KELAS XI SMA

Oleh:

**Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
16204241007**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan aplikasi berbasis android *Mon Journal* sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis siswa SMA kelas XI dengan materi *inviter ou proposer quelqu'un*, 2) mengetahui kelayakan *Mon Journal* sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis siswa SMA kelas XI.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang terdiri dari enam tahapan yaitu : 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk; dan 6) uji model. Data diperoleh dari penilaian angket tertutup dengan skala *Likert*. Subjek uji model dari penelitian ini adalah guru-guru pengampu pelajaran bahasa Prancis tingkat SMA dari SMA N 6 Yogyakarta, SMA N 1 Kalasan dan SMA El-Shadai Magelang. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini berupa: 1) media pembelajaran berupa aplikasi berbasis Android *Mon Journal* untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa kelas XI melalui *Sketchware*; 2) tingkat kelayakan *Mon Journal* berdasarkan ahli materi diperoleh skor dalam kategori Layak, berdasarkan ahli media diperoleh skor dalam kategori Sangat Layak. Hal ini diperkuat dengan hasil penilaian media oleh guru-guru pengampu bahasa Prancis yang bersepakat bahwa media tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak. Aplikasi *Mon Journal* dapat diunduh melalui tautan: <https://bit.ly/monjournal>.

Kata kunci: aplikasi Android, R&D, keterampilan menulis, bahasa Prancis.

LE DÉVELOPPEMENT DE L'APPLICATION *MON JOURNAL* BASÉE SUR L'ANDROID POUR LA COMPÉTANCE DE PRODUCTION ÉCRITE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI^{ème}

Par :
Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
16204241007

ÉXTRAIT

Cette recherche a pour objectif 1) de développer un produit qui est une application appelée *Mon Journal* en tant que support pédagogique pour la compétence de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème} dont les sujets sont inviter ou proposer à quelqu'un, 2) de connaître la faisabilité de *Mon Journal* pour la compétence de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème}.

Cette recherche est une recherche et développement (R&D) qui utilise un modèle de développement qui se compose de six étapes : 1) l'analyse du potentiel et des problèmes ; 2) la collecte de données ; 3) le *design* du support pédagogique ; 4) la validation des experts ; 5) la révision du support pédagogique ; et 6) d'évaluation du modèle. Les données ont été obtenues à partir d'évaluations de questionnaires fermés avec l'échelle de *Likert*. Le sujet d'évaluation du modèle étaient 3 professeurs de français de SMA N 6 Yogyakarta, SMA N 1 Kalasan et SMA El-Shadai Magelang. Les données obtenues ont été analysées quantitativement et qualitativement.

Les résultats de cette recherche sont : 1) l'application basée sur l'Android *Mon Journal* pour la compétence de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème} par *Sketchware* ; 2) L'évaluation de faisabilité a été réalisée par l'expert du matériel a obtenu une note moyenne dans la catégorie excellence, par l'expert du média a obtenu une note moyenne dans la catégorie très excellence. Cela est renforcé par les résultats de l'évaluation des médias par les enseignants de français qui ont convenu que les médias étaient inclus dans la catégorie très excellence. L'application *Mon Journal* peut être téléchargée via le lien : <https://bit.ly/monjournal>.

Mots-clés : *l'application Android, R&D, production écrite, la langue française.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

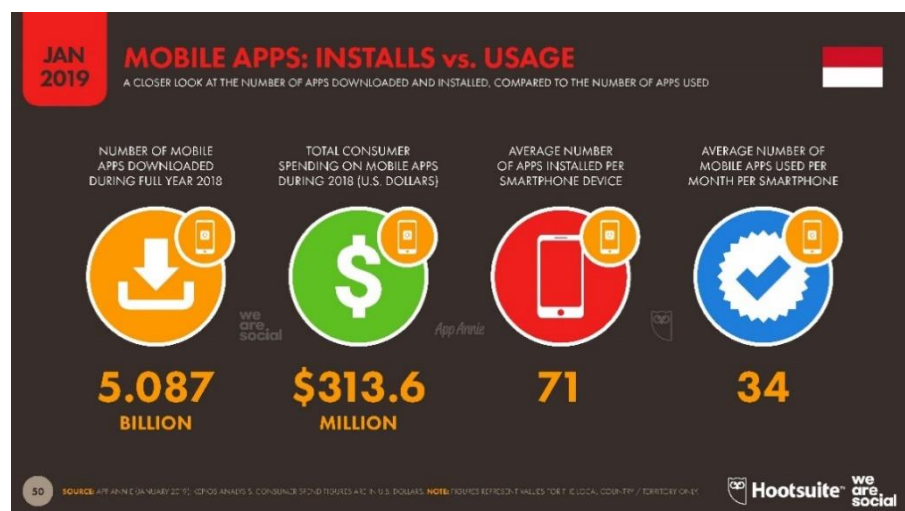
Pada era globalisasi seperti sekarang ini, bukanlah hal yang asing untuk mempelajari bahasa lain selain bahasa ibu. Kemampuan untuk dapat menguasai bahasa asing merupakan sebuah kelebihan seseorang bahkan dapat dikatakan sebagai tuntutan agar dapat bersaing dengan bangsa lain pada berbagai bidang. Peningkatan sumber daya manusia perlu lebih dioptimalkan untuk dapat beradaptasi dengan keadaan lingkungan yang semakin maju.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, interaksi antarnegara juga semakin cepat, mudah, dan intensif. Hal tersebut memberi dampak positif pada pertukaran bahasa. Menurut Grosjean F. (dalam Bialystok, 2012:1) lebih dari setengah populasi dunia adalah orang-orang yang dapat menggunakan dua bahasa secara fasih. Seseorang dapat berbahasa lain selain bahasa ibunya disebabkan karena adanya beberapa faktor antara lain, faktor geografi, migrasi, agama, dan karena alasan profesionalitas. Banyak profesi yang didominasi oleh bahasa, sebagai contohnya adalah interpreter dalam perusahaan multinasional. Hal ini membuktikan bahwa mempelajari bahasa asing dapat menunjang berbagai aspek seperti ekonomi.

Perkembangan teknologi juga turut serta dalam perkembangan pendidikan, terutama dalam pendidikan bahasa asing. Buktinya, muncul berbagai media pengajaran baru yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi peserta didik sehingga dapat mempermudah proses penerimaan materi ajar. Sebagai bukti konkret adalah dengan tersedianya aplikasi-aplikasi untuk

pembelajaran bahasa asing berbasis android, iOS, dan lain-lain seperti *duolingo* atau *memrise*. Aplikasi-aplikasi tersebut sangat membantu penggunanya dalam mempelajari bahasa asing secara mandiri. Kemajuan teknologi tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan guru-guru bahasa asing sebagai media pembelajaran.

Pengguna aktif telepon pintar di Indonesia mengalami peningkatan dari 55 juta orang pada tahun 2015 menjadi 100 juta orang tahun 2018 (*diakses dalam <https://economy.okezone.com/> tanggal 20 November 2019*). Menurut data App Annie yang diterbitkan oleh Websindo tercatat ada 5,087 miliar aplikasi seluler yang telah diunduh selama tahun 2018 dan rata-rata dari aplikasi seluler yang digunakan per bulan per telepon pintar adalah 34 aplikasi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Sumber: websindo.com/Indonesia-digital-2019-mobile/

Gambar 1. Data jumlah pengunduhan aplikasi seluler di Indonesia tahun 2018

Bahasa Prancis diajarkan dalam 4 keterampilan, yaitu menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Production Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Production Écrite*). Kata “menulis” dalam kamus Larousse dideskripsikan sebagai bentuk ekspresi pemikiran seseorang melalui bahasa tertulis. Bentuk ekspresi tersebut bermakna sebagai tujuan komunikatif. Maka dari

itu keterampilan menulis sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing. Keterampilan menulis yang baik memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan lebih jelas dan dapat mencakup pembaca yang jauh lebih besar daripada keterampilan berbicara. Keterampilan menulis juga tidak hanya diaplikasikan pada bidang pendidikan namun juga dalam bidang lain, seperti pada surat lamaran pekerjaan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA El-Shadai Magelang pada waktu kegiatan PLP, peserta didik masih memiliki kendala dalam proses belajar bahasa Prancis diantaranya yaitu kurangnya kemampuan dalam keterampilan menulis (*Production Écrite*). Setelah melalui beberapa latihan, peserta didik masih memiliki kesulitan dalam penulisan kalimat dalam bahasa Prancis. Kendala ini terjadi secara terus menerus sehingga menjadi sebuah permasalahan yang harus dipecahkan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa kesulitan menulis dalam bahasa Prancis karena tulisan dan cara membacanya yang berbeda. Peserta didik membutuhkan repetisi latihan dengan topik pembelajaran yang sama agar peserta didik tidak mudah lupa. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis dalam bahasa Prancis yang menerapkan sistem repetisi

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Prancis di kelas masih bersifat konvensional. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan tatap muka, sehingga peserta didik belum dapat belajar secara mandiri dan masih bergantung kepada guru pengampu. Dengan kemajuan teknologi, guru dapat memanfaatkan hal tersebut untuk membuat media pembelajaran agar meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Tingginya tingkat penggunaan telepon pintar di kalangan peserta didik dapat diimbangi dengan membuat media

pembelajaran yang berbentuk aplikasi sehingga *m-learning* dapat diterapkan pada kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis melalui “Pengembangan Aplikasi *Mon Journal* Berbasis Android untuk Keterampilan Menulis Bahasa Prancis di Kelas XI SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang perlu dikaji sebagai berikut.

1. Tingkat kesadaran peserta didik untuk dapat menguasai bahasa asing dengan baik di era globalisasi masih rendah.
2. Penggunaan telepon pintar yang terus meningkat namun belum diimbangi dengan penggunaannya sebagai media pembelajaran di dalam kelas.
3. Kurangnya keterampilan menulis bahasa Prancis pada peserta didik tingkat SMA.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian pada kajiannya. Maka dari itu penelitian ini membatasi pada pengembangan aplikasi berbasis android *Mon Journal* serta mengetahui tingkat kelayakannya sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis siswa SMA kelas XI. Alasan pembatasan pengembangan produk yaitu sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya terbatas pada satu materi pokok pembelajaran yaitu *inviter ou proposer à quelqu'un*.

2. Pengembangan aplikasi ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.
3. Ujicoba pengembangan aplikasi ini hanya dibatasi pada guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti memperoleh beberapa rumusan masalah yang adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *Mon Journal* berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis siswa SMA kelas XI?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi *Mon Journal* berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis siswa SMA kelas XI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan aplikasi *Mon Journal* berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis siswa SMA kelas XI.
2. Mengetahui kelayakan aplikasi *Mon Journal* berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis siswa SMA kelas XI.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat yang sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi informasi mengenai pengembangan m-learning dalam pembelajaran di sekolah.
2. Bagi guru pengampu bahasa Prancis, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam mengajarkan bahasa Prancis pada bab *inviter ou proposer à quelqu'un* untuk keterampilan menulis.
3. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat melatih keterampilan menulis dengan tema pesta ulang tahun.
4. Bagi peneliti, segala proses dan hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam bidang pengajaran bahasa Prancis.

G. Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis android yang bernama *Mon Journal*. Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran bahasa Prancis dan lebih spesifiknya untuk keterampilan menulis. Aplikasi *Mon Journal* terinspirasi dari sebuah buku jurnal atau *diary* yang dibuat dalam bentuk digital yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan di sekolah. Aplikasi tersebut menggunakan metode gambar berseri yang dapat memberikan stimulus pada peserta didik dalam penulisan kalimat. Aplikasi tersebut juga terdapat halaman khusus untuk guru yang dapat menampilkan daftar pengguna aplikasi serta semua hasil pekerjaan peserta didik sehingga mempermudah guru untuk mengoreksi hasil pekerjaan peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Pembelajaran Bahasa Asing

Belajar merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seorang individu untuk memperoleh pengetahuan dari suatu ajaran. Belajar merupakan sebuah proses saat seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap (Nai, 2017:3). Gagne dalam Susanto (2016:1) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebuah proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Gagne juga menekankan bahwa belajar merupakan upaya untuk memperoleh pengetahuan atau kemampuan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud merupakan arahan atau bimbingan yang diberikan oleh pendidik atau orang yang berkompeten atau ahli dalam suatu bidang. Instruksi biasanya diberikan oleh pendidik kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Belajar dan pembelajaran merupakan hal yang saling berkaitan. Belajar merupakan sebuah aktivitas yang termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu proses belajar peserta didik. Pembelajaran yang terjadi di kelas termasuk sebuah komunikasi karena adanya pertukaran pikiran, ide, dan pendapat antara pendidik dan peserta didik. Bahasa diperlukan agar komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan dengan lancar.

Bahasa merupakan sebuah sistem yang diperlukan untuk saling berkomunikasi antar individu. Liddicoat dan Scarino (2013:13) mengemukakan bahwa biasanya bahasa dipahami sebagai sistem komunikasi. Bahasa asing

merupakan bahasa yang tidak banyak dituturkan oleh suatu kelompok masyarakat yang berada dalam suatu wilayah tertentu. Suatu bahasa dianggap asing jika dipelajari oleh sebagian besar dalam ruang kelas dan tidak digunakan di masyarakat tempat pengajaran berlangsung (Moeller dan Catalano, 2015:327).

Bahasa asing dibutuhkan untuk membangun relasi sesama masyarakat yang berasal dari negara yang berbeda. Saville-Troike (2012:4) mengemukakan:

“A foreign language is one not widely used in the learners’ immediate social context which might be used for future travel or other cross-cultural communication situations, or studied as a curricular requirement or elective in school, but with no immediate or necessary practical application.”

Pengertian tersebut menjelaskan bahasa asing merupakan sesuatu yang tidak dipelajari secara luas oleh pembelajar, di lain sisi mereka sangat membutuhkan bahasa asing untuk berkomunikasi di masa depan, sebagai alat komunikasi dengan masyarakat dunia bukan hanya sekedar untuk memenuhi persyaratan kurikulum di sekolah melainkan untuk diaplikasikan secara langsung.

Penguasaan bahasa asing dapat memberikan kesempatan bagi penuturnya untuk dapat memperoleh berbagai informasi berskala internasional. Mempelajari bahasa lain memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara efektif dan kreatif serta untuk berpartisipasi dalam situasi kehidupan nyata melalui bahasa dan budaya asli itu sendiri. Kebutuhan untuk menguasai bahasa asing menghasilkan sebuah kegiatan untuk mempelajari bahasa asing yang disebut dengan pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran bahasa asing merupakan kegiatan belajar mengajar bahasa lain selain bahasa ibu yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi seseorang.

Pembelajaran bahasa asing di sekolah merupakan upaya untuk memberikan keterampilan berbahasa asing dasar bagi peserta didik. Dengan keterampilan tersebut peserta didik diharapkan mampu untuk bersaing secara global. Damayanti dan Maharani (2011:279) berpendapat bahwa penguasaan bahasa asing merupakan sebuah tuntutan yang tidak bisa ditunda lagi agar dapat menghadapi globalisasi yang semakin nyata di depan mata.

2. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA/Sederajat

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang dipakai untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mengacu pada kurikulum 2013, bahasa asing seperti bahasa Prancis, bahasa Jerman, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, dan lain-lain termasuk dalam mata pelajaran pilihan bagi kelas X, XI, dan XII. Setiap peserta didik wajib untuk memilih salah satu peminatan yaitu matematika dan sains, sosial atau bahasa sesuai dengan minat dan bakat peserta didik (Maulipaksi, 2017).

Pembelajaran bahasa Prancis di sekolah menurut Kemendikbud bertujuan untuk menjadi bekal peserta didik untuk menghadapi era globalisasi. Istilah untuk bahasa Prancis sebagai bahasa asing adalah *Français Langue Étrangère* (FLE). Dalam pembelajaran FLE terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu *Compréhension Orale* (menyimak), *Production Orale* (berbicara), *Compréhension Ecrite* (membaca), dan *Production Ecrite* (menulis).

Divisi Kebijakan Pendidikan, Departemen Pendidikan, Dewan Eropa (<https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>) menjelaskan bahwa setidaknya terdapat enam skala tingkatan kemahiran berbahasa Prancis dalam *Diplôme d'Etude en Langue Française* (DEL F) dan *Diplôme Approfondi de Langue Française* (DAL F) yaitu:

- 1) A1 : Tingkat dasar atau pemula
- 2) A2 : Tingkat menengah
- 3) B1 : Tingkat lanjutan
- 4) B2 : Tingkat independen
- 5) C1 : Tingkat mahir
- 6) C2 : Tingkat mahir lanjutan

Pembelajaran bahasa Prancis di SMA umumnya berada pada tingkatan A1. Costa dan Albergaria-Almeida (2017:2370) menjabarkan bahwa peserta didik yang berada pada level A1 merupakan pengguna dasar suatu bahasa yang dapat menggunakan bahasa tersebut secara sangat sederhana dan masih membutuhkan bantuan. Pada tingkatan ini peserta didik dapat memperkenalkan dirinya dan orang lain dan dapat bertanya dan menjawab pertanyaan tentang detail pribadi seperti dimana dia tinggal, orang yang dia kenal dan hal-hal yang dia miliki, serta dapat berinteraksi dengan cara yang sederhana asalkan lawan bicara berbicara dengan lambat dan jelas serta siap membantu.

3. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan terakhir yang akan dikuasai seseorang ketika mempelajari suatu bahasa. Hal tersebut disebabkan keterampilan menulis tergolong cukup sulit, bahkan untuk penutur asli. Sesuai yang dikemukakan oleh Fareed, dkk. (2016:81) menulis merupakan suatu keterampilan produktif yang signifikan dalam bidang bahasa. Keterampilan produktif merupakan keterampilan ketika pembelajar benar-benar harus memproduksi suatu bahasa yang ia pelajari. Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 248) mengemukakan:

“aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun”.

Menulis merupakan salah satu cara berkomunikasi melalui media tulisan. Menulis juga merupakan sebuah proses serta sebuah produk atau hasil akhir dari suatu aktivitas. Menulis juga dipandang sebagai proses penemuan yang memberikan peluang untuk pembelajaran berkelanjutan (Ahmadian dan Hosseini, 2011:116).

Dalam proses pembelajaran bahasa asing diperlukan adanya tugas yang diberikan pada pembelajar untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan menulisnya. Hyland (dalam Asunmaa, 2015:7) menyatakan bahwa tugas merupakan hal mendasar dalam belajar menulis dan tugas dapat membantu pembelajar untuk mengembangkan sebuah pemahaman dari sebuah teks dan keterampilan menulisnya. Beberapa contoh indikator untuk keterampilan menulis dasar yaitu peserta didik dapat melengkapi kalimat rumpang pada sebuah teks, menyusun kembali kalimat acak sehingga menjadi sebuah teks yang padu, menulis sebuah teks sederhana dan lain sebagainya.

Dari beberapa uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis merupakan suatu kegiatan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, melainkan melalui media yaitu tulisan. Dalam proses pembelajaran keterampilan menulis diperlukan latihan-latihan yang dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan menulisnya.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang besar dalam proses pembelajaran. Banyak penelitian tentang media pembelajaran yang membuktikan bahwa media pembelajaran mampu membantu pembelajar dalam menerima materi yang diajarkan. Media pembelajaran memberi peranan penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa asing karena memberikan solusi bagi pengajar untuk memperjelas dalam penyampaian materinya.

Adam, S., dan Syastra, M. T. (2015:79) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Smaldino, dkk. (dalam Mantiri, 2014:589) menambahkan bahwa media mengacu pada apa pun yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Dalam bidang pendidikan, kata sumber merujuk pada pengajar dan kata penerima merujuk pada pembelajar. Oleh karena itu, peran media antara pengajar dan pembelajar sangat penting untuk menyampaikan materi ajar. Pengajar dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar disebabkan oleh beberapa alasan sebagai berikut.

- a) Media instruksional dapat membantu pembelajar yang masih kurang berpengalaman.
- b) Media instruksional dapat memperlihatkan hal-hal di luar kelas.
- c) Media instruksional dapat menciptakan interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungannya.
- d) Media dapat digunakan untuk melakukan pengamatan atau observasi.
- e) Media dapat menumbuhkan motivasi pada diri pembelajar

- f) Media dapat mengintegrasikan pengalaman dari hal-hal yang konkret ke hal-hal yang abstrak.

Smaldino, dkk. (dalam Mantiri, 2014:589-590) menambahkan bahwa terdapat enam kategori dasar media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Enam kategori dasar media tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

- a) Teks

Teks merupakan karakter alfabet yang dapat ditampilkan dalam format apa pun, seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan lain-lain.

- b) Audio

Audio mengacu pada media pembelajaran yang mencakup apa pun yang dapat kita dengar. Audio dapat mengacu pada suara seseorang, musik, suara mekanis, kebisingan, dan lain-lain.

- c) Visual

Visual sering digunakan pada proses pembelajaran. Visual dapat berupa diagram, gambar, foto, grafik pada buku, kartun, dan lain sebagainya.

- d) Video

Video merupakan media yang menampilkan sesuatu yang bergerak seperti rekaman video, animasi, dan lain-lain.

- e) Manipulatif (objek)

Manipulatif atau objek merupakan media yang berbentuk tiga dimensi yang dapat disentuh oleh pembelajar.

f) Orang

Orang dapat menjadi sebuah media pembelajaran. Media dalam bentuk orang dapat berupa pengajar itu sendiri, pembelajar atau seorang ahli subjek.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan pencapaian pembelajar dalam penerimaan materi yang diajarkan. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi ajar. Media dapat digunakan untuk menstimulus pembelajar untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan oleh pengajar agar dapat mempermudah pembelajar dalam menerima materi yang diajarkan, karena media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

5. Kriteria Pemilihan Media yang Baik

Ketepatan dalam memilih media pembelajaran menentukan seberapa optimal materi yang diserap oleh peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang baik perlu mempertimbangkan berbagai faktor. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman kemampuan berpikir, psikologis, dan kondisi sosial siswa (Firdaus dan Muchlas, 2015:198). Pengajar berperan penting untuk menciptakan suasana di dalam kelas agar terjadi interaksi belajar mengajar yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar dengan baik (Susilo, 2010:16). Pendapat-pendapat tersebut memperkuat bahwa diperlukannya sebuah media pembelajaran yang memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik.

Secara umum, Falahudin (2014: 112-113) menjelaskan tentang faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut.

a) Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan media akan mengarah pada tujuan pembelajaran (SK, KD yang akan dicapai), klasifikasi pengembangan peserta didik (kognitif, afektif, psikomotorik, atau kombinasi), jenis rangsangan indera apa yang ditekankan (penglihatan, pendengaran, atau kombinasi). Hal tersebut menentukan pada jenis media yang akan digunakan.

b) Sasaran Pengguna Media

Sasaran pengguna media tidak hanya sebatas peserta didik, namun dapat diuraikan menjadi karakteristik, jumlah, latar belakang sosial, motivasi, dan minat peserta didik tersebut. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan sasaran penggunaannya agar memperoleh hasil yang maksimal.

c) Karakteristik Media

Media pembelajaran harus diketahui karakteristiknya. Pengajar harus mencari tahu kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi di kelas. Pemahaman tentang karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan dapat dilakukan dengan cara membandingkan media satu dengan lainnya, sehingga pengajar dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Inovasi dan kreativitas juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan karakteristik media, sehingga

media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

d) Waktu

Sebelum memilih suatu media, pengajar harus memperhatikan alokasi waktu yang diperlukan untuk membuat, mempersiapkan, dan menyajikan media tersebut. Pengajar harus menyesuaikan dengan alokasi waktu yang disediakan dalam proses pembelajaran.

e) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pengajar harus memperhatikan jumlah biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan suatu media. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai harus sebanding dengan jumlah biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan media.

f) Ketersediaan

Ketersediaan sumber daya untuk pembuatan media sangatlah penting. Pengajar harus memperhatikan kemampuan, waktu, tenaga, dan sarana untuk membuat suatu media pembelajaran. Selanjutnya, pengajar juga harus memperhatikan ketersediaan sarana yang tersedia di sekolah.

Media pembelajaran dapat disebut baik apabila media pembelajaran tersebut memiliki beberapa fungsi yang dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar di kelas. Nurseto (2011:21) menekankan bahwa fungsi media pembelajaran harus memenuhi beberapa poin sebagai berikut.

- a) Sebagai sarana pendukung untuk mencapai situasi belajar yang lebih efektif.

- b) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain yang berguna untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c) Mempercepat proses pembelajaran.
- d) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- e) Mengaktualisasikan abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (gangguan).

Menurut Mukminan dalam Nurseto (2011:24) berpendapat bahwa sebuah media pembelajaran yang baik harus memperhatikan prinsip **VISUALS**, yang merupakan singkatan dari kata-kata:

<i>Visible</i>	: Mudah dilihat
<i>Interesting</i>	: Menarik
<i>Simple</i>	: Sederhana
<i>Useful</i>	: Berisi konten yang berguna/bermanfaat
<i>Accurate</i>	: Dapat dipertanggungjawabkan
<i>Legitimate</i>	: Masuk akal/sah
<i>Structured</i>	: Terstruktur/tersusun dengan baik

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengajar perlu mempertimbangkan berbagai aspek dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik memiliki beberapa kriteria yang harus diperhatikan. Pemilihan media pembelajaran yang baik berfungsi agar materi yang diajarkan dapat terserap secara optimal oleh peserta didik.

6. Gambar Seri

Media visual yang berupa gambar telah menjadi media yang sering sekali digunakan oleh para pengajar untuk mempermudah penyampaian materi ajar.

Banyak penelitian sudah membuktikan bahwa penggunaan media gambar seri membantu pembelajar untuk meningkatkan keterampilan menulisnya seperti dalam Guitérrez, Puello, dan Galvis (2015), Wati (2018), Turi (2017), dan lain-lain. Sementara Rachmawati, Zuhri, dan Kurniasih (2013) membuktikan bahwa gambar seri dapat menarik perhatian pembelajar serta dapat memotivasi mereka untuk belajar. Indera penglihatan merupakan salah satu indera terpenting bagi manusia dan input sensorik visual memainkan peran penting dalam penguasaan bahasa berdasarkan makna kata dan frasa dalam sebuah persepsi (Chrupala, dkk. 2015:112).

Media merupakan sesuatu yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik untuk membuat pelajaran lebih jelas, mudah diserap dan dipahami oleh peserta didik sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran (Baidawi, 2016:55). Media visual dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang suatu hal atau bagaimana sesuatu dapat terjadi. Media visual sebagai referensi dari munculnya sebuah ide dapat diartikan bahwa ketika kata-kata tidak dapat menjelaskan tentang suatu hal, maka media visual dapat mewakili hal tersebut. Selanjutnya, media visual dapat berperan sebagai penyederhanaan informasi dapat diartikan bahwa media visual dapat menggantikan kata-kata dalam sebuah paragraf. Media visual menyediakan cara yang sederhana dalam mendeskripsikan sebuah informasi seperti pada penggunaan diagram, bagan, siklus, foto dan ilustrasi.

Gambar diingat lebih lama daripada saat orang mengingat kata-kata (Demir, 2017:3), hal tersebut berarti gambar dapat membantu peserta didik dalam mengingat kata-kata. Joklova dalam Yuliarsih (2016:42) berpendapat bahwa gambar tidak hanya memberikan gambaran secara nyata namun juga berfungsi

sebagai elemen yang menyenangkan di dalam kelas. Gambar yang disusun secara berurutan dan membentuk suatu cerita disebut gambar seri. Hobson dalam Dunn dan Finley (2010:34) berpendapat bahwa gambar seri dapat membantu pembelajar untuk mengilustrasikan ide-ide cerita awal yang membantu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan menulis mereka.

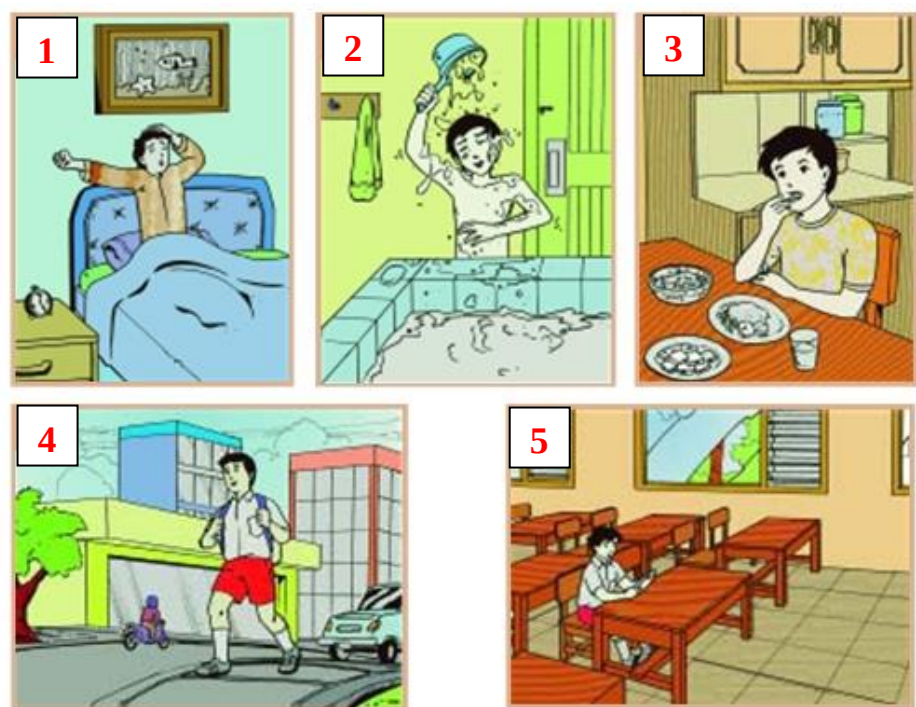
Alasan-alasan mengapa gambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dijabarkan oleh Eliyawati (2020: 38) sebagai berikut.

- 1) Gambar dapat menyampaikan ide atau gagasan yang mungkin memerlukan banyak kata untuk diungkapkan, dengan kata lain gambar dapat mewakili suatu kata bahkan beberapa kata.
- 2) Gambar memberikan kesempatan peserta didik untuk bereksplorasi dengan kosakata dalam bahasa asing yang sedang peserta didik pelajari.
- 3) Melalui gambar peserta didik dapat terlibat dengan bahasa asing yang sedang mereka pelajari.

Wright (dalam Eliyawati 2020:38) menambahkan bahwa gambar berperan penting dalam membantu peserta didik dalam menceritakan kembali pengalaman atau memahami sesuatu karena mereka dapat mewakili tempat, objek, dan orang-orang. Gambar juga dapat membantu peserta didik untuk mengikuti konteks umum dari gambar yang disajikan.

Jenis-jenis aktivitas di kelas yang menggunakan gambar sebagai media untuk mengajarkan keterampilan menulis dapat berupa penulisan deskripsi gambar, penulisan kartu pos, penulisan cerita berdasarkan gambar, dan lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan salah satu yaitu deskripsi gambar sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Deskripsi gambar merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajar menuliskan deskripsi tentang suatu gambar. Fillaili dan Rukmi (2014:6) gambar atau seri gambar pada hakikatnya mengekspresikan suatu hal, bentuk ekspresi tersebut dalam fakta gambar bukan dalam bentuk bahasa. Penggunaan media gambar seri dapat membantu pembelajar untuk menuliskan beberapa jenis teks yang membutuhkan sekuens seperti teks narasi, teks *recount* atau karangan. Dengan melihat gambar seri pembelajar dapat menarik kesimpulan dari gambar tersebut, kemudian menuliskannya dalam bentuk tulisan. Contoh gambar seri ditunjukkan pada Gambar 2.



Sumber: <https://laelitm.com/gambar-seri-pengertian-jenis-dilengkapi-contohnya/>

Gambar 2. Contoh gambar seri

Gambar seri diatas menceritakan tentang kegiatan seorang anak laki-laki di pagi hari. Jenis teks yang dapat dibuat berdasarkan gambar seri tersebut adalah teks narasi. Berdasarkan gambar seri tersebut, peserta didik dibimbing untuk

mempelajari alur cerita melalui struktur generiknya dalam hal orientasi (gambar 1), komplikasi (gambar 2-4), dan resolusi (gambar 5). Berdasarkan gambar seri yang disajikan, peserta didik dapat mengidentifikasi tokoh, latar, masalah, dan akhir cerita. Peserta didik juga dapat berimajinasi tentang alur cerita gambar seri tersebut namun tidak diharapkan untuk keluar terlalu jauh dari alur gambar seri tersebut.

Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar seri menurut Badger dan White (dalam Wening 2017:744) antara lain:

- 1) *Building Knowledge of the Field* (BKoF), pada tahap ini pengajar melakukan *brainstorming*, memberikan gambar seri kepada peserta didik dan bertanya kepada peserta didik mengenai karakter dan latar pada gambar;
- 2) *Modeling of the Text* (MoT), pada tahap ini pengajar mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai teks dengan memberikan contoh kalimat berdasarkan gambar seri tersebut dan memberikan beberapa hal yang berkaitan dengan gambar seri tersebut serta memberikan beberapa kosakata bantuan kepada peserta didik;
- 3) *Joint Construction of the Text* (JCoT), pada tahap ini pengajar mengembangkan keterampilan menulis peserta didik dengan menulis teks secara berpasangan atau dalam kelompok sesuai dengan gambar seri tersebut dan selama proses tersebut pengajar memberikan umpan balik pada tulisan peserta didik;

- 4) *Independent Construction of the Text (ICoT)*, pada tahap ini peserta didik diminta untuk menuliskan teks sesuai gambar seri secara individual.

Berdasarkan teori-teori tersebut, peneliti meyakini bahwa penggunaan media gambar seri dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis.

7. Mobile Learning

Kemajuan teknologi telah menjadikan perangkat telepon pintar sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari seperti dalam hal berkomunikasi maupun hiburan. Sementara itu, pendidik berupaya memfasilitasi pembelajaran dengan menerapkan teknologi seluler dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Jeng, dkk., 2010:3). Perubahan dalam masyarakat yang disebabkan oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengarah pada jenis pembelajaran baru. Jenis pembelajaran baru yang dimaksud adalah pembelajaran yang dapat dilakukan secara jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh atau *distance learning (d-learning)* memberikan keleluasaan bagi pengajar dan pembelajar untuk menyelenggarakan pembelajaran tanpa terhalang jarak dan waktu. Media yang digunakan biasanya berupa modul, buku, dan lain-lain. Namun pembelajaran jarak jauh atau *d-learning* lebih identik dengan penggunaan media elektronik sehingga dikenal dengan *e-learning* atau pembelajaran elektronik.

Kerangka teori sistem *e-learning* terdiri atas tiga komponen utama dari sistem informasi: orang, teknologi, dan layanan yang disediakan oleh teknologi itu sendiri (Aparicio, dkk., 2016:302). Aparicio dan Bacao (2013:82) menjelaskan tentang konsep *e-learning* yaitu dengan menggunakan sistem web

yang membuat informasi tersedia, tidak terbatas waktu dan ruang. Penggunaan konsep sistem web membutuhkan *personal computer* (PC) yang terhubung dengan jaringan internet. Namun, PC belum sepenuhnya ‘merdeka’ karena terkadang masih terikat tempat dan waktu. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut dikembangkanlah model pembelajaran baru yang bersifat *mobile* agar lebih fleksibel. Woodill (2010: 16) menjelaskan bahwa *m-learning* merupakan kebalikan dari proses pembelajaran di kelas biasa yaitu pembelajar hanya duduk, mendengarkan penjelasan pengajar, dan melakukan aktivitas sederhana.

M-learning merupakan kelanjutan dari *e-learning*. *M-learning* merupakan gabungan dari kata *mobile* dan *e-learning*. Perangkat *mobile* pada dasarnya adalah komputer genggam dengan antarmuka berupa layar sentuh yang berbasis pada komputasi seluler dan jaringan nirkabel (Joo, dkk., 2016:612). *M-learning* identik dengan penggunaan perangkat yang mudah dibawa, seperti telepon pintar, *tablet*, laptop dan PDA (Korucu dan Alkan, 2011:1928). *M-learning* dapat diterapkan pada pendidikan formal, informal maupun non-formal karena sifatnya yang *mobile* (Kumar, dkk., 2018:200).

M-learning merupakan sebuah pembelajaran jarak jauh (*d-learning*) yang menggunakan media yang bersifat *mobile*. Pada dasarnya *m-learning* memiliki tujuan yang sama dengan *d-learning* yaitu menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh namun pada *m-learning* media yang digunakan bersifat *mobile*. *M-learning* lebih unggul dibandingkan *d-learning* karena sifatnya yang *mobile* sehingga lebih cepat dan praktis. Pada umumnya *m-learning* menggunakan aplikasi sebagai *platform*-nya. Aplikasi dapat diunduh dan dipasang pada perangkat telepon pintar penggunanya. Pada sebuah aplikasi juga terdapat beberapa fitur seperti

penginputan data pengguna, telekonferensi video, pengunggahan berkas dan lain sebagainya yang terdapat pada satu aplikasi sehingga sangat praktis.

M-learning terus mengalami perkembangan seiring berkembangnya zaman. Semakin banyak pembelajar yang menggunakan perangkat genggam menjadi salah satu faktor pendukung diadakannya pembelajaran berbasis *mobile*. Penggunaan perangkat genggam terus meningkat karena perangkat genggam sangat praktis dibandingkan dengan PC. Perangkat genggam memiliki tampilan dan sistem navigasi yang lebih sederhana dibandingkan PC. Pada PC, tampilan grafik yang disajikan cukup kompleks karena PC memiliki layar yang lebih luas dibandingkan perangkat genggam seperti telepon genggam dan tablet. Fitur-fitur dari perangkat genggam juga terus berkembang menyesuaikan permintaan pasar juga menyebabkan kenaikan penggunaan perangkat genggam.

M-learning dibagi menjadi dua versi yaitu daring dan luring. *M-learning* versi daring memerlukan jaringan internet untuk mengoperasikan sebuah aplikasi. Pada versi ini, jaringan internet dibutuhkan untuk mengunduh *database* tambahan yang belum terunduh pada saat aplikasi tersebut diunduh untuk pertama kalinya. Jaringan internet juga dibutuhkan untuk memperbaharui aplikasi yang sudah ada. Terdapat kemungkinan untuk saling berkomunikasi antar pengguna lain dalam *m-learning* versi daring. *M-learning* versi luring dapat langsung dioperasikan tanpa membutuhkan jaringan internet.

M-learning dapat meningkatkan fleksibilitas dalam kegiatan belajar-mengajar. Sarrab, Elgamel, dan Aldabbas (2012: 34) menjelaskan manfaat dari *m-learning* sebagai berikut.

- a) Akses konten dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
- b) Mendukung *d-learning*

- c) Meningkatkan pembelajaran mandiri (*student-centered*)
- d) Tepat untuk pelatihan sekali waktu atau pengujian konten.
- e) Dapat digunakan dengan lebih efektif untuk penyandang disabilitas.
- f) Mendukung diferensiasi kebutuhan belajar siswa dan pembelajaran yang bersifat mandiri.
- g) Dapat meningkatkan interaksi antara pembelajar dan pendidik.
- h) Mengurangi hambatan dari perbedaan budaya dan komunikasi antara pendidik dan pembelajar dengan menggunakan saluran komunikasi yang disukai pembelajar.

8. Android

Android merupakan sebuah program yang bekerja pada perangkat lunak dan sistem operasi untuk perangkat seluler, berbasis Linux, dan dikembangkan oleh Google dan kemudian dibentuklah Open Handset Alliance (OHA) (Kirthika, dkk. : 2015). OHA merupakan sebuah konsorsium dari 86 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi yang bersama-sama mengembangkan android. Pada awalnya, OHA hanya beranggotakan 34 perusahaan termasuk Google, T-Mobile, eBay, Intel Corporation, LG, Samsung Electronics, dan lain-lain.

Android menyediakan platform yang bersifat terbuka bagi para pengembang untuk membangun aplikasi mereka sendiri untuk digunakan pada bermacam-macam piranti. Semua anggota OHA telah berkomitmen untuk menjadikan versi awal platform ini sebagai sebuah sukses secara komersial, maka pada saat perilisan perdana android pada 5 November 2007, android bersama OHA menyatakan untuk mendukung pengembangan standar terbuka pada

perangkat seluler di bawah lisensi Apache. Untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android pertama-tama pengembang menulis format skrip di Java, dan kemudian calon pengguna dapat mengunduh aplikasi dari situs pihak ketiga atau toko daring.

Android mengalami beberapa pembaruan sejak pertama kali dirilis. Pembaruan ini berfokus untuk memperbaiki bugs serta menambahkan fitur-fitur baru untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Umumnya setiap versi baru dari sistem operasi android dikembangkan berdasarkan nama-nama makanan penutup.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa android merupakan sistem operasi yang bekerja pada berbagai perangkat seluler layar sentuh berbasis Linux yang bersifat terbuka.

B. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi Penelitian Tindakan Kelas oleh Ahmad Ibnu Fahrizal

Skripsi penelitian yang berjudul *Using Picture Series As An Effort To Improve The Writing Skill of The Eighth Grade Students of SMP N 6 Yogyakarta In The Academic Year of 2014/2015* menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

Berdasarkan data kuantitatif, peserta didik membuat peningkatan yang tinggi dalam aspek mekanik. Skor rata-rata hasil tulisan peserta didik dari *pre-test* ke *post-test* I dan II juga meningkat. Dalam *pre-test* skor rata-rata peserta didik adalah 59,32. Dalam *post-test* I, skor rata-rata adalah 69,63. Kemudian, di *post-test* II adalah 81,42.

Dari kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan metode gambar seri dapat meningkatkan

keterampilan menulis peserta didik. Kesimpulan tersebut memperkuat argumen peneliti untuk menggunakan metode gambar seri pada penelitian yang akan dilakukan karena metode tersebut memiliki pengaruh yang positif dalam peningkatan keterampilan menulis peserta didik. Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan aplikasi *Mon Journal* untuk keterampilan menulis bahasa Prancis siswa SMA kelas XI. Demi mencapai tingkat kelayakan yang maksimal, peneliti berupaya untuk menggunakan metode yang mampu untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Menurut peneliti, metode gambar seri merupakan metode yang efektif yang dapat diterapkan pada aplikasi *Mon Journal* untuk meningkatkan keterampilan menulis yang didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Ibnu Fahrizal.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada jenis media yang digunakan yaitu metode gambar seri pada pembelajaran bahasa asing di SMA. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan objek penelitian untuk mata pelajaran bahasa Inggris sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dan objek penelitian untuk mata pelajaran bahasa Prancis. Perbedaan selanjutnya yaitu penelitian ini masih konvensional yaitu masih menggunakan kertas sedangkan penelitian yang akan dilakukan sudah berbasis m-learning dengan menggunakan aplikasi berbasis android bernama *Mon Journal*.

2. Skripsi Penelitian dan Pengembangan oleh Hamdan Hanafi

Berdasarkan hasil penelitian Hamdan Hanafi yang berjudul *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Patuk* pada tahun 2019 bahwa *mobile learning* berbasis android dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa asing. Penelitian ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut.

- a) *Mobile learning* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin dan mudah dioperasikan oleh peserta didik sebagai pengguna maupun guru sebagai praktisi pembelajaran.
- b) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal evaluasi sekaligus *feedback* berupa penskoran.
- c) *Mobile learning* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
- d) *Mobile learning* yang dikembangkan merupakan media belajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi sesuai dengan IPTEK dan dapat dikembangkan lebih lanjut.
- e) Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh skor 93% dan 80% artinya produk hasil penelitian ini layak untuk diujicobakan.

Objek penelitian yang akan dilakukan peneliti merupakan aplikasi berbasis android bernama *Mon Journal*. Relevansi dari penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran yang merupakan aplikasi berbasis android. Sesuai dengan hasil penelitian Hamdan Hanafi, media pembelajaran berbasis *mobile* memiliki beberapa

keunggulan dibanding media pembelajaran konvensional seperti yang sudah dijelaskan pada hasil penelitian Hamdan Hanafi.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Hamdan Hanafi terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

- a) penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan.
- b) memanfaatkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa asing.
- c) hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk yang berupa pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu:

- a) produk yang akan diteliti untuk mata pelajaran bahasa Prancis.
- b) hasil produk pada penelitian ini yaitu aplikasi berbasis android yang menerapkan metode gambar seri yang bernama *Mon Journal*.

C. Kerangka Berpikir

Hasil pengamatan dari kegiatan observasi yang dilakukan di SMA El-Shadai Magelang, peneliti menemukan permasalahan bahwa peserta didik masih memiliki kendala dalam proses belajar bahasa Prancis yaitu kurangnya kemampuan dalam keterampilan menulis (*Production Écrite*). Kendala lain yang peneliti temukan yaitu masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan IPTEK dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis dalam bahasa Prancis. Penggunaan media yang konvensional secara

berkepanjangan dalam proses belajar mengajar mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Prancis di kelas.

Salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan IPTEK adalah *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan lanjutan dari *e-learning* yang masih menggunakan PC sedangkan *m-learning* sudah dapat diterapkan pada perangkat *mobile* sehingga jauh lebih cepat dan praktis. Penerapan *m-learning* sebagai media pembelajaran mempertimbangkan penggunaan telepon pintar di kalangan pelajar khususnya di SMA.

M-learning berbasis android sangat mudah dikembangkan karena android menyediakan *platform* yang bersifat terbuka bagi para pengembang untuk membangun aplikasi mereka sendiri untuk digunakan pada bermacam-macam piranti. Telepon pintar yang menggunakan sistem operasi android jauh lebih banyak digunakan oleh pelajar SMA dibandingkan dengan sistem operasi iOS, Windows, dan lain sebagainya.

Dalam pengembangan aplikasi *Mon Journal*, peneliti menggunakan aplikasi bernama Sketchware. Sketchware merupakan *block programming* berdasarkan *Integrated Development Environment* (IDE) atau sebuah program yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan untuk pembuatan perangkat lunak. Sketchware memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi dengan mudah tanpa pengalaman dalam hal pemrograman sebelumnya.

Aplikasi *Mon Journal* menerapkan gambar seri untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulisnya. Dalam penelitian mengenai gambar seri membuktikan bahwa gambar seri dapat memunculkan ide yang dapat menstimulus peserta didik dalam menuliskan kalimat sesuai dengan gambar yang tersedia dalam bahasa Prancis.

Berdasarkan beberapa kendala di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan mengikuti perkembangan IPTEK yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis dalam bahasa Prancis yang bernama *Mon Journal*.

BAB III

METODE PENELITIAN

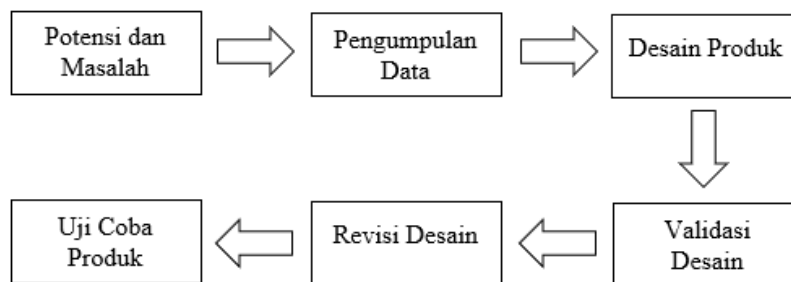
A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2015: 407) berpendapat bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, kemudian menguji tingkat kelayakan produk tersebut. Sedangkan Haryati (2012:13-14) menjelaskan bahwa *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang bersifat longitudinal (bertahap, berjangka panjang).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu aplikasi *Mon Journal* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI. Penelitian ini menerapkan enam tahapan dari sepuluh tahapan R&D Sugiyono (2016: 298) dengan alasan untuk penyesuaian kebutuhan dengan tingkat pendidikan peneliti yaitu S1 yang merupakan jenis penelitian terbatas dan penelitian ini masih dalam skala kecil. Skala kecil yang dimaksud memiliki arti bahwa penelitian ini tidak diproduksi secara massal untuk target pasaran yang besar.

B. Prosedur Pengembangan Media

Sesuai dengan yang dijelaskan Sugiyono (2016: 408) bahwa terdapat sepuluh langkah dalam penelitian R&D, namun pada penelitian, peneliti hanya menerapkan enam langkah karena lingkup penelitian ini masih dalam skala kecil, yaitu guru bahasa Prancis SMA yang berjumlah 3 orang.



Gambar 3. Enam langkah penggunaan metode *Research and Development (R&D)*.

1. Potensi dan Masalah

Salah satu hasil penelitian R&D yaitu untuk menciptakan produk atau media untuk memecahkan berbagai permasalahan. Fungsi lain penelitian R&D yaitu untuk mengembangkan potensi suatu produk yang sudah ada. Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan permasalahan dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai subjek atau kebutuhan peserta didik SMA kelas XI. Peneliti mendapatkan informasi mengenai kendala-kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis, khususnya pada keterampilan menulis.

2. Pengumpulan Data

Setelah menemukan potensi dan masalah, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data. Informasi yang telah dikumpulkan berguna untuk merencanakan produk yang akan dibuat. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa aplikasi edukatif untuk pembelajaran bahasa Prancis.

3. Desain Produk

Tahap setelah menemukan dan menganalisis potensi dan masalah yaitu mendesain atau merancang produk. Desain atau rancangan isi dari produk berupa materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini diadakan validasi desain yaitu menilai desain atau rancangan produk mengenai keefektifitasannya serta kelebihan dan kekurangannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli media melakukan penilaian pada rancangan produk untuk mengetahui apakah media yang dibuat sesuai dengan kriteria media pembelajaran dan desain pendukungnya. Setelah divalidasi oleh ahli media, selanjutnya adalah rancangan produk diserahkan kepada ahli materi. Ahli materi menilai materi yang disajikan di dalam rancangan produk tersebut apakah sudah cukup atau belum, gramatikal kalimatnya sudah tepat atau belum. Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi rancangan produk tersebut direvisi.

5. Revisi Desain

Setelah melewati tahap validasi desain, produk direvisi dan dikonsultasikan kembali kepada ahli media dan ahli materi sebelum benar-benar siap untuk diujikan pada guru bahasa Prancis di SMA.

6. Uji Model

Setelah melewati beberapa tahap termasuk tahap revisi desain oleh ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya yaitu menguji model untuk memperoleh tingkat kelayakannya. Model tersebut akan diujikan kepada

guru bahasa Prancis tingkat SMA. Produk masih berbentuk *prototype* sehingga pengujian ini akan memberikan informasi mengenai kekurangan produk untuk perbaikan lebih lanjut.

Pengujian akan dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan sehingga dilakukan secara daring. Hal tersebut merupakan dampak dari pandemi COVID-19. Pengujian akan dilakukan dengan cara membagikan manual penggunaan aplikasi yang di dalamnya terdapat tautan yang berisi *installer* dari aplikasi *Mon Journal* serta angket penilaian melalui *WhatsApp* sehingga guru-guru dapat mengunduh dan memasang aplikasi tersebut pada telepon pintar mereka. Selanjutnya pengujian dapat dilaksanakan dan peneliti memperoleh data yang dibutuhkan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru pengampu pelajaran bahasa Prancis di SMA yang berjumlah 3 orang.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah aplikasi *Mon Journal*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Bentuk data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari pengisian angket penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli media, ahli materi dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis tentang kelayakan media

pembelajaran. Data kualitatif tersebut diukur menggunakan angket tertutup dengan skala Likert 1 sampai 5.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan penjabaran dari data kuantitatif. Data berupa nilai yang kategorikan sebagai A (Sangat Layak), B (Layak), C (Cukup Layak), D (Tidak Layak), E (Sangat Tidak Layak) untuk diujikan.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode angket sebagai instrumen penelitian. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang merupakan angket yang bersifat hanya menyajikan pertanyaan dan pilihan jawaban yang berupa tanggapan responden mengenai media atau produk tersebut. Skala yang digunakan dalam mengukur tingkat kelayakan media atau produk yaitu a) sangat layak, b) layak, c) cukup layak, d) tidak layak, e) sangat tidak layak. Terdapat tiga sumber data angket yang diperlukan untuk mendapatkan data yang diperlukan, yaitu:

1. Instrumen Ahli Materi

Angket ini berfungsi untuk mengetahui kesesuaian materi dengan silabus dalam pelajaran bahasa Prancis kelas XI SMA. Instrumen ini mengadopsi instrumen Wahono (2006) dengan pertimbangan poin-poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik. Poin-poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik disesuaikan dengan instrumen dalam segi materi dan beberapa poin yang tidak dimasukkan dalam penilaian aspek materi akan dimasukkan dalam instrumen penilaian aspek

media. Aspek-aspek yang harus terpenuhi dari segi materi adalah sebagai berikut.

a) Kesesuaian dan relevansi media

Konsep materi yang disajikan dalam media pembelajaran harus sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), Standar Kompetensi (SK), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran serta dari aspek keilmuan. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam tujuan penggunaan.

b) Pengorganisasian materi

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran harus diatur sedemikian rupa sehingga materi yang disajikan lengkap dan sesuai, tingkat kesulitan serta keabstrakan konsep materi harus sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik, dan contoh yang disajikan harus jelas. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam sasaran pengguna media, *structured* dan *simple*.

c) Evaluasi

Pada aspek evaluasi, jenis evaluasi harus sesuai dengan tujuan tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan soal harus jelas, dan terdapat variasi soal yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan. Soal yang disajikan harus dirumuskan secara jelas serta soal-soal tersebut harus sesuai dengan materi yang disajikan. Kemudahan akses bagi guru terhadap semua hasil latihan peserta didik juga termasuk kriteria yang masuk dalam

penilaian. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam sasaran pengguna media, *accurate* dan *legitimate*.

d) Bahasa yang digunakan

Penggunaan bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik. Penggunaan struktur kalimat harus diperhatikan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam sasaran pengguna media, *structured* dan *simple*.

e) Efek strategi pembelajaran

Efek strategi pembelajaran merupakan dampak media pembelajaran terhadap peserta didik. Media pembelajaran harus mendukung pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran harus menambah ilmu pengetahuan peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat harus dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, sehingga diharapkan dapat memberikan efek yang lebih baik kepada peserta didik. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam karakteristik mediadan *useful*.

Beberapa aspek yang dikemukakan oleh Wahono (2006) sudah sesuai dengan aspek yang harus dinilai dalam suatu media pembelajaran pada segi materi. Instrumen karya Wahono (2006) telah dimodifikasi dan

disesuaikan dengan jenis media pembelajaran yang berupa aplikasi android. Aspek-aspek penilaian materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Keseuaian dan Relevansi Media	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	1	5
		Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian konsep materi ditinjau 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	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	7
		Kemudahan akses hasil latihan peserta didik bagi guru	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
4.	Aspek Bahasa	Penggunaan struktur kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik	1	1
5.	Efek strategi pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	3
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	1	
	Total butir instrumen			19

2. Instrumen Ahli Media

Instrumen akan diserahkan kepada ahli media untuk menilai media atau produk yang akan diujikan. Penilaian tersebut meliputi empat aspek yang diadopsi dari Wahono (2006) dengan pertimbangan sebagai berikut.

a) Bahasa yang digunakan

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Penggunaan istilah juga harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Alur yang disajikan melalui penggunaan bahasa harus mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam sasaran pengguna media, *simple* dan *structured*.

b) Efek strategi pembelajaran

Aspek ini menilai dampak media pada peserta didik. Media pembelajaran harus mendukung pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran harus menambah ilmu pengetahuan peserta didik, meningkatkan keterampilan menulis, dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam sasaran pengguna media, *structured* dan *simple*.

c) Rekayasa perangkat lunak

Aspek ini menilai kreativitas dan inovasi dari media pembelajaran. Media pembelajaran juga harus dapat dioperasikan dan dikelola dengan mudah serta dapat digunakan kembali. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media

pembelajaran yang baik yaitu dalam karakteristik media, *interesting* dan *useful*.

d) Tampilan visual

Pada aspek ini, ahli media menilai tampilan visual dari media pembelajaran. Media pembelajaran harus dibuat berdasarkan ketepatan warna, jenis huruf, ukuran huruf, pemilihan gambar, proporsi gambar serta kemenarikan desain media pembelajaran. Penilaian visual media pembelajaran dilakukan agar media yang ditampilkan tepat dan menarik. Aspek ini memenuhi poin kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu dalam karakteristik media, *visible* dan *interesting*.

Aspek-aspek yang dikemukakan oleh Wahono (2006) sudah sesuai dengan aspek yang harus dinilai dalam suatu media pembelajaran pada segi penilaian media. Pemilihan instrumen karya Wahono (2006) telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan jenis media pembelajaran yang berupa aplikasi android Aspek-aspek penilaian media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk ahli media.

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa	1	3
		Kesesuaian penggunaan istilah	1	
		Kemudahan pemahaman alur melalui penggunaan bahasa	1	
2.	Efek Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	4
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	1	
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1	4
		Penggunaan media yang mudah dalam pengoperasian	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali	1	
		Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	1	
4.	Tampilan Visual	Ketepatan pemilihan warna pada media	1	7
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	
		Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	1	
		Keseimbangan proporsi gambar	1	
		Kesuaian proporsi gambar	1	
		Kemenarikan desain	1	
Total butir instrumen			18	

3. Instrumen Respon Guru

Intrumen yang diberikan kepada guru berupa angket. Angket tersebut berfungsi untuk memberikan penilaian terhadap media atau produk. Aspek yang dinilai merupakan kolaborasi antara aspek-aspek pada angket ahli materi dan ahli media. Aspek-aspek penilaian dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran untuk guru.

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Relevansi Media	Relevansi media dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	1	5
		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan pembelajaran	1	
		Kesesuaian konsep materi dilihat dari aspek keilmuan	1	
2.	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyajian materi	1	8
		Sistematika penyajian materi	1	
		Kemenarikan penyajian materi	1	
		Kebermanfaatan materi	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
		Aktualisasi materi	1	
3.	Aspek Evaluasi	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	7
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
		Kemudahan akses semua hasil latihan peserta didik bagi guru	1	
4.	Aspek Bahasa	Kesesuaian penggunaan istilah	1	4
		Kemudahan pemahaman materi menggunakan bahasa yang digunakan	1	
		Ketepatan penggunaan bahasa	1	
		Kemudahan dalam memahami alur melalui penggunaan bahasa	1	
5.	Aspek Efek Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	4
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik	1	
		Kemampuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	1	
6.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1	4
		Penggunaan media yang mudah dalam pengoperasian	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali	1	

		Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	1	
7.	Aspek Tampilan Visual	Ketepatan pemilihan warna pada media	1	7
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	
		Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	1	
		Keseimbangan proporsi gambar	1	
		Kesuaian proporsi gambar	1	
		Kemenarikan desain	1	
	Total butir instrumen			39

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Data kuantitatif tersebut kemudian dikonversi menjadi data kualitatif dengan skala *Likert* seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Tabel Skor dan Respon Skala *Likert*.

No	Skor	Respon
1.	5	Sangat Layak
2.	4	Layak
3.	3	Cukup Layak
4.	2	Kurang Layak
5.	1	Sangat Kurang Layak

Konversi skala tersebut menggunakan acuan skala konversi pada pendekatan acuan patokan (PAP) Widoyoko (2011: 238) dan dihitung dengan rumus rata-rata skor indikatornya dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek ujicoba

Setelah rata-rata skor diperoleh, selanjutnya rata-rata skor dikonversi menjadi data kualitatif seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Pedoman Konversi Skor.

No	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
1.	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 Sbi$	$X > 4,20$
2.	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 Sbi < X \leq \bar{X} + 0,60 Sbi$	$3,40 < X \leq 4,20$
3.	Cukup Layak	C	$\bar{X} - 0,60 Sbi < X \leq \bar{X} + 0,60 Sbi$	$2,60 < X \leq 3,40$
4.	Kurang Layak	D	$\bar{X} - 1,80 Sbi < X \leq \bar{X} - 0,60 Sbi$	$1,80 < X \leq 2,60$
5.	Sangat Kurang Layak	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 Sbi$	$X \leq 1,80$

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

$\bar{X}$ = Rerata ideal

= $\frac{1}{2}$ (Skor maksimum + skor minimum)

= $\frac{1}{2}$ (5 + 1)

= 3

Sbi = Simpangan Baku Ideal

= $\frac{1}{2}$ (Skor maksimum – Skor minimum)

= $\frac{1}{2}$ (5 – 1)

= 0,67

(Sukardjo, 2005: 53)

Berdasarkan tabel 5, dapat diperoleh standar kelayakan media pembelajaran untuk keterampilan menulis dari setiap aspek secara rata-rata dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Kelayakan media pembelajaran untuk keterampilan menulis dapat dinyatakan “Sangat Layak” apabila skor rata-rata yang diperoleh berada pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
2. Kelayakan media pembelajaran untuk keterampilan menulis dapat dinyatakan “Layak” apabila skor rata-rata yang diperoleh berada pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
3. Kelayakan media pembelajaran untuk keterampilan menulis dapat dinyatakan “Cukup Layak” apabila skor rata-rata yang diperoleh berada pada rentang 2,61 sampai dengan 3,41.
4. Kelayakan media pembelajaran untuk keterampilan menulis dapat dinyatakan “Kurang Layak” apabila skor rata-rata yang diperoleh berada pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
5. Kelayakan media pembelajaran untuk keterampilan menulis dapat dinyatakan “Sangat Tidak Layak” apabila skor rata-rata yang diperoleh kurang dari atau sama dengan 1,80.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk keterampilan menulis berupa aplikasi berbasis android bernama *Mon Journal* dengan materi *inviter ou proposer quelqu'un*. Pengembangan media ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016:1990) terdapat 10 tahapan, namun penelitian ini hanya mengimplementasikan enam tahapan, yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Tahapan pertama dari penelitian ini yaitu menemukan potensi dan masalah pada peserta didik di tingkat SMA. Selanjutnya peneliti menganalisis dua aspek tersebut.

a. Analisis Potensi

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan PLP, peserta didik dan guru sudah menggunakan telepon pintar. Mayoritas menggunakan perangkat yang berbasis android. Peserta didik dan guru dapat mengakses internet dengan baik melalui telepon pintar mereka.

b. Analisis Masalah

Peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran bahasa Prancis di kelas XI. Dari hasil observasi, peneliti menemukan beberapa masalah, yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Masalah selanjutnya yaitu penggunaan telepon pintar oleh peserta didik yang cukup tinggi namun belum diimbangi dengan pemanfaatan telepon pintar sebagai

media pembelajaran di kelas. Sesuai dengan judul penelitian, peneliti berusaha untuk memaksimalkan penggunaan telepon seluler berbasis android sebagai media pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data untuk mengembangkan produk yang sudah direncanakan. Peneliti mengumpulkan data berupa Kompetensi Dasar (KD), telaah pustaka dan informasi materi yang berguna sebagai konten materi pada rancangan aplikasi. Materi yang disajikan pada aplikasi disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 kelas XI untuk mata pelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menulis (*production écrite*). Kompetensi Dasar disesuaikan dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

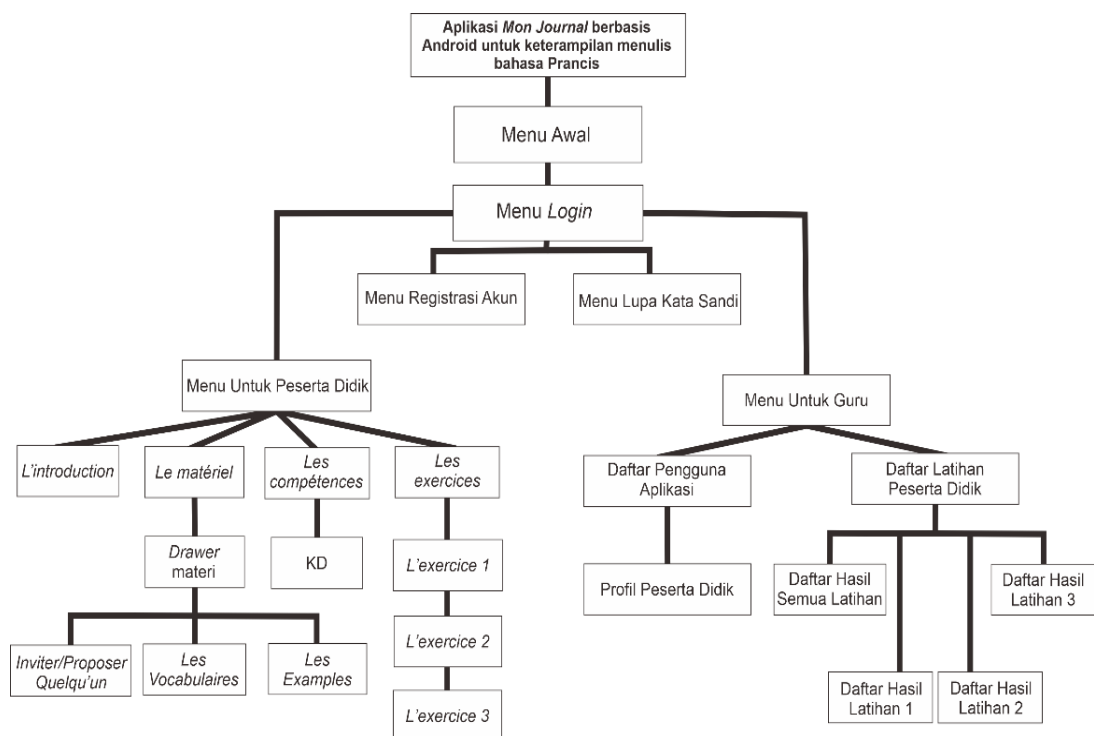
Tabel 6. Silabus bahasa Prancis kelas XI SMA.

Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
<i>Production Écrite</i>	Peserta didik memiliki kemampuan untuk dapat menulis undangan sederhana	3.3. Membedakan tindak tutur untuk memberi instruksi, mengajak, melarang, minta izin dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan 4.3. Menggunakan tindak tutur untuk memberi instruksi, mengajak, melarang, minta izin dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan	Savoir-faire <i>Inviter quelqu'un</i> Grammaire <i>Le futur simple être dan avoir</i> Le vocabulaire <i>Les jours de la semaine, les mois de l'année, les choses à la fête.</i>	3.3.1. Menemukanali (identifikasi) sebuah surat undangan ulang tahun 3.3.2. Menghubungkan informasi penting yang saling berkaitan pada sebuah surat undangan ulang tahun 4.3.1. Melengkapi kalimat rumpang pada teks undangan ulang tahun 4.3.2. Menyusun kembali kalimat acak sehingga menjadi sebuah surat undangan ulang tahun 4.3.3. Membuat sebuah undangan ulang tahun sesuai dengan jalan cerita yang telah disediakan

3. Desain Produk

Setelah pengumpulan data, analisis masalah dan kebutuhan peserta didik, tahap selanjutnya yaitu mendesain produk atau media. Materi yang disajikan dalam media tersebut disesuaikan dengan materi dari hasil pengumpulan data. Latihan yang disajikan dalam media juga disesuaikan dengan hasil pengumpulan data materi.

Dalam proses pendesainan media, peneliti terlebih dahulu membuat *flowchart* sebagai pegangan untuk mendesain media. Hasil dari pembuatan *flowchart* dapat dilihat pada Gambar 4. Penjelasan dari semua halaman dapat dilihat pada lampiran *storyboard* halaman 126.



Gambar 4. *Flowchart* Struktur Produk *Mon Journal*

Media pembelajaran *Mon Journal* dikembangkan melalui sebuah aplikasi android bernama *Sketchware* yang dapat diunduh di *Google Play*

secara gratis. *Sketchware* merupakan aplikasi android yang memungkinkan penggunanya untuk mengembangkan aplikasi berbasis android. Penggunaan aplikasi *Sketchware* tergolong mudah karena tidak membutuhkan pengalaman pemrograman. *Sketchware* menggunakan bahasa pemrograman yang terinspirasi dari *Scratch*. *Scratch* merupakan proyek dari *Lifelong Kindergarten Group* di MIT Media Lab. Pengguna cukup menyambungkan blok mirip *Lego* untuk membuat logika (*logics*) untuk mengembangkan sebuah aplikasi. Aplikasi *Mon Journal* tersambung dengan *Google Firebase* yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan data-data mereka pada sebuah *database* sehingga data-data tersebut dapat diakses kembali secara *realtime*.

Aplikasi *Mon Journal* terdiri dari 25 halaman. Terdapat *dashboard* khusus guru yang dapat mengakses data-data peserta didik. Berikut merupakan penjabaran dari halaman pada *Mon Journal*.

a. Halaman *Préface*

Halaman *préface* merupakan halaman awal yang akan muncul saat aplikasi pertama kali dijalankan. Halaman *préface* memuat judul aplikasi, tombol untuk masuk ke menu *login* serta memuat nama dan alamat email pengembang aplikasi seperti yang terlihat pada lampiran halaman 139.

Alasan pemberian judul aplikasi « *Mon Journal* » karena aplikasi tersebut didesain sedemikian rupa sehingga seperti buku jurnal remaja. Latihan yang disajikan juga didesain seolah-olah sebuah pengingat yang membantu pengguna (peserta didik) untuk menulis terkait tema yang disajikan pada aplikasi yaitu, mengundang atau mengajak seseorang. Topik yang

disajikan pada aplikasi disesuaikan dengan kegiatan yang terjadi pada kegiatan sehari-hari, yaitu pesta ulang tahun.

b. Halaman *Login*

Setelah pengguna menekan tombol « *Cliquez ici* », halaman yang muncul adalah halaman *login*. Pada halaman ini pengguna yang sudah melakukan registrasi akun diminta untuk memasukkan alamat surel yang sudah terverifikasi beserta kata sandi. Untuk guru, pengembang aplikasi telah menyediakan akun khusus sehingga guru tidak perlu untuk membuat aplikasi. Sedangkan untuk pengguna yang belum melakukan registrasi, maka pengguna akan diarahkan untuk menuju ke halaman registrasi akun. Apabila pengguna tidak dapat mengingat kata sandi pada saat registrasi akun, maka pengguna akan diarahkan pada halaman lupa kata sandi seperti yang terlihat pada lampiran halaman 139.

c. Halaman Registrasi Akun

Pada halaman registrasi akun, pengguna diminta untuk memasukkan nama lengkap, alamat surel dan kata sandi untuk pembuatan akun. Setelah semua langkah sudah dilakukan, tahap selanjutnya yaitu verifikasi alamat surel. Aplikasi *Mon Journal* akan mengirimkan surel untuk verifikasi kepada pengguna baru. Pengguna baru harus melakukan verifikasi alamat surel terlebih dahulu dengan cara membuka alamat tautan yang telah dikirim oleh aplikasi *Mon Journal* ke alamat surel masing-masing pengguna baru. Setelah pengguna baru membuka alamat tautan tersebut, maka secara otomatis akun pengguna tersebut dapat digunakan untuk melakukan *login* pada aplikasi *Mon Journal*.

d. Halaman Lupa Kata Sandi

Pada halaman lupa kata sandi, pengguna yang tidak dapat mengingat kata sandi yang digunakan saat melakukan registrasi akun dapat mengatur ulang kata sandi mereka. Pengguna diminta untuk memasukkan alamat surel yang telah diverifikasi dan aplikasi *Mon Journal* akan mengirim surel ke alamat surel yang pengguna masukan sehingga pengguna dapat mengatur ulang kata sandi mereka.

e. Halaman Menu Utama Untuk Peserta Didik

Setelah pengguna (yang selanjutnya disebut peserta didik) berhasil melakukan *login*, halaman yang akan muncul yaitu halaman menu utama. Pada halaman menu utama, pada bagian atas menu terdapat ucapan selamat datang dan diikuti oleh nama lengkap peserta didik. Di sebelah nama peserta didik terdapat tombol untuk *logout*. Di bawah nama peserta didik terdapat sapaan dalam bahasa Prancis yang *realtime*, yaitu mengikuti waktu peserta didik dalam mengakses aplikasi *Mon Journal*. Pada halaman menu utama untuk peserta didik tersedia empat pilihan tombol yang masing-masing akan membawa peserta didik ke halaman yang akan dituju. Tombol-tombol tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

1) Halaman *L'introduction* (Pengenalan)

Halaman *l'introduction* merupakan halaman pengenalan tentang isi aplikasi *Mon Journal*. Halaman ini berisi tentang deskripsi halaman yang terdapat pada menu utama serta beberapa tombol interaktif.

2) Halaman *Les Compétences*

Untuk menuju ke halaman *les compétences* atau kompetensi, peserta didik harus kembali ke halaman menu utama dan menekan

tombol « *Les Compétences* ». Selanjutnya halaman akan berganti ke halaman *les compétences*. Pada halaman *les compétences* disajikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Kompetensi-kompetensi ini disajikan dalam bahasa Prancis dan bahasa Indonesia.

3) Halaman *La Matière*

Halaman selanjutnya adalah halaman materi. Halaman ini berisi tentang materi yang disesuaikan dengan kompetensi yang digunakan. Pada halaman materi ini, terdapat gambar seorang tokoh yang seolah-olah menjadi teman peserta didik dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi singkat mengenai tema pembelajaran yaitu mengajak atau mengundang seseorang. Terdapat tiga bagian materi yang disajikan pada *drawer* yang terlihat pada lampiran halaman 140.

a) *Inviter ou Proposer à Quelqu'un*

Inviter ou proposer quelqu'un atau dalam bahasa Indonesia mengundang atau mengajak seseorang merupakan materi pertama yang disajikan pada aplikasi ini. Pada halaman ini disajikan kalimat-kalimat yang sering digunakan untuk mengundang atau mengajak seseorang serta struktur surat undangan. Selanjutnya, peserta didik mulai dikenalkan dengan *le futur simple*. Verba yang disajikan yaitu verba *avoir* dan *être* dalam bentuk konjugasi kala waktu *futur simple*. Tampilan materi dapat dilihat pada lampiran halaman 141. Materi yang disajikan berupa struktur penulisan surat undangan ulang tahun yang berupa *les salutations, le but de la lettre (inviter quelqu'un), l'heure, la date et le lieu, les programmes, RSVP* dan *la fin de la lettre*.

b) *Le Vocabulaire*

Materi selanjutnya yaitu le vocabulaire atau kosakata. Kosakata yang disajikan disesuaikan dengan kompetensi yang digunakan yaitu *inviter/proposer à quelqu'un* dengan topik undangan pesta ulang tahun. Kosakata tersebut meliputi *les jours de la semaine, les mois de l'année* dan *les choses à la fête*.

c) *Les Exemples*

Halaman selanjutnya yaitu halaman *les exemples* atau contoh-contoh pengerjaan soal latihan (*les exercices*). Contoh-contoh soal latihan yang disajikan bertujuan untuk memberikan 'gambaran' bagaimana peserta didik mengerjakan latihan pada halaman *les exercices*. Terdapat dua contoh soal latihan. Untuk mengakses halaman contoh soal latihan kedua, peserta didik dapat menekan tombol *suivant* yang terletak di bagian paling bawah halaman. Tampilan *Les exemples* dapat dilihat pada lampiran halaman 141.

4) *Halaman Les Exercices*

Halaman selanjutnya adalah halaman *les exercices* atau halaman latihan. Terdapat tiga soal latihan. Tiga soal tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. *L'exercice 1* memiliki tingkat kesulitan yang paling mudah, *l'exercice 2* memiliki tingkat kesulitan sedang dan *l'exercice 3* memiliki tingkat kesulitan yang paling sulit. Berikut merupakan penjabaran dari setiap *l'exercice* yang disajikan pada aplikasi *Mon Journal*.

a) *L'exercice 1* (Latihan 1)

Pada latihan 1, peserta didik diminta untuk melengkapi kalimat rumpang pada sebuah undangan pesta ulang tahun yang disesuaikan dengan petunjuk-petunjuk yang disediakan. Setelah peserta didik menuliskan jawabannya pada kolom jawaban yang telah disediakan, peserta didik dapat menyimpan jawaban tersebut dengan menekan tombol *enregistrer*. Setelah peserta didik menekan tombol *enregister*, jawaban akan dikirim dan disimpan secara otomatis pada *database* dan jawaban tersebut juga otomatis akan muncul pada bagian bawah halaman dan peserta didik dapat melakukan revisi dengan menekan tombol *reviser*. Setelah peserta didik yakin dengan jawaban tersebut peserta didik dapat menekan tombol *suivant* untuk melanjutkan ke latihan 2.

b) *L'exercice 2* (Latihan 2)

L'exercice 2 merupakan Latihan tingkat 2 yang memiliki tingkat kesulitan soal *medium* atau sedang. Pada Latihan ini peserta didik diminta untuk mengurutkan kalimat sesuai dengan petunjuk yang disediakan. Seperti pada halaman sebelumnya yaitu Latihan 1, setelah peserta didik menuliskan jawabannya pada kolom jawaban yang telah disediakan, peserta didik dapat menyimpan jawaban tersebut dengan menekan tombol *enregistrer*. Setelah peserta didik menekan tombol *enregister*, jawaban akan dikirim dan disimpan secara otomatis pada *database* dan jawaban tersebut juga otomatis akan muncul pada bagian bawah halaman dan peserta didik dapat melakukan revisi dengan menekan tombol *reviser*. Setelah peserta didik yakin dengan

jawaban tersebut peserta didik dapat menekan tombol *suivant* untuk melanjutkan ke latihan 3.

c) *L'exercice 3* (Latihan 3)

L'exercice 3 merupakan latihan terakhir yang memiliki tingkat kesulitan soal paling sulit. Pada latihan ini peserta didik diminta untuk membuat surat undangan pesta ulang tahun sesuai dengan petunjuk yang disediakan. Seperti pada halaman sebelumnya yaitu Latihan 2, setelah peserta didik menuliskan jawabannya pada kolom jawaban yang telah disediakan, peserta didik dapat menyimpan jawaban tersebut dengan menekan tombol *enregistrer*. Setelah peserta didik menekan tombol *enregister*, jawaban akan dikirim dan disimpan secara otomatis pada *database* dan jawaban tersebut juga otomatis akan muncul pada bagian bawah halaman dan peserta didik dapat melakukan revisi dengan menekan tombol *reviser*. Setelah peserta didik yakin dengan jawaban tersebut peserta didik dapat menekan tombol *suivant* untuk melanjutkan ke latihan 3.

f. Halaman Untuk Guru

Halaman untuk guru hanya dapat diakses oleh guru. Pengembang aplikasi telah membuat akun khusus untuk guru agar guru dapat mengoreksi hasil latihan peserta didik. Setelah guru melakukan *login* dengan email dan kata sandi yang telah disediakan oleh pengembang aplikasi, guru akan masuk ke halaman *main menu* khusus guru. Pada halaman *main menu* khusus ini, terdapat dua tombol yaitu tombol untuk menuju ke halaman daftar pengguna aplikasi di sebelah kiri dan di sebelah kanan terdapat tombol untuk menuju ke

halaman daftar hasil latihan peserta didik. Tampilan dari halaman *main menu* khusus untuk guru ini dapat dilihat pada lampiran halaman 142.

1) Halaman Daftar Pengguna Aplikasi

Setelah guru menekan tombol « *La liste des utilisateurs* », secara otomatis halaman akan berganti ke halaman daftar pengguna aplikasi. Pada halaman ini, guru dapat melihat daftar peserta didik yang telah melakukan pendaftaran akun. Selanjutnya, guru dapat melihat nama lengkap masing-masing peserta didik, alamat surel yang digunakan serta jumlah latihan yang telah dikerjakan masing-masing peserta didik. Jika guru menekan salah satu peserta didik, maka akan muncul profil peserta didik beserta latihan-latihan yang sudah dikerjakan oleh peserta didik tersebut. Jika terdapat peserta didik yang belum mengerjakan latihan maka akan muncul kalimat « *il/elle n'a pas faire l'exercice* ».

2) Halaman Daftar Hasil Latihan Peserta Didik

Setelah guru menekan tombol “kembali” dua kali, maka guru akan kembali ke halaman *main menu*. Jika guru menekan tombol « *la list des exercices* » maka halaman akan beralih ke halaman daftar hasil latihan peserta didik. Pada halaman ini, guru dapat mengklasifikasikan hasil latihan peserta didik berdasarkan tingkatan. Terdapat empat tombol yang dapat dipilih. Tombol « *tout* » berfungsi untuk menampilkan semua hasil latihan peserta didik dari semua tingkatan latihan. Tombol « *l'exercice 1* » berfungsi untuk menampilkan semua hasil latihan peserta didik khusus untuk latihan tingkat 1. Tombol « *l'exercice 2* » berfungsi untuk menampilkan semua hasil latihan peserta didik khusus untuk latihan tingkat 2. Sedangkan tombol « *l'exercice 3* » berfungsi untuk

menampilkan semua hasil latihan peserta didik khusus untuk latihan tingkat 3.

4. Validasi Desain Media dan Materi

Sebelum melakukan ujicoba produk, media pembelajaran harus melewati tahap validasi desain media dan materi. Tahap validasi berfungsi untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum pengujian. Pada tahap ini peneliti menghadirkan satu ahli media dan satu ahli materi untuk melakukan validasi.

Tahap validasi media dilakukan oleh Herman, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media. Ahli media melakukan penilaian terhadap media dalam segi desain dan tampilan produk atau media tersebut. Aspek-aspek yang dinilai meliputi aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual. Media pembelajaran Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dibuat memenuhi kriteria media pembelajaran yang berdasarkan aspek penilaian media. Ahli media dapat memberikan kritik dan saran yang akan digunakan sebagai masukan untuk peneliti melakukan revisi pada media pembelajaran tersebut.

Tahap validasi materi dilakukan oleh Tri Kusnawati, S.Pd., M.Hum. selaku ahli materi. Ahli materi melakukan penelitian pada segi materi yang disajikan pada media pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai meliputi aspek kesesuaian dan relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi, bahasa serta efek strategi pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dibuat memenuhi kriteria media pembelajaran berdasarkan aspek penilaian materi.

Selanjutnya, ahli materi dapat menambahkan kritik yang saran yang akan digunakan sebagai referensi peneliti dalam melakukan revisi materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut.

Kedua penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* berarti menjabarkan data kuantitatif kedalam bentuk data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket tertutup dengan skala 1 sampai dengan 5, angka 5 bernilai sangat layak, angka 4 bernilai layak, angka 3 bernilai cukup layak, angka 2 bernilai kurang layak dan angka 1 bernilai sangat tidak layak. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian akan dianalisis menggunakan rumus konversi skor sesuai dengan tabel 5.

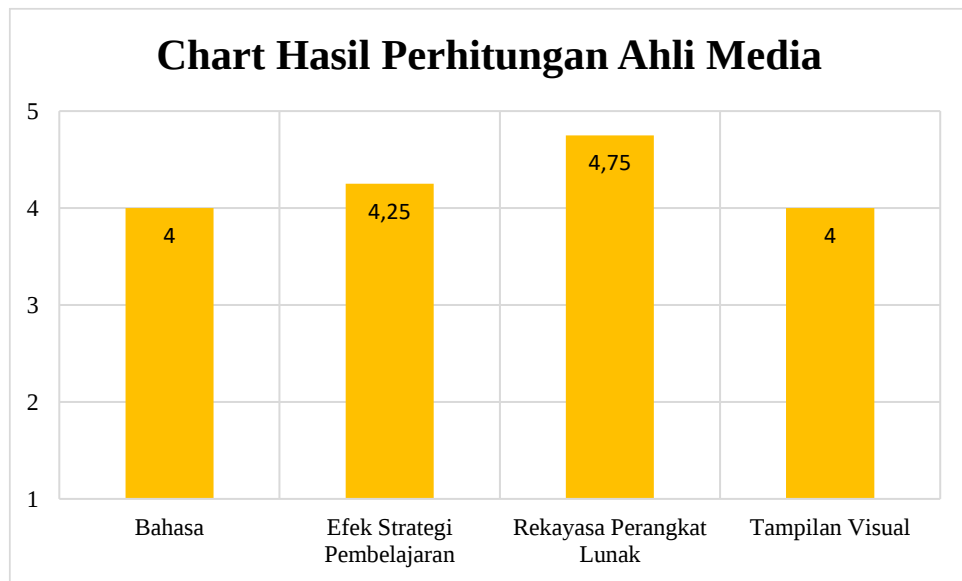
Dari validasi ahli media, diperoleh nilai seperti yang terlihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.

No.	Aspek Penelitian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1.	Bahasa	12	4	Layak
2.	Efek Strategi Pembelajaran	17	4,25	Sangat Layak
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	19	4,75	Sangat Layak
4.	Tampilan Visual	28	4	Layak
Total		76	4,25	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata $\bar{X}$ sebesar 4,25 yang berada dalam interval $\bar{X} > 4,20$, dengan demikian media pembelajaran *Mon Journal* berada dalam kategori "SANGAT LAYAK". Berikut merupakan hasil perhitungan ahli media yang disajikan dalam bentuk *chart*.



Gambar 5. *Chart* Hasil Perhitungan Ahli Media

Sesuai dengan gambar di atas, ahli media memberikan penilaian dalam empat aspek, yaitu aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual. Pada aspek bahasa diperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori “LAYAK”. Pada aspek efek strategi pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4,25 dengan kategori “SANGAT LAYAK”. Selanjutnya pada aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh skor 4,75 dengan kategori “SANGAT LAYAK”. Pada aspek terakhir yaitu aspek tampilan visual diperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori “LAYAK”. Berdasarkan keempat aspek tersebut diperoleh skor rata-rata keseluruhan yaitu 4,25 yang berarti media pembelajaran *Mon Journal* “SANGAT LAYAK” digunakan sebagai objek penelitian.

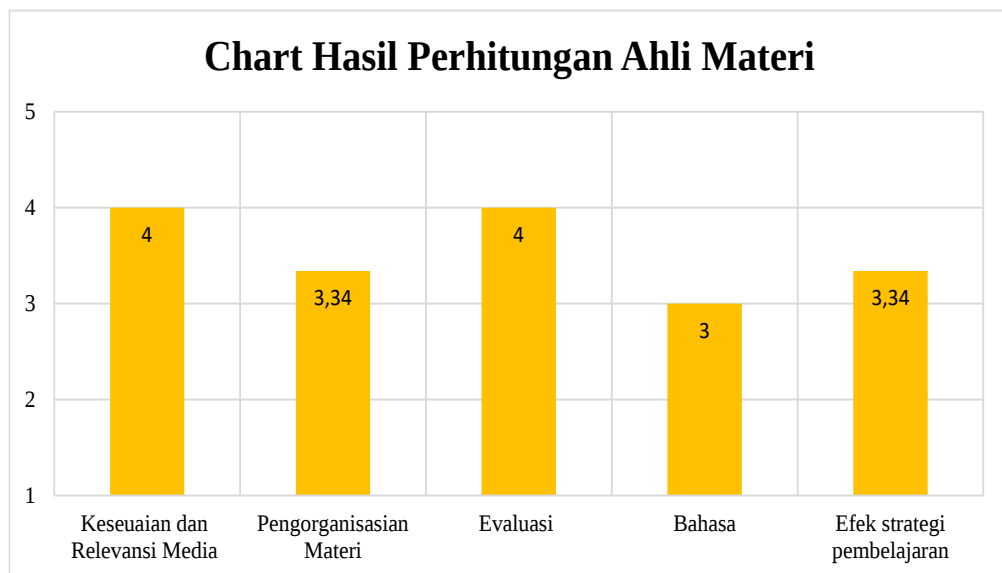
Pada segi materi, penilaian dilakukan oleh ahli materi. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai yang ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penelitian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1.	Keseuaian dan Relevansi Media	20	4	Layak
2.	Pengorganisasian Materi	10	3,34	Cukup Layak
3.	Evaluasi	28	4	Layak
4.	Bahasa	3	3	Cukup Layak
5.	Efek strategi pembelajaran	10	3,34	Cukup Layak
Total		71	3,53	Layak

Sumber: Data primer yang telah diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata X sebesar 3,53 yang berada dalam interval $3,40 < X \leq 4,20$ dengan demikian media pembelajaran *Mon Journal* berada dalam kategori “LAYAK”. Berikut merupakan hasil perhitungan ahli materi yang disajikan dalam bentuk *chart*.

Gambar 6. *Chart* Hasil Perhitungan Ahli Materi

Sesuai dengan gambar di atas, ahli materi memberikan penilaian dalam lima aspek, yaitu aspek kesesuaian dan relevensi media, pengorganisasian materi, evaluasi, bahasa dan efek strategi pembelajaran. Pada aspek kesesuaian dan relevensi media diperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori “LAYAK”. Pada aspek pengorganisasian materi diperoleh skor rata-rata 3,34 dengan kategori “CUKUP LAYAK”. Selanjutnya pada aspek evaluasi diperoleh skor 4 dengan kategori “LAYAK”. Lalu pada aspek bahasa diperoleh skor 3 dengan kategori “CUKUP LAYAK”. Pada aspek terakhir yaitu aspek efek strategi pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,34 dengan kategori “CUKUP LAYAK”. Berdasarkan kelima aspek tersebut diperoleh skor rata-rata keseluruhan yaitu 3,53 yang berarti media pembelajaran *Mon Journal* “LAYAK” digunakan sebagai objek penelitian dalam segi materi.

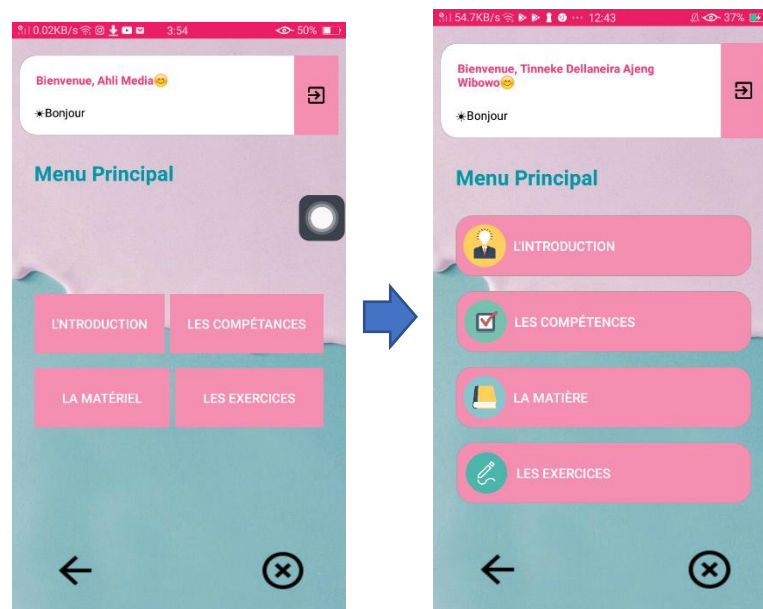
Berdasarkan kedua hasil ujicoba tingkat kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Mon Journal* memenuhi semua aspek penilaian sebagai media pembelajaran sehingga dapat menjadi objek penelitian dengan kritik dan saran sebagai revisi.

5. Revisi Produk

Setelah peneliti memperoleh hasil validasi, tahapan selanjutnya yaitu revisi desain dan konten materi media pembelajaran sesuai kritik dan saran dari kedua ahli. Tahap ini berfungsi untuk mengatasi kelemahan produk atau media yang akan diujicobakan sehingga menghasilkan produk yang memenuhi kriteria dalam segi materi maupun media. Validasi pertama

dilakukan oleh ahli media. Menurut ahli media, produk yang dibuat sudah baik namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti uraian dibawah ini.

- a. Pada halaman menu utama peserta didik maupun guru diperlukan penggabungan antara bahasa dan ikon. Penambahan ikon berguna untuk mempermudah pengguna untuk mengakses halaman yang akan dituju. Ikon juga berfungsi untuk memperindah tampilan halaman. Perubahan tersebut dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Menu Utama untuk Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Revisi

- b. Selanjutnya, menurut ahli media masih terdapat *space* kosong pada beberapa halaman. Penambahan tombol kembali atau *retour* dapat mengisi kekosongan pada beberapa halaman. Penambahan tombol kembali, tombol *home* dan tombol lanjut dapat membuat aplikasi menjadi lebih *user-friendly* sesuai dengan saran ahli media. Perubahan tersebut dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Sebelum dan Sesudah Penambahan Tombol Interaktif

Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi. Menurut ahli materi masih terdapat kesalahan, berikut merupakan tabel kritik dan saran dari ahli materi beserta tindak lanjut peneliti sebagai perbaikan produk.

Tabel 9. Tindak Lanjut dari Kritik dan Saran Ahli Materi.

No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi belum tersedia.	Tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi telah ditambahkan
2.	Mencermati kembali penulisan <i>acticle</i> serta masih terdapat kesalahan tipografi	Kesalahan penulisan <i>article</i> serta kesalahan tipografi telah diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran ahli materi
3.	Mencermati kembali materi yang disajikan dan disesuaikan dengan contoh kalimatnya	Materi telah disesuaikan dengan contoh kalimat yang disajikan sesuai dengan kritik dan saran ahli materi
4.	Pada <i>l'exercice 3</i> petunjuk untuk mengerjakan soal latihan kurang jelas	Petunjuk untuk mengerjakan soal telah diperjelas
5.	Perbanyak contoh kalimat dan contoh penggunaan tata bahasa	Contoh kalimat telah diperbanyak dan konjugasi kata-kata kerja yang dapat dipakai untuk menuliskan surat undangan telah ditambahkan

6. Uji Model

Setelah produk divalidasi dan direvisi, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji model. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis. Pengambilan data menggunakan angket tertutup yang berisi 39 pertanyaan. Selanjutnya, angket tersebut diberikan kepada tiga guru pengampu bahasa Prancis di tiga SMA yang berbeda. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis sehingga mendapatkan nilai rata-rata yang terlihat pada tabel 10.

Tabel 10. Rekapitulasi Penilaian Guru.

No.	Responden	Rata-rata skor	Kategori
1.	Responden 1	4,10	Layak
2.	Responden 2	4,23	Sangat Layak
3.	Responden 3	4,44	Sangat Layak
Rata-rata		4,26	Sangat Layak

Selanjutnya, data dianalisis berdasarkan aspek penilaiannya. Skor rata-rata dari semua aspek penilaian dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Rekapitulasi Penilaian oleh Guru Berdasarkan Aspek Penilaian.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1.	Aspek Relevansi Media	54	3,60	Layak
2.	Aspek Pengorganisasian Materi	99	4,13	Layak
3.	Aspek Evaluasi	90	4,29	Sangat Layak
4.	Aspek Bahasa	46	3,83	Layak
5.	Aspek Efek Strategi Pembelajaran	60	5,00	Sangat Layak
6.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	60	5,00	Sangat Layak
7.	Aspek Tampilan Visual	89	4,24	Sangat layak

Berdasarkan tabel-tabel di atas diperoleh skor rata-rata 4,26 yang berada pada rentan rata-rata nilai $X > 4,20$ dan termasuk ke dalam kategori “SANGAT LAYAK”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *Mon Journal* sangat layak digunakan sebagai media untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis untuk peserta didik kelas XI.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis android *Mon Journal* untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan enam langkah penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:298). Keenam langkah tersebut terdiri dari pengumpulan potensi dan masalah, pengumpulan data, pendesainan produk, validasi desain dan materi, revisi desain dan ujicoba produk. Pertimbangan pemilihan model ini, karena model ini memiliki tahapan yang sistematis dan mudah diaplikasikan dalam pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran *Mon Journal* dikembangkan pada *platform* android. Pertimbangan penilihan *platform* ini, karena pengguna telepon pintar berbasis android masih mendominasi di kalangan pelajar SMA dibandingkan dengan telepon pintar berbasis iOS atau Windows. Tingkat penggunaan telepon pintar di kalangan pelajar yang tinggi namun belum diimbangi dengan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran juga menjadi salah satu alasan peneliti menjadikan android sebagai *platform* untuk media pembelajaran di SMA.

Pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android *Mon Journal* menggunakan aplikasi android bernama *Sketchware* yang dapat diunduh secara gratis di *Play Store*. Pengembangan media pembelajaran ini melalui aplikasi *Sketchware* tergolong mudah karena tidak membutuhkan *coding* yang rumit. Aplikasi *Sketchware* mengadopsi sistem pemrograman *Scratch* yang dikembangkan oleh MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Pengembangan aplikasi sebagai media pembelajaran ini dapat diperbaharui materi maupun latihannya sehingga media pembelajaran ini dapat terus digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis.

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan aplikasi berbasis android bernama *Mon Journal* untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis untuk kelas XI. Aplikasi tersebut terdiri dari 25 halaman secara total termasuk dengan 6 halaman utamanya yaitu halaman identifikasi pengguna (*login* halaman), menu utama, *l'introduction*, *les compétences*, *la matériel*, dan *les exercices*. Sebelum masuk ke menu utama, pengguna harus melakukan identifikasi pengguna yang bertujuan untuk mendiferensiasi akun peserta didik dan akun guru. Jika pengguna belum melakukan registrasi atau pendaftaran akun maka pengguna harus melakukan pendaftaran dan verifikasi akun terlebih dahulu. Setelah melakukan pendaftaran dan verifikasi, pengguna dapat melakukan *login* dan menuju ke menu utama.

Materi yang disajikan pada aplikasi *Mon Journal* yaitu *inviter ou proposer quelqu'un*. Topik bahasan pada materi ini yaitu pesta ulang tahun yang berarti peserta didik akan berlatih seputar mengundang teman-temannya ke pesta ulang tahun mereka. Materi tersebut mencakup formula pembentukan kalimat untuk mengundang atau mengajak seseorang, kosa kata terkait pesta ulang tahun serta contoh-contoh undangan pesta ulang tahun yang dikemas seperti pengingat dalam jurnal seseorang. Salah satu kelebihan dari aplikasi ini yaitu guru atau pengajar dapat menambah materi serta latihan yang terdapat pada aplikasi ini sehingga aplikasi ini dapat digunakan kembali.

Setelah mempelajari materi secara singkat, langkah selanjutnya yaitu latihan untuk keterampilan menulis. Terdapat tiga tingkatan latihan yaitu mudah, sedang dan sulit. Inti dari semua latihan yaitu peserta didik diminta membuat undangan untuk pesta ulang tahunnya namun pada tiap tingkatan terdapat variasi soal. Pada tingkatan pertama, peserta didik diminta untuk melengkapi kalimat

rumpang dalam undangan yang disesuaikan dengan petunjuk yang terdapat pada soal. Pada tingkatan kedua, peserta didik diminta untuk mengurutkan kalimat sehingga menjadi sebuah undangan dengan kalimat yang runtut yang disesuaikan dengan petunjuk yang terdapat pada soal. Pada tingkatan ketiga, peserta didik diminta untuk membuat undangan tanpa *template* namun tetap harus disesuaikan dengan petunjuk yang terdapat pada soal. Setelah peserta didik menekan tombol *enregistrer* dan *suivant* maka jawaban-jawaban tersebut akan tersimpan pada sebuah *database* yang kemudian dapat diakses oleh guru. Hal ini merupakan alasan mengapa aplikasi ini memerlukan koneksi internet.

Aplikasi ini didesain agar guru dapat mengakses hasil latihan peserta didik. Pada *login* halaman guru dapat masuk ke menu utama dengan alamat surel dan kata sandi yang telah dibuat oleh pengembang aplikasi. Pada menu utama untuk guru terdapat dua pilihan tombol utama, yaitu *la liste des utilisateurs* dan *la liste d'exercice des élèves*. Guru dapat memeriksa seluruh data yang diinput oleh peserta didik dan disortir menurut *users* (nama peserta didik) dan jenis tingkatan latihan. Peserta didik yang belum mengerjakan namun telah melakukan registrasi akan terdaftar dalam *list* dan dilengkapi dengan kata-kata « *il n'a pas fait l'exercice* ».

Tahap awal dari penelitian ini yaitu menganalisis potensi dan masalah. Analisis potensi dan masalah didapatkan dari kegiatan observasi yang dilakukan di SMA El-Shadai Magelang pada waktu kegiatan PLP. Observasi bertujuan untuk melihat proses pembelajaran bahasa Prancis di kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti dapat menemukan potensi dan masalah yang terjadi pada saat kegiatan belajar-mengajar bahasa Prancis di kelas.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data. Pada tahap ini data yang diperoleh selanjutnya akan digunakan untuk merancang media pembelajaran. Data yang

diperoleh meliputi jenis kurikulum yang digunakan di sekolah, silabus, SK, KD yang digunakan untuk menyusun materi serta latihan yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu pendesainan produk. Tahap ini meliputi pembuatan aplikasi, penyusunan materi dan pembuatan soal latihan. Setelah materi disusun dan dirancang berdasarkan data-data yang telah diperoleh langkah selanjutnya yaitu perancangan soal latihan yang akan disajikan pada media pembelajaran. Setelah perancangan materi dan soal latihan, langkah selanjutnya yaitu pembuatan *flowchart* yang berguna sebagai patokan saat pembuatan aplikasi. Aplikasi dibuat berdasarkan *flowchart*. Setelah aplikasi selesai dibuat, selanjutnya yaitu *finishing*. *Finishing* bertujuan untuk memperindah tampilan aplikasi serta menghilangkan *bugs*. Sebuah *software bugs* merupakan sebuah *error* atau kesalahan pada sebuah program atau sistem yang mengakibatkan hasil yang diperoleh salah atau tidak sesuai dengan perintah. Pada tahap ini menghasilkan sebuah produk berjenis aplikasi android bernama *Mon Journal*.

Setelah aplikasi *Mon Journal* telah selesai dibuat, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji kelayakan produk. Uji kelayakan ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah produk divalidasi oleh kedua ahli, langkah selanjutnya yaitu memperbaiki produk sesuai dengan kritik dan saran dari kedua ahli. Pada tahap validasi media, aplikasi *Mon Journal* mendapatkan skor rata-rata keseluruhan yaitu 4,25 yang berarti aplikasi *Mon Journal* “SANGAT LAYAK” digunakan sebagai objek penelitian. Sedangkan pada tahap validasi ahli materi, aplikasi *Mon Journal* mendapatkan skor rata-rata keseluruhan yaitu 3,53 yang berarti media pembelajaran *Mon Journal* “LAYAK” digunakan sebagai objek penelitian dalam segi materi.

Setelah aplikasi *Mon Journal* divalidasi, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi produk sesuai dengan saran kedua ahli. Tahap ini berfungsi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada produk sehingga lebih layak untuk diujicobakan.

Setelah melalui tahap revisi produk langkah terakhir yaitu pengujian model. Pengujian ini dilakukan secara daring dengan melibatkan tiga guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis di SMA yang berbeda. Pembagian manual pengunduhan dan pemasangan aplikasi serta angket penilaian melalui *WhatsApp*. Penilaian terbagi atas tujuh aspek dan pengujian ini dilakukan satu kali. Berdasarkan hasil analisis data, aplikasi *Mon Journal* memperoleh skor rata-rata 4,26 yang termasuk dalam kategori “SANGAT LAYAK”.

Berdasarkan kritik dan saran dalam pengujian model oleh subjek penelitian, beberapa aspek perlu diperbaiki. Berikut beberapa revisi sesuai kritik dan saran dari guru.

- a. Penulisan Kompetensi Dasar (KD) diperjelas dan disesuaikan dengan Permendikbud 37 tahun 2018.
- b. Penulisan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) disesuaikan dengan menerapkan Kata Kerja Operasional (KKO) sesuai dengan taksonomi Bloom/Anderson.
- c. Masih terdapat *bugs* pada bagian evaluasi sehingga beberapa hasil latihan tidak dapat diakses oleh guru.
- d. Penambahan musik latar belakang (*background music*) dan suara yang berisi penjelasan tentang materi atau langkah-langkah pembelajaran diperlukan agar produk lebih menarik.

- e. Penyajian materi sebaiknya menggunakan contoh surat undangan sehingga peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk surat undangan.
- f. Proporsi gambar terlalu besar sehingga terkadang tulisan tidak terbaca.
- g. Pemilihan warna, desain dan jenis huruf diharapkan lebih bervariasi sehingga tidak monoton.

Berdasarkan kritik dan saran yang disampaikan oleh guru, peneliti hanya dapat melakukan enam dari tujuh poin. Satu poin yang tidak dapat direvisi yaitu poin ke-empat. Pada poin ke-empat yaitu penambahan fitur musik latar belakang (*background music*) dan suara yang berisi penjelasan tentang materi atau langkah-langkah pembelajaran tidak dapat ditambahkan oleh peneliti. Alasan dari tidak ditamahnya musik latar belakang (*background music*) yaitu keterbatasan kemampuan peneliti dalam bidang *coding* sehingga peneliti belum dapat menemukan logika (*logic*) yang dipakai untuk menambahkan musik atau suara di dalam aplikasi *Mon Journal*. Hal tersebut memberikan kesempatan untuk pengembangan aplikasi *Mon Journal* lebih lanjut. Tabel di bawah ini merupakan tabel kritik dan saran dari guru beserta tindak lanjut peneliti sebagai perbaikan produk.

Tabel 12. Tindak Lanjut dari Kritik dan Saran oleh Guru.

No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Penulisan Kompetensi Dasar (KD) diperjelas dan disesuaikan dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.	Penulisan Kompetensi Dasar (KD) telah diperbaiki sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 yaitu KD 3.3 dan 4.3.
2.	Penulisan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) disesuaikan dengan menerapkan Kata Kerja Operasional (KKO) sesuai dengan taksonomi Bloom/Anderson.	Penulisan IPK telah diperbaiki dengan menggunakan KKO yang sesuai dengan taksonomi Bloom revisi tahun 2018.
3.	Masih terdapat <i>bugs</i> pada bagian evaluasi sehingga beberapa hasil latihan tidak dapat diakses oleh guru.	<i>Bugs</i> telah diperbaiki sehingga pengguna dapat mengakses bagian evaluasi hasil latihan peserta didik.
4.	Penyajian materi sebaiknya menggunakan contoh surat undangan sehingga peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk surat undangan.	Struktur surat undangan, contoh penulisan kalimat dan contoh surat undangan pesta ulang tahun telah ditambahkan pada bagian materi.
5.	Proporsi gambar terlalu besar sehingga terkadang tulisan tidak terbaca.	Beberapa gambar yang terlalu besar telah diperkecil sehingga tidak mengganggu tulisan di sekitarnya.
6.	Pemilihan warna, desain dan jenis huruf diharapkan lebih bervariasi sehingga tidak monoton.	Beberapa latar belakang telah diperbaharui dan beberapa jenis huruf baru telah ditambahkan sesuai dengan saran guru.

C. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan dan penelitian media pembelajaran *Mon Journal* telah dilakukan dari tahap awal sampai dengan tahap akhir semaksimal mungkin, namun masih terdapat kekurangan sebagai berikut.

1. Aplikasi *Mon Journal* hanya tersedia bagi telepon pintar berbasis Android, belum mencakup sistem operasi seperti iOS, Windows dan lainnya.

2. Materi yang disajikan masih terbatas, yaitu *inviter ou proposer quelqu'un* dengan topik pesta ulang tahun dan terbatas hanya untuk keterampilan menulis.
3. Musik latar belakang dan suara yang berisi penjelasan tentang materi atau langkah-langkah pembelajaran belum tersedia pada aplikasi *Mon Journal*.
4. Sistem penilaian masih manual sehingga guru masih harus melakukan penilaian hasil latihan peserta didik secara satu per satu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bentuk produk yang dihasilkan berupa aplikasi berbasis Android untuk media pembelajaran yang kemudian diberi nama *Mon Journal*. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi bernama *Sketchware* yang dapat diunduh secara gratis di *Playstore*. Aplikasi *Mon Journal* memiliki total 25 halaman. Aplikasi ini merupakan *m-learning* versi daring sehingga memerlukan koneksi internet untuk mengakses aplikasi tersebut. Materi serta latihan yang disajikan yaitu *inviter ou proposer à quelqu'un* dengan topik pesta ulang tahun. Materi dan latihan dapat diperbaharui oleh guru atau pengajar sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan kembali untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis peserta didik tingkat SMA kelas XI. Aplikasi *Mon Journal* dapat diunduh melalui tautan <https://bit.ly/monjournal>.
2. Tingkat kelayakan aplikasi *Mon Journal* dinilai oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata dengan kategori “LAYAK”, sedangkan oleh ahli media diperoleh skor rata-rata dengan kategori “SANGAT LAYAK”. Berdasarkan hasil uji model, diperoleh skor rata-rata dengan kategori “SANGAT LAYAK”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi *Mon Journal* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan menulis kelas XI.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas masih terdapat beberapa kekurangan sehingga diperlukan saran untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. pengembangan media aplikasi *Mon Journal* masih berbasis Android, belum mencakup sistem operasi iOS dan Windows,
2. penambahan materi dan latihan sehingga tidak terbatas hanya pada materi *inviter ou proposer à quelqu'un*,
3. penambahan musik latar belakang (*background music*) dan suara yang berisi penjelasan tentang materi atau langkah-langkah pembelajaran diperlukan agar aplikasi *Mon Journal* lebih menarik,
4. pengembangan media aplikasi *Mon Journal* dapat menambahkan penilaian langsung sehingga guru tidak perlu untuk memeriksa latihan peserta didik satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., dan Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Ahmadian, M., & Hosseini, S. (2011). A Study of the Relationship Between Iranian EFL Learners' Multiple Intelligences and Their Performance on Writing. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 3(1), 111-126.
- Aparicio, M., Bacao, F., & Oliveira T. (2016). An e-Learning Theoretical Framework. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(1), 292-307.
- Aparicio, M., & Bacao, F. (2013). E-learning Concept Trends. In *Proceedings of the 2013 International Conference on Information Systems and Design of Communication*, pp. 81-86.
- Asunmaa, I. (2015). Writing Tasks In EFL Teaching: Analysis of The Writing Tasks In Finnish Schoolbooks, University of Jyväskylä. Diakses pada tanggal 17 Maret 2020 pukul 19.21 WIB melalui <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/46069>.
- Baidawi, A.(2016). Using Visual Media in Teaching Speaking. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(1), 54-65.
- Bialystok, E., Craik, F. I., & Luk, G. (2012). Bilingualism: Consequences for Mind and Brain. *Trends in Cognitive Sciences*, 16(4), 240-250.
- Chrupała, G., Kádár, A., & Alishahi, A. (2015). Learning Language Through Pictures. *arXiv preprint arXiv:1506.03694*.
- Costa, P., & Albergaria-Almeida, P. (2015). The European Survey On Language Competences: Measuring Foreign Language Student Proficiency. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 2369-2373.
- Damayanti, M., & Maharani, A. (2011). Kebutuhan Penguasaan Bahasa Asing pada Mahasiswa Universitas Paramadina dalam Era Globalisasi. *Masyarakat, Kebudayaan, dan Politik*, 24(3), 272-279.
- Demir, Ü. G. (2017). The Effect of Pictures and Sentence Examples on Foreign Language Vocabulary Learning. *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 2(1), 24-38.
- Dunn, M. W., & Finley, S. (2010). Children's Struggles With The Writing Process: Exploring Storytelling, Visual Arts, And Keyboarding To Promote Narrative Story Writing. *Multicultural Education*, 18(1), 33-42.

- Eliyawati, E. (2020). Improving Students' Ability To Write Narrative Texts Using Pictures. *Al-Asasiyya: Journal of Basic Education*, 4(2), 37-48.
- Fahrizal, A. I. (2015). *Using Picture Series as an Effort to Improve the Writing Skill of The Eighth Grade Students of SMP N 6 Yogyakarta In the Academic Year of 2014/2015*. Yogyakarta: UNY.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fareed, M., Ashraf, A., & Bilal, M. (2016). ESL learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. *Journal of Education and Social Sciences*, 4(2), 81-92.
- Fillaili, C. E., & Rukmi, A. S. (2014). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Balongjeruk Kediri. *Ejournal Unesa*.
- Firdaus, T. dan Muchlas. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Arus dan Tegangan Listrik Bolak-Balik untuk SMA/MA Kelas XII Menggunakan Program Spreadsheet. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 197-203.
- Gutiérrez, K. G. C., Puello, M. N., & Galvis, L. A. P. (2015). Using Pictures Series Technique to Enhance Narrative Writing among Ninth Grade Students at Institución Educativa Simón Araujo. *English Language Teaching*, 8(5), 45-71.
- Hanafi, H. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Patuk. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(5), 358-366.
- <https://economy.okezone.com/read/2018/02/17/320/1860752/indonesia-pengguna-smartphone-ke-4-dunia-begini-tekad-menperin-dongkrak-industri-telematika>. Diakses pada tanggal 5 November 2019 pukul 20:32 WIB.
- <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>. Diakses pada tanggal 26 November 2019 pukul 16:45 WIB.
- <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-mobile/>. Diakses pada tanggal 5 November 2019 pukul 22.03 WIB.
- Nai, F. A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK*. Deepublish.
- Iskandarwassid, dan Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Jeng, Y. L., Wu, T. T., Huang, Y. M., Tan, Q., & Yang, S. J. (2010). The Add-On Impact of Mobile Applications in Learning Strategies: A Review Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 13(3), 3-11.
- Joo, Y.J., Kim, N. & Kim, N.H. Factors Predicting Online University Students' Use of A Mobile Learning Management System (m-LMS). *Education Tech Research Dev* 64, 611–630 (2016).
- Kirthika, B., Prabhu, S., & Visalakshi, S. (2015). Android Operating System: A Review. *Int. J. Trend Res. Dev*, 2(5), 260-264.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences Between m-Learning (Mobile Learning) And e-Learning, Basic Terminology and Usage of m-Learning in Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925-1930.
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). e-Learning, m-Learning and d-Learning: Conceptual Definition and Comparative Analysis. *e-Learning and Digital Media*, 15(4), 191-216.
- Liddicoat, A. J., & Scarino, A. (2013). *Intercultural Language Teaching And Learning*. John Wiley & Sons.
- Mantiri, F. (2014). Multimedia and Technology in Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(9), 589-592.
- Maulipaksi. (2017). Mata Pelajaran Pilihan UN Ditentukan Siswa, Bukan Sekolah. Diakses pada tanggal 17 Maret 2020 pukul 14.22 WIB melalui <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/01/mata-pelajaran-pilihan-un-ditentukan-siswa-bukan-sekolah>.
- Moeller, A. J., & Catalano, T. (2015). Foreign Language Teaching and Learning. J.D.Wright (ed.), *International Encyclopedia for Social and Behavioral Sciences*, 9(2), Oxford: Pergamon Press, pp. 327-332
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Rachmawati, W., Zuhri, F., & Kurniasih, E. (2013). The Implementation of Picture Series in Teaching Narrative for the Tenth Grade of SMAN 2 Ponorogo. *RETAIN*, 1(1).
- Sarrab, M., Elgamel, L., & Aldabbas, H. (2012). Mobile Learning (m-Learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3(4), 31.
- Saville-Troike, M. (2012). *Introducing Second Language Acquisition*. Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana, 1.
- Susilo, M. 2010. *Menjadi Guru Profesional, Siapa Takut?*. Yogyakarta: Lentera Pustaka
- Turi, Ecce Novita. (2017). *The Effectiveness of Digital Storytelling and Picture Series in Teaching Writing to Senior High School Students*. S2 thesis, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada tanggal 18 Maret 2020 pukul 14.52 WIB melalui <https://eprints.uny.ac.id/50454/>
- Wati, R. E. (2018). Improving Writing Skills Of Grade VIII Students Through Picture Series. *English Language Teaching Journal*, 7(2), 88-94.
- Wening, R. H. (2017). The Role of Picture Series in Improving Students' Writing Ability. In *International Conference on Education (ICE2) 2018: Education and Innovation in Science in the Digital Era* (pp. 739-746).
- Widoyoko, Eko P. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Woodill, G. (2010). *The Mobile Learning Edge: Tools and Technologies for Developing Your Teams*. McGraw Hill Professional.
- Yuliarsih, Y. (2016). The Effectiveness Of Using Picture Series To Teach Writing In SMPN 1 Waru Pamekasan. *Kabilah: Journal of Social Community*, 1(1), 39-52.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

Nomor : 1502/UN34.12/PP/Pen/2020
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

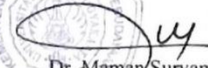
1 Juli 2020

Yth. Kepala SMAN 1 Kalasan
Kepatihan, Jl. Daeng, Randu Gunting, Tamanmartani, Kec. Kalasan,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55571

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

Nama : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
NIM : 16204241007
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi : Pend. Bahasa Perancis - S1
Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Mon Journal untuk
Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa
Kelas XI
Lokasi : SMAN 1 Kalasan
Waktu Penelitian : 6 Juli - 6 Agustus 2020

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

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Bahasa dan Seni

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

Tembusan:
1. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

Nomor : 1503/UN34.12/PP/Pen/2020
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

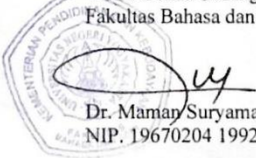
1 Juli 2020

Yth. Kepala SMA El-Shadai Magelang
Jl. Ahmad Yani No.28, Gelangan, Kec. Magelang Tengah
Kota Magelang, Jawa Tengah 56117

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

Nama : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
NIM : 16204241007
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi : Pend. Bahasa Perancis - S1
Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Mon Journal untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa Kelas XI
Lokasi : SMA El-Shadai Magelang
Waktu Penelitian : 6 Juli - 6 Agustus 2020

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

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Bahasa dan Seni

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

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55261
Telepon +62274-586168, Paw. 214, Fax +62274-548207
Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 1504/UN34.12/PP/Pen/2020
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

1 Juli 2020

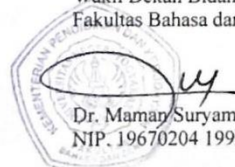
Yth. Kepala SMAN 6 Yogyakarta
Jl. C. Simanjuntak No.2, Terban, Kec. Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55223

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

Nama : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
NIM : 16204241007
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi : Pend. Bahasa Perancis - S1
Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Mon Journal untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa Kelas XI
Lokasi : SMAN 6 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 6 Juli - 6 Agustus 2020

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

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Bahasa dan Seni


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

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan

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

Kepada Yth.
 Bapak Herman, S.Pd., M.Pd.
 Dosen Pendidikan Bahasa Prancis
 di Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian skripsi dengan ini saya:

Nama : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
 NIM : 16204241007
 Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
 Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
 Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Mon Journal Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa SMA Kelas XI

Dengan hormat memohon Bapak selaku ahli media berkenan memberikan validasi media pembelajaran bahasa Prancis yang telah kami buat. Sebagai bahan pertimbangan, bersama dengan ini kami lampirkan (1) kisi-kisi instrumen validasi media pembelajaran bahasa Prancis dan (2) *draft* instrumen evaluasi media pembelajaran bahasa Prancis.

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

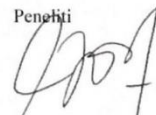
Yogyakarta, 18 Juni 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.
 NIP. 196002021988031002

Peneliti



Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
 NIM 16204241007

Lampiran 1.

Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media Pembelajaran Bahasa Prancis

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa	1	3
		Kesesuaian penggunaan istilah	1	
		Kemudahan pemahaman alur melalui penggunaan bahasa	1	
2.	Efek Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	4
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	1	
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1	4
		Penggunaan media yang mudah dalam pengoperasian	1	
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali	1	
		Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	1	
4.	Tampilan Visual	Ketepatan pemilihan warna pada media	1	7
		Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	
		Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	
		Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	1	
		Keseimbangan proporsi gambar	1	
		Kesuaian proporsi gambar	1	
		Kemenarikan desain	1	
Total butir instrumen				18

Lampiran 2.

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Berbasis Android *Mon Journal* Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa SMA Kelas XI

Sasaran Program : Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo

Ahli Media : Herman, S. Pd., M. Pd.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media produk media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa SMA kelas XI.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, Bapak dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada 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 berpikir peserta didik			✓		
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	

4. Apabila Bapak ingin mengubah jawaban, 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 berpikir peserta didik			≠		✓
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				≠	✓

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak selaku ahli media dapat memberikan saran atau masukan pada keterangan yang terdapat pada kolom pernyataan.
6. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

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 berpikir peserta didik				✓	
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	
3.	Kemudahan pemahaman alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				✓	

Kritik dan Saran:

Sebaiknya menambahkan bahasa dan icon

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Efek Strategi Pembelajaran							
4.	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri					✓
5.	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media memberikan tambahan pengetahuan peserta didik mengenai tema materi yang disajikan pada aplikasi				✓	
6.	Kemampuan media untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik	Media mampu untuk meningkat keterampilan menulis peserta didik melalui latihan yang disajikan pada aplikasi				✓	
7.	Kemampuan media untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik				✓	
Kritik dan Saran:							

Kritik dan Saran:

Sangat baik namun harus ditambah
sisi pengalasan materi yang baik.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian					
			1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak								
8.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Media dibuat dengan tingkat kreativitas yang baik serta berinovasi sesuai dengan perkembangan IPTEK						✓
9.	Penggunaan media yang mudah dalam pengoperasian	Media mudah dioperasikan oleh peserta didik maupun guru					✓	
10.	Media pembelajaran dapat digunakan kembali	Media dapat ditambahkan materi dan latihan lain sehingga dapat digunakan kembali						✓
11.	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	Media dapat dikelola dengan mudah oleh pengembang aplikasi maupun guru						✓

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Visual							
12.	Ketepatan pemilihan warna pada media	Pemilihan warna tampilan menarik dan sesuai dengan desain			✓		
13.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan menarik dan jelas				✓	
14.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain			✓		
15.	Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	Gambar yang disajikan dalam aplikasi menarik dan sesuai dengan desain					✓
16.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar pas dan tidak mengganggu (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil)				✓	
17.	Kesuaian proporsi gambar	Proporsi gambar yang disajikan sesuai dengan tampilan desain				✓	
18.	Kemenarikan desain	Desain tampilan menarik untuk peserta didik					✓

Kritik dan Saran:

Respon pada halaman yang
 telah dibuat kembali (revisi)

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka aplikasi *Mon Journal* dinyatakan : (Lingkari yang sesuai)

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

Yogyakarta, 2 Juli 2020

Ahli Media

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

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

Kepada Yth.
Ibu Tri Kusnawati, S.Pd., M.Hum.
Dosen Pendidikan Bahasa Prancis
di Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian skripsi dengan ini saya:

Nama : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
NIM : 16204241007
Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Mon Journal Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa SMA Kelas XI

Dengan hormat memohon Ibu selaku ahli materi berkenan memberikan validasi media pembelajaran bahasa Prancis yang telah kami buat. Sebagai bahan pertimbangan, bersama dengan ini kami lampirkan (1) kisi-kisi instrumen validasi materi media pembelajaran bahasa Prancis dan (2) *draft* instrumen evaluasi materi pembelajaran bahasa Prancis.

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

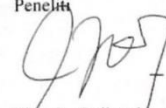
Yogyakarta, 18 Juni 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.
NIP. 196002021988031002

Peneliti



Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
NIM 16204241007

Lampiran 1.

Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi Pembelajaran Bahasa Prancis

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian dan Relevansi Media	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	1	5
		Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian konsep materi ditinjau 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	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	7
		Kemudahan akses hasil latihan peserta didik bagi guru	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
4.	Aspek Bahasa	Penggunaan struktur kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik	1	1
5.	Efek strategi pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar	1	3
		Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	1	
		Kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	1	
Total butir instrumen				19

Lampiran 2.

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Berbasis Android *Mon Journal* Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbahasa Prancis pada Siswa SMA Kelas XI

Sasaran Program : Kelas XI

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo

Ahli Materi : Tri Kusnawati, S.Pd., M.Hum.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi produk media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa SMA kelas XI.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada 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 Kesesuaian dan Relevansi Media							
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	Materi yang disajikan pada aplikasi sesuai dengan SK dan KD			✓		
2.	Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas				✓	

4. Apabila Ibu ingin mengubah jawaban, maka dapat memberikan tanda strip dua (=) pada jawaban sebelumnya.

Contoh:

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Kesenyaian dan Relevansi Media							
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	Materi yang disajikan pada aplikasi sesuai dengan SK dan KD			✗	✓	
2.	Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas				✗	✓

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Ibu selaku ahli materi dapat memberikan saran atau masukan pada keterangan yang terdapat pada kolom pernyataan.
6. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian dan Relevansi Media							
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	Materi yang disajikan pada aplikasi sesuai dengan SK dan KD					✓
2.	Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas					✓
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator					✓
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Kesesuaian konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang bahasa Prancis					✓

Kritik dan Saran:

- Hanya terdapat KD dan SK, tujuan pembelajaran dan indikator ada di mana? ✓
- Pada Menu Principal:
 - Yang benar compétence bukan compétence. ✓
 - " le matériel bukan la matériel ✓
- Pada bagian compétence no. 1.2 ... la structure appropriés (yang benar ini). ✓
- Yang benar exemple bukan example. ✓
- Pada bagian exemple no. 4 ... penulisan yg benar ... tes amis qui vont venir (bukan qui va) ✓
- Les vocabulaires: août (yang benar)
- Penulisan email pada bahasa Prancis ✓

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media lengkap			✓		
7.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik sehingga dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik				✓	
8.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dalam media jelas			✓		

Kritik dan Saran:

- Materi ada contoh menggunakan conditionnel présent, ✓
tapi tidak ada cara konjugasinya dan contoh kalimatnya.
- Pada contoh ada kalimat pasif, tetapi tidak ada penjelasan. ✓

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Evaluasi							
9.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang berupa latihan untuk peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
10.	Kemudahan akses hasil latihan peserta didik bagi guru	Guru dapat dengan mudah mengakses hasil latihan peserta didik					✓
11.	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan secara jelas				✓	
12.	Kebenaran konsep soal	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
13.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal latihan untuk peserta didik jelas dan mudah dimengerti			✓		
14.	Variasi soal	Soal latihan yang disajikan cukup bervariasi				✓	
15.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi			✓		

Kritik dan Saran:

- L'exercice 1: nama hari pada kalender diawali dengan lundi sampai dimanche; penulisan nama hari pada contoh jawaban tanpa article (le jeudi).
- L'exercice 2: nama hari pada kalender idem revisi, contoh kalimat penulisannya diperbesar.
- L'exercice 3: siswa akan kesulitan karena tidak jelas.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Bahasa							
16.	Penggunaan struktur kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik	Struktur kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik			✓		

Kritik dan Saran:

Struktur kalimat agak sulit untuk siswa kelas XI apalagi ini menulis

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Efek Strategi Pembelajaran							
17.	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri			✓		
18.	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media mampu menambah ilmu pengetahuan peserta didik				✓	
19.	Kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik	Media mampu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang tema materi yang disajikan			✓		

Kritik dan Saran:

Ketrampilan menulis merupakan ketrampilan paling sukar menurut pengalaman, perbanyak contoh kalimat dan contoh penggunaan tata bahasa (konjugasi, article)

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, maka aplikasi *Mon Journal* dinyatakan : (Lingkari yang sesuai)

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

Yogyakarta, ...7... Juli 2020.

Ahli Materi



Tri Kusnawati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197504172003122001

ANGKET GURU

Tanggapan guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA terhadap media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android *Mon Journal* untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa kelas XI.

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas : XI
 Materi : *Inviter ou Proposer Quelqu'un*
 Peneliti : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
 Nama : RIYANTIARNI, S.Pd.
 NIP (bila ada) : 19850906 201001 2 012
 Instansi : SMA N 6 YOGYAKARTA

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA mengenai produk media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa SMA kelas XI.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada 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 berpikir peserta didik				✓	
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					✓

4. Apabila Bapak/Ibu ingin mengubah jawaban, 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 berpikir peserta didik			≠	✓	
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik			≠	✓	

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak/Ibu selaku guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA dapat memberikan saran atau masukan pada keterangan yang terdapat pada kolom pernyataan.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

LEMBAR ANGKET PENILAIAN UNTUK GURU

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Keseuaian dan Relevansi Media							
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	Materi yang disajikan pada aplikasi sesuai dengan SK dan KD			✓		
2.	Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas			✓		
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5.	Kesesuaian konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang bahasa Prancis				✓	

Kritik dan Saran:

Sebaiknya gunakan dengan jelas KD mana yang digunakan pada platform sesuai Permen 37 th 2018, misal K.D 3.2.4.2. (tulis sesuai Permen), penyusunan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) juga belum sesuai / menerapkan Kata Kerja Operasional (KKO) sesuai taksonomi Bloom / Anderson.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kejelasan penyajian materi	Materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti					✓
7.	Sistematika penyajian materi	Sistematika materi yang disajikan jelas dan sesuai					✓
8.	Kemenarikan penyajian materi	Materi disajikan dengan menarik					✓
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disajikan bermanfaat untuk kegiatan berbahasa Prancis peserta didik sehari-hari					✓
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media lengkap					✓
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik sehingga dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik				✓	
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dalam media jelas					✓
13.	Aktualisasi materi	Materi yang disajikan dalam media sudah aktual					✓

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Evaluasi							
14.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang berupa latihan untuk peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
15.	Kemudahan akses hasil latihan peserta didik bagi guru	Guru dapat dengan mudah mengakses semua hasil latihan peserta didik	✓				
16.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal latihan untuk peserta didik jelas dan mudah dimengerti				✓	
17.	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan secara jelas					✓
18.	Kebenaran konsep soal	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan					✓
19.	Variasi soal	Soal latihan yang disajikan cukup bervariasi					✓
20.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					✓

Kritik dan Saran:

Perbaiki lagi bagian evaluasi latihan karena saat saya klik button hasil latihan tidak bisa terbuka dan memberikan nilai.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Bahasa							
21.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	
22.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	
23.	Kemudahan pemahaman alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					✓
24.	Kemudahan dalam memahami alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					✓

Kritik dan Saran:

Akan lebih baik jika ditambah suara / latar belakang musik agar lebih menarik. Suara bisa ditambah untuk menjelaskan materi / langkah-langkah pembelajaran.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Efek Strategi Pembelajaran							
25.	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri					✓
26.	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media memberikan tambahan pengetahuan peserta didik mengenai tema materi yang disajikan pada aplikasi					✓
27.	Kemampuan media untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik	Media mampu untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik melalui latihan yang disajikan pada aplikasi					✓
28.	Kemampuan media untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik					✓

Kritik dan Saran:

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Rekayasa Perangkat Lunak							
29.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Media dibuat dengan tingkat kreativitas yang baik serta berinovasi sesuai dengan perkembangan IPTEK					✓
30.	Penggunaan media yang mudah dalam pengoperasian	Media mudah dioperasikan oleh peserta didik maupun guru					✓
31.	Media pembelajaran dapat digunakan kembali	Media dapat ditambahkan materi dan latihan lain sehingga dapat digunakan kembali					✓
32.	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	Media dapat dikelola dengan mudah oleh pengembang aplikasi maupun guru					✓

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan Visual							
33.	Ketepatan pemilihan warna pada media	Pemilihan warna tampilan menarik dan sesuai dengan desain				✓	
34.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan menarik dan jelas				✓	
35.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain				✓	
36.	Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	Gambar yang disajikan dalam aplikasi menarik dan sesuai dengan desain					✓
37.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar pas dan tidak mengganggu (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil)					✓
38.	Kesuaian proporsi gambar	Proporsi gambar yang disajikan sesuai dengan tampilan desain					✓
39.	Kemenarikan desain	Desain tampilan menarik untuk peserta didik					✓

Kritik dan Saran:

Tampilan desain cenderung "girly" meskipun sangat menarik.
Mungkin bisa divariasikan pilihan warna dan desain lain.

Yogyakarta, 12 Juli 2020

Responden

(Riyantiarni, S.Pd.)

ANGKET GURU

Tanggapan guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA terhadap media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android *Mon Journal* untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa kelas XI.

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas : XI
 Materi : *Inviter ou Proposer Quelqu'un*
 Peneliti : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
 Nama : Dwi Kargeniasih
 NIP (bila ada) :
 Instansi : SMA El Shadai Magelang

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA mengenai produk media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa SMA kelas XI.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada 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 berpikir peserta didik		✓			
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik			✓		

4. Apabila Bapak/Ibu ingin mengubah jawaban, 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 berpikir peserta didik		✓		✓	
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik			✓	✓	

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak/Ibu selaku guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA dapat memberikan saran atau masukan pada keterangan yang terdapat pada kolom pernyataan.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

4. Apabila Bapak/Ibu ingin mengubah jawaban, 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 berpikir peserta didik		✓		✓	
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik			✓	✓	

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak/Ibu selaku guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA dapat memberikan saran atau masukan pada keterangan yang terdapat pada kolom pernyataan.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

LEMBAR ANGKET PENILAIAN UNTUK GURU

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian dan Relevansi Media							
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	Materi yang disajikan pada aplikasi sesuai dengan SK dan KD					✓
2.	Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Kesesuaian konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang bahasa Prancis				✓	

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kejelasan penyajian materi	Materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti				✓	
7.	Sistematika penyajian materi	Sistematika materi yang disajikan jelas dan sesuai				✓	
8.	Kemenarikan penyajian materi	Materi disajikan dengan menarik				✓	
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disajikan bermanfaat untuk kegiatan berbahasa Prancis peserta didik sehari-hari				✓	
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media lengkap				✓	
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik sehingga dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik				✓	
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dalam media jelas				✓	
13.	Aktualisasi materi	Materi yang disajikan dalam media sudah aktual				✓	

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Evaluasi							
14.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang berupa latihan untuk peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
15.	Kemudahan akses hasil latihan peserta didik bagi guru	Guru dapat dengan mudah mengakses semua hasil latihan peserta didik					✓
16.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal latihan untuk peserta didik jelas dan mudah dimengerti				✓	
17.	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan secara jelas				✓	
18.	Kebenaran konsep soal	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan					✓
19.	Variasi soal	Soal latihan yang disajikan cukup bervariasi					✓
20.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi				✓	

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian							
			1	2	3	4	5			
Aspek Bahasa										
21.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik			✓					
22.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik			✓					
23.	Kemudahan pemahaman alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi			✓					
24.	Kemudahan dalam memahami alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi			✓					

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Efek Strategi Pembelajaran							
25.	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri					✓
26.	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media memberikan tambahan pengetahuan peserta didik mengenai tema materi yang disajikan pada aplikasi					✓
27.	Kemampuan media untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik	Media mampu untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik melalui latihan yang disajikan pada aplikasi					✓
28.	Kemampuan media untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik					✓

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Rekayasa Perangkat Lunak							
29.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Media dibuat dengan tingkat kreativitas yang baik serta berinovasi sesuai dengan perkembangan IPTEK					✓
30.	Penggunaan media yang mudah dalam pengoperasian	Media mudah dioperasikan oleh peserta didik maupun guru					✓
31.	Media pembelajaran dapat digunakan kembali	Media dapat ditambahkan materi dan latihan lain sehingga dapat digunakan kembali					✓
32.	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	Media dapat dikelola dengan mudah oleh pengembang aplikasi maupun guru					✓

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan Visual							
33.	Ketepatan pemilihan warna pada media	Pemilihan warna tampilan menarik dan sesuai dengan desain				✓	
34.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan menarik dan jelas			✓		
35.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain				✓	
36.	Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	Gambar yang disajikan dalam aplikasi menarik dan sesuai dengan desain				✓	
37.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar pas dan tidak mengganggu (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil)					✓
38.	Kesuaian proporsi gambar	Proporsi gambar yang disajikan sesuai dengan tampilan desain					✓
39.	Kemenarikan desain	Desain tampilan menarik untuk peserta didik					✓

Kritik dan Saran:

Jenis huruf dan font di buat bervariasi supaya lebih menarik

Magelang, 10 Juli 2020

Responden



(Dwi Karoeniasih.....)

ANGKET GURU

Tanggapan guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA terhadap media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android *Mon Journal* untuk keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa kelas XI.

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas : XI
 Materi : *Inviter ou Proposer Quelqu'un*
 Peneliti : Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
 Nama : NAULI TRISNAINY SIREGAR, S.S., M.Pd
 NIP (bila ada) : 197003302002122008
 Instansi : SMAN 1 KALASAN

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA mengenai produk media pembelajaran aplikasi berbasis android pada keterampilan menulis berbahasa Prancis pada siswa SMA kelas XI.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Sehubungan dengan hal yang telah disebutkan di atas, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan pada 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 berpikir peserta didik					
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					

4. Apabila Bapak/Ibu ingin mengubah jawaban, 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 berpikir peserta didik								
2.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik								

5. Apabila terdapat kekurangan dalam aplikasi pembelajaran ini, Bapak/Ibu selaku guru pengampu bahasa Prancis tingkat SMA dapat memberikan saran atau masukan pada keterangan yang terdapat pada kolom pernyataan.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

LEMBAR ANGKET PENILAIAN UNTUK GURU

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian dan Relevansi Media							
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Standar Kompetensi (SK)	Materi yang disajikan pada aplikasi sesuai dengan SK dan KD				✓	
2.	Kejelasan dalam perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator			✓		
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Kesesuaian konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang bahasa Prancis				✓	

Kritik dan Saran:

1. Materi dan KD sudah sesuai, namun bunyi KD tidak sesuai dengan KD pada permen & kbvd.
Saran: lihat KD revisi 2016 yang dikeluarkan oleh permen & kbvd.
2. Pada tujuan pembelajaran: kata "sharapkan" & hapus.
3. IPK mengacu pada KD, misal =
3.3. - Menentukan bentuk undangan ulang tahun teman
- " " " " kakek/neneke.
- 4.3 - Mengajak/mengundang teman secara lisan
- Menulis sebuah undangan

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kejelasan penyajian materi	Materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti			✓		
7.	Sistematika penyajian materi	Sistematika materi yang disajikan jelas dan sesuai			✓		
8.	Kemenarikan penyajian materi	Materi disajikan dengan menarik					✓
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disajikan bermanfaat untuk kegiatan berbahasa Prancis peserta didik sehari-hari				✓	
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media lengkap				✓	
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik sehingga dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik				✓	
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dalam media jelas			✓		
13.	Aktualisasi materi	Materi yang disajikan dalam media sudah aktual				✓	

Kritik dan Saran:

- Materi disajikan tidak / jangan langsung berupa tata bahasa. Secara model pembelajaran K-13 bisa menggunakan contoh-contoh "invitation" sehingga siswa bisa menganalisis bentuk "invitation" / struktur "invitation"
- Contoh jangan 1 karena sulit untuk siswa menganalisis penemuan konsep "invitation".

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Evaluasi							
14.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang berupa latihan untuk peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
15.	Kemudahan akses hasil latihan peserta didik bagi guru	Guru dapat dengan mudah mengakses semua hasil latihan peserta didik					✓
16.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal latihan untuk peserta didik jelas dan mudah dimengerti					✓
17.	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan secara jelas					✓
18.	Kebenaran konsep soal	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan					✓
19.	Variasi soal	Soal latihan yang disajikan cukup bervariasi					✓
20.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					✓

Kritik dan Saran:

Sudah sesuai dengan KD yang akan Rukur-

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Bahasa							
21.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					✓
22.	Kesesuaian penggunaan istilah	Istilah berbahasa Prancis yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					✓
23.	Kemudahan pemahaman alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					✓
24.	Kemudahan dalam memahami alur melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					✓

Kritik dan Saran:

Sudah sesuai

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Efek Strategi Pembelajaran							
25.	Dukungan media bagi kemandirian belajar	Media mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri					✓
26.	Kemampuan media untuk menambah ilmu pengetahuan	Media memberikan tambahan pengetahuan peserta didik mengenai tema materi yang disajikan pada aplikasi					✓
27.	Kemampuan media untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik	Media mampu untuk meningkat keterampilan menulis peserta didik melalui latihan yang disajikan pada aplikasi					✓
28.	Kemampuan media untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	Media mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik					✓

Kritik dan Saran:

Sudah bagus

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Rekayasa Perangkat Lunak							
29.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	Media dibuat dengan tingkat kreativitas yang baik serta berinovasi sesuai dengan perkembangan IPTEK					✓
30.	Penggunaan media yang mudah dalam pengoperasian	Media mudah dioperasikan oleh peserta didik maupun guru					✓
31.	Media pembelajaran dapat digunakan kembali	Media dapat ditambahkan materi dan latihan lain sehingga dapat digunakan kembali					✓
32.	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah	Media dapat dikelola dengan mudah oleh pengembang aplikasi maupun guru					✓

Kritik dan Saran:

.....
 - Media dan tampilan sudah bagus

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Tampilan Visual							
33.	Ketepatan pemilihan warna pada media	Pemilihan warna tampilan menarik dan sesuai dengan desain				✓	
34.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan menarik dan jelas				✓	
35.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain				✓	
36.	Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	Gambar yang disajikan dalam aplikasi menarik dan sesuai dengan desain				✓	
37.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar pas dan tidak mengganggu (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil)			✓	✓	
38.	Kesuaian proporsi gambar	Proporsi gambar yang disajikan sesuai dengan tampilan desain				✓	
39.	Kemenarikan desain	Desain tampilan menarik untuk peserta didik				✓	

Kritik dan Saran:

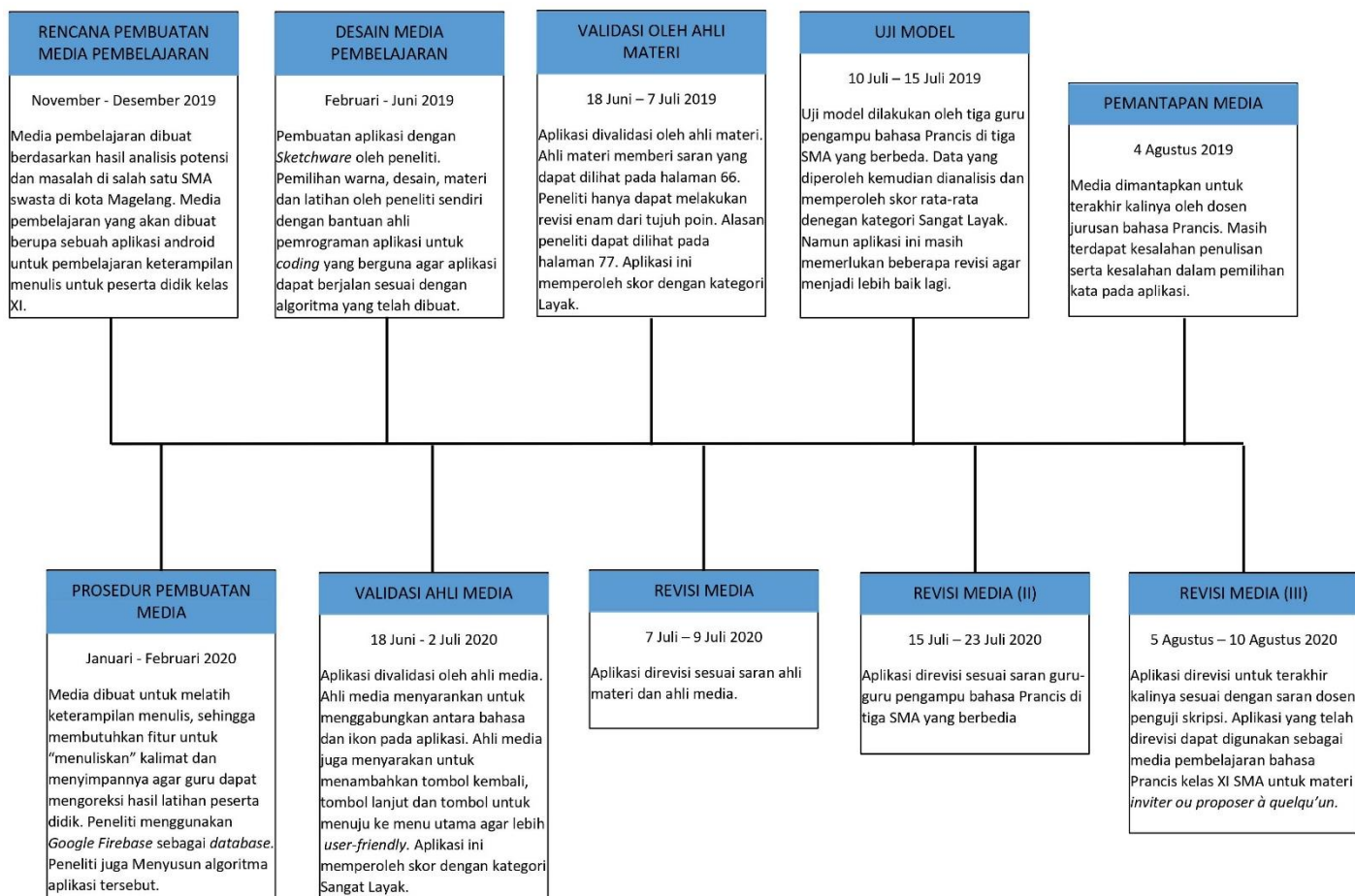
37. Keseimbangan proporsi gambar terlalu besar, sehingga tulisan kadang terlewat / tidak terbaca.
Saran: gambar diperkecil.

Sleman, 15 Juli 2020.

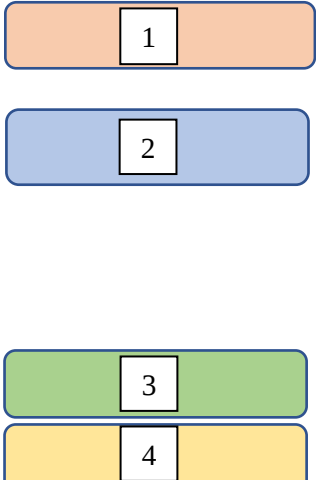
Responden

[Signature]
(Nauli TS.)

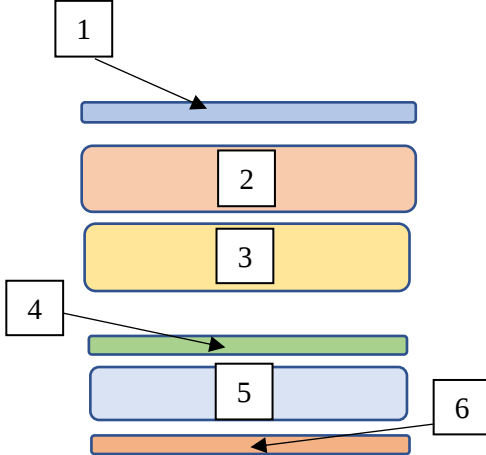
Storyboard Media Pembelajaran



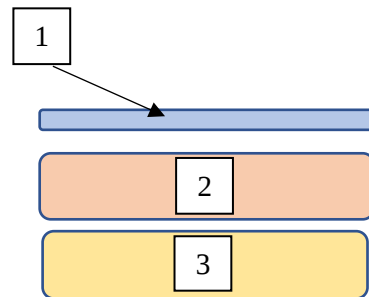
1. Halaman *Preface*

	Keterangan: 1. Nama aplikasi 2. Tombol untuk masuk ke halaman <i>Login</i> 3. Nama pembuat aplikasi 4. Alamat surat elektronik pembuat aplikasi
---	---

2. Halaman *Login*

	Keterangan: 1. Perintah untuk melakukan login 2. <i>Input</i> alamat surat elektronik yang sudah terverifikasi 3. <i>Input</i> kata sandi 4. keterangan untuk masuk ke halaman <i>reset</i> kata sandi 5. Tombol untuk <i>login</i> dan masuk ke menu utama 6. Keterangan untuk masuk ke halaman registrasi akun
---	--

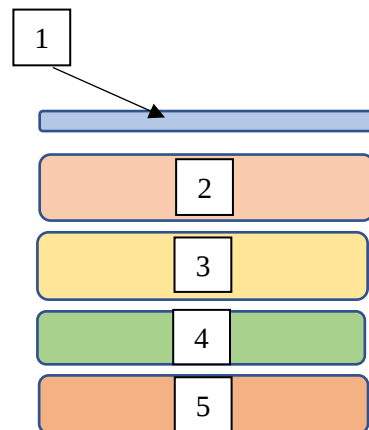
3. Halaman Lupa Kata Sandi



Keterangan:

1. Perintah untuk memasukkan alamat surat elektronik untuk pengaturan ulang kata sandi
2. *Input* surat elektronik untuk melakukan pengaturan ulang kata sandi
3. Tombol untuk mengatur ulang kata sandi

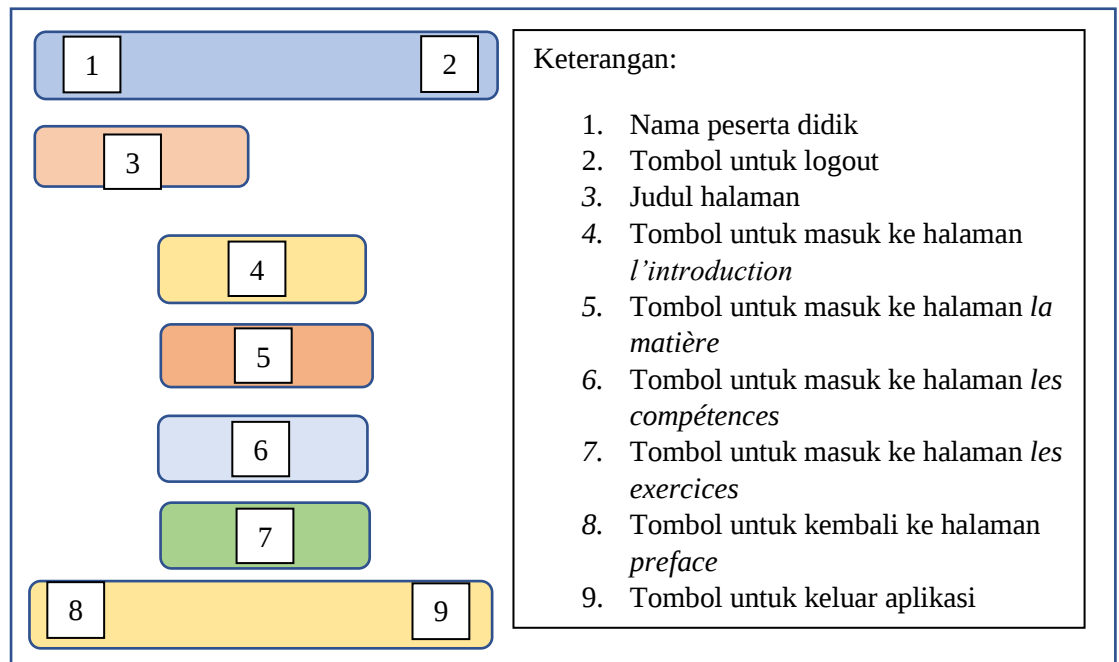
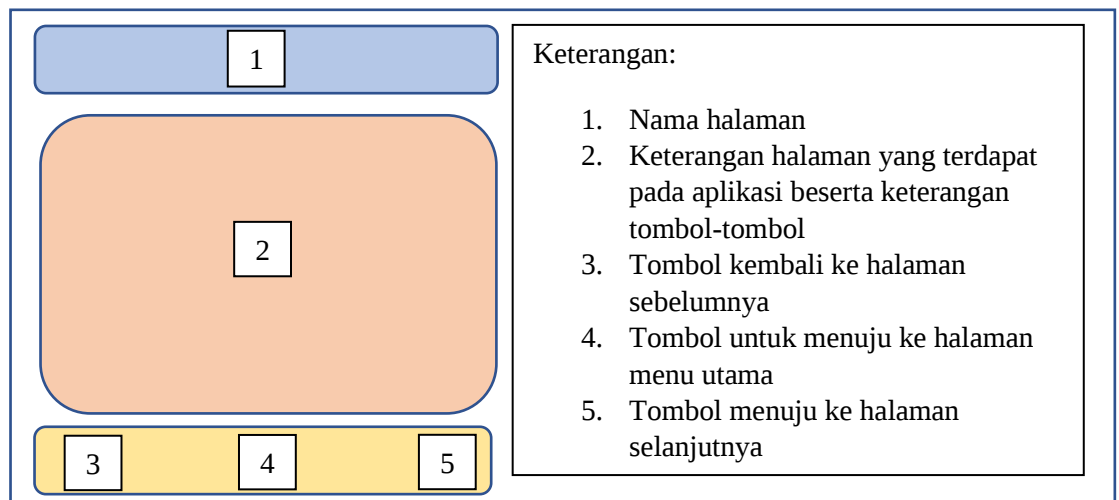
4. Halaman Registrasi

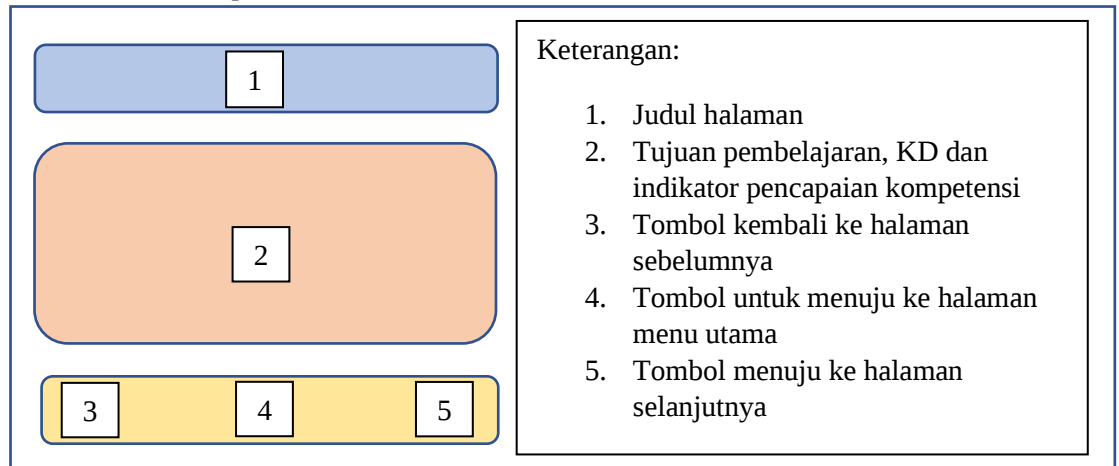


Keterangan:

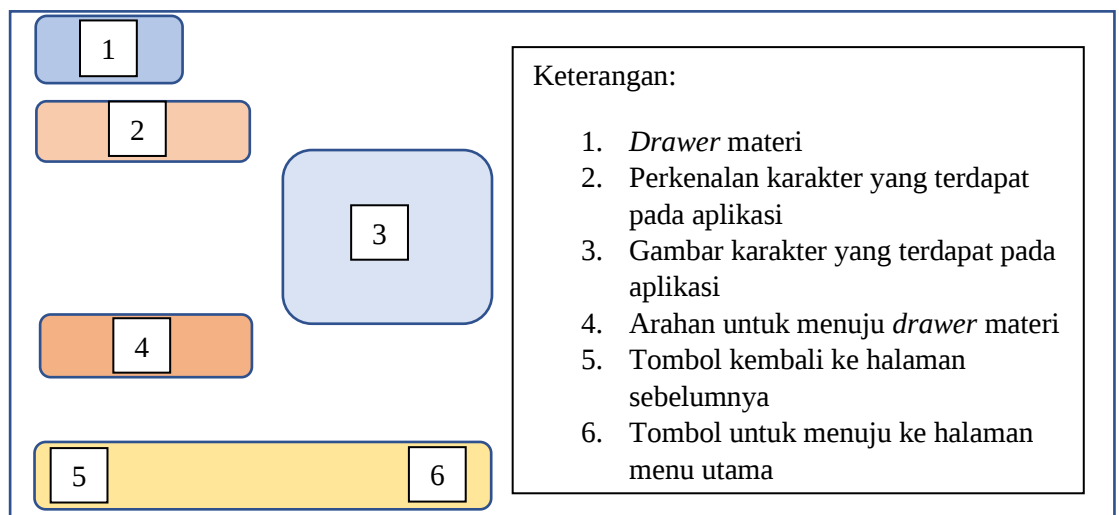
1. Perintah untuk memasukkan membuat akun
2. *Input* nama lengkap peserta didik
3. *Input* alamat surat elektronik peserta didik
4. *Input* kata sandi
5. Tombol untuk melakukan registrasi

5. Halaman Menu Utama

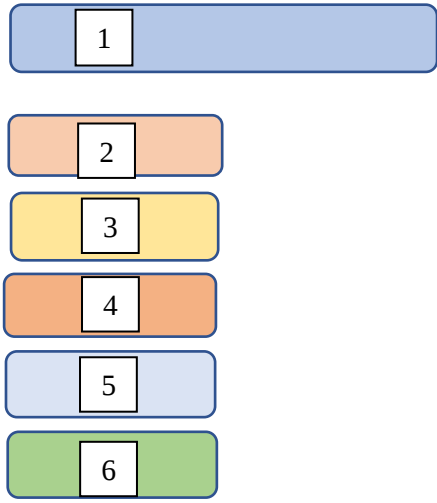
6. Halaman *L'introduction*

7. Halaman *Les Compétences*

8. Halaman Materi



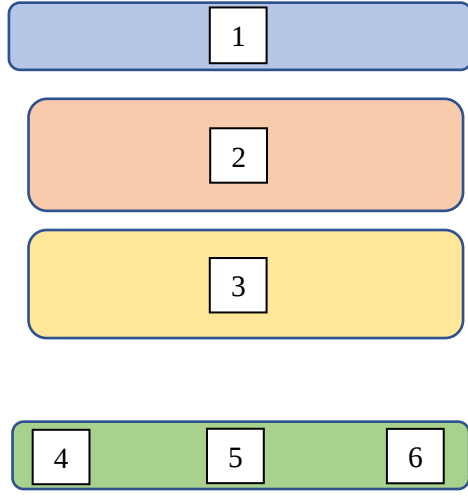
9. Drawer Materi



The diagram shows a vertical list of six colored rectangular buttons, each containing a white square with a black number. The buttons are: 1 (blue), 2 (orange), 3 (yellow), 4 (orange), 5 (blue), and 6 (green).

Keterangan:

1. Nama *drawer*
2. Tombol untuk masuk ke halaman *inviter quelqu'un*
3. Tombol untuk masuk ke halaman le vocabulaire
4. Tombol untuk masuk ke halaman *les exemples*
5. Tombol untuk kembali ke halaman materi
6. Tombol untuk masuk ke halaman menu utama

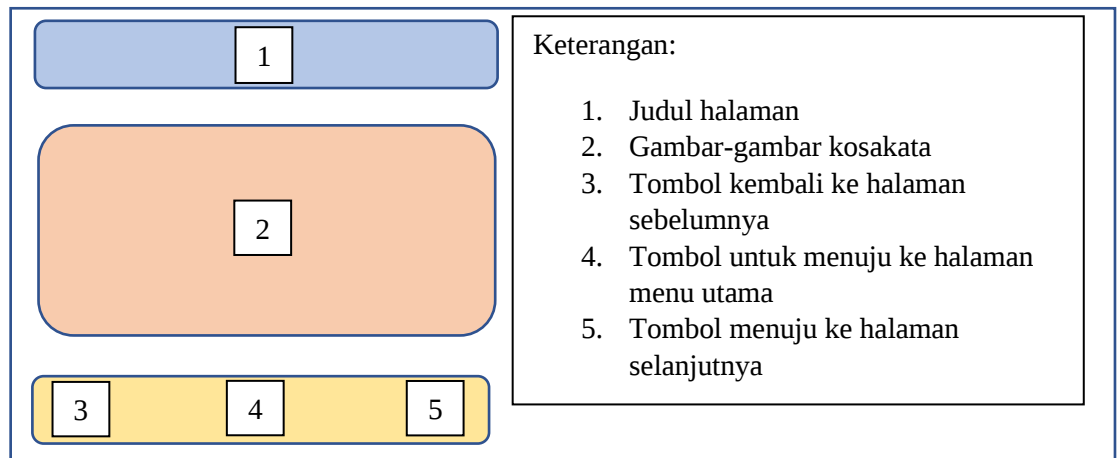
10. Halaman Materi 1: *Inviter quelqu'un*


The diagram shows a page layout with six numbered elements: 1 (blue bar), 2 (orange bar), 3 (yellow bar), 4 (green bar), 5 (green bar), and 6 (green bar).

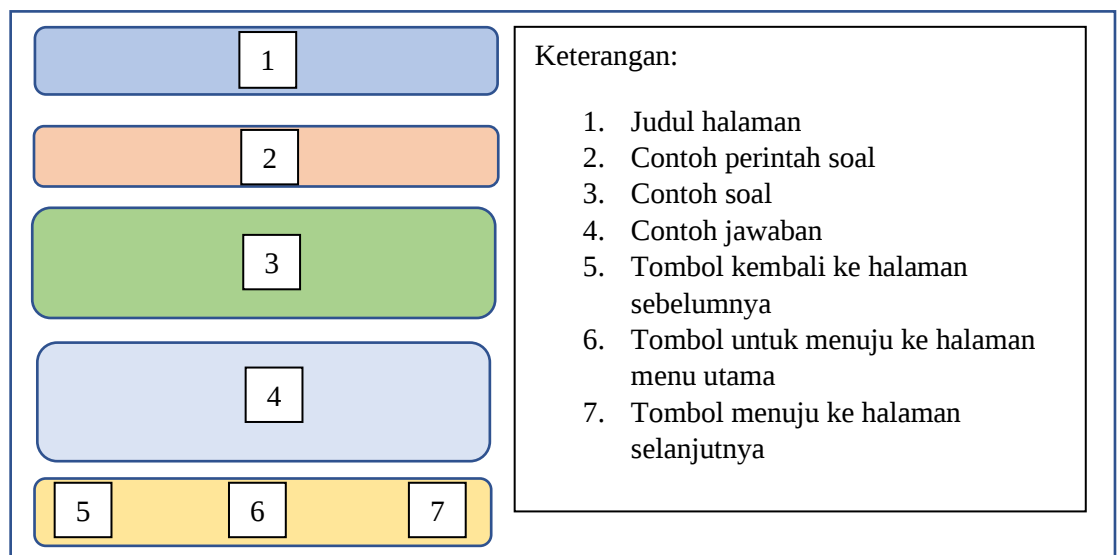
Keterangan:

1. Judul halaman materi 1 *inviter quelqu'un*
2. Kalimat-kalimat yang digunakan untuk menulis surat undangan
3. Konjugasi *le present simple* dan *le futur simple (être et avoir)*
4. Tombol kembali ke halaman sebelumnya
5. Tombol untuk menuju ke halaman menu utama
6. Tombol menuju ke halaman selanjutnya

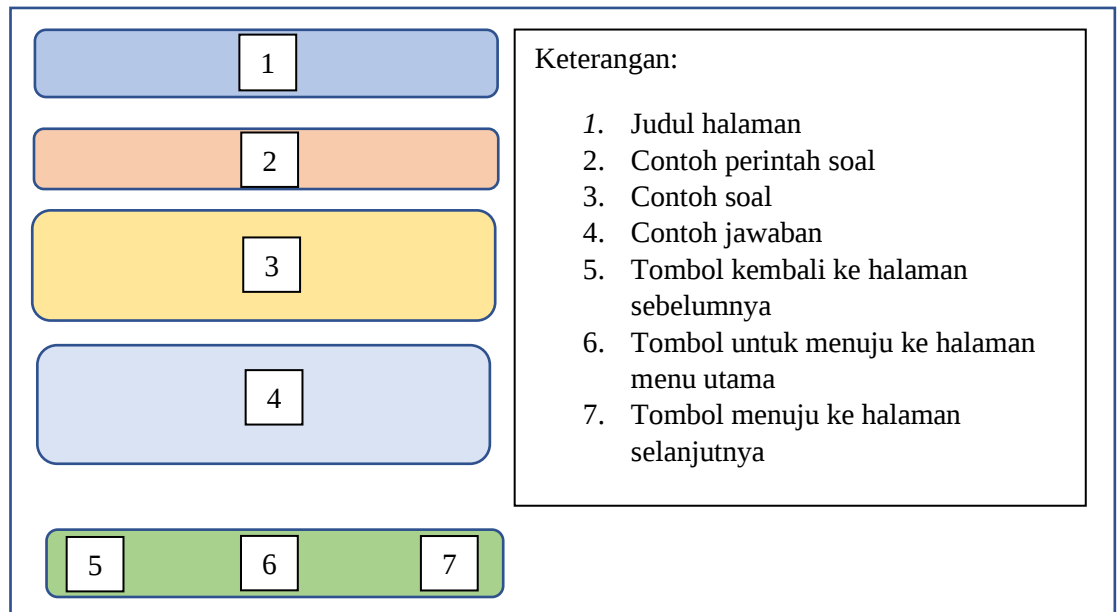
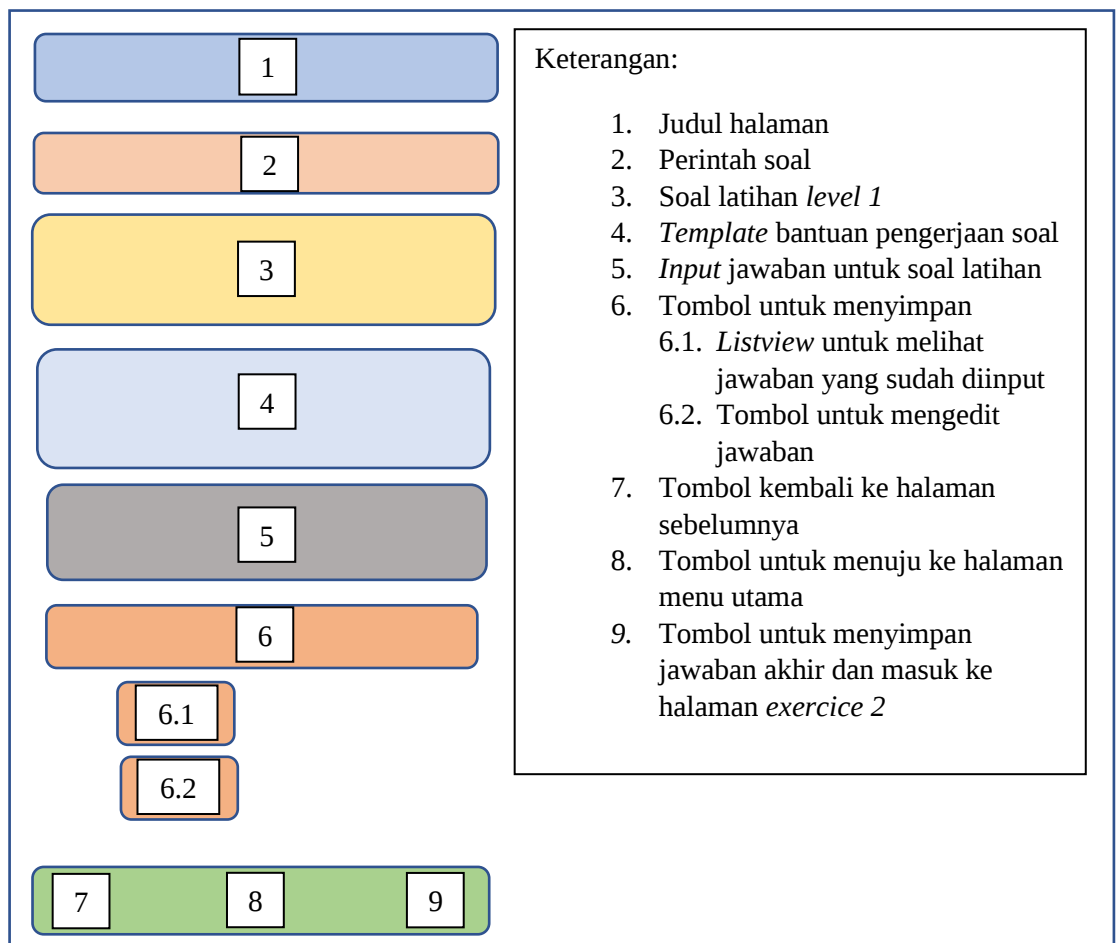
11. Halaman Materi 2: Kosakata

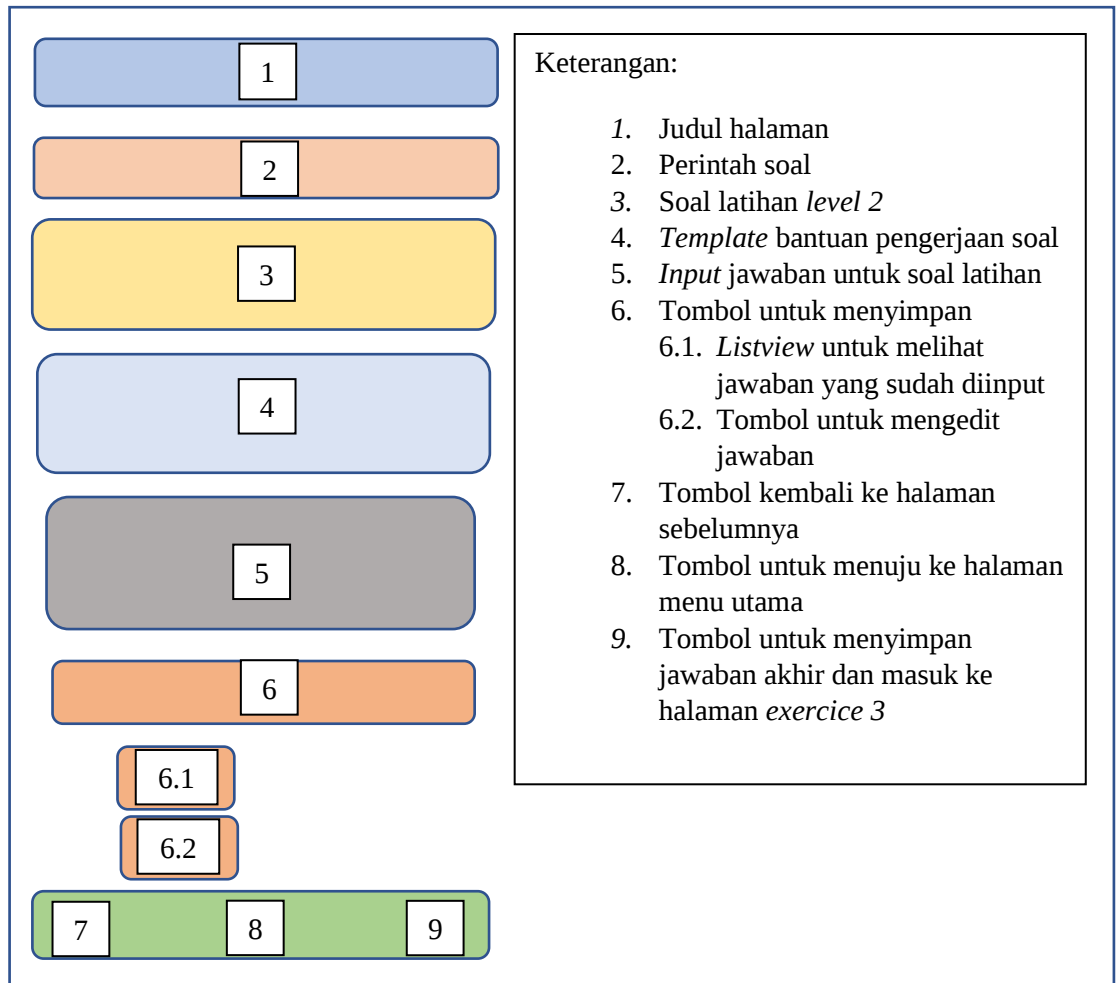


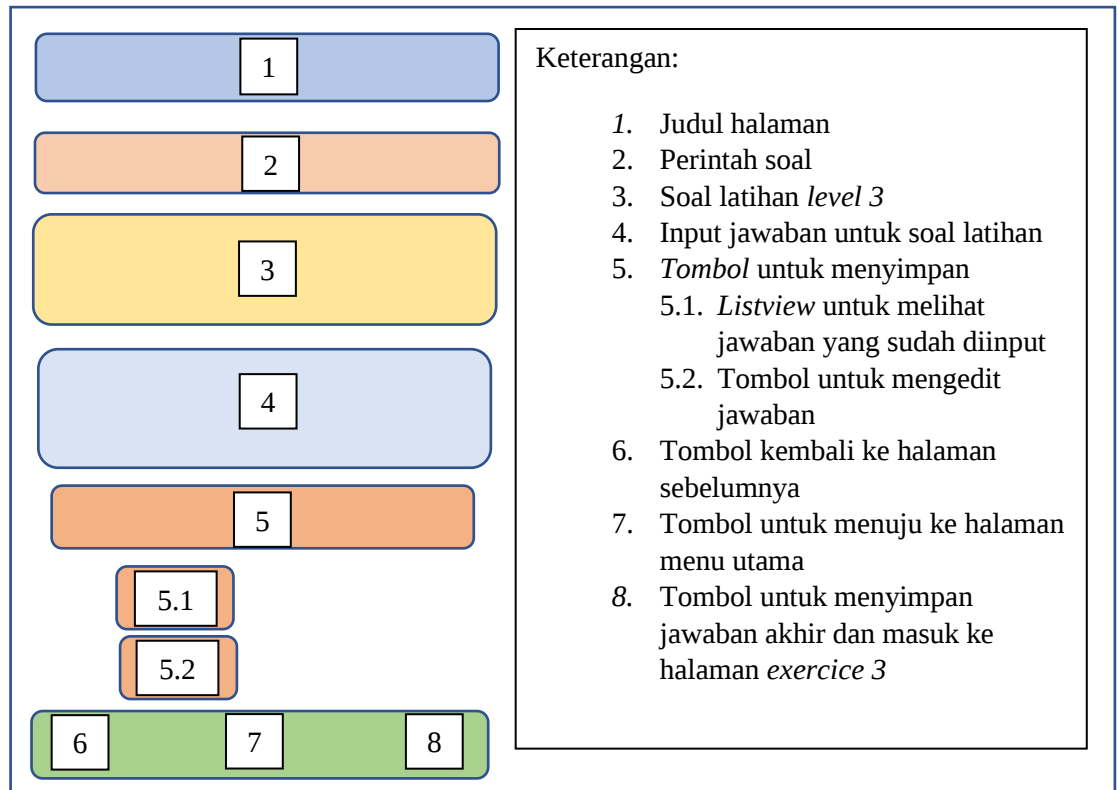
12. Halaman Materi 3: Contoh 1



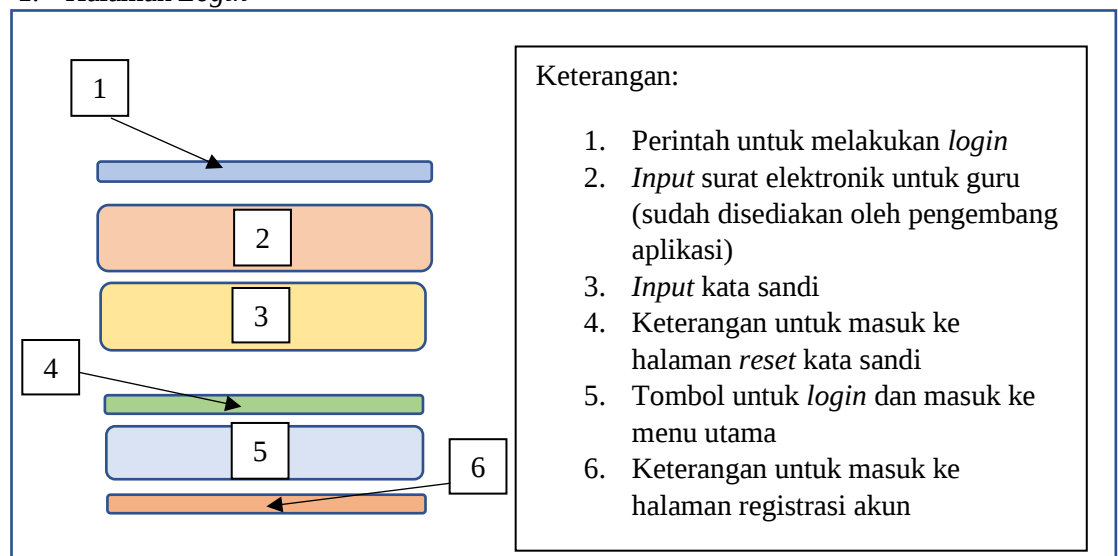
13. Halaman Materi 4: Contoh 2

14. Halaman *L'exercices 1*

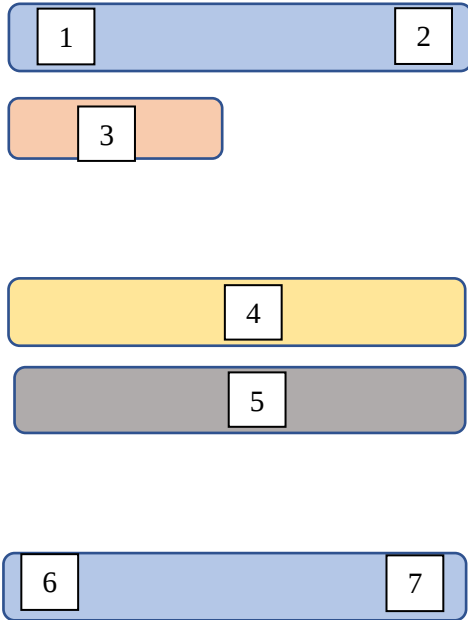
15. Halaman *L'exercice 2*

16. Halaman *L'exercice 3*

Halaman untuk Guru

1. Halaman *Login*

2. Halaman Menu Utama

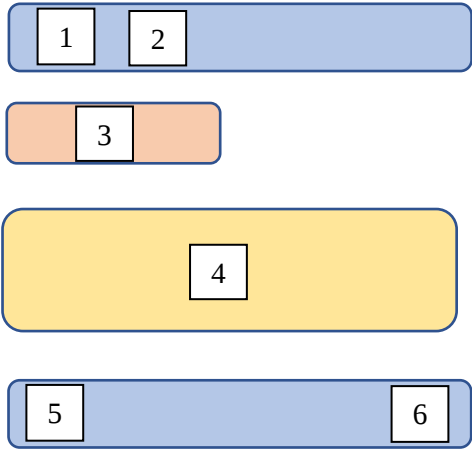


The diagram illustrates the layout of the Main Menu Page. It features a blue header bar at the top containing two callouts: '1' on the left and '2' on the right. Below the header is an orange bar with callout '3' in the center. The main content area contains three horizontal bars: a yellow bar with callout '4' on the right, a grey bar with callout '5' in the center, and a blue bar at the bottom with callout '6' on the left and callout '7' on the right.

Keterangan:

1. Keterangan guru
2. Tombol untuk *logout*
3. Judul halaman
4. Tombol untuk masuk ke halaman daftar siswa
5. Tombol untuk masuk ke halaman daftar latihan siswa
6. Tombol untuk kembali ke halaman *preface*
7. Tombol untuk keluar aplikasi

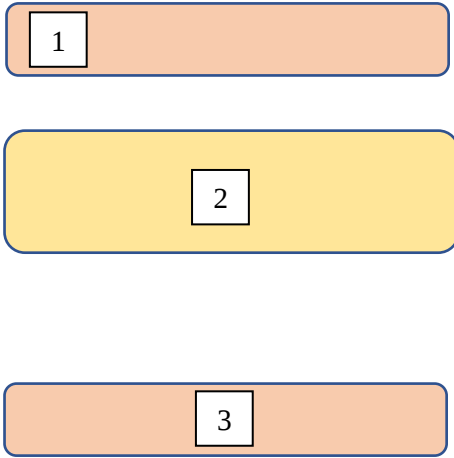
3. Halaman Daftar Pengguna Aplikasi



Keterangan:

1. Tombol kembali
2. Keterangan nama tombol kembali
3. Jumlah peserta didik
4. Daftar pengguna aplikasi yang berisi nama pengguna, alamat surat elektronik pengguna dan jabatan pengguna (guru atau peserta didik)
5. Tombol kembali ke halaman sebelumnya
6. Tombol untuk menuju ke halaman menu utama (untuk guru)

4. Halaman Detail Peserta Didik



Keterangan:

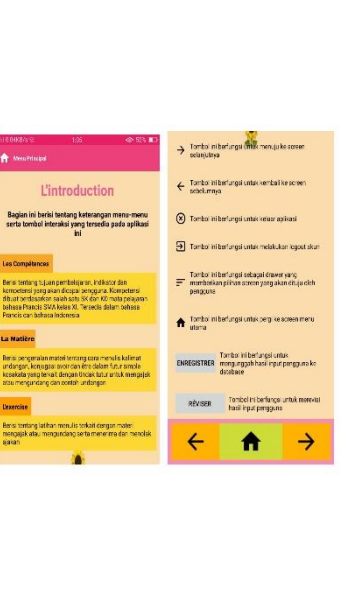
1. Tombol kembali
2. Keterangan nama dan alamat surat elektronik peserta didik
3. Keterangan hasil latihan peserta didik

5. Halaman Daftar Hasil Latihan

Diagram illustrating the layout of the 'Daftar Hasil Latihan' (Exercise Results List) page:

- 1. Tombol kembali (Back button)
- 2. Keterangan nama tombol kembali (Explanation of the back button name)
- 3. Daftar semua latihan yang telah dikerjakan peserta didik (List of all exercises completed by the student)
- 4. Daftar *exercice 1* yang telah dikerjakan peserta didik (List of *exercice 1* completed by the student)
- 5. Daftar *exercice 2* yang telah dikerjakan peserta didik (List of *exercice 2* completed by the student)
- 6. Daftar *exercice 3* yang telah dikerjakan peserta didik (List of *exercice 3* completed by the student)
- 7. Nama peserta didik dan hasil jawaban yang telah dikumpulkan (Student name and collected answers)
- 8. Jenis *exercice* yang telah dikerjakan peserta didik (Type of exercise completed by the student)

Tangkapan Layar Halaman Aplikasi *Mon Journal*

Halaman Préface	Halaman Login	Halaman Registrasi akun
		
Halaman Lupa Kata Sandi	Halaman Menu Utama Peserta Didik	Halaman L'introduction
		

Halaman Les Compétences

Les Compétences

Berisi tentang tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai pengguna dan indikator pencapaian kompetensi

Objectifs d'apprentissage

Les élèves peuvent donner une lettre d'invitation d'anniversaire

Tâches

Présenter à l'écrit une lettre d'invitation d'anniversaire

Compétences de base

3.3. Différencier les actes de discours pour donner des instructions, inviter, proposer, demander la permission en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte, et aux éléments linguistiques dans les textes interpersonnels et transactionnels écrits et oraux

4.3. Utiliser les actes de discours pour donner des instructions, inviter, proposer, demander la permission en prêtant attention aux fonctions sociales, à la structure du texte, et aux éléments linguistiques dans les textes interpersonnels et transactionnels écrits et oraux

Indicateurs de la réalisation des compétences

3.3.1 Identifier une lettre d'invitation d'anniversaire

3.3.2 Relier des informations importantes qui sont liées à une lettre d'invitation d'anniversaire

3.3.3 Relier des informations importantes qui sont liées à une lettre d'invitation d'anniversaire

4.3.1 Remplir les phrases à trous sur une lettre d'invitation d'anniversaire

4.3.2 Organiser des phrases désordonnées pour qu'elles deviennent une lettre d'invitation d'anniversaire adéquate

4.3.3 Faire une lettre d'invitation d'anniversaire selon au scénario qui a été donné

Indicateur de la réalisation des compétences

3.3.1 Mécanisme (identifie) sebuah surat undangan ulang tahun

3.3.2 Menghubungkan informasi penting yang saling berkaitan pada sebuah surat undangan ulang tahun

4.3.1 Melengkapi kalimat rumpang pada sebuah surat undangan ulang tahun

4.3.2 Menyusun kembali kalimat acak sehingga menjadi sebuah surat undangan ulang tahun yang utuh

4.3.3 Membuat sebuah surat undangan ulang tahun sesuai dengan jalan cerita yang telah disediakan

Halaman La Matière

La Matière

Menggaji atau mengundang seseorang (inviter quelqu'un)

Kosakata (les vocabulaires)

Contoh (l'exemple)

Retour

Menu Principal

Halaman Inviter ou proposer à quelqu'un

Inviter Quelqu'un

Menggaji atau mengundang seseorang (inviter quelqu'un)

Kosakata (les vocabulaires)

Contoh (l'exemple)

Retour

Menu Principal

Halaman Le vocabulaire

Le Vocabulaire

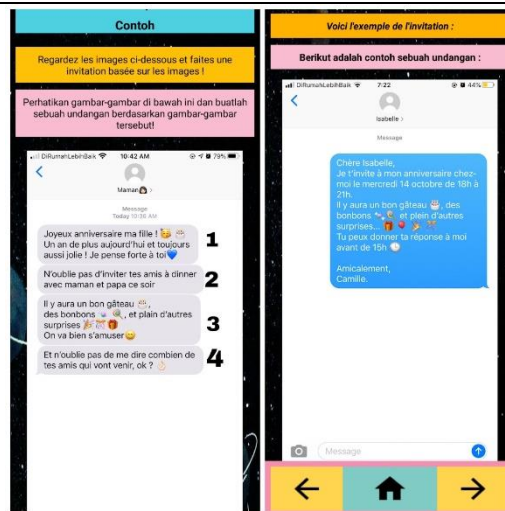
Kosakata

Contoh (l'exemple)

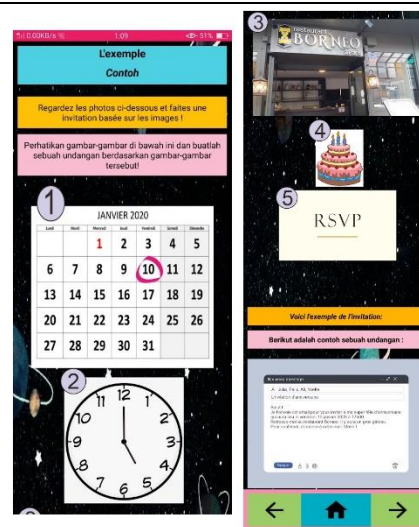
Retour

Menu Principal

Halaman Contoh 1



Halaman contoh 2

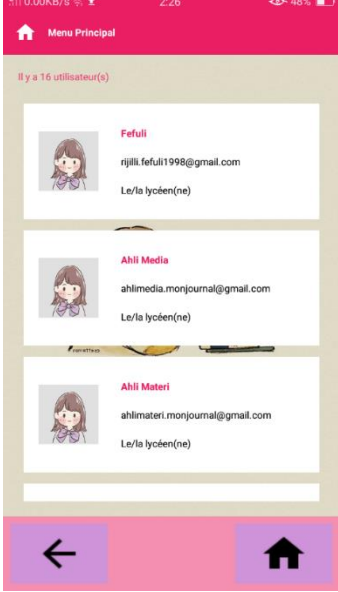
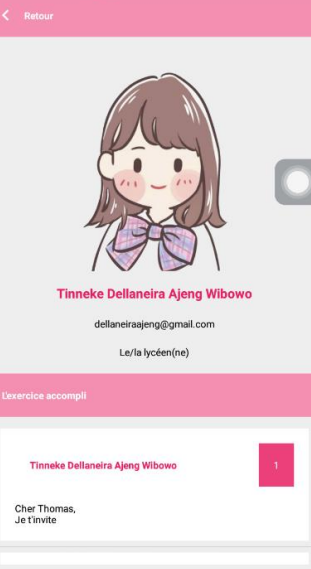
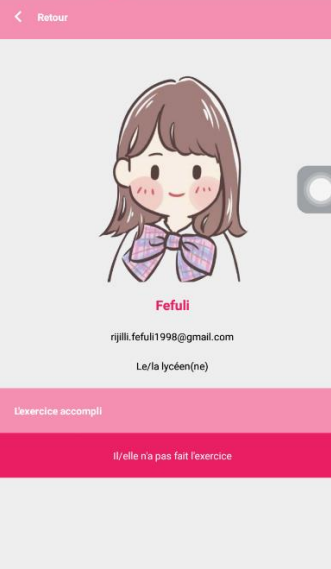


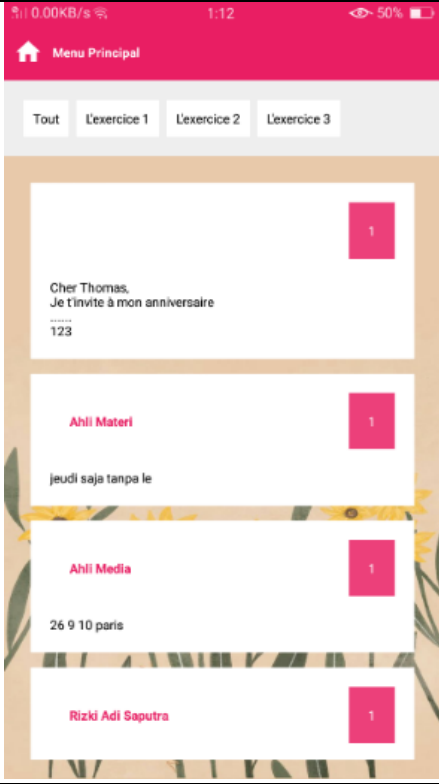
Halaman L'exercice 1



Halaman L'exercice 2



Halaman L'exercice 3	Halaman Menu Utama untuk Guru
	
Halaman Daftar Peserta Didik	
	 

Halaman Daftar Hasil Semua Latihan	Halaman Daftar Hasil Latihan 1
	
Halaman Daftar Hasil Latihan 2	Halaman Daftar Hasil Latihan 3
	

Silabus

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis (PEMINATAN)

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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 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, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	PENILAIAN	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1. Mencontohkan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	Teks transaksional lisan dan tulis untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) Contoh :	3.1.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) formal dan Informal. 3.1.2. Menirukan tindak tutur untuk meminta dan	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi mengenai tindakan meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks	• Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis. • Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja		

pada teks interaksi lisan dan tulis 4.1 Menggunakan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demander et proposer des opinions</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.	- <i>Je suis crevée. J'ai trop de boulot en ce moment !</i> - <i>Tu veux pas aller au ciné pour te changer les idées ?</i> - <i>Ah non, le ciné, ça ne me dit rien. . . mais qu'est-ce qu'il y a comme spectacle en ce moment ?</i> - <i>Attends, je regarde... Alors...théâtre....</i> • Unsur kebahasaan (1) verbe 2^{ième} groupe. (2) Ungkapan komunikatif yang berhubungan dengan meminta dan memberi pendapat (3) <i>Avoir envie de.</i>	mengemukakan pendapat (<i>demander et proposer des opinions</i>). 3.1.3. Menyusun dialog acak tentang tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demander et proposer des opinions</i>). 4.1.1. Membuat dialog tentang tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demander et proposer des opinions</i>) formal dan informal secara tertulis. 4.1.2. Memperagakan penggunaan tindak	• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan tindakan meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demander et proposer des opinions</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru berinteraksi dalam meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demander et proposer des opinions</i>) • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait tindakan meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demander et proposer des opinions</i>) • Melakukan tindakan secara lisan dan tulis untuk meminta dan mengemukakan pendapat			
---	--	---	---	--	--	--

	(4) Kalimat negatif (5) Ucapan, tekanan kata, intonasi (6) Ejaan dan tanda baca	tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) secara lisan	(<i>demandeur et proposer des opinions</i>)			
3.2. Mencontohkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis. 4.2	Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) melakukan suatu tindakan <i>Contoh:</i> - <i>Ah, j'ai une nouvelle. Julie arrive dimanche.</i> - <i>On fête ça alors ?</i>	3.2.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) formal dan Informal. 3.2.2. Menirukan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>). 3.2.3. Menyusun dialog acak tentang tindak tutur untuk menyatakan dan	- Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi dalam tindakan menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks - Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan, dengan berfokus pada			

Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.	- <i>Lundi soir, chez moi. Vous pouvez venir ?</i> - <i>Tu fais des pizzas ?</i> - <i>Alors d'accord. Je peux venir.</i> - <i>Moi, ce n'est pas possible. Lundi soir, je dois jouer à Bordeaux.</i> - <i>Et toi Nicolas, tu peux venir ?</i> - <i>Je voudrais bien, mais je ne peux pas.</i> • <i>Unsur kebahasaan</i> (1) Kosa kata terkait menyatakan dan menanyakan kemampuan dan kemauan (<i>la disponibilité et la volonté</i>).	menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>). 4.2.1. Membuat dialog tentang tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) formal dan informal secara tertulis. 4.2.2. Memperagakan penggunaan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>).	fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan • Melakukan/ mengungkapkan tindakan terkait menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan			
---	---	---	--	--	--	--

	(2) Ucapan, tekanan kata, intonasi, (3) Ejaan dan tanda baca					
3.3. Mencontohkan tindak tutur untuk mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis	Teks transaksional lisan dan tulis untuk mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>) Contoh : - <i>Allô ! Tania ? C'est Chloé ?</i> - <i>Chloé ? Comment tu vas ?</i> - <i>Bien. Dis-moi, tu es libre mercredi ou jeudi ? Une soirée karaoké avec les copines, ça te dit ?</i>	3.3.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>). 3.3.2. Menirukan tindak tutur untuk mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>). 3.3.3. Menyusun dialog acak tentang tindak tutur untuk mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un,</i>	- Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>) suatu tindakan, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks - Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks - Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan			
4.3.						

Menggunakan tindak tutur mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks	- <i>Jeudi, c'est impossible pour moi, je suis pas libre</i> - <i>Alors mercredi ?</i> - <i>OK pour mercredi, on se retrouve où ?</i> - <i>Au Baratin, tu sais, le petit bar sympa</i> • <i>Unsur kebahasaan</i> (1) Kosa kata: <i>soirée, karaoké, les copines, bar</i> (2) Penggunaan nominal singular dan plural secara tepat secara tepat dalam frasa nominal (3) Ucapan, tekanan kata, intonasi	<i>accepter et refuser une invitation</i>). 4.3.1 Membuat dialog tentang tindak tutur untuk mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>). 4.3.2. Memperagakan penggunaan tindak tutur untuk mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>)	guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>) • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>) • Melakukan tindakan terkait mengajak /mengundang, menerima dan menolak ajakan (<i>inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation</i>)			
---	---	---	--	--	--	--

	(4) Ejaan dan tanda baca					
3.4. Mencontohkan tindak tutur ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis 4.4. Memproduksi tindak tutur ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks	Teks interpersonal lisan dan tulis untuk menyatakan ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) serta responnya <i>Contoh :</i> <i>Bonjour Benoit. On est vendredi 10, n'oublie pas mon anniversaire !</i> • <i>Unsur kebahasaan</i> (1) Kosa kata (2) Kata kerja (3) Penggunaan nominal singular dan plural secara tepat. (4) Ucapan, tekanan kata, intonasi	3.4.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk menyatakan ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) formal dan Informal. 3.4.2. Menirukan tindak tutur untuk menyatakan ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>). 3.4.3. Menyusun dialog acak tentang menyatakan ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>). 4.4.1 Membuat dialog tentang tindak tutur untuk menyatakan ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) formal	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi mengenai ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan mengenai ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada			

	(5) Ejaan dan tanda baca	dan informal secara tertulis. 4.4.2. Memperagakan penggunaan tindak tutur untuk menyatakan ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) secara lisan	ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) • Melakukan/mengungkapkan tindakan terkait ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>)			
3.5. Mencontohkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis. 4.5. Menggunakan tindak tutur	Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) <i>Contoh :</i> - <i>Bon, alors, c'est contre le mur sous l'affiche et . . .</i> - <i>Le chapeau ?</i>	3.5.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) formal dan Informal. 3.5.2. Menirukan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>). 3.5.3. Menyusun dialog acak tentang	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi mengenai tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial,	• Penilaian Pengetahuan: Penugasan • Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		

menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.	- <i>Non, c'est à gauche du chapeau.</i> - <i>Il y a un blouson. C'est ça ?</i> - <i>Oui, c'est ça. Bravo ! Bon, à toi maintenant.</i> - <i>C'est . . . sur la table à côté de la bouteille.</i> - <i>Le verre.</i> - <i>Non, à droite de la bouteille, dans le vase.</i> • Unsur kebahasaan (1) Kata dan tata bahasa yang lazim digunakan untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>)	tindak tutur menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>). 4.5.1 Membuat dialog tentang tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) formal dan informal secara tertulis. 4.5.1. Memperagakan penggunaan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans</i>	struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) • Melakukan tindakan terkait tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>)			
---	---	---	---	--	--	--

	(2) Penggunaan nominal singular dan plural secara tepat dsb secara tepat dalam frasa nominal (3) Ucapan, tekanan kata, intonasi (4) Ejaan dan tanda baca	<i>l'espace</i>) secara lisan				
3.6. Mencontohkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan	Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) Contoh :	3.6.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>). 3.6.2. Menirukan tindak tutur untuk menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan	- Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi dalam menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks - Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dalam menyatakan			

unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis. 4.6. Menyusun tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.	<i>Moi, tous les samedi soir, je vais en boîte et je rentre vers 5 ou 6 heures du matin. Alors, moi, le dimanche, je dors ! Et je me lève à midi.</i> • Unsur kebahasaan (1) Kosakata: kegiatan sehari-hari. (2) Kata kerja, dan kata sifat yang terkait tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement</i>	pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>). 3.6.3. Menyusun dialog acak tentang tindak tutur untuk menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) 4.6.1. Membuat dialog tentang tindak tutur untuk menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement</i>	tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) • Menceritakan secara lisan/tulis hal terkait tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau			
---	---	--	--	--	--	--

	<i>actuel ou des habitudes = l'indicatif présent)</i> (3) Penggunaan kata kerja pronominal secara tepat. (4) Ucapan, tekanan kata, intonasi, (5) Ejaan dan tanda baca	<i>actuel ou des habitudes = l'indicatif présent)</i> formal dan informal secara tertulis. 4.6.2. Memperagakan penggunaan tindak tutur untuk menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>) secara lisan	kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes = l'indicatif présent</i>)			
3.7. Mencontohkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau	Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau	3.7.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un</i>	Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur	- Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis. - Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja		

(<i>raconter un événement passé = indicatif passé composé</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis 4.7 Menyusun tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.	(<i>raconter un événement passé</i>) Contoh : <i>Une bonne journée.</i> - <i>Alors Émilie, qu'est-ce que tu as fait hier?</i> - <i>Oh ! Hier, j'ai fait les magasins.</i> - <i>Ah ! Oui ? Et qu'est-ce que tu as acheté ?</i> - <i>Eh bien ! J'ai acheté ces chaussures. Regarde, elles sont jolies non ?</i> - <i>Ah ! Oui, elles sont très jolies ! J'aime bien. Et c'est tout ?</i> - <i>Non, j'ai aussi pris un pull pour Julien.</i>	<i>événement passé</i>) formal dan Informal. 3.7.2. Menirukan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>). 3.7.3. Menyusun dialog acak tentang tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>). 4.7.1. Membuat dialog tentang tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian	kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>) • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>)			
--	---	--	--	--	--	--

	• <i>Unsur kebahasaan</i> (1) Kata kerja dalam <i>Passé Composé</i>. (2) Kosa kata: kata benda, kata kerja, dan kata sifat yang terkait dengan kegiatan pada waktu lampau. (3) Ucapan, tekanan kata, intonasi. (4) Ejaan dan tanda baca.	yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>) formal dan informal secara tertulis. 4.7.2. Memperagakan penggunaan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>) secara lisan	• Menceritakan hal terkait tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>)			
3.8. Mencontohkan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan memperhatikan	Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>)	3.8.1. Mengidentifikasi tindak tutur untuk menyatakan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>).	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam membaca dan membuat pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur			

fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis. 4.8 Memproduksi tindak tutur pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.	<i>Contoh :</i> <i>Mon cher Patrick.</i> <i>Je suis vraiment désolée : je te rends ce roman de Philippe Delerm avec beaucoup de retard. Je te prie de m' excuser à bientôt.</i> <i>Marianne.</i> • <i>Unsur kebahasaan</i> (1) Kalimat formal dan informal. (2) Kosa kata: kata benda, kata kerja, dan kata sifat yang terkait dengan pesan singkat dan	3.8.2. Menirukan tindak tutur untuk menyatakan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>). 3.8.3. Menyusun dialog acak tentang tindak tutur untuk menyatakan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>). 4.8.1. Membuat dialog tentang tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) formal dan informal secara tertulis.	kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) • Membaca dan membuat pesan singkat dan			
---	---	--	--	--	--	--

	pengumuman (donner un message court et une annonce) (3) Ucapan, tekanan kata, intonasi, (4) Ejaan dan tanda baca	4.8.2. Memperagakan penggunaan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan pesan singkat dan pengumuman (donner un message court et une annonce) secara lisan	pengumuman (donner un message court et une annonce)			
3.9. Mencirikan bentuk teks deskriptif dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis. 4.9 Menyusun teks deskriptif dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi	Teks transaksional lisan dan tulis berbentuk teks deskriptif (<i>texte descriptif</i>) Contoh : <i>Les quatre saisons, dernier film d'Agnès Ruhlman, sort cette semaine. Un home âgé se souvient de trois moments de sa vie, à trois saisons différentes : printemps, été,</i>	3.9.1 Mengidentifikasi tindak tutur berbentuk teks deskriptif (<i>texte descriptif</i>). 3.9.2 Menirukan tindak tutur berbentuk teks deskriptif (<i>texte descriptif</i>). 3.9.3 Menyusun teks deskriptif (<i>texte descriptif</i>) yang disusun secara acak. 4.9.1. Membuat teks deskriptif (<i>texte descriptif</i>) secara tertulis.	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam teks deskriptif, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait teks deskriptif, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai teks deskriptif			

lisan dan tulis sesuai konteks.	<i>automne. Quand le film commence, c'est l'hiver; l'homme vient de perdre sa femme et il se souvient.</i> • Unsur kebahasaan (1) Kata, ungkapan, dan tata bahasa. (2) Ejaan dan tanda baca.	4.9.2. Membaca nyaring teks berbentuk teks deskriptif (<i>texte descriptif</i>) yang terah dibuat.	• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks deskriptif • Menulis teks deskriptif			
3.10. Mencirikan puisi bahasa Prancis (<i>poème français</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan 4.10. Menggambarkan puisi bahasa	Puisi bahasa Prancis yang pendek dan sederhana <i>Contoh:</i> <i>Toi c'est un mot</i> <i>Toi c'est une voix</i> <i>Toi c'est tes yeux et c'est ma jolie.</i>	3.10.1. Mengidentifikasi puisi bahasa Prancis yang pendek dan sederhana. 3.10.2. Menirukan puisi bahasa Prancis yang pendek dan sederhana yang di dengar. 3.10.3. Menyusun kembali puisi bahasa Prancis pendek dan	• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam puisi bahasa Prancis • Bertanya dan mempertanyakan puisi bahasa Prancis • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai puisi bahasa Prancis			

Prancis (<i>poème français</i>).	<i>Toi c'est si beau</i> <i>Toi c'est pour moi</i> <i>Toi c'est bien là et je n'y crois</i> <i>Toi c'est soleil</i> <i>Toi c'est printemps</i> <i>Toi c'est merveille de chaque instant</i> • <i>Unsur kebahasaan</i> (1) Kata dan ungkapan dalam puisi. (2) Ucapan, tekanan kata, intonasi. (3) Ejaan dan tanda baca.	sederhana yang si susun secara acak. 4.10.1. Menggambarkan puisi bahasa Prancis yang pendek dan sederhana secara tertulis. 4.10.2. Membaca Puisi bahasa Prancis yang pendek dan sederhana.	• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada puisi bahasa Prancis • Membaca puisi bahasa Prancis			
---	---	---	---	--	--	--

Naskah Materi Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android *Mon Journal*

Materi:

- *Inviter ou Proposer à Quelqu'un*

Kompetensi:

- Keterampilan Menulis (*Production Écrite*)

Kompetensi Dasar (KD):

- 3.3. Membedakan tindak tutur untuk memberi instruksi, mengajak, melarang, minta izin dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan
- 4.3. Menggunakan tindak tutur untuk memberi instruksi, mengajak, melarang, minta izin dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK):

- 3.3.1. Menemukanali (identifikasi) sebuah surat undangan ulang tahun
- 3.3.2. Menghubungkan informasi penting yang saling berkaitan pada sebuah surat undangan ulang tahun
- 4.3.1. Melengkapi kalimat rumpang pada teks undangan ulang tahun
- 4.3.2. Menyusun kembali kalimat acak sehingga menjadi sebuah surat undangan ulang tahun
- 4.3.3. Membuat sebuah undangan ulang tahun sesuai dengan jalan cerita yang telah disediakan

1. Materi *Inviter Quelqu'un*

Dalam materi ini disajikan struktur penyusun surat undangan untuk pesta ulang tahun beserta contoh kalimat yang dapat digunakan untuk mengkontruksi sebuah surat undangan ulang tahun. Selanjutnya disajikan contoh surat undangan pesta ulang tahun serta beberapa kata kerja yang dapat digunakan untuk menulis surat undangan untuk pesta ulang tahun. Konjugasi kata kerja juga disajikan dalam

kala waktu sekarang (*le présent simple*) dan kala futur (*le futur simple*) untuk kata kerja avoir dan être.

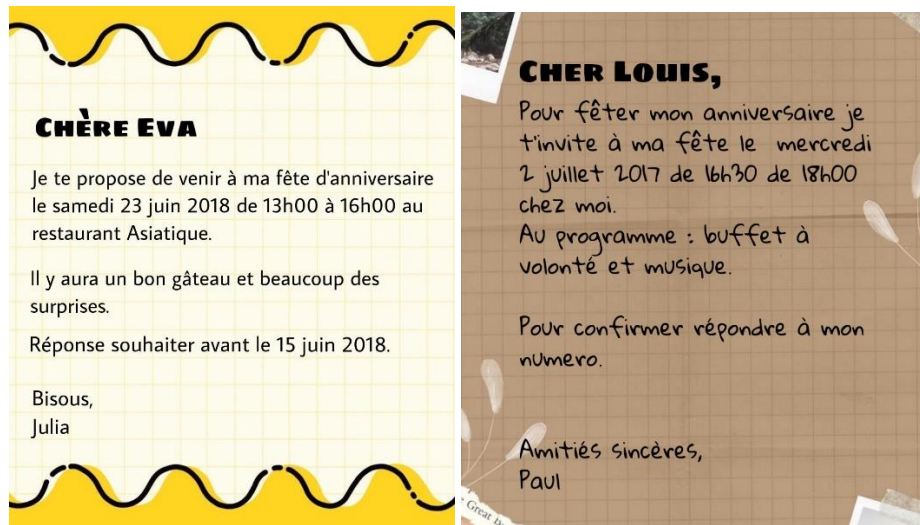
A. Struktur Penyusun Surat Undangan Pesta Ulang Tahun

**COMMENT ÉCRIRE UNE INVITATION
LETTRE POUR UNE FÊTE D'ANNIVERSAIRE ?**

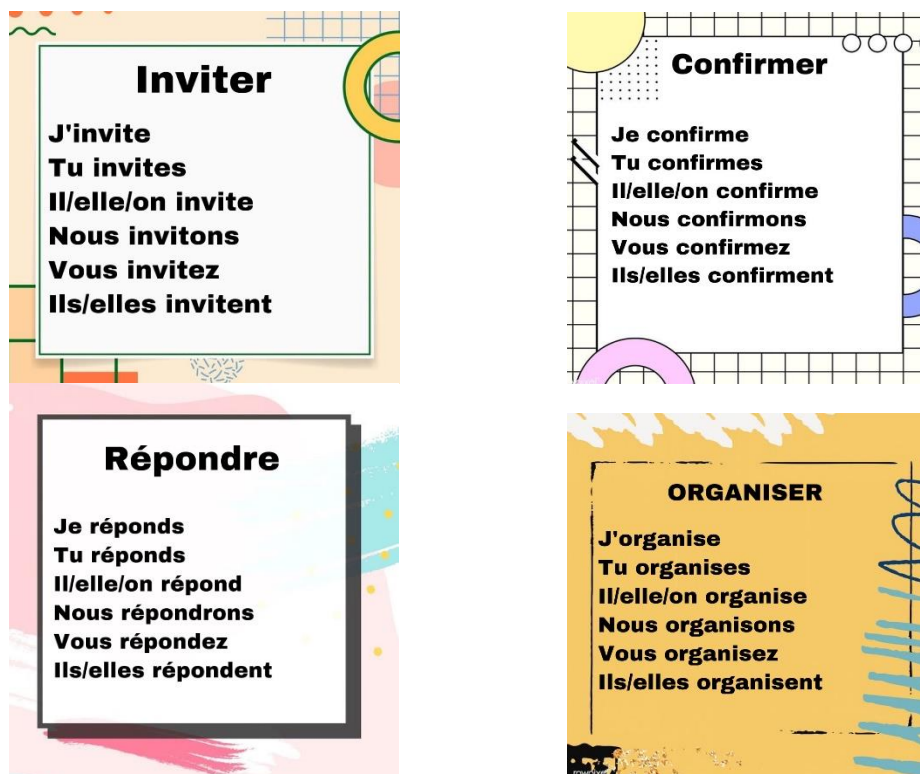


- 1. Les salutation**
 - Salut !
 - Salut «le nom de ton ami(e)»
 - Chère (f)
 - Cher (m)
 - etc.
- 2. L'essence de la lettre**
 - **Le but de la lettre (inviter quelqu'un)**
 - * (Est-ce que) Tu veux ... + inf ?
 - > Est-ce que tu veux venir à ma fête ?
 - > Tu veux venir à ma fête ?
 - * Je t'invite à ... + n / + inf
 - > Je t'invite à ma fête d'anniversaire
 - * Je te propose de ... + inf
 - > Je te propose de venir à ma fête d'anniversaire
- **L'heure, la date et le lieu**
 - > de 14h00 à 16h30
 - > le samedi 12 mai 2019
 - > chez moi, au restaurant Asiatique
 - etc.
- **Au programme :**
 - * il y aura ...
 - * ce sera ...
- **RSVP**
 - * Réponds vite avant ...
 - * Pour confirmer répondre à ...
 - * Tu peux donner ta réponse à moi avant ...
 - * Réponse souhaiter avant ...
 - etc.
- 3. La fin de la lettre**
 - amicalement
 - amitiés (sincères)
 - bisous
 - ton ami(e)
 - merci
 - + ton prénom !

B. Contoh Surat Undangan Pesta Ulang Tahun



C. Konjugasi Kata Kerja





Être

je serai
 tu seras
 il/elle sera
 nous serons
 vous serez
 ils/elles seront

AVOIR

j'aurai
 tu auras
 il/elle aura
 nous aurons
 vous aurez
 ils/elles auront

2. Kosakata (*Le vocabulaire*)

Pada bagian kosakata, ditampilkan nama-nama bulan dan hari serta kosakata yang terkait dengan undangan dan pesta ulang tahun. Berikut merupakan kosakata yang terdapat pada aplikasi *Mon Journal*.



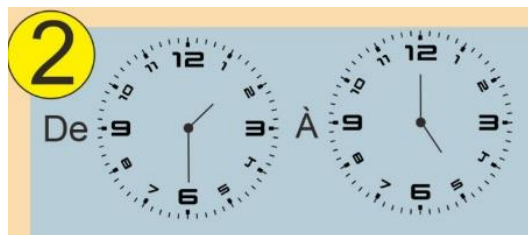
3. Soal Latihan (*Les Exercices*)

Dalam aplikasi *Mon Journal* tersedia tiga latihan yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Latihan 1 memiliki tingkat kesulitan yang paling rendah, Latihan 2 memiliki tingkat kesulitan sedang dan Latihan 3 memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi.

A. Latihan 1

Pada latihan ini, peserta didik diminta untuk melengkapi kalimat rumpang pada undangan pesta ulang tahun sesuai dengan petunjuk yang disediakan.

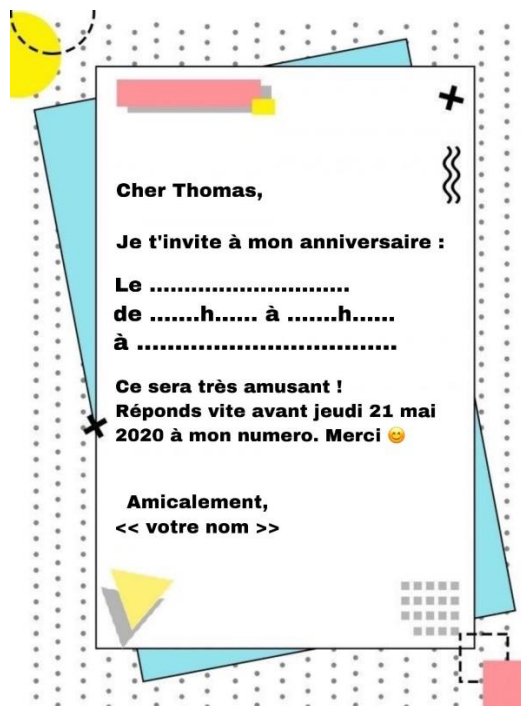
Petunjuk Soal:



Soal:

Faites une invitation basée sur les images ci-dessus ! Vous pouvez utiliser cette aide ci-dessous pour vous aider lors d'écrire de l'invitation.

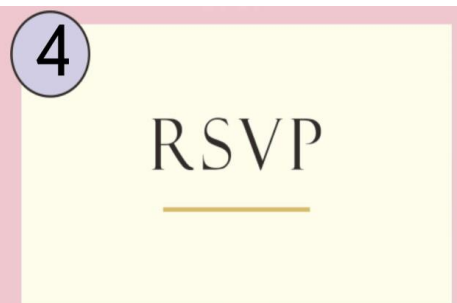
Buatlah sebuah undangan berdasarkan gambar-gambar di atas! Anda dapat menggunakan bantuan di bawah ini untuk membantu Anda saat menuliskan undangan.



B. Latihan 2

Pada latihan ini, peserta didik diminta untuk menyusun kembali kalimat acak sehingga menjadi sebuah surat undangan ulang tahun berdasarkan petunjuk soal yang disediakan.

Petunjuk Soal:



Soal:

Organiser les phrases suivantes basée sur les images ci-dessus !

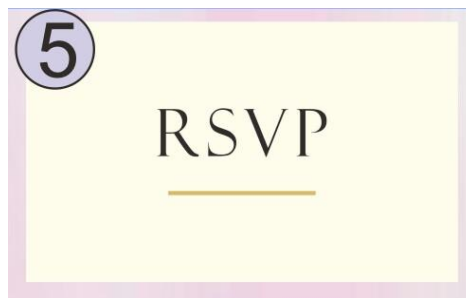
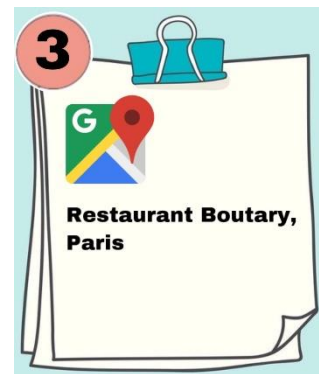
Aturlah kalimat berikut berdasarkan gambar di atas!



C. Latihan 3

Pada latihan ini, peserta didik diminta untuk membuat sebuah undangan ulang tahun sesuai dengan jalan cerita yang telah disediakan pada petunjuk soal.

Petunjuk soal:



Soal:

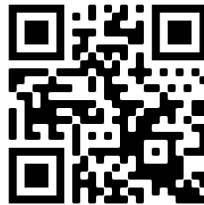
Faites une invitation basée sur les images ci-dessus !

Buatlah sebuah undangan berdasarkan gambar-gambar di atas!

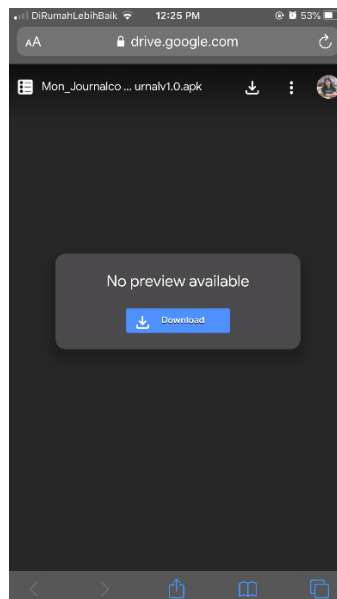
MANUAL PEMASANGAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI *MON JOURNAL*

A. Cara mengunduh dan memasang aplikasi *Mon Journal*

1. Langkah pertama pastikan telepon pintar yang digunakan berbasis android dan terkoneksi dengan internet.
2. Unduh aplikasi *Mon Journal* dengan mengunjungi laman <https://bit.ly/monjournal> atau bisa dengan men-*scan* QR code berikut.



3. Langkah selanjutnya klik tombol **Download** seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



4. Setelah pengunduhan aplikasi berhasil, pasang aplikasi pada telepon pintar dan jalankan aplikasi.

B. Cara menggunakan aplikasi *Mon Journal* untuk peserta didik

1. Setelah aplikasi berhasil dipasang dan dijalankan maka akan muncul tampilan seperti pada gambar dibawah ini. Klik tombol « *Cliquez Ici* ».



2. Selanjutnya, lakukan registrasi dengan memasukkan nama lengkap peserta didik, alamat surel dan kata sandi.
3. Setelah proses *login* berhasil maka peserta didik akan menuju halaman menu utama seperti pada gambar di bawah ini.



Tombol L'introduction berfungsi untuk menuju ke halaman yang berisi keterangan menu-menu serta tombol interaksi yang terdapat pada aplikasi.

Tombol Les compétences berfungsi untuk menuju ke halaman yang berisi tentang kompetensi yang akan dicapai pengguna.

Tombol La matière berfungsi untuk menuju ke halaman yang berisi tentang materi yang disajikan pada aplikasi. Pilihan materi terdapat pada *drawer* (tiga garis pada pojok kiri atas layar).

Tombol Les exercices berfungsi untuk menuju ke halaman latihan.

C. Cara menggunakan aplikasi *Mon Journal* untuk guru

1. Untuk melakukan *login* guru silahkan gunakan alamat surel dan kata sandi di bawah ini. (Guru tidak perlu melakukan registrasi).

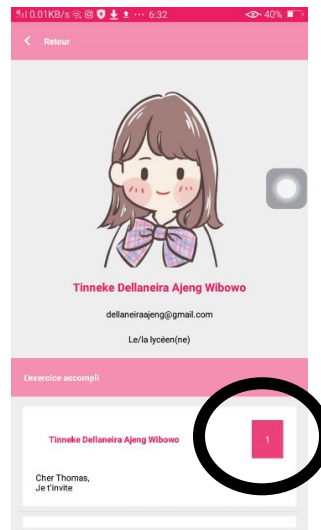
Alamat surel	: jadore.printemps@gmail.com
Kata sandi	: bonjour

2. Setelah berhasil melakukan *login* untuk guru, Bapak/ibu guru akan menuju ke halaman menu utama untuk guru yang terlihat seperti gambar di bawah ini.

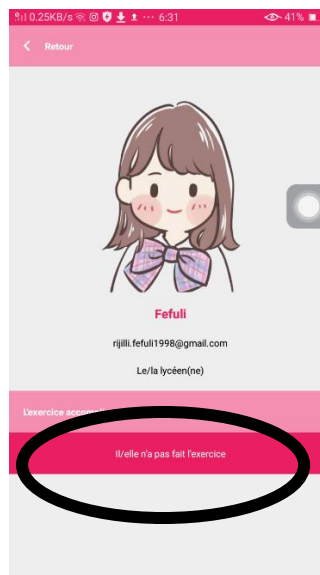


3. Pada halaman **La liste des utilisateurs**, Bapak/Ibu guru dapat memeriksa hasil pekerjaan peserta didik berdasarkan nama peserta didik.

Nomor-nomor pada sebelah kanan (seperti pada gambar di bawah ini) merupakan jenis *exercice* yang telah dikerjakan oleh peserta didik (contoh : jika tertulis nomor 1 berarti hasil latihan tersebut merupakan hasil dari *exercice 1*).

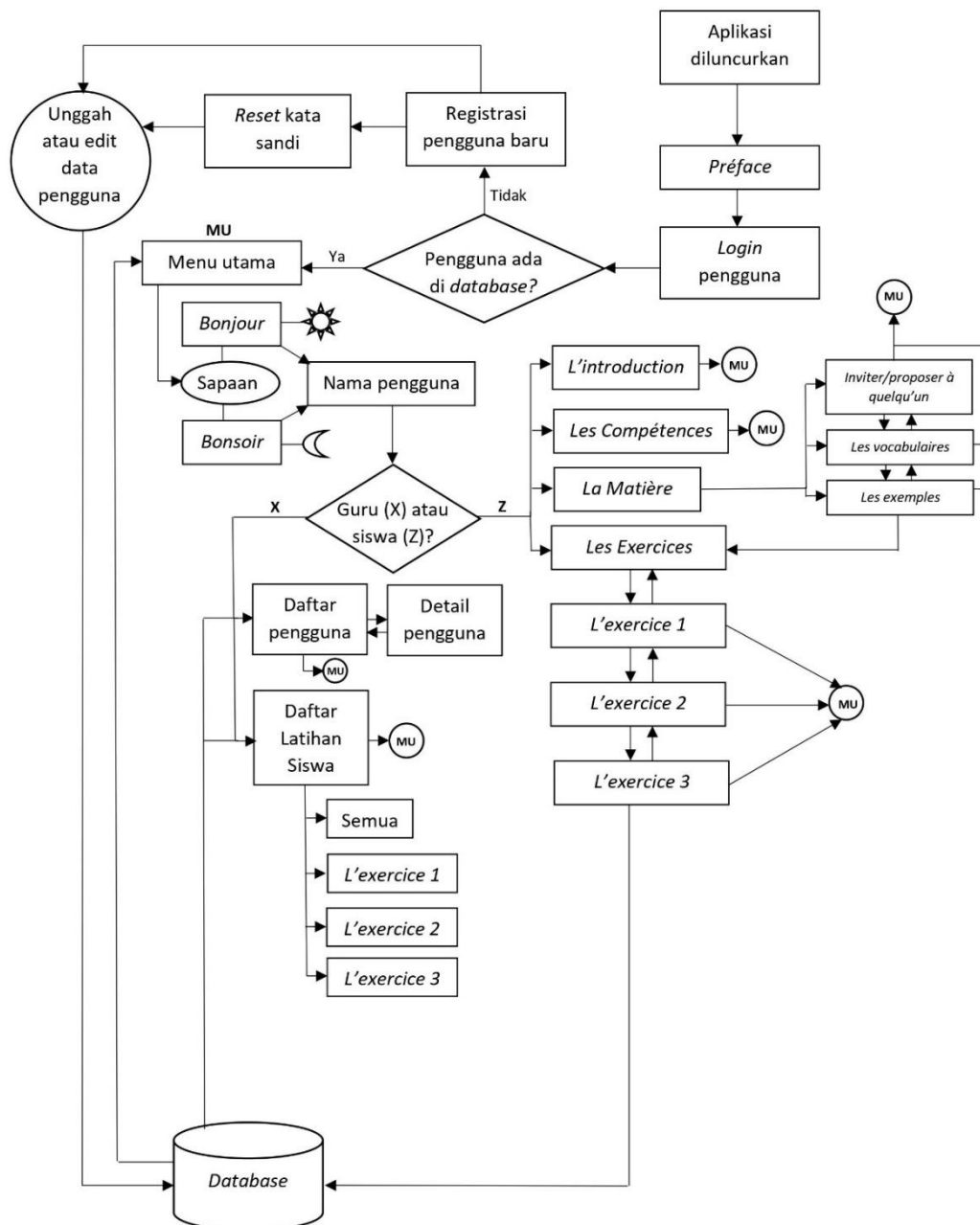


Jika peserta didik belum mengerjakan satupun latihan yang disajikan akan terlihat seperti gambar berikut.



4. Sedangkan pada halaman **La liste d'exercices des élèves** guru dapat mengklasifikasi hasil pekerjaan peserta didik berdasarkan jenis *exercicenya*.

Algoritma Aplikasi Mon Journal



**LE DÉVELOPPEMENT DE L'APPLICATION *MON JOURNAL* BASÉE
SUR L'ANDROID POUR LA COMPÉTANCE DE PRODUCTION ÉCRITE
DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI^{ème}**

**Par :
Tinneke Dellaneira Ajeng Wibowo
16204241007**

RÉSUMÉ

A. L'introduction

En l'ère de mondialisation, il est normal d'apprendre des langues autres que la langue maternelle. De par le développement de technologies de plus en plus avancées, les interactions entre pays sont également de plus en plus rapides, faciles et intensives. Cela a un impact positif sur l'échange linguistique. Le développement de la technologie participe également au développement de l'éducation, en particulier dans l'enseignement des langues étrangères. L'émergence de divers nouveaux moyens d'enseignement qui utilisent les progrès technologiques en est l'une des preuves. L'utilisation des téléphones intelligents chez les lycéens est élevée. La majorité des lycéens et des enseignants utilisent des appareils Android. L'utilisation des téléphones intelligents continue d'augmenter, mais n'a pas été de même dans certaines applications comme le support pédagogique en classe.

Selon les observations faites à l'école secondaire El-Shadai Magelang au cours la pratique d'enseignement, les lycéens ont encore des problèmes dans le processus d'apprentissage du français, comme par exemple le manque de

compétences en production écrite. Après plusieurs exercices, les élèves ont encore de la difficulté à rédiger des phrases en français. Cet obstacle se produit continuellement de sorte qu'il devient un problème qui doit être résolu. Sur les éléments qui ont été expliqués, le chercheur tente de développer des supports d'apprentissage qui peuvent améliorer les compétences de production écrite en français par : « le développement d'application basée sur l'Android *Mon Journal* pour la compétence de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème} ».

Les buts de cette recherche sont les suivants.

1. De développer le support pédagogique d'application basée sur l'Android *Mon Journal* pour la compétence de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème}
2. De savoir le niveau de faisabilité du support pédagogique d'application basée sur l'Android *Mon Journal* pour la compétence de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème}

Le produit obtenu à partir de cette recherche est une application basée sur Android appelé *Mon Journal*. Cette application est conçue comme un support pédagogique pour étudier le français et plus spécifiquement pour la compétence de production écrite. L'application *Mon Journal* s'inspire d'un journal sous forme digital qui peut être adapté au matériel enseigné au lycée. L'application utilise une méthode de série d'images qui stimule les lycéens à écrire des phrases. L'application dispose également d'une version spéciale pour les enseignants qui peuvent afficher une liste des utilisateurs ainsi que tous les travaux des lycéens pour rendre plus facile pour les enseignants de corriger le travail des lycéens.

B. Développement

L'écriture est une façon de communiquer par les médias d'écriture. L'écriture est aussi un processus ainsi qu'un produit ou un résultat final d'une activité. L'écriture est un aspect majeur des compétences de production écrite. Les compétences de production écrite sont les dernières compétences que quelqu'un maîtrisera lors de l'apprentissage d'une langue. Tel qu'indiqué par Fareed, et al. (2016 : 81), l'écriture est une compétence productive importante dans le domaine linguistique. Les compétences productives sont des compétences lorsque l'apprenant doit vraiment produire une langue qu'il apprend.

Dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère, il est nécessaire d'avoir des devoirs donnés aux apprenants pour améliorer leurs connaissances et leurs compétences en écriture. Hyland (dans Asunmaa, 2015 : 7) a affirmé que la tâche est fondamentale pour apprendre à écrire et qu'elle peut aider les personnes apprenantes à comprendre un texte et à écrire.

Les médias d'apprentissage jouent un rôle important dans le processus d'apprentissage. De nombreuses études sur les moyens d'apprentissage démontrent que les moyens d'apprentissage peuvent aider les personnes apprenantes à recevoir la matière enseignée. L'utilisation de supports pédagogiques est une façon d'accroître la réussite des apprenants dans la réception du matériel enseigné. La précision du choix des supports d'apprentissage détermine l'optimisation du matériel absorbé par les lycéens. Le choix de bons supports pédagogique doit tenir compte de divers facteurs. Ce doit être adapté au niveau de compréhension de la pensée, des conditions psychologiques et sociales des élèves (Firdaus et Muchlas, 2015 : 198).

Les médias visuels sous forme d'images sont devenus un support souvent utilisé par les enseignants pour faciliter la fourniture de matériel pédagogique. Les images sont mémorisées plus longtemps que les mots (Demir, 2017 : 3), ainsi les images peuvent aider les élèves à se souvenir des mots. Joklova dans Yuliarsih (2016 : 42) a fait valoir que les images non seulement fournissent une image réelle, mais fonctionnent également comme un élément agréable dans la salle de classe.

Les images disposées en séquence et forment une histoire sont appelées la série d'images. Wright (dans Eliyawati 2020 : 38) a ajouté que les images jouent un rôle important en aidant les élèves à raconter de nouvelles expériences ou à comprendre des choses parce qu'elles peuvent représenter des lieux, des objets et des personnes. Les images peuvent également aider les élèves à suivre le contexte général des images présentées. Hobson, dans Dunn et Finley (2010 : 34), a déclaré que la série d'images peuvent aider les personnes apprenantes à illustrer des idées d'articles initiaux qui les aident à améliorer leur confiance en elles et leurs compétences de production écrite. En regardant la série d'images, les apprenants peuvent tirer des conclusions de l'image, puis l'écrire sous forme écrite.

Les changements dans la société causés par les progrès des technologies de l'information et de la communication (TIC) conduisent à des nouveaux types d'apprentissage. Le nouveau type d'apprentissage est l'apprentissage qui peut se faire à distance. L'apprentissage à distance (*d-learning*) offre aux formateurs et aux apprenantes la souplesse nécessaire pour organiser l'apprentissage sans entraver la distance et le temps. *M-learning* est une combinaison des mots *mobile* et *e-learning*. *M-learning* peut augmenter la flexibilité dans l'enseignement et les activités d'apprentissage. Sarab, Elgamel et Aldabbas (2012 : 34) expliquent ainsi les avantages de l'apprentissage par *m-learning*.

- a) Le contenu est accessible en tout temps et partout.
- b) Soutenir *d-learning*.
- c) Améliorer l'apprentissage indépendant (*student-centered*).
- d) Être parfait pour une formation ou un test de contenu ponctuel.
- e) Pouvoir être utilisé plus efficacement pour les personnes handicapées.
- f) Soutenir la différenciation des besoins d'apprentissage des élèves et de l'apprentissage indépendant.
- g) Peut intensifier l'interaction entre les apprenants et les éducateurs.
- h) Réduire les obstacles aux différences culturelles et à la communication entre les formateurs et formatrices et les apprenants en utilisant les canaux de communication préférés des apprenants.

Android est un programme qui fonctionne sur les logiciels et les systèmes d'exploitation pour les appareils mobiles, basé sur Linux, et a été développé par Google, puis formé l'Open Handset Alliance (OHA) (Kirthika, et al. : 2015). Android offre une plate-forme ouverte pour les développeurs de construire leurs propres applications pour une utilisation sur une variété d'appareils.

Cette recherche vise à développer un produit qui est une application appelée *Mon Journal* en tant que support pédagogique pour la compétence de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème} avec la course inviter ou proposer quelqu'un. Cette recherche est une recherche du développement en adoptant le modèle de R&D de Sugiyono (2012: 407). Il s'agit de dix étapes du développement, mais cette recherche utilise seulement 6 étapes car cette recherche

est simple pour mesurer les besoins et c'est pour le niveau de la licence, telles que :

1. L'analyse des potentiels et de problèmes

Le potentiel qui a été découvert grâce à l'observation était que les lycéens et les enseignants avaient déjà utilisé des téléphones intelligents. La majorité utilisent des appareils Android. Les lycéens et les enseignants peuvent bien connecter à internet grâce à leurs téléphones intelligents.

En outre, le chercheur a également trouvé plusieurs problèmes. Tout d'abord, l'utilisation de supports pédagogiques utilise encore des supports d'apprentissage conventionnels. Le problème suivant est l'utilisation des téléphones intelligents par les étudiants qui est assez élevé et n'a pas été compensé par l'utilisation comme un support pédagogique en classe.

2. La collecte de données

Le chercheur recueille des données sous forme de compétences de base, d'analyse littérature et les informations matérielles qui sont utiles pour la conception d'applications. La matière présentée dans l'application est adapté au curriculum d'études 2013 sur les compétences de production écrite.

3. Le dessin du support pédagogique

Mon Journal est développé à travers une application Android appelée *Sketchware* qui peut être téléchargé sur *Google Play* gratuitement. Mon Journal est connecté à *Google Firebase* qui permet aux utilisateurs de stocker leurs données dans une base de données afin que les données puissent être accessibles en temps réel. Il est composé de 25 écrans. Il

existe aussi un tableau de bord spécial pour les enseignants qui peuvent accéder aux données des lycéens.

4. La validation des experts

L'étape de validation du média est réalisée par Herman, S.Pd., M.Pd. en tant qu'expert du média. Les aspects ont évalué comprennent les aspects du langage, les effets des stratégies d'apprentissage, le génie logiciel et l'apparence visuelle. Selon les résultats de l'analyse des données, la note moyenne de X est de 4,25 qui se trouve dans l'intervalle $x > 4,20$, ainsi le support pédagogique Mon Journal est dans la catégorie « très excellence ».

L'étape de validation du matériel est réalisée par Tri Kusnawati, S.Pd., M.Hum. en tant qu'expert du matériel. Les aspects ont évalué comprennent les aspects de la pertinence et de la relevance du média, d'organisation du matériel, de l'évaluation, de la langue et des effets des stratégies d'apprentissage. Selon les résultats de l'analyse des données, la note moyenne de X est de 3,53 qui se trouve dans l'intervalle $3,40 < X \leq 4,20$, ainsi le support pédagogique du Mon Journal est dans la catégorie « excellence ».

5. La révision du support pédagogique

Selon l'expert de média, le produit a s'est beaucoup amélioré, mais il y a certaines choses qui doivent être améliorées comme décrit ci-dessous.

- a. La fusion entre la langue et l'icône est nécessaire. Cet ajout est utile pour faciliter l'accès des utilisateurs à l'écran à traiter et embellir l'affichage.

- b. L'ajout du bouton de retour peut remplir les blancs sur certains écrans et rendre l'application plus pratique.

Selon l'expert de matériel, il y a certaines choses qui ont été améliorées par le chercheur comme décrit ci-dessous.

- a. Les objectifs d'apprentissage et les indicateurs de réalisation des compétences ont été ajoutés.
- b. Les erreurs dans l'article et les erreurs typographiques ont été corrigées.
- c. La matière a été adapté aux phrases d'exemple présentées.
- d. Les instructions pour les questions ont été clarifiées.
- e. Les autres exemples de phrases et les conjugaisons de verbes qui peuvent être utilisés pour écrire des lettres d'invitation ont été ajoutées.

6. L'évaluation du modèle

La récupération des données à l'aide d'un questionnaire fermé contenant 39 questions. De plus, le questionnaire a été remis à trois enseignants de français de trois écoles secondaires différentes. Selon les résultats de l'analyse des données, la note moyenne de X est de 4,26 qui se trouve dans l'intervalle $x > 4,20$, ainsi le support pédagogique *Mon Journal* est dans la catégorie « très excellence ».

Selon le sujet de recherche, il y a certaines choses qui ont été améliorées par le chercheur comme décrit ci-dessous.

- a. Les compétences de base ont été améliorée selon le ministère de l'éducation et de la culture (*Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018*) qui sont les compétences de base 3.3 dan 4.3.

- b. Les indicateurs de réalisation des compétences ont été améliorée en utilisant des verbes opérationnels selon la taxonomie révisée de Bloom de 2018.
- c. Les *bugs* ont été corrigés afin que les utilisateurs puissent accéder à la section évaluation des résultats des étudiants.
- d. La structure de la lettre d'invitation, des exemples de phrases et des exemples de lettres d'invitation à une fête d'anniversaire ont été ajoutés à la section « La matière ».
- e. Certaines images trop grandes ont été minimisées afin qu'elles n'interfèrent pas avec le texte qui les entoure.
- f. Certains *backgrounds* ont été mis à jour et quelques nouvelles polices de caractères ont été ajoutées selon la suggestion des enseignants.

C. Conclusion et Recommandations

Sur la base des résultats de cette recherche, il peut être conclu comme suit.

1. Le formulaire de produit résultant est une application basée sur l'Android pour le support d'apprentissage qui est ensuite nommé Mon Journal. Il est développé à travers une application Android appelée *Sketchware* qui peut être téléchargé sur *Google Play* gratuitement. Il est composé de 25 écrans. Cette application est une version *m-learning* qui nécessite une connexion internet pour accéder à l'application. La matière et les exercices présentés sont inviter ou proposer quelqu'un dans un contexte de fêtes d'anniversaire. La matière et les exercices peuvent être mis à jour par l'enseignant ou l'instructeur afin que ce support d'apprentissage puisse être réutilisé pour les compétences de production écrite des apprenants de

la classe XI^{ème}. L'application Mon Journal peut être téléchargée via le lien :

<https://bit.ly/monjournal>.

2. L'évaluation de faisabilité ont réalisée par l'expert du matériel a obtenu une note moyenne dans la catégorie excellence, par l'expert du média a obtenu une note moyenne dans la catégorie très excellence. Cela est renforcé par les résultats de l'évaluation des médias par les enseignants de français qui ont convenu que les médias étaient inclus dans la catégorie très excellence. On peut conclure qu'il est recommandé d'utiliser Mon Journal dans le processus d'apprentissage du français, en particulier pour les compétences de production écrite des apprenants de la classe XI^{ème}.

Sur la base des conclusions de recherche ci-dessus, il y a encore quelques lacunes, de sorte que des suggestions de développement postérieur sont nécessaires, notamment :

1. le développement de *Mon Journal* est encore basé sur Android, pas encore y compris les systèmes d'exploitation iOS et Windows,
2. du nouveau matériel ainsi que de nouveaux exercices doivent être ajoutés pour qu'il ne soit pas limité au matériel inviter ou proposer quelqu'un,
3. la musique de fond et de son qui contient une explication du matériel ou des étapes d'apprentissage peuvent être ajoutées pour qu'il soit plus intéressant,
4. l'évaluation en direct peuvent être ajoutées afin que les enseignants n'aient pas à vérifier les exercices des élèves un par un.