

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN  
COMPRÉHENSION ÉCRITE BAHASA PRANCIS BERBASIS MACROMEDIA  
FLASH**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh :  
Yuli Priyanto Setyadi  
09204244008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran *Compréhension Écrite* Bahasa Prancis Berbasis *Macromedia Flash*”, yang disusun oleh Yuli Priyanto Setyadi NIM. 09204244008 Telah disetujui oleh Dosen pembimbing untuk diujikan.



Yang menyetujui,

Yogyakarta, 30 September 2015

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Sifi", written over a horizontal line.

Dra. Sifi Sumiyati. M. Pd

19580314 198503 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda Tangan di bawah ini, saya

Nama : Yuli Priyanto Setyadi

NIM : 09204244008

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran *Compréhension Écrite* Bahasa Prancis Berbasis *Macromedia Flash*”, benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tandatangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, ... September 2015  
Yang menyatakan,



Yuli Priyanto Setyadi  
NIM. 09204244008

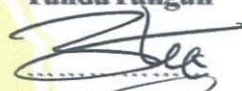



## MOTTO

1. Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles).
2. Jika anda tidak dapat menjelaskan dengan sederhana, Anda belum benar-benar memahaminya (Albert Einstein)
3. Ya Allah, tidak ada kemudahan kecuali yang Engkau buat mudah. Dan Engkau menjadikan kesedihan (kesulitan), jika Engkau kehendaki pasti akan menjadi mudah (Ibnu Hibban).
4. Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman (QS: Al-Imran. 139).

## PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran Comprehension Écrite Bahasa Prancis Berbasis Macromedia Flash", yang disusun oleh Yuli Priyanto Setyadi, NIM 09204244008 ini telah dipresentasikan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Oktober 2015 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Alice Armini, M.Hum	Ketua Penguji I		13/11-15
Herman, S.Pd, M.Pd	Sekretaris Penguji		3/11-15
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd	Penguji I (Utama)		13/10-15
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		2/11-15



Yogyakarta, Oktober 2015  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A  
NIP. 19610524 199001 2 001

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Sebuah karya yang tak lepas dari dukungan serta doa semua pihak, karya ini dipersembahkan untuk:

Karya tulis ini peneliti persembahkan kepada tercinta Bapak Hubertus Priyo Harjono dan Siti Masitoh yang selalu memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tidak pernah putus.

Keluarga kost Griya Raharja terima kasih atas dukungan dan motivasi selama ini. Semoga kelak kita bisa menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa.

Teman sejawat Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2009, 2010, 2011 dan 2012 yang telah memotivasi baik yang sudah lulus maupun belum.

Semua pihak yang tulus ikhlas memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan berkatnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar dan tanpa hambatan.

Judul skripsi ini adalah “Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran *Compréhension Écrite* Bahasa Prancis Berbasis *Macromedia Flash*”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 pada jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, pengarahan dan dukungan baik secara moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu ucapan terima kasih yang setulus tulusnya peneliti sampaikan yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab. M. Pd. MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
2. Bapak Dr. Widyastuti Purbani, M.A, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Ibu Dra. Alice Armini, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta;
4. Ibu Dra. Siti Sumiyati, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan peneliti selama penyusunan skripsi ini;

5. Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M. Pd selaku Dosen Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan anjuran terhadap ide judul skripsi yang peneliti susun ini;
6. Ibu Dra. Claudia Indah K, selaku Guru Bahasa Prancis di SMA N 3 Purwokerto;
7. Siswa-siswi kelas XI IPS 2 SMA N 3 Purwokerto yang telah berkenan menjadi subjek penelitian ini;
8. Bapak Hubertus Priyo Harjono dan Ibu Siti Masitoh, selaku orang tua saya yang dengan sepenuh hati, kesabaran memberi dukungan baik moral maupun materil;
9. Muzaena Firdausi. S.Pd, Fitrah Nuryadi, Ust Fauzan, Keluarga Griya Raharja, serta semua pihak yang memberi dukungan sehingga skripsi ini bisa terwujud.

Yogyakarta, September 2015  
Penulis

Yuli Priyanto Setyadi  
09204244008



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>EXTRAIT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Produk Akhir .....	8
<b>BAB II</b> .....	<b>9</b>
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teoritik .....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Game Edukasi .....	18
3. Keterampilan Membaca ( <i>Compréhension Écrite</i> ) .....	19

B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Berfikir .....	23
D. Pertanyaan Penelitian .....	25
<b>BAB III .....</b>	<b>26</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
A. Penelitian dan Pengembangan .....	26
B. Desain Penelitian.....	27
C. Prosedur Pengembangan Media.....	27
D. Evaluasi Produk Media .....	28
1. Desain Evaluasi Produk .....	29
2. Subjek Uji Coba.....	29
3. Jenis Data.....	29
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	30
1. Instrumen Penelitian Media .....	30
F. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV.....</b>	<b>38</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
1. Proses Pembuatan Aplikasi <i>Macromedia Flash</i> .....	38
2. Validasi Kualitas Media Oleh Dosen Ahli Materi dan Media.....	41
3. Data Validasi Siswa SMA N 3 Purwokerto .....	49
B. Analisis Data .....	57
1. Analisis data dari hasil Validasi Ahli Materi .....	57
2. Analisis data dari hasil Validasi Ahli Media .....	58
3. Analisis data dari hasil Validasi Siswa .....	59
C. Revisi Produk.....	68
1. Data Analisis Kebutuhan .....	68
2. Deskripsi Produk Awal .....	69

3. Revisi .....	83
D. Kajian Produk Akhir .....	104
E. Pembahasan.....	106
<b>BAB V .....</b>	<b>108</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan .....	108
B. Implikasi Penelitian.....	109
C. Keterbatasan.....	109
D. Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

Table 1. Kisi-kisi penilaian media oleh Ahli Materi .....	31
Table 2. Kisi-kisi validasi kualitas media oleh Ahli Media .....	32
Table 3. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> dalam aspek media .....	33
Table 4. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> dalam aspek penyajian materi .....	34
Table 5. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> dalam aspek pengoperasian media .....	35
Table 6. Kriteria Penilaian .....	36
Table 7. Validasi Kualitas Media Oleh Ahli Materi .....	43
Table 8. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif .....	46
Table 9. Kesimpulan dan Saran Ahli Materi .....	46
Table 10. Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media .....	48
Table 11. Kesimpulan dan Saran Ahli Media .....	49
Table 12. Penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> dalam Aspek Media .....	50
Table 13. Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Media .....	51
Table 14. Penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> dalam Aspek Penyajian Materi .....	52
Table 15. Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Materi .....	53
Table 16. Penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash</i> dalam Aspek Pengoperasian Media .....	55
Table 17. Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media .....	56
Table 18. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi .....	57

Table 19. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Media.....	58
Table 20. Penilaian Aspek Media pada Siswa.....	61
Table 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media pada Siswa .....	62
Table 22. Penilaian Penyajian Materi pada Siswa.....	63
Table 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penyajian Materi .....	64
Table 24. Penilaian Aspek Pengoperasian Media pada Siswa .....	66
Table 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pengoperasian Media .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	57
Gambar 2. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Media .....	59
Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Aspek Media pada Siswa.....	62
Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Penyajian Materi pada Siswa.....	64
Gambar 5. Diagram Batang Penilaian Aspek Pengoperasian Media .....	67
Gambar 6. Media Voici La France .....	69
Gambar 7. Media Voici La France .....	70
Gambar 8. Media Voici La France .....	70
Gambar 9. Media Voici La France .....	71
Gambar 10. Media Voici La France .....	71
Gambar 11. Media Voici La France .....	72
Gambar 12. Media Voici La France .....	72
Gambar 13. Media Voici La France .....	73
Gambar 14. Media Voici La France .....	73
Gambar 15. Media Voici La France .....	74
Gambar 16. Media Voici La France .....	74
Gambar 17. Media Voici La France .....	75
Gambar 18. Media Voici La France .....	75
Gambar 19. Media Voici La France .....	76
Gambar 20. Media Voici La France .....	76
Gambar 21. Media Voici La France .....	77
Gambar 22. Media Voici La France .....	77
Gambar 23. Media Voici La France .....	78
Gambar 24. Media Voici La France .....	78
Gambar 25. Media Voici La France .....	79

Gambar 26. Media Voici La France .....	79
Gambar 27. Media Voici La France .....	80
Gambar 28. Media Voici La France .....	80
Gambar 29. Media Voici La France .....	81
Gambar 30. Media Voici La France .....	81
Gambar 31. Media Voici La France .....	82
Gambar 32. Media Voici La France .....	82
Gambar 33. Media Voici La France .....	83
Gambar 34. Kesalahan pada Pembagian <i>Sub Materi</i> .....	84
Gambar 35. Revisi pada Pembagian <i>Sub Materi</i> .....	84
Gambar 36. Kesalahan pada Provinsi <i>Lorraine</i> .....	85
Gambar 37. Revisi pada Provinsi <i>Lorraine</i> .....	86
Gambar 38. Kesalahan pada Provinsi <i>Basse Normandie</i> .....	87
Gambar 39. Kesalahan pada Provinsi <i>Bretagne</i> .....	87
Gambar 40. Kesalahan pada Provinsi <i>Pays de la Loire</i> .....	88
Gambar 41. Revisi pada Provinsi <i>Basse Normandie</i> .....	88
Gambar 42. Revisi pada Provinsi <i>Bretagne</i> .....	89
Gambar 43. Revisi pada Provinsi <i>Pays de la Loire</i> .....	89
Gambar 44. Kesalahan pada Provinsi <i>Provence Alpes</i> .....	90
Gambar 45. Kesalahan pada Provinsi <i>Corse</i> .....	91
Gambar 46. Kesalahan pada Provinsi <i>Languedoc</i> .....	91
Gambar 47. Revisi pada Provinsi <i>Provence Alpes</i> .....	92
Gambar 48. Revisi pada Provinsi <i>Corse</i> .....	92
Gambar 49. Revisi pada Provinsi <i>Languedoc</i> .....	93
Gambar 50. Kesalahan pada Provinsi <i>Aquitaine</i> .....	94
Gambar 51. Revisi pada Provinsi <i>Aquitaine</i> .....	94
Gambar 52. Kesalahan pada <i>Background</i> .....	95
Gambar 53. Revisi pada <i>Background</i> .....	96
Gambar 54. Kesalahan pada Menu <i>Vocabulaire</i> .....	97

Gambar 55. Revisi pada Menu <i>Vocabulaire</i> .....	98
Gambar 56. Revisi pada Menu <i>Vocabulaire 1</i> .....	98
Gambar 57. Revisi pada Menu <i>Vocabulaire 2</i> .....	99
Gambar 58. Revisi pada Menu <i>Grammaire</i> .....	100
Gambar 59. Revisi pada Menu <i>Grammaire</i> .....	101
Gambar 60. Kesalahan pada Provinsi <i>Limousin</i> .....	102
Gambar 61. Revisi pada Provinsi <i>Corse</i> .....	102
Gambar 62. Revisi pada Musik Pengiring.....	104



**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF  
PEMBELAJARAN COMPRÉHENSION ÉCRITE BAHASA PRANCIS  
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH***

Oleh:  
Yuli Priyanto Setyadi  
09204244008

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran game edukatif berbasis *Macromedia Flash* untuk pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis dengan tema *la vie familiale* dan *vive les vacances*, 2) mendeskripsikan validasi media game edukatif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, 3) mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap media game edukatif yang telah dikembangkan.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) untuk menghasilkan produk media game edukatif berbasis *Macromedia Flash*. Pengembangan game edukatif mencakup lima tahapan yaitu 1) analisis kebutuhan pembelajaran, 2) pembuatan desain, 3) pengembangan produk, 4) evaluasi produk, dan 5) uji coba produk. Media game edukatif divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari dosen bahasa Prancis UNY. Instrumen penilaian kualitas media berupa angket dilakukan oleh siswa kelas XI SMA N 3 Purwokerto. Data kualitas media game edukatif diperoleh melalui penghitungan rerata skor dengan model analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media game edukatif berbasis *Macromedia Flash* untuk pembelajaran *compréhension écrite* dengan tema *la vie familiale* dan *vive les vacances* untuk siswa kelas XI SMA. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) aspek kelayakan materi berdasarkan penilaian dari ahli materi berkategori sangat baik dengan rerata skor 4,27, 2) aspek kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media berkategori baik dengan rerata skor 3,52, 3) respon siswa terhadap aspek penyajian materi berkategori baik dengan rerata skor 3,50. Aspek media berkategori baik dengan rerata skor 3,78 sedangkan aspek pengoperasian media mendapat rerata skor 4,28 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media game edukatif berbasis *Macromedia Flash* yang telah dikembangkan dengan tema *la vie familiale* dan *vive les vacances* layak diaplikasikan dalam pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis siswa kelas XI SMA

**LE DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE JEU  
ÉDUCATIF BASÉ SUR LE *MACROMÉDIA FLASH* POUR  
L'APPRENTISSAGE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE AUX  
APPRENANTS DE LA CLASSE XI DE SMA N 3 PURWOKERTO**

Par:

Yuli Priyanto Setyadi  
09204244008

**EXTRAIT**

Cette recherche a pour but de: 1) développer un support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* pour l'apprentissage de *compréhension écrite* dont les thèmes sont *la vie familiale* et *vive les vacances*, 2) décrire la validité du support pédagogique de jeu éducatif créé selon le jugement de l'expert de matière et celui de l'expert de média, 3) décrire les réponses des apprenants auprès du support pédagogique de jeu éducatif créé.

Cette recherche est une recherche et développement (*Research and Development*) qui produit le support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash*. Cette recherche se réalise de cinq étapes, telles que 1) l'analyse des besoins pédagogiques; 2) la conception de *desain*; 3) le développement du support pédagogique; 4) l'évaluation du support pédagogique; et 5) la mise en terrain du support pédagogique. Ce support pédagogique de jeu éducatif a été validé par l'expert de matière et l'expert de média qui sont professeurs d'UNY. Les instruments pour évaluer la qualité du jeu éducatif sont les enquêtes qui contiennent les réponses des apprenants de la classe XI SMA N 3 Purwokerto. Les données acquises sur la qualité du jeu éducatif sont calculées en score moyen avec un modèle de l'analyse statistique descriptive.

Le résultat de cette recherche est un support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* dont les thèmes sont *la vie familiale* et *vive les vacances* créé pour l'apprentissage de *compréhension écrite* aux apprenants de la classe XI IPS 2 de SMA N 3 Purwokerto. Les résultats de cette recherche sont les suivants: 1) les aspects de l'admissibilité de matière sont catégorisés "excellent" dont le score moyen est 4,27; 2) les aspects de l'admissibilité de média sont classés "bien" dont le score moyen est 3,52; et 3) les réponses des apprenants sur les aspects de la présentation de matière ont obtenues la catégorie "bien" dont le score moyen est 3,50. La présentation de jeu éducatif est également catégorisée "bien" dont le score moyen est 3,78, tandis que l'aspect de l'opération de jeu éducatif a atteint le score moyen est 4,28 qui est inclus dans la catégorie "excellent". Basé sur ces résultats, il est conclu que ce support pédagogique de jeu éducatif dont les thèmes sont *la vie familiale* et *vive les vacances* peut être appliqué dans l'apprentissage de *compréhension écrite* aux apprenants de la classe XI de SMA.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan pendidikan di Indonesia ditandai dengan banyaknya instansi pendidikan yang menyertakan bahasa asing dalam materi pembelajaran. Terdapat beberapa bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) salah satunya ialah bahasa Prancis. Pembelajaran bahasa Prancis dalam instansi pendidikan dimasukkan dalam kategori pelajaran tambahan. Pelajaran bahasa Prancis diberikan meliputi empat aspek pokok keterampilan yaitu *expression orale* (berbicara), *expression écrite* (menulis), *compréhension orale* (mendengarkan) dan *compréhension écrite* (menyimak).

Menurut Tagliante (1994 : 35) *L'apprentissage est un processus actif... " qui se déroule à l'intérieur de l'individu et qui est susceptible d'être avant tout influencé par cet individu "*. Dapat diartikan Belajar adalah proses aktif, yang berlangsung dari dalam diri individu dan kemungkinan akan dipengaruhi oleh individu itu sendiri. Maka diperlukan usaha yang optimal sebagai pengajar guna mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dalam kegiatan pembelajaran. Mengajar merupakan penggabungan antara keterampilan seni dan ilmu. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya pengorganisasian materi pelajaran dalam tata urutan secara sistematis, namun juga alat pendukung pembelajaran sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh pembelajar. Seperti halnya dalam

kehidupan, alangkah lebih menarik jika dijalani dengan penuh variasi, begitu juga variasi dalam kegiatan belajar mengajar juga perlu dikembangkan. Variasi belajar mengajar merupakan suatu perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi pembelajar.

Berkembangnya variasi pembelajaran secara pesat menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran yang sangat bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak dikembangkan ialah penggunaan media pembelajaran berbasis komputerisasi. Teknologi komputer terkesan lebih menarik yang dimaksudkan dapat menarik pula antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan variasi pembelajaran ialah meningkatkan motivasi pembelajaran yang dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan kebosanan pembelajar.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran tersebut salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran game edukasi. Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tidak hanya dari satu sumber seperti guru atau dosen, tetapi memberikan kesempatan kepada subyek belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Didasari hal tersebut pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran game edukasi dalam pembelajaran sangatlah penting. Mengingat untuk mendapatkan respond dan minat pembelajar merupakan sesuatu yang sulit untuk mendapatkannya. Namun dalam praktiknya pengembangan game edukasi

belum secara optimal digunakan dalam pembelajaran dan masih terbatas. Dengan pengembangan media pembelajaran game edukasi dalam pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar mandiri, pencapaian prestasi sebagai salah satu tujuan pembelajaran akan lebih mudah.

Prestasi belajar siswa di sekolah sebagai salah satu tujuan pembelajaran sering didedikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang dan bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang banyak dijumpai dalam proses pembelajaran. Hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran yang berbasis konvensional.

Permasalahan ini timbul pada guru bahasa Prancis. Dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang meliputi empat aspek penting yaitu *expression orale* (berbicara), *expression écrite* (menulis), *compréhension orale* (mendengarkan) dan *compréhension écrite* (menyimak) merupakan tantangan tersendiri bagi seorang guru bahasa Prancis untuk melaksanakan keempat aspek tersebut. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi yang baik antara guru serta siswa. Mempelajari

bahasa Prancis tidak hanya mencakup tata bahasa Prancis dalam berkomunikasi, tetapi pembelajar juga dituntut mengenal budaya, sejarah serta kehidupan orang Prancis pada umumnya. Berawal dari mencintai budaya, sejarah serta kehidupan orang Prancis pada umumnya, membuat pembelajar lebih segan untuk mencintai dan ingin mempelajari bahasanya. Untuk itu penting adanya media yang dapat membantu siswa dalam penguasaan pengetahuan dan pemahaman mengenai bahasa Prancis. Dengan sumber belajar mandiri siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajarannya. Siswa dapat menemukan sendiri permasalahan dalam belajar dan belajar untuk menyelesaikan masalah. Namun media pembelajaran berbentuk CD pembelajaran masih belum optimal digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan pada kegiatan KKN di SMK N 1 Sewon Bantul proses pembelajaran bahasa Prancis basis pembelajaran masih bersifat konvensional. Sebagai contoh adalah metode latihan soal. Metode ini membuat siswa jenuh dan kurang memotivasi siswa untuk belajar. Kemudian setiap evaluasi terakhir pembelajaran siswa kurang mengetahui tentang materi yang telah diberikan. Untuk itu penting adanya media yang dapat membantu siswa dalam penguasaan pengetahuan dan pemahaman mengenai materi bahasa Prancis.

Berangkat dari hal tersebut pengembang merasa perlu untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa

Perancis. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajian yang menarik. Sedangkan *Macromedia Flash* merupakan aplikasi pendukung dalam pembuatan media pembelajaran game edukasi tersebut. Adapun produk akhir dari hasil penelitian ini adalah berupa aplikasi media pembelajaran game edukasi *compréhension écrite* bahasa Prancis yang berupa *Compact Disc* yang dimaksudkan akan lebih praktis dan dapat digunakan sewaktu-waktu dalam penggunaannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat di tarik garis besarnya sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kurang menarik bagi siswa.
2. Kemampuan dan keterampilan pendidik yang masih minim dalam melakukan variasi pembelajaran.
3. Keterbatasan sumber belajar berbentuk CD pembelajaran sebagai media pembelajaran yang tepat bagi siswa

## **C. Batasan Masalah**

Melalui indentifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan yang dibatasi hanya pada mengembangkan dan menguji kelayakan

media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* untuk pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Mengacu pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang tepat untuk mendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang tepat untuk mendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Melihat dari rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran *compréhension écrite* berbasis *Macromedia flash* yang tepat untuk mendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *compréhension écrite* berbasis *Macromedia flash* yang tepat untuk mendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis.



## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Praktis**

- a. Sebagai alat pendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis.
- b. Dihasilkannya sebuah produk berupa media pembelajaran yang dikemas dalam sebuah CD pembelajaran. siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.
- c. Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi *compréhension écrite* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Prancis.
- d. Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi atau multimedia, serta game edukasi *compréhension écrite* ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

### **2. Manfaat Teoritis**

- a. Bahan kajian atau referensi bagi mahasiswa dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian untuk penelitian lanjutan.
- b. Menambah kajian studi media pendidikan khususnya media pembelajaran bahasa Perancis.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terutama dalam bidang pengajaran, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat

media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2002:26), yang menyatakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

### **G. Produk Akhir**

1. Produk software game edukasi ini disimpan dalam bentuk CD dan hanya dapat dijalankan dengan perangkat komputer berupa CD-ROM (CD *read-only memory*) dan dapat disajikan melalui LCD (*liquid crystal display projector*).
2. Program software *Macromedia Flash* 8.0 dengan kapasitas 304 mb.
3. CD pembelajaran ini berisi tentang game edukasi pembelajaran bahasa Prancis pembelajaran *compréhension écrite* dengan materi *la vie familiale* dan *Vive les vacances*.
4. CD pembelajaran ini bisa digunakan untuk belajar mandiri siswa. Karena tetap bisa dijalankan walaupun dengan spesifikasi komputer yang rendah.
5. Produk ini memiliki komponen yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam memainkannya karena disertai :
  - a. Petunjuk penggunaan serta dilengkapi dengan *Vocabulaire, Gramaire*
  - b. Soal-soal kuis yang disertai video tentang Negara Prancis. Bahan menarik disertai gambar, animasi, audio, vidio, warna yang menarik dan kejelasan teks.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritik**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. *Meddèe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Sadiman dkk, 2014 : 6). Menurut Kusnawati dan Nuning (2008 : 46) Konsep teknologi pengajaran dapat dicari jejaknya sejak zaman Yunani Purba. Sekalipun batasan, konsep, model dan teorinya sudah tidak cocok dengan pengajaran masa kini, namun kondisi tersebut memunculkan konsep baru dalam bidang pengembangan teknologi pengajaran. Pengembangan teknologi pengajaran ini memungkinkan pengajar mendekati konsep dengan konkret melalui media (baca : perantara) kepada pembelajar. Maka muncullah media pengajaran.

Gagné (dalam Arsyad, 2002 : 4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, slide, gambar, televisi, dan komputer. Sedangkan menurut Sadiman, dkk (2002 : 7) media pembelajaran adalah bermacam peralatan yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui pengelihatn dan

pendengaran. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses penyampaian materi bahan ajar kepada siswa.

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan yang banyak terhadap pendidikan sekarang ini. Perkembangan teknologi pengajaran sekarang ini memungkinkan pengajar lebih dapat mendekati konsep dengan contoh konkret melalui media pembelajaran kepada pembelajar. Dari hal tersebut maka muncullah media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005 ; 3) media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi interaksi guru siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Adapun Azhar Arsyad (2002 : 15-16) mengungkapkan juga, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Menurut pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan. Dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan *stimulus* bagi pembelajar agar tujuan belajar tercapai dengan baik.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Gagné dan Briggs dalam Arsyad (2002 : 3) Secara implisit menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media pembelajaran anatra lain terdiri dari buku, *tape recorder*, film, gambar, grafik,

televisi, dan komputer. Media pembelajaran merupakan segala bentuk dapat berupa saluran, perantara, penghubung, bahan atau alat yang menyalurkan pesan.

Dengan memperhatikan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai perantara pesan dari komunikator menuju komunikan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran dan dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam media dalam kegiatan pendidikan.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat perantara atau fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2002 : 15-16) media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Sadiman dkk (2014 : 17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera sebagaimana berikut ini.
  - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.

- b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik karena media pendidikan berguna untuk :
- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan

bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- a. Memberikan perangsang yang sama.
- b. Mempersamakan pengalaman.
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Brown (1983 : 7) menyatakan bahwa *“education media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning.”* Semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut ;

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Media pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan anak didik dapat belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

### **c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa pendapat yang menjelaskan tentang kriteria kualitas media interaktif. Pendapat yang pertama diungkapkan oleh Walker & Hess melalui Azhar Arsyad, (2010: 175-176), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus melihat kriteria berikut;

1. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat member dampak bagi siswa, dan dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran.
3. Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknik lain yang lebih spesifik.

Kusnawati dan Nuning (2008 : 48) mengungkapkan bahwa pemilihan dan penggunaan media harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut;

1. Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.



Apabila tujuan pembelajaran adalah untuk mengenali bunyi-bunyi ujaran bahasa asing, maka media audio yang cocok digunakan.

2. Biaya.

Media muncul sebagai pendekat pembelajaran dengan alam nyata, namun faktor biaya tidak boleh diabaikan. Pilih biaya yang rasional, sehingga pembelajaran justru akan terpacu untuk mengembangkan pengetahuannya.

3. Ketepatangunaan.

Sesuai dengan fungsi media yang bertujuan untuk membantu pemahaman dan mendatkan pembelajaran pada alam nyata, maka penggunaan media harus memperhatikan aspek ini.

4. Keadaan pembelajar.

Faktor kesiapan pembelajar, heterogenitas pembelajar harus diperhatikan sebelum mempertimbangkan untuk menggunakan suatu media.

5. Ketersediaan media.

Hal ini berhubungan dengan sumber belajar dan jenis pengadaan media. Terdapat media yang tinggal dinikmati, dipakai, namun juga ada media yang harus dibuat dan disediakan.

6. Kualitas media.

Kualitas media perlu dilihat sebelum mempergunakan di kelas. Hal ini ada hubungannya dengan pengelolaan kelas, khususnya kesiapan pengajar dalam menyelenggarakan kelas.

#### **d. Media Berbasis *Macromedia Flash***

##### **1. Pengertian Media Berbasis *Macromedia Flash*.**

*Macromedia Flash* merupakan software multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System* (Sunyoto, 2010 : 1) Sedangkan menurut Fransiska (2009 : 1) *Macromedia Flash 8* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya. Pada awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis *internet* (online). Namun pada perkembangannya banyak juga digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis *non internet* (offline). *Flash* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

Secara default, *Flash* menampilkan *Start Page* disaat memulai membuka aplikasi tersebut, pengguna diberikan pilihan untuk mengedit *project*, membuat dokumen *Flash/file ActionScript* atau membuat dokumen baru dari *template* yang sudah ada. Tampilan *Interface Development Environment* (IDE) *Macromedia Flash* sebagai berikut (Sunyoto, 2010 : 2-7).

##### **1. Tools Panel**

*Tools Panel* pada IDE terletak di sebelah kiri, berisi alat untuk menggambar objek yang berbentuk vector.

##### **2. Properties Panel**

*Properties Panel* menyediakan bentuk opsi dari item yang terseleksi di Stage atau tool yang terseleksi.

### 3. Timeline

*Timeline* dalam Flash merupakan navigasi utama. Timeline mampu menambahkan isi dan mengubah dalam bentuk visual.

### 4. Library Panel

*Library Panel* digunakan untuk mengorganisasikan komponen-komponen (*library-library*) yang digunakan untuk membangun aplikasi.

### 5. Action Panel

*Action Panel* digunakan untuk menuliskan *ActionScript* dalam file Flash.

### 6. Toolbar Action Panel

*Action Panel* dan *Script Window Toolbar* berfungsi untuk membantu mengelola *ActionScript*.

## 2. Kelebihan Macromedia Flash

Menurut Fransiska (2009 : 1) Kelebihan dan kemampuan *Adobe Flash/Macromedia Flash* secara umum yaitu :

- a. Merupakan teknologi *animasi web* yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- b. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- c. Kebutuhan *Hardware* yang tidak tinggi.

- d. Dapat membuat *website*, *CD interaktif*, *animasi web*, *animasi* kartun, kartun elektronik, iklan TV, banner di *web*, presentasi, membuat permainan (game), aplikasi *web* dan *handphone*.
- e. Dapat ditampilkan di banyak media seperti *web*, CD-ROM, VCD, DVD, televisi, *handphone* dan PDA.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Software AdobeFlash atau *Macromedia Flash* merupakan software yang baik untuk membuat multimedia pembelajaran karena memiliki banyak keunggulan, selain mudah dioperasikan ukuran filenya tidak terlalu besar serta dapat dioperasikan dengan spesifikasi komputer yang rendah.

## **2. Game Edukasi**

Banyak hal yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, selain media-media yang memiliki fungsi pedagogi, permainan pun dapat dijadikan media pengajaran yang efektif (Kulsum, 2008 : 20). Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dibandingkan dengan menggunakan metode edukasi konvensional. Game dianggap berhasil dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain. Hal tersebut sejalan dengan Davies (Tedjasaputra, 2001 : 17) yang menyatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan peserta didik dalam proses instruksional, karena permainan mampu memotivasi peserta didik secara aktif. Game edukasi menuntut pemain untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Permainan di desain untuk

mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga pemain secara tidak langsung terdorong untuk memperoleh esensi dan ilmu yang dapat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran game edukasi sejalan dengan pendapat Susanto (2009 : 20) yang mengemukakan bahwa dengan games kelas menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat, dan peserta didik akan menjadi percaya diri pro-aktif mengikuti pelajaran. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan game adalah suatu cara belajar yang di dalamnya terjadi proses penganalisaan dilakukan perseorangan atau sejumlah pemain yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Game bukan hanya tentang kesenangan tetapi terjadi proses pembelajaran di dalam prosesnya. Di dalam permainan game edukasi menuntut pemain untuk memperoleh esensi dan ilmu untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

### **3. Keterampilan Membaca (*Compréhension Écrite*)**

#### **a. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan aktifitas berbahasa yang bersifat reseptif kedua setelah menyimak. Menurut Tarigan (2009 : 7 ) juga menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Sedangkan menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009 : 245) keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang sangat

unik serta berperan penting bagi pengembangan pengetahuan dan alat komunikasi bagi manusia. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca sangat penting karena presentase transfer ilmu pengetahuan dilakukan melalui membaca guna memperoleh pesan dari media kata atau bahasa tulis.

Selain itu Tarigan (2009 : 10) menyatakan bahwa membaca merupakan keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan – keterampilan yang lebih kecil. Dapat disimpulkan bahwa membaca adalah cara seseorang untuk mencari informasi dari penulis melalui media tulis yang didalamnya mencakup serangkaian keterampilan yang lebih kecil.

#### **b. Tujuan Membaca**

Menurut Veltcheft (2003 : 61) "*Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire.*" siswa dapat memahami teks singkat dan sangat sederhana, kalimat demi kalimat, yang terkait dengan materi kata benda kata-kata familiar dan ekspresi dasar dan mencatat hal-hal penting dan perlu dikaitkan satu sama lain. Tujuan utama dari kegiatan membaca adalah untuk memperoleh informasi dari suatu bacaan baik itu mencakup isi ataupun memahami makna yang terdapat dalam suatu bacaan ( Tarigan, 2009 : 9). Secara terperinci, Anderson dalam Tarigan (2009 : 9-11) mengemukakan tujuan membaca adalah untuk; (a) memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta, (b)

memperoleh ide-ide utama, (c) mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita, (d) untuk menyimpulkan, membaca referensi, mengelompokan, dan mengklasifikasikan, (f) menilai dan mengevaluasi, (g) memperbandingkan atau mempertentangkan.

Tanggapan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama membaca adalah siswa dapat memahami teks singkat sederhana guna memperoleh informasi dan makna dari suatu bacaan, didalam membaca juga dapat memperoleh ide-ide utama, mengetahui urutan cerita, memperoleh fakta, menyimpulkan referensi, menilai dan mengevaluasi yang dapat sebagai perbandingan dari informasi lain yang didapat.

### **c. Jenis-jenis Membaca**

Menurut Tarigan (2009 : 23) membaca pada umumnya dibagi menjadi dua jenis, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Hal tersebut ditinjau dari segi terdengar dan tidakny suara waktu membaca antara lain.

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

Untuk menghasilkan tujuan maksimal guru harus mampu memilih jenis membaca yang akan digunakan dengan tepat dalam pembelajaran membaca dengan menyesuaikan pencapaian suatu pembelajaran.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan antara lain oleh Mohammad Fahrurrozi pada tahun 2009 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran *compréhension écrite* Bahasa Jerman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi ahli materi mata pelajaran bahasa Jerman menunjukkan kualitas product sangat baik pada aspek kebenaran konsep dan nilai rerata 4,5 dalam skala 1-5. Kualitas sangat baik pada aspek materi dan nilai rerata 4,5 dan kualitas baik pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rerata 4.18. Hasil evaluasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa kualitas produk sangat baik pada aspek tampilan dengan nilai rerata 4,3, kualitas sangat baik pada aspek pemrograman dengan nilai rerata 4.1. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa product memiliki kualitas baik pada aspek motivasi dan nilai rerata 4,01. Penelitian ini menyimpulkan bahwa product pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan mempunyai kualitas baik secara keseluruhan dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Jerman siswa SMA kelas XI semester gasal.

Penelitian relevan yang pernah dilakukan pula oleh Ghea Putri Fatma Dewi pada tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan *game* edukasi “Pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis *Macromedia Flash*” adalah penilaian kelayakan ahli media terdapat pada rata-rata 4.32 dalam skala 1-5 pada kategori sangat layak. Penilaian kelayakan ahli materi pada rata-rata 4.59



pada skala 1-5 kategori sangat layak. hasil uji responden siswa yang mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.12 yaitu pada kategori baik, pada aspek kemenarikan mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.04 yaitu pada kategori baik, pada aspek kemudahan mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.05 yaitu pada kategori baik, dan pada aspek kemanfaatan mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.07 yaitu pada kategori baik, serta rata-rata keseluruhan dari ke empat aspek mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 3.07 yaitu pada kategori baik. Dengan demikian game edukasi animal pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris untuk kelas IV SD ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

### **C. Kerangka Berfikir**

Melihat dari observasi yang pernah dilakukan pada kegiatan KKN di SMK N 1 Sewon, Bantul. Kemampuan penguasaan *compréhension écrite* yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah. Penggunaan bahasa yang kurang tepat, kecenderungan peserta didik yang malu berekspresi dan logat bahasa yang terkesan masih menyamai bahasa Indonesia. Sesuai dengan yang ditemukan dalam dalam kerja lapangan, penggunaan media pembelajaran yang masih kurang difungsikan secara maksimal seperti proyektor yang jarang terpakai serta metode yang disampaikan pengajar yang konvensional. Hal tersebut berimbas pada motivasi peserta didik yang kurang.

Dari beberapa hal yang ditemukan tersebut menggugah peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari bahasa Prancis secara mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran game edukasi ini dibuat melalui berbagai tahapan yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pembuatan, uji ahli, revisi, uji kelayakan dan publikasi.

Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi materi dasar-dasar *game* edukasi *compréhension écrite* bahasa Prancis sesuai dengan kurikulum yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Macromedia Flash*. Tahap perancangan meliputi pembuatan diagram menu, penempatan tampilan dan perancangan soal yang sesuai dengan materi. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian di implementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat berupa media pembelajaran *game* edukasi *compréhension écrite* bahasa Prancis.

Selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Apabila mendapat saran untuk melakukan perubahan maka produk ini akan di revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Apabila sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi maka setelah itu barulah media pembelajaran ini akan di uji cobakan kepada calon pengguna. Apabila dari hasil uji coba produk tersebut memenuhi kriteria kelayakan maka produk tersebut akan di publikasikan.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

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

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* untuk mendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* untuk mendukung pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis?

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*). Menurut Sugiyono (2010:407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat berupa materi ajar, media, instrument, evaluasi, atau modul pembelajaran. Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *R&D* adalah model penelitian yang menghasilkan suatu produk melalui tahapan tertentu kemudian selanjutnya divalidasi oleh para ahli.

Pada dasarnya prosedur penelitian dan pengembangan dibagi menjadi dua tujuan utama yaitu (1) mengembangkan produk dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan utama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (Sugiyono, 2010: 407). Analisis kebutuhan merupakan studi atau penelitian awal untuk mencari temuan-temuan penelitian yang terkait dengan produk yang dikembangkan.

## **B. Desain Penelitian**

Sugiyono (2010 : 407) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Dilihat dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berupa pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah Media Pembelajaran Bahasa Prancis yang berbasis *Macromedia Flash* dan akan divalidasikan untuk menguji kualitas produk tersebut.

## **C. Prosedur Pengembangan Media**

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi oleh Borg & Gail dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 64-67). Langkah-langkah tersebut sebagai berikut :

1. Pendahuluan, meliputi tahap :
  - a. Menentukan mata pelajaran.
  - b. Melakukan identifikasi kebutuhan.
  - c. Menentukan materi mata pelajaran.

2. Pengembangan desain pelajaran meliputi :
  - a. Menentukan tujuan pembelajaran.
  - b. Melakukan analisis pembelajaran.
  - c. Menetapkan evaluasi.
3. Mengembangkan software multimedia pembelajaran meliputi :
  - a. Pembuatan *flow chart view* dan penulisan naskah.
  - b. Pengumpulan bahan-bahan.
  - c. Proses pembuatan produk.
4. Evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan :
  - a. Ahli materi dan ahli media.
  - b. Siswa SMA N 3 Purwokerto yang sudah mendapatkan pembelajaran materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances*
5. Hasil akhir berupa CD pembelajaran Game Edukasi *compréhension écrite* Bahasa Prancis dengan materi pokok *La vie familiale* dan *Vive les vacances*

#### **D. Evaluasi Produk Media**

Penilaian produk pada penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Desain deskriptif ini untuk menjelaskan penilaian kualitas dan kelayakan media pembelajaran dari para ahli materi dan ahli media dan tanggapan siswa sebagai pengguna.

## **1. Desain Evaluasi Produk**

Evaluasi produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media game edukasi.

Desain penilaian produk media pembelajaran ada dua tahap, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap 1 adalah penilaian saran dan masukan dari ahli materi dan media.
- b. Tahap 2 adalah penilaian saran dan masukan dari siswa sebagai pengguna

## **2. Subjek Uji Coba**

Siswa SMA N 3 Purwokerto pada tahap evaluasi yang terdiri dari siswa pada kelas XI yang sudah pernah diajarkan materi tentang *La vie familiale* dan *Vive les vacances* yang diusulkan oleh guru bahasa Prancis di SMA tersebut.

## **3. Jenis Data**

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data kuantitatif yang diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas media game edukasi yang dikembangkan terdiri dari; kualitas media, kualitas penyajian materi dan kualitas pengoperasian media.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data ialah menggunakan kuesioner. Instrumen berupa kuesioner yang disusun dengan maksud mengevaluasi media pembelajaran Game Edukasi yang dikembangkan dan dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa terkait dengan kritik atau saran yang bermanfaat bagi perbaikan kualitas produk. Menurut Walker dan Haes dalam Arsyad (2002 : 175-176) menyatakan bahwa instrument penilaian kualitas sarana tersebut bersumber pada kriteria dalam menilai perangkat lunak sarana yang berdasarkan pada kualitas.

Dalam pengumpulan data terdapat instrument pengumpulan data antara lain sebagai berikut :

### **1. Instrumen Penelitian Media**

#### **a. Ahli Materi**

Instrumen penilaian kualitas media dilakukan oleh ahli materi Dra. Siti Sumiyati, M. Pd dalam bentuk angket yang dijabarkan sebagai berikut.



**Table 1. Kisi-kisi penilaian media oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar						
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar						
3.	Petunjuk belajar						
4.	Penggunaan bahasa						
5.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa						
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal						
7.	Kemenarikan penyajian materi						
8.	Penguatan positif terhadap jawaban benar dan salah						
9.	Materi bermanfaat						
10.	Tingkat kesulitan soal						
11.	Kebenaran dan kekinian materi						
12.	Ketercernaan materi dengan pemahaman logis						
13.	Kualitas umpan balik						
14.	Kejelasan materi						
15.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa						
16.	Penyajian materi yang runtut						
17.	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar						
18.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri						

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti adaptasi menurut Nur (2014 : 33) pada butir nomer 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 17 dan 18. Sedangkan kisi-kisi

instrument penelitian pada butir nomer 6, 8, 10, 13, dan 14 adaptasi menurut Ridwan (2011: 48).

**b. Ahli Media**

Instrumen penilaian kualitas media oleh ahli media Drs. Rohali, M. Hum adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam angket ahli media berikut.

**Table 2.Kisi-kisi validasi kualitas media oleh Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>						
2.	Keserasian warna tulisan						
3.	Ketepatan pemilihan music						
4.	Kemenarikan animasi						
5.	Kejelasan audio						
6.	Penempatan tombol						
7.	Ketepatan <i>Layout</i>						
8.	Konsistensi tombol						
9.	Ketepatan ukuran tombol						
10.	Ketepatan jenis huruf						
11.	Ketepatan ukuran huruf						
12.	Kejelasan gambar.						
13.	Ketepatan penggunaan gambar						
14.	Kemudahan berinteraksi dengan media						
15.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa						
16.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media						
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan						

Kisi-kisi instrumen penelitian ini peneliti adaptasi menurut Nur (2014 : 34-35) pada butir nomer 1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 15, dan 16. Sedangkan kisi-kisi instrument penelitian pada butir nomer 2, 3, 5, 11, 12, 14, dan 17 adaptasi menurut Ridwan (2011: 48).

**c. Tanggapan siswa**

Dalam pendapat siswa terdapat 3 instrumen, yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek pengoperasian media. Instrument-instrument tersebut sebagai berikut.

**Table 3. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam aspek media**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi.						
2.	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal						
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar						
4.	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi						
5.	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami						

**Table 4. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam aspek penyajian materi.**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah						
2.	Kemudahan sajian untuk diikuti						
3.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi						
4.	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami						
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi						

**Table 5. Kisi-kisi penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam aspek pengoperasian media.**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran						
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas						
3.	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.						
4.	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca						
5.	Komposisi dan kombinasi warna						
6.	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah						
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain						
8.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa						

Kisi-kisi instrumen penilaian tanggapan siswa pada aspek penyajian media, aspek media dan aspek pengoperasian media peneliti adaptasi menurut Nur (2014 : 36-38).

## F. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain.

1. Mengumpulkan data kasar
2. Pemberian skor
3. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2005: 53-54) pada tabel berikut.

**Table 6. Kriteria Penilaian**

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A.	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
B.	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C.	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D.	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E.	Sangat kurang	$X < X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Ketentuan :

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor

Simpangan baku skor ideal :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Proses Pembuatan Aplikasi *Macromedia Flash***

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi oleh Borg & Gail dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 64-67). Langkah-langkah tersebut sebagai berikut :

##### a. Pendahuluan, meliputi tahap :

###### 1. Menentukan mata pembelajaran.

Diawali dengan menentukan mata pelajaran yang akan disajikan dalam aplikasi game edukasi tersebut yaitu pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis.

###### 2. Melakukan identifikasi kebutuhan.

Sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi ini ialah untuk responden yaitu siswa SMA kelas XI.

###### 3. Menentukan materi mata pelajaran.

Setelah identifikasi kebutuhan diketahui yaitu untuk siswa SMA kelas XI yang pelajarannya meliputi materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances*

##### b. Pengembangan desain pelajaran meliputi :

###### 1. Menentukan tujuan pembelajaran.



Tujuan dikembangkannya aplikasi ini adalah untuk menambah pengetahuan siswa tentang pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis. Peneliti tidak hanya menyajikan game edukasi saja melainkan juga berbagai informasi tentang Negara Prancis juga disajikan dalam bentuk video dalam aplikasi ini.

2. Melakukan analisis pembelajaran.

Analisis pembelajaran ditentukan pada materi yang sedang diajarkan di sekolah yang disamakan dengan target waktu penyelesaian aplikasi tersebut.

3. Menetapkan evaluasi.

Game edukasi ini berisi tentang kuis pembelajaran bahasa Prancis yang didalamnya peneliti menyajikan kolom pertanyaan yang memudahkan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan serta memiliki penguatan positif terhadap jawaban yang salah maupun jawaban yang benar.

c. Mengembangkan software multimedia pembelajaran meliputi dua tahap berikut.

1. Pembuatan *flowchart view* dan penulisan naskah.

2. Pengumpulan bahan-bahan.

Berbagai bahan-bahan yang dipersiapkan untuk menunjang aplikasi ini antara lain naskah soal, gambar pendukung aplikasi berupa gambar yang

berbasis *vector* dan *non vector*, *video* pendukung yang bersumber pada *YouTube*.

3. Proses pembuatan produk.

Dalam proses pembuatan media pembelajaran ini peneliti menggunakan aplikasi MacromediaFlash sebagai aplikasi master untuk pembuatan sebuah aplikasi baru. Setelah seluruh bahan yang dibutuhkan telah tersedia selanjutnya proses pembuatan produk diawali dengan pembuatan timeline terlebih dahulu sebagai background dalam aplikasi ini. Peneliti memilih tema Peta Harta Karun dikarenakan Prancis memiliki filosofi sejarah yang hebat di masa lalunya yang peninggalannya masih terjaga sampai sekarang serta diharapkan dapat membuat rasa penasaran bagi orang yang memainkannya. Sebagai sentuhan animasi peneliti memilih karakter “Emile” yang terdapat dalam film “*Un monstre à Paris*”, Emile merupakan sosok yang mempunyai karakter yang cerdas dan cermat dalam pemikirannya.

d. Evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan ahli materi, ahli media dan siswa.

1. Ahli materi dan ahli media.

Ahli materi dan ahli media diperuntukan untuk mengevaluasi kelayakan media/produk game edukasi *compréhension écrite* ini. Komentar masukan dan saran dari ahli materi dan media tersebut sangat dibutuhkan dalam

proses pengembangan media tersebut. Ahli materi dievaluasi oleh Dra. Siti Sumiyati. M. Pd dan ahli media dievaluasi oleh Drs. Rohali. M.Hum.

## 2. Siswa

Sebagai respondennya ialah siswa SMA N 3 Purwokerto kelas XI IPS 2 yang sudah mendapatkan pembelajaran materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances*.

- e. Hasil akhir berupa CD pembelajaran Game Edukasi *compréhension écrite* Bahasa Prancis yang berjudul *Voici La France* dengan materi pokok *La vie familiale* dan *Vive les vacances*.

## 2. Validasi Kualitas Media Oleh Dosen Ahli Materi dan Media

### a. Data Validasi Kualitas Materi

Ahli Materi yang menjadi validator dalam penelitian ini memiliki persyaratan sebagai berikut, yaitu: Dosen Bahasa Prancis, Memiliki kompetensi dalam materi dibidang media pembelajaran khususnya mengenal aplikasi *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal multimedia pembelajaran disertai dengan lembar kuesioner untuk ahli materi yang berisi aspek kualitas materi pembelajaran dan isi. Ahli materi memberikan penilaian baik tertulis maupun lisan. Hasil evaluasi berupa nilai yang didalamnya terdapat aspek kualitas materi pembelajaran dan isi dengan menggunakan skala Likert satu

sampai lima, sedangkan untuk aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi berupa komentar dan saran perbaikan.

Tahap I kuesioner dan CD pembelajaran di evaluasi pada tanggal 28 Maret 2015 dengan sebelumnya memberikan produk CD pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kualitas media pada aspek materi dengan rerata 4,27 termasuk kriteria “sangat baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

**Table 7. Validasi Kualitas Media Oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√	
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					√	
3.	Petunjuk belajar				√		
4.	Penggunaan bahasa					√	
5.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					√	
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				√		
7.	Kememaran penyajian materi				√		
8.	Penguatan positif terhadap jawaban benar dan salah				√		
9.	Materi bermanfaat				√		
10.	Tingkat kesulitan soal				√		
11.	Kebenaran dan kekinian materi				√		
12.	Ketercernaan materi dengan pemahaman logis				√		
13.	Kualitas umpan balik				√		
14.	Kejelasan materi					√	
15.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa				√		
16.	Penyajian materi yang runtut				√		
17.	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar				√		
18.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri				√		
<b>Jumlah</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>52</b>	<b>25</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>77</b>					
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,27</b>					

Kriteria akhir dari aspek kualitas media oleh ahli materi di atas diperoleh dari hasil konversi data dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima seperti yang tercantum pada tabel 1 BAB III sebagai berikut.

Ketentuan :

Rerata skor ideal (  $X_i$  ) :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

Berdasarkan rumusan konversi di atas, untuk mengubah data-data kuantitatif yang didapat menjadi data kuantitatif diterapkan konversi sebagai berikut.

Diketahui : skor maksimal = 5, skor minimal = 1

$X_i = \frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$X_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$

$S_{bi} = \frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

Dari hasil di atas dapat diketahui interval skor kriteria :

Sangat baik =  $X > X_i + 1,8S_{bi}$   
=  $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$   
=  $X > 3 + 1,21$   
=  $X > 4,21$

Baik	=	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$
	=	$3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21$
	=	$3 + 0,40 < X \leq 4,21$
	=	$3,40 < X \leq 4,21$
Cukup baik	=	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$
	=	$3 + 0,40 < X \leq 3,40$
	=	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang baik	=	$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi}$
	=	$3 - 1,21 < X \leq 2,60$
	=	$1,79 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang	=	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$
	=	$X \leq 1,79$

Berdasarkan perhitungan di atas maka konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala satu sampai dengan lima dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel 8 berikut ini yang akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek kriteria penilaian dengan skala lima.

**Table 8. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif**

<b>Kriteria</b>	<b>Interval Skor</b>
Sangat baik	$X > 4,21$
Baik	$3,40 < X \leq 4,21$
Cukup	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang	$1,79 < X \leq 2,60$
Sangat kurang	$X \leq 1,79$

Saran dari ahli materi diperlukan untuk perbaikan kualitas media pembelajaran game edukasi yang sedang dikembangkan. Berikut ini adalah saran dari ahli materi dijelaskan dalam tabel 9 berikut.

**Table 9. Kesimpulan dan Saran Ahli Materi**

<b>No</b>	<b>Kesimpulan dan Saran</b>
1.	Produk dapat digunakan sebagai sumber belajar bahasa Prancis
2.	Cermati kembali layoutnya.

**b. Data Validasi Kualitas Media**

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini memiliki persyaratan atau kriteria sebagai berikut, yaitu : memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran, pernah mengajar tentang teknologi pembelajaran.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal multimedia pembelajaran disertai dengan lembar kuesioner untuk ahli media yang berisi aspek kualitas media. Ahli media memberikan penilaian baik tertulis maupun lisan. Selanjutnya ahli media melakukan penilaian, selain itu ahli media juga



memberikan masukan berupa saran dan kritik yang berguna untuk mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut.

Produk dan kuesioner diberikan pada tanggal 28 Maret 2015 Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek kualitas media dengan rerata skor 3.52 termasuk kriteria “baik”, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10.

**Table 10. Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>			√			
2.	Keserasian warna tulisan				√		
3.	Ketepatan pemilihan music				√		
4.	Kemenerikan animasi				√		
5.	Kejelasan audio				√		
6.	Penempatan tombol			√			
7.	Ketepatan <i>Layout</i>			√			
8.	Konsistensi tombol				√		
9.	Ketepatan ukuran tombol				√		
10.	Ketepatan jenis huruf				√		
11.	Ketepatan ukuran huruf				√		
12.	Kejelasan gambar.			√			
13.	Ketepatan penggunaan gambar			√			
14.	Kemudahan berinteraksi dengan media			√			
15.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			√			
16.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media			√			
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan				√		
	<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>36</b>		
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>60</b>					
	<b>Rerata Skor</b>	<b>3.52</b>					

Saran dari ahli media diperlukan untuk perbaikan kualitas media pembelajaran game edukasi yang sedang dikembangkan. Berikut ini adalah saran dari ahli media dijelaskan dalam tabel 11 berikut.

**Table 11. Kesimpulan dan Saran Ahli Media**

No	Kesimpulan dan Saran
1.	Tidak Ada
2.	Tidak Ada

### **3. Data Validasi Siswa SMA N 3 Purwokerto**

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian produk diujicobakan kepada siswa. Data yang diperoleh dari evaluasi ini merupakan data mengenai kualitas media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* yang meliputi aspek media, aspek penyajian materi dan aspek pengoperasian media. Dari data ini dapat diketahui penilaian siswa terhadap kualitas produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* yang sedang dikembangkan. Selain itu juga diperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan sebagai bahan revisi produk media game edukasi.

#### **a. Aspek Media**

Dalam evaluasi media tersebut diikuti oleh 26 siswa kelas XI IPS 2 dengan berbagai karakteristik yaitu yang mencakup siswa berprestasi baik, sedang dan rendah, serta terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran ini pada aspek media yang terdiri dari 5 item menunjukkan kualitas “baik” dengan rerata skor 3,78. Berikut ini adalah kuesioner penilaian tanggapan siswa pada aspek media yang dijelaskan pada tabel 12 berikut ini.

**Table 12. Penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam Aspek Media**

No	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi.	3.46	Baik
2.	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal	3.85	Baik
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar	4.12	Baik
4.	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi	3.58	Baik
5.	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami	3.92	Baik
<b>Jumlah Rerata Skor</b>		<b>18.93</b>	<b>Baik</b>
<b>Rerata</b>		<b>3.78</b>	

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan siswa terhadap aspek media pembelajaran game edukasi bahasa Prancis. Dalam evaluasi media tersebut diikuti oleh 26 siswa kelas XI IPS 2.

**Table 13. Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Media**

No.	Siswa	Item					Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5		
1	Ainul F	4	4	5	3	5	21	4.2
2	Amar M	3	3	4	3	4	17	3.4
3	Ari Indah L	4	4	3	4	4	19	3.8
4	Azhari Rehza R	3	4	4	3	4	18	3.6
5	Birulia L	4	5	4	4	3	20	4
6	Chotib B	3	3	5	3	4	18	3.6
7	Elmi Z	3	3	4	4	4	18	3.6
8	Eranio G	4	4	5	3	5	21	4.2
9	Fatedy A	4	4	5	4	5	22	4.4
10	Ika S	3	4	5	4	3	19	3.8
11	Inanda C	3	4	5	3	4	19	3.8
12	Ira Irawati	3	5	3	3	3	17	3.4
13	Irma S	4	4	5	4	5	22	4.4
14	Kevin P	3	4	4	4	3	18	3.6
15	Kurniawati K	3	3	4	3	4	17	3.4
16	Langgeng B	3	3	3	4	3	16	3.2
17	Nabila P	4	4	4	3	4	19	3.8
18	Nurvita E	3	4	3	4	4	18	3.6
19	Regita A	4	3	5	4	5	21	4.2
20	Rizka Ima T	3	5	3	3	3	17	3.4
21	Rizky K	3	3	4	4	5	19	3.8
22	Salsabila F	4	5	5	4	3	21	4.2
23	Santiko A	4	5	3	4	3	19	3.8
24	Vania R	4	3	4	4	4	19	3.8
25	Wahyu A	4	4	5	3	5	21	4.2
26	Yeda Alva S	3	3	3	4	3	16	3.2
<b>Jumlah</b>		90	100	107	93	102	492	98.4
<b>Rerata</b>		3.46	3.85	4.12	3.58	3.92	18.92	3.78

### b. Aspek Penyajian Materi

Penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran ini pada aspek penyajian media yang terdiri dari 5 item menunjukkan kualitas “baik” dengan rerata skor 3,50 Berikut ini adalah kuesioner penilaian tanggapan siswa pada aspek penyajian materi yang dijelaskan pada tabel 14 berikut ini..

**Table 14. Penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam Aspek Penyajian Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah	3.50	Baik
2.	Kemudahan sajian untuk diikuti	3.92	Baik
3.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	3.04	Cukup Baik
4.	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami	3.35	Baik
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	3.73	Baik
<b>Jumlah Rerata Skor</b>		<b>17.54</b>	<b>Baik</b>
<b>Rerata</b>		<b>3.50</b>	

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan siswa terhadap aspek penyajian materi pembelajaran game edukasi bahasa Prancis. Dalam evaluasi media tersebut diikuti oleh 26 siswa kelas XI IPS 2.

**Table 15. Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Materi**

No.	Siswa	Item					Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5		
1	Ainul F	4	3	3	4	4	18	3.6
2	Amar M	2	2	3	3	4	14	2.8
3	Ari Indah L	4	4	4	4	4	20	4
4	Azhari Rehza R	4	3	2	3	4	16	3.2
5	Birulia L	4	4	4	4	5	21	4.2
6	Chotib B	4	5	4	4	4	21	4.2
7	Elmi Z	4	4	3	3	3	17	3.4
8	Eranio G	4	5	3	3	4	19	3.8
9	Fatedy A	4	4	2	3	4	17	3.4
10	Ika S	4	4	2	2	3	15	3
11	Inanda C	3	3	2	3	4	15	3
12	Ira Irawati	2	5	2	3	4	16	3.2
13	Irma S	4	4	4	5	5	22	4.4
14	Kevin P	3	3	3	3	4	16	3.2
15	Kurniawati K	3	4	4	3	3	17	3.4
16	Langgeng B	4	4	3	4	4	19	3.8
17	Nabila P	4	5	3	3	4	19	3.8
18	Nurvita E	3	4	3	3	3	16	3.2
19	Regita A	5	5	4	4	4	22	4.4
20	Rizka Ima T	2	3	2	3	3	13	2.6
21	Rizky K	2	3	3	3	3	14	2.8
22	Salsabila F	3	4	3	3	3	16	3.2
23	Santiko A	3	5	4	3	3	18	3.6
24	Vania R	4	3	3	4	4	18	3.6
25	Wahyu A	5	5	3	3	4	20	4
26	Yeda Alva S	3	4	3	4	3	17	3.4
<b>Jumlah</b>		91	102	79	87	97	456	91.2
<b>Rerata</b>		3.50	3.92	3.04	3.35	3.73	17.54	3.51

### **c. Aspek Pengoperasian Media**

Penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran ini pada aspek pengoperasian media yang terdiri dari 8 item menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan rerata skor 4,28. Berikut ini adalah kuesioner penilaian tanggapan siswa pada aspek pengoperasian media yang dijelaskan pada tabel 16 berikut ini.



**Table 16. Penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam Aspek Pengoperasian Media**

No	Aspek yang Dinilai	Rerata	Kriteria
1.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran	4.31	Sangat Baik
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas	4.69	Sangat Baik
3.	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.	4.62	Sangat Baik
4.	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	4.08	Baik
5.	Komposisi dan kombinasi warna	4.35	Sangat Baik
6.	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah	4.23	Sangat Baik
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain	3.88	Baik
8.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa	4.15	Baik
<b>Jumlah Rerata Skor</b>		<b>34.31</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata</b>		<b>4.28</b>	

Berikut ini adalah hasil penilaian tanggapan siswa terhadap aspek pengoperasian media pembelajaran game edukasi bahasa Prancis. Dalam evaluasi media tersebut diikuti oleh 26 siswa kelas XI IPS 2.

**Table 17. Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media**

N o.	Siswa	Item								Jmlh	Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Ainul F	5	5	5	5	5	4	4	5	38	4.75
2	Amar M	2	5	5	5	5	5	3	4	34	4.25
3	Ari Indah	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
4	Azhari R	5	5	5	3	5	4	5	4	36	4.50
5	Birulia L	4	4	5	4	4	4	4	4	33	4.13
6	Chotib B	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
7	Elmi Z	5	5	4	4	4	4	3	3	32	4.00
8	Eranio G	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
9	Fatedy A	5	5	5	3	3	3	2	2	28	3.50
10	Ika S	5	5	4	4	3	3	3	5	32	4.00
11	Inanda C	3	4	4	4	4	5	5	5	34	4.25
12	Ira Irawati	4	5	5	5	5	5	5	5	39	4.88
13	Irma S	4	5	5	5	4	5	5	5	38	4.75
14	Kevin P	3	4	3	2	3	3	1	2	21	2.63
15	Kurniawati	5	4	4	4	5	5	5	3	35	4.38
16	Langgeng	4	5	5	5	4	4	2	4	33	4.13
17	Nabila P	4	5	5	4	5	4	3	4	34	4.25
18	Nurvita E	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
19	Regita A	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
20	Rizka Ima	5	5	5	3	5	5	5	5	38	4.75
21	Rizky K	5	5	5	3	4	4	4	4	34	4.25
22	Salsabila F	4	5	5	3	5	3	3	4	32	4.00
23	Santiko A	5	5	5	4	5	3	5	4	36	4.50
24	Vania R	4	4	5	4	4	5	3	4	33	4.13
25	Wahyu A	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
26	Yeda Alva	3	4	3	4	3	4	3	4	28	3.50
<b>Jumlah</b>		112	122	120	106	113	110	101	108	892	111.5
<b>Rerata</b>		4.31	4.69	4.62	4.08	4.35	4.23	3.88	4.15	34.31	4.29

## B. Analisis Data

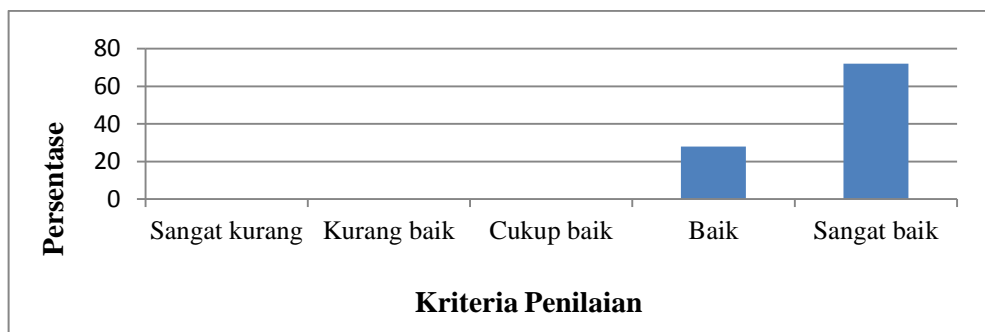
### 1. Analisis data dari hasil Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari hasil validasi kemudian di analisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk media pembelajaran ini. Data dari validasi ahli materi terdiri dari 18 item pada kuesioner penilaian produk media pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian ahli materi mengenai produk media pembelajaran ini adalah “sangat baik” dengan rerata skor 4,27 Berikut ini adalah tabel 18 distribusi frekuensi dan gambar 1 diagram batang penilaian terhadap aspek kualitas media pembelajaran oleh ahli materi.

**Table 18. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi.**

Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat baik	13	72
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	5	28
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>100</b>



**Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Materi**

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, dilihat dari aspek kualitas pembelajaran diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori sangat kurang, 0% termasuk kategori kurang baik 0% termasuk kategori cukup baik, 28% kategori baik dan 72% kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan pada aspek kualitas pembelajaran menurut para ahli termasuk pada kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,27.

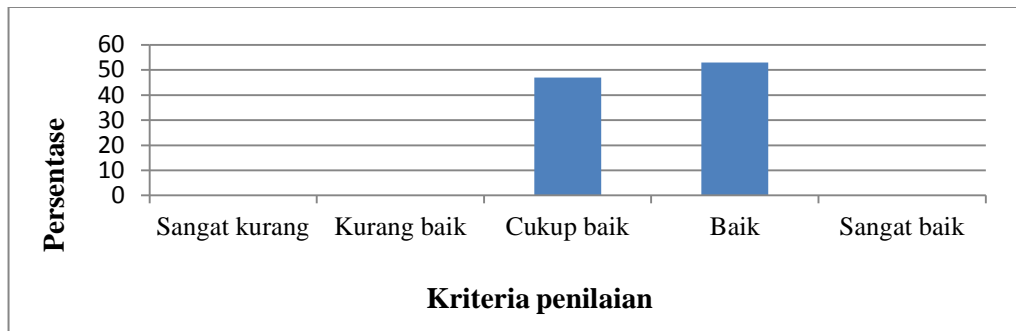
## 2. Analisis data dari hasil Validasi Ahli Media

Data yang diperoleh dari hasil validasi kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk media pembelajaran ini. Data dari validasi ahli media terdiri dari 17 item pada kuesioner penilaian produk media pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian ahli media mengenai produk media pembelajaran ini adalah “baik” dengan rerata skor 3.52. Berikut ini adalah tabel 19 distribusi frekuensi dan gambar 2 diagram batang penilaian terhadap aspek kualitas media pembelajaran oleh ahli media :

**Table 19. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Media.**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>(%)</b>
$X > 4,21$	Sangat baik	0	0
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	9	53
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup baik	8	47
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>17</b>	<b>100</b>



**Gambar 2. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Pembelajaran oleh Ahli Media**

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian ahli media terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, dilihat dari aspek kualitas pembelajaran diperoleh data bahwa 0 % termasuk kategori sangat kurang, 0 % termasuk kategori kurang baik, 47 % termasuk kategori cukup baik, 53 % ketegori baik dan 0 % kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan pada aspek kualitas pembelajaran menurut para ahli termasuk pada kriteria “baik” dengan rerata skor 3.52.

### **3. Analisis data dari hasil Validasi Siswa**

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian produk diujicobakan kepada siswa. Data yang diperoleh dari evaluasi ini merupakan data mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi yang meliputi aspek media, aspek penyajian materi dan aspek pengoperasian media. Dari data ini dapat diketahui penilaian siswa terhadap kualitas produk media pembelajaran Game Edukasi yang sedang dikembangkan. Selain itu juga

diperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan sebagai bahan revisi produk media game edukasi.

**a. Aspek Media**

Dalam evaluasi siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 26 siswa penilaian siswa terhadap produk media pembelajaran game edukasi pada aspek media yang terdiri dari 5 item menunjukkan kualitas “baik” dengan rerata skor 3.50. Berikut ini ringkasan data penilaian pada aspek media yang dijelaskan pada tabel 20 berikut ini.

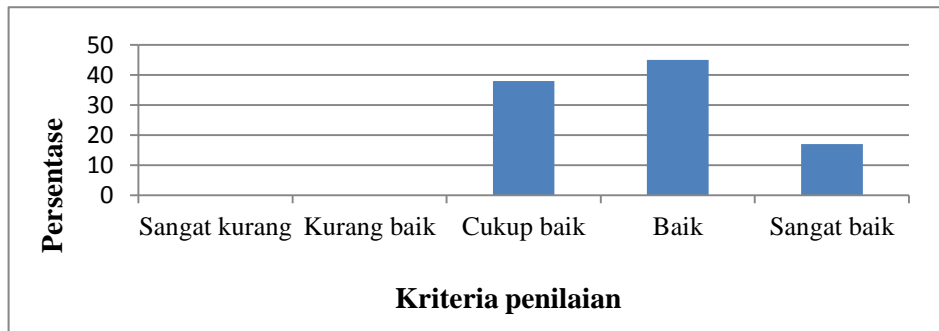
**Table 20. Penilaian Aspek Media pada Siswa**

<b>No. Responden</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Airul F	21	4.2	
Amar M	17	3.4	
Ari Indah L	19	3.8	
Azhari R	18	3.6	
Birulia L	20	4	
Chotib B	18	3.6	
Elmi Z	18	3.6	
Eranio G	21	4.2	
Fatedy A	22	4.4	
Ika S	19	3.8	
Inanda C	19	3.8	
Ira Irawati	17	3.4	
Irma S	22	4.4	
Kevin P	18	3.6	
Kurniawati	17	3.4	
Langgeng	16	3.2	
Nabila P	19	3.8	
Nurvita E	18	3.6	
Regita A	21	4.2	
Rizka Ima	17	3.4	
Rizky K	19	3.8	
Salsabila F	21	4.2	
Santiko A	19	3.8	
Vania R	19	3.8	
Wahyu A	21	4.2	
Yeda Alva	16	3.2	
<b>Jumlah Rerata Skor</b>		<b>492</b>	<b>Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,78</b>	

Berikut distribusi frekuensi penilaian aspek media dan diagram batang penilaian aspek media pada tabel 21 dan gambar 3 pada halaman 62.

**Table 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media pada Siswa**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>(%)</b>
$X > 4,21$	Sangat baik	22	17
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	58	45
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup baik	50	38
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>130</b>	<b>100</b>



**Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Aspek Media pada Siswa**

Data di atas menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian pada tahap evaluasi oleh responden terhadap kualitas media pembelajaran game edukasi dilihat dari aspek media diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori sangat kurang, 0% termasuk kategori kurang baik, 38% termasuk kategori cukup baik, 45% termasuk kategori baik, 17% termasuk kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan pada aspek media menurut siswa termasuk kriteria baik dengan rerata skor 3,78.



## b. Aspek Penyajian Materi

Pada aspek penyajian materi yang terdiri dari 5 item, responden memberikan penilaian “baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 3,51. Berikut ringkasan data penilaian pada aspek penyajian materi.

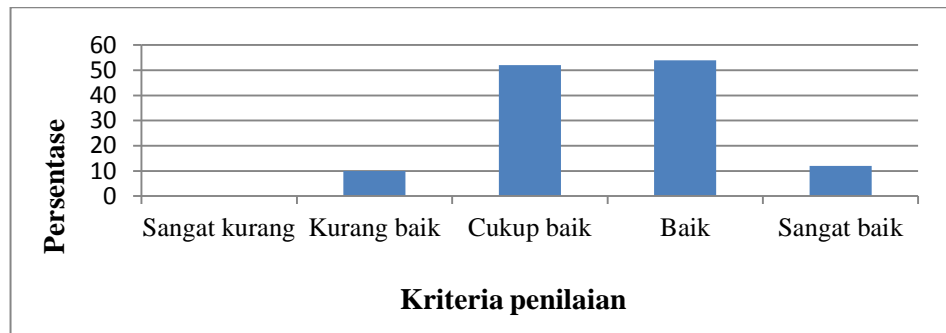
**Table 22. Penilaian Penyajian Materi pada Siswa**

No. Responden	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria
Airul F	18	3.6	
Amar M	14	2.8	
Ari Indah L	20	4	
Azhari R	16	3.2	
Birulia L	21	4.2	
Chotib B	21	4.2	
Elmi Z	17	3.4	
Erano G	19	3.8	
Fatedy A	17	3.4	
Ika S	15	3	
Inanda C	15	3	
Ira Irawati	16	3.2	
Irma S	22	4.4	
Kevin P	16	3.2	
Kurniawati	17	3.4	
Langgeng	19	3.8	
Nabila P	19	3.8	
Nurvita E	16	3.2	
Regita A	22	4.4	
Rizka Ima	13	2.6	
Rizky K	14	2.8	
Salsabila F	16	3.2	
Santiko A	18	3.6	
Vania R	18	3.6	
Wahyu A	20	4	
Yeda Alva	17	3.4	
<b>Jumlah Rerata Skor</b>		<b>456</b>	<b>Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,51</b>	

Berikut tabel distribusi frekuensi penilaian aspek penyajian materi dan diagram batang penilaian aspek isi/materi tabel 23 dan gambar 4.

**Table 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Penyajian Materi**

Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat baik	12	9
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	54	42
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup baik	52	41
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik	10	8
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>128</b>	<b>100</b>



**Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Penyajian Materi pada Siswa**

Tabel 23 dan diagram 4 batang penilaian penyajian materi menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian pada tahap evaluasi oleh responden terhadap kualitas media game edukasi dilihat dari aspek penyajian materi diperoleh data bahwa 0% termasuk kategori sangat kurang, 8% termasuk kategori kurang baik, 41% termasuk kategori cukup baik, 42% termasuk kategori baik, 9% termasuk kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan pada aspek penyajian materi menurut siswa termasuk kriteria “baik” dengan rerata skor 3,51.

### **c. Aspek Pengoperasian Media**

Pada aspek pengoperasian media yang terdiri dari 8 item, responden memberikan penilaian “sangat baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 4,29. Berikut ringkasan data penilaian pada aspek pengoperasian media.

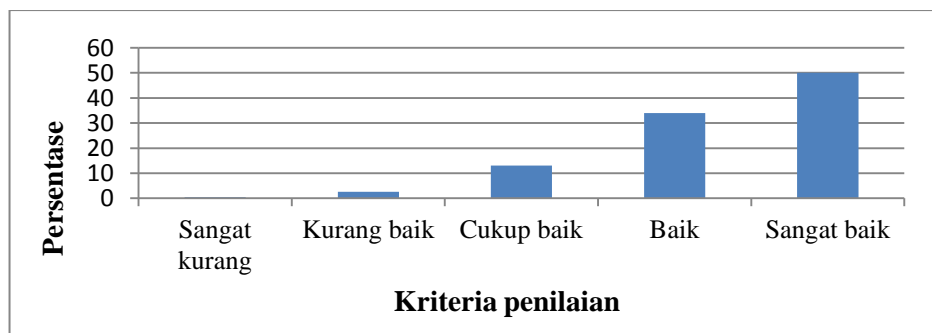
**Table 24. Penilaian Aspek Pengoperasian Media pada Siswa**

<b>No. Responden</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Airul F	38	4.75	
Amar M	34	4.25	
Ari Indah L	32	4.00	
Azhari R	36	4.50	
Birulia L	33	4.13	
Chotib B	40	5.00	
Elmi Z	32	4.00	
Eranio G	40	5.00	
Fatedy A	28	3.50	
Ika S	32	4.00	
Inanda C	34	4.25	
Ira Irawati	39	4.88	
Irma S	38	4.75	
Kevin P	21	2.63	
Kurniawati	35	4.38	
Langgeng	33	4.13	
Nabila P	34	4.25	
Nurvita E	32	4.00	
Regita A	40	5.00	
Rizka Ima	38	4.75	
Rizky K	34	4.25	
Salsabila F	32	4.00	
Santiko A	36	4.50	
Vania R	33	4.13	
Wahyu A	40	5.00	
Yeda Alva	28	3.50	
<b>Jumlah Rerata Skor</b>		<b>892</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,29</b>	

Berikut tabel distribusi frekuensi penilaian aspek penyajian dan diagram batang penilaian aspek pengoperasian media tabel 25 dan gambar 5.

**Table 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pengoperasian Media**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>(%)</b>
$X > 4,21$	Sangat baik	103	50
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	70	34
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup baik	26	13
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik	5	2,6
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang	1	0,4
<b>Jumlah</b>		<b>205</b>	<b>100</b>



**Gambar 5. Diagram Batang Penilaian Aspek Pengoperasian Media**

Tabel 25 dan gambar 5 diagram penilaian aspek pengoperasian media menunjukkan dengan jelas bahwa penilaian pada responden terhadap kualitas media pembelajaran game edukasi dilihat dari aspek pengoperasian media diperoleh data bahwa 0,4% termasuk kategori sangat kurang, 2,6% termasuk kategori kurang baik, 13% termasuk kategori cukup baik, 34% termasuk kategori baik, 50% termasuk kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan pada aspek penyajian menurut siswa termasuk kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,29.

## C. Revisi Produk

### 1. Data Analisis Kebutuhan

Media Pembelajaran Game Edukasi Pembelajaran *compréhension écrite* Berbasis *Macromedia Flash* yang bernama “Voici La France” terdiri dari materi pokok *La vie familiale* dan *Vive les vacances* untuk dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dikumpulkan setelah mendapat berbagai informasi diantaranya tentang kondisi pembelajaran, mata pelajaran, dan kompetensi dasar yang sangat dibutuhkan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui studi pustaka dan studi lapangan. Hasil yang diperoleh dari studi pustaka yaitu mata pelajaran Bahasa Prancis memiliki standar kompetensi *compréhension écrite* terdiri dari pokok bahasan *La vie familiale* dan *Vive les vacances*. Dari studi lapangan dapat diperoleh informasi bahwa penggunaan media masih terbatas, sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan kurang termotivasi dalam belajar.

Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa akan berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu diperlukan suatu media yang tepat dan menarik dan dapat merangsang minat dan kemauan siswa untuk belajar. Atas dasar hal tersebut peneliti memutuskan untuk mengembangkan Media Game Edukasi Pembelajaran *compréhension écrite* berbasis *Macromedia Flash* yang bernama “Voici La France”.

## 2. Deskripsi Produk Awal

Sistematika produk awal dimulai dari penentuan mata pelajaran yang dikembangkan. Kemudian mendesain produk menggunakan langkah-langkah penyusunan konsep produk, menyusun *flowchart*, mengumpulkan bahan-bahan, dan membuat produk dengan memasukan bahan-bahan yang diperlukan dalam media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite*. Berikut adalah produk awal yang selesai diproduksi.



**Gambar 6. Media Voici La France**



Gambar 7. Media Voici La France



Gambar 8. Media Voici La France



**Champagne**

Menu  

Retrouve les six formes verbales dans la grille et complète le texte.

n	r	s	o	n	t
a	v	o	n	s	j
v	r	m	t	ê	e
e	r	m	c	t	o
z	t	e	s	e	n
i	g	s	z	s	t

Dans la famille, nous sommes célèbres. Nous  des photos dans les magazines. Mes parents  acteurs. Ils  beaucoup de fans. Et vous, vous  une grande famille ? vous  célèbres ?

Observe 

  Activate Windows  
Go to PC settings to activate Windows.

Himber, Celine, et al. 2006. Le Mag. Paris : Hachette. Page : 42

Gambar 9. Media Voici La France

**Picardie**

Menu  

Associe.



Mon père est grand et gros. Il est brun. Il travaille dans un cirque : ma mère et moi aussi.



Ma tante et mon oncle habitent à Paris. Ils ont un fils, c'est mon cousin. Il dix ans.



Mes grand-parents sont inventeurs, ils sont sympas. Ils ont une fille : c'est ma mère.

Observe 

  Activate Windows  
Go to PC settings to activate Windows.

Himber, Celine, et al. 2006. Le Mag. Paris : Hachette. Page : 46

Gambar 10. Media Voici La France



Gambar 11. Media Voici La France



Gambar 12. Media Voici La France



Gambar 13. Media Voici La France



Gambar 14. Media Voici La France



Gambar 15. Media Voici La France



Gambar 16. Media Voici La France

**Bourgogne** Menu

Voici la matinée de Timothée. Associe.

1

2

3

4

Observe ?

Il est sept heures. Je prends le petit déjeuner avec ma famille.  
 Oh non !. Il est huit heures moins le quart. Je suis en retard.  
 C'est la grève des bus, je vais à l'école à pied.  
 Il est six heures et demie !. c'est l'heure de se lever.

Activate Windows  
Go to PC settings to activate Windows.

Gambar 17. Media Voici La France

**Franchz Comte** Menu

Marie est à l'arrêt de bus. Elle demande des direction à quelqu'un. Choisis les bonnes directions d'après lui.

Observe ?

Continuez tout droit dans la rue Principale, et prenez la première à gauche. Puis, c'est la deuxième à gauche, et sur votre droite.

Activate Windows  
Go to PC settings to activate Windows.

Gambar 18. Media Voici La France



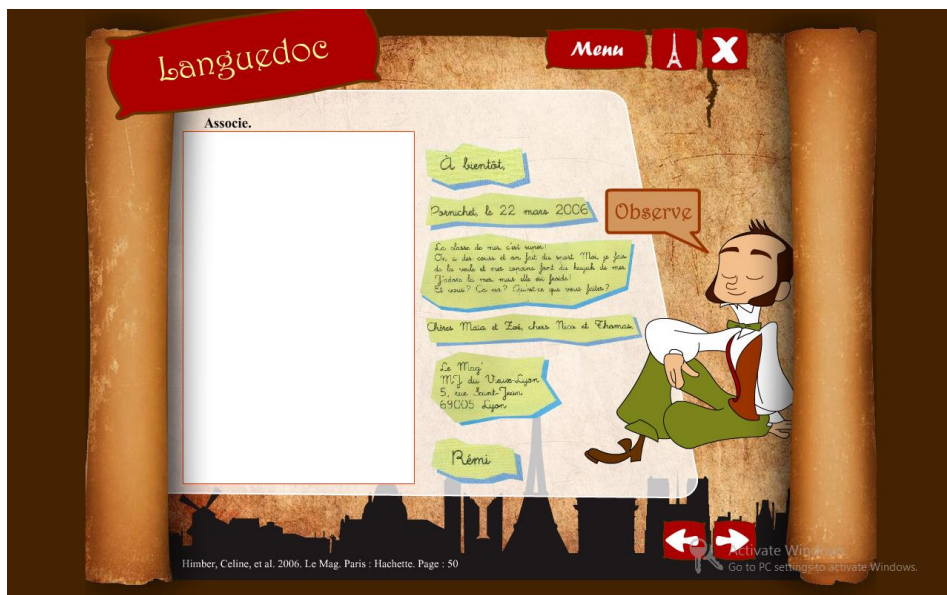
Gambar 19. Media Voici La France



Gambar 20. Media Voici La France



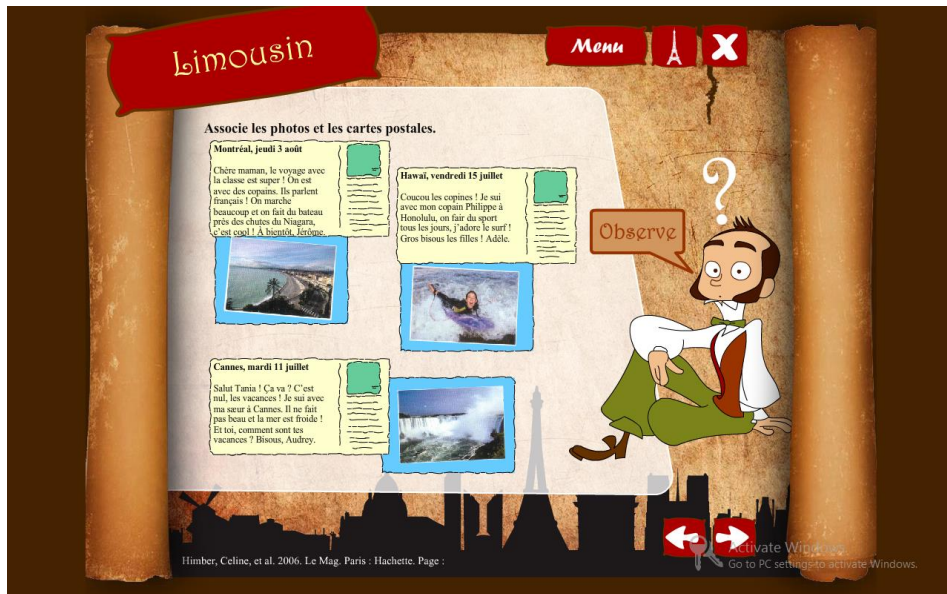
Gambar 21. Media Voici La France



Gambar 22. Media Voici La France



Gambar 23. Media Voici La France



Gambar 24. Media Voici La France

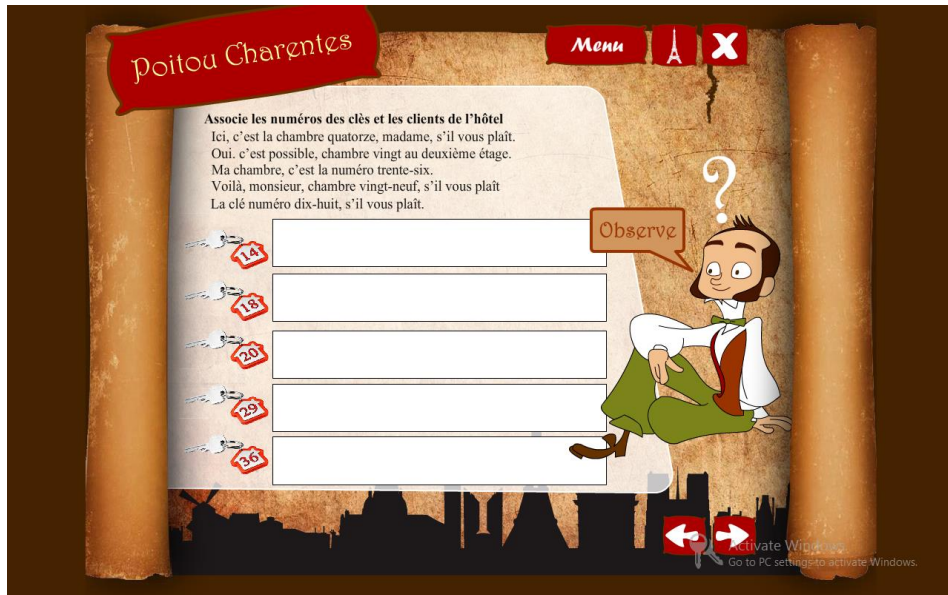




Gambar 25. Media Voici La France



Gambar 26. Media Voici La France



Gambar 27. Media Voici La France



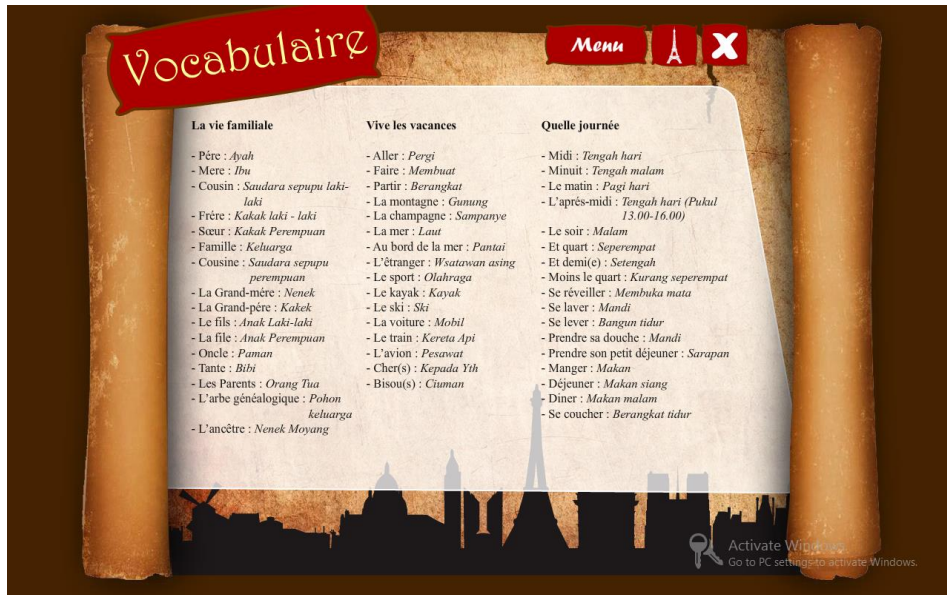
Gambar 28. Media Voici La France



**Gambar 29. Media Voici La France**



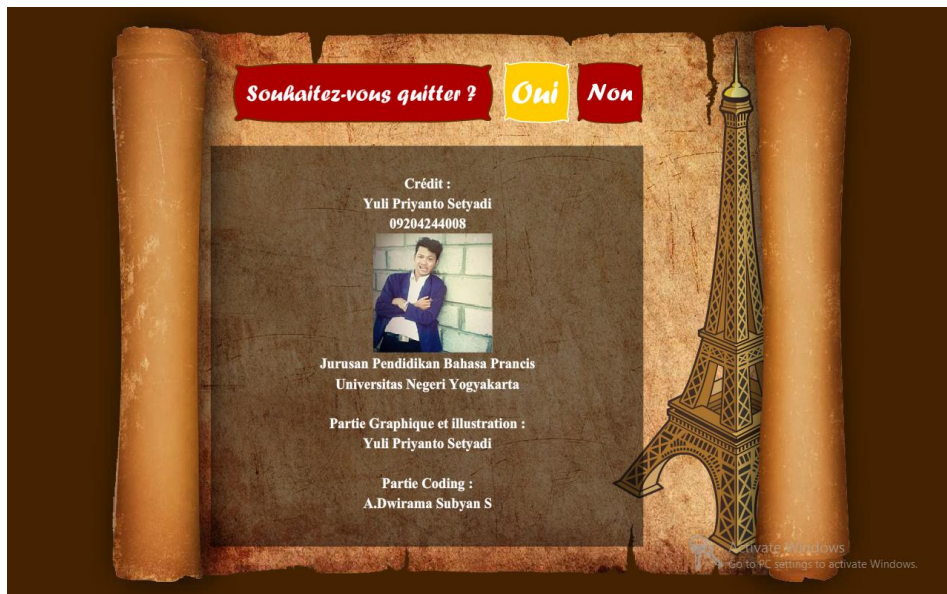
**Gambar 30. Media Voici La France**



Gambar 31. Media Voici La France



Gambar 32. Media Voici La France



**Gambar 33. Media Voici La France**

### **3. Revisi**

#### **a. Revisi Tahap 1**

##### **1. Berdasarkan Ahli Materi**

Dari hasil validasi tahap I untuk ahli materi, materi pada game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* perlu direvisi diantaranya:

- a. Kesalahan terjadi pembegian sub materi.

Terjadi kesalahan pada bagian pembuka aplikasi “Voici La France” tidak adanya tanda pembagian sub materi pada setiap provinsinya.



**Gambar 34. Kesalahan pada Pembagian Sub Materi**

Gambar di atas adalah kesalahan pada bagian pembuka aplikasi “Voici La France” tidak adanya pertanda pembagian sub materi di setiap provinsinya. Ahli materi menyarankan untuk memberikan tanda sebagai petunjuk provinsi yang berisikan *La vie familiale* dan *Vive les vacances*.



**Gambar 35. Revisi pada Pembagian Sub Materi**

Gambar di atas adalah hasil revisi sesuai dengan saran ahli materi. Peneliti menandakan pembagian submateri dengan menggunakan bendera berwarna biru dan merah. Untuk bendera merah menandakan materi didalamnya berisi tentang pokok materi *La vie familiale*. Sedangkan untuk bendera berwarna biru menandakan materi didalamnya berisi tentang pokok materi *Vive les vacances*.

b. Kesalahan pada soal di provinsi Lorraine

Terjadi kesalahan soal pada provinsi Lorraine. Menurut ahli materi soal tersebut tidak menunjukkan standar kompetensi *compréhension écrite*



**Gambar 36. Kesalahan pada Provinsi Lorraine**

Gambar di atas adalah kesalahan dalam pembuatan soal yang tidak sesuai dengan standar kompetensi. Soal sebelumnya lebih cenderung menyajikan pembelajaran *compréhension écrite* bahasa

Prancis tentang *La vie familiale* Sesuai saran dari ahli materi soal tersebut diganti dengan yang sesuai standar kompetensi *compréhension écrite*.



**Gambar 37. Revisi pada Provinsi Lorraine**

Gambar di atas adalah pergantian soal sesuai saran dari ahli materi. Produk awal menyajikan soal mendeskripsikan anggota keluarga setelah revisi menyajikan tentang *arbre généalogique*.

- c. Kesalahan soal pada provinsi Basse Normandie, Bretagne dan Pays de la Loire

Terjadi kesalahan soal pada provinsi Basse Normandie, Bretagne dan Pays de la Loire yang semuanya menyajikan standar kompetensi *Expression Écrite*. Sesuai saran dari ahli materi soal



tersebut harap diganti. Berikut adalah gambar tampilan soal dalam aplikasi “Voici La France” pada produk awal.



**Gambar 38. Kesalahan pada Provinsi *Basse Normandie***



**Gambar 39. Kesalahan pada Provinsi *Bretagne***



**Gambar 40. Kesalahan pada Provinsi *Pays de la Loire***

Gambar di atas adalah kesalahan dalam pembuatan soal yang tidak sesuai dengan standar kompetensi. Sesuai saran ahli materi pergantian soal tersebut adalah sebagai berikut.



**Gambar 41. Revisi pada Provinsi *Basse Normandie***



Gambar 42. Revisi pada Provinsi *Bretagne*



Gambar 43. Revisi pada Provinsi *Pays de la Loire*

Gambar di atas adalah pergantian soal sesuai dengan saran ahli materi yang menyajikan sesuai standar kompetensi yaitu

*compréhension écrite* Kesalahan soal pada provinsi Provence Alpes, Corse dan Languedoc

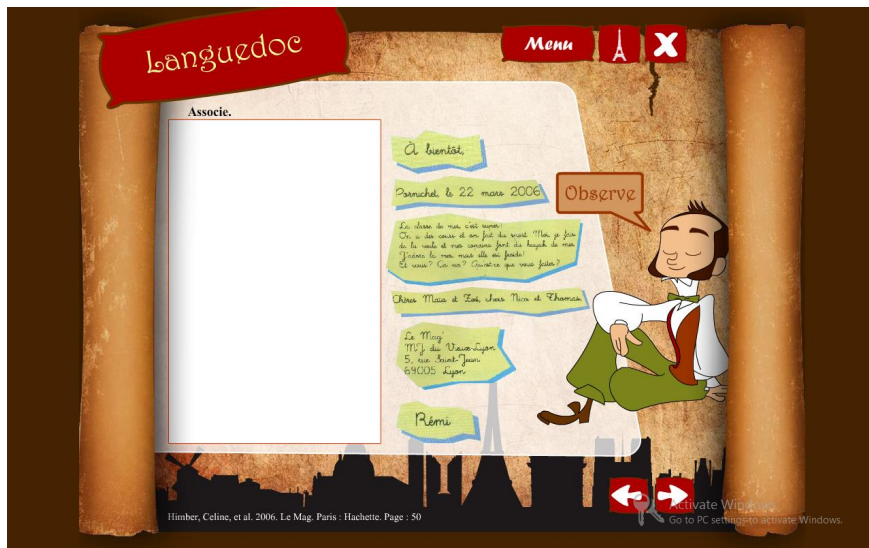
Terjadi kesalahan soal pada provinsi Provence Alpes, Corse dan Languedoc dikarenakan soal tersebut tidak tepat dengan sub materi yang dikembangkan yaitu tentang *Vive les vacances*. Ahli materi menyarankan untuk mengganti soal tersebut. Berikut adalah tampilan aplikasi dalam soal sebelum di revisi.



**Gambar 44. Kesalahan pada Provinsi Provence Alpes**



**Gambar 45. Kesalahan pada Provinsi *Corse***

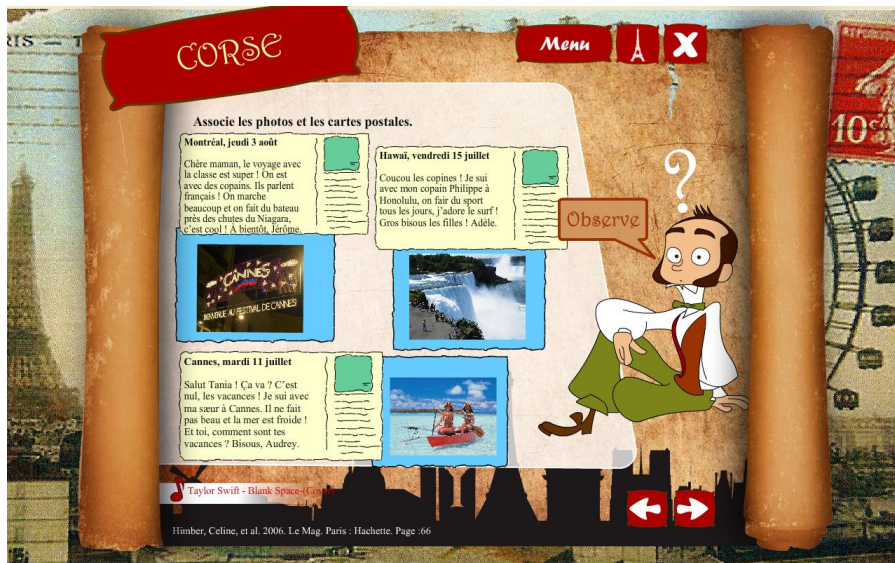


**Gambar 46. Kesalahan pada Provinsi *Languedoc***

Gambar di atas menunjukkan aplikasi sebelum direvisi. Sesuai saran ahli materi, peneliti mengubah bentuk soal-soal dalam aplikasi tersebut sebagai berikut.



Gambar 47. Revisi pada Provinsi *Provence Alpes*



Gambar 48. Revisi pada Provinsi *Corse*



**Gambar 49. Revisi pada Provinsi *Languedoc***

Gambar di atas adalah pergantian soal sesuai dengan saran ahli materi, terjadi pergantian soal pada provinsi Provence Alpes, Corse dan Languedoc.

d. Kesalahan soal pada provinsi Aquitaine

Terjadi kesalahan soal pada provinsi Aquitaine. Sesuai saran dari ahli materi soal tersebut merupakan standar kompetensi *Expression Écrite*. Berikut adalah bentuk soal sebelum revisi.



**Gambar 50. Kesalahan pada Provinsi Aquitaine**

Sesuai saran dari ahli materi maka soal tersebut diubah sebagai berikut. Soal tersebut disesuaikan kembali dengan standar kompetensi *compréhension écrite*.



**Gambar 51. Revisi pada Provinsi Aquitaine**



Gambar di atas adalah bentuk soal setelah revisi. Dari berawal petunjuk soal untuk menebak jam dengan menulis, setelah revisi menjadi mencocokkan kalimat sesuai dengan jam yang menunjukkan pukul tersebut.

## 2. Berdasarkan Ahli Media

Dari hasil validasi tahap I untuk ahli media pada game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* perlu direvisi diantaranya:

- a. Pemberian *background* agar tidak monoton di setiap layer.

Ahli media menyarankan untuk mengganti sentuhan background yang lebih bervariasi agar terkesan tidak monoton.



**Gambar 52. Kesalahan pada *Background***

Sebagai contoh pada salah satu layer di bagian pembuka aplikasi. Tampilan background yang berwarna coklat masih terkesan menyisakan space kosong. Sesuai saran dari ahli media agar di ganti background yang lebih membawakan unsur Prancis. Berikut adalah tampilan setelah revisi.



**Gambar 53. Revisi pada *Background***

Gambar di atas adalah tampilan aplikasi setelah direvisi. Terlihat background lebih bervariasi dan memiliki unsur Prancis.

b. Menu Vocabulaire

Pada menu vocabulaire oleh ahli media disarankan ditambah gambar yang menunjukkan tentang penjelasan *La vie familiale* dan

*Vive les vacances.* Dibawah ini adalah tampilan menu vocabulaire sebelum revisi.

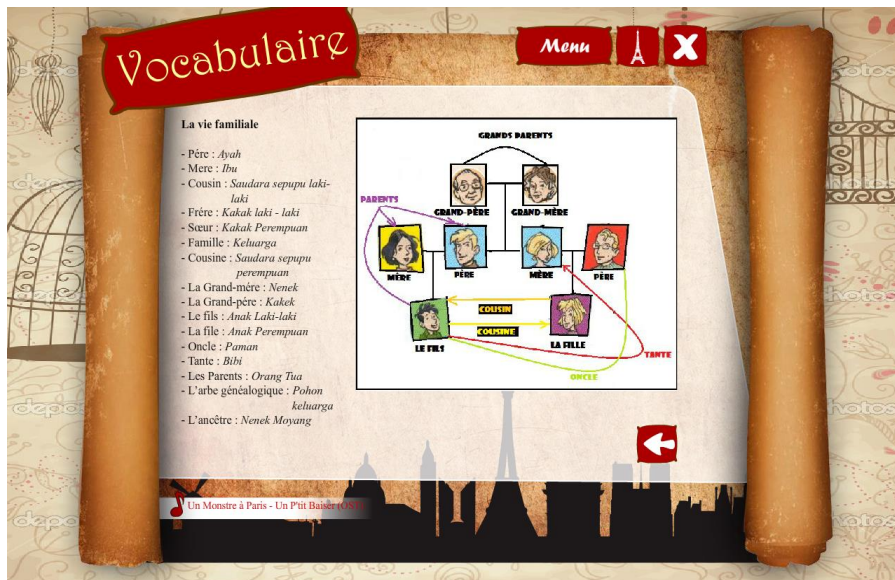


**Gambar 54. Kesalahan pada Menu *Vocabulaire***

Pada menu vocabulaire sebelumnya memiliki tiga sub materi vocabulaire, setelah disaran oleh ahli materi sebelumnya untuk membuat dua materi saja maka untuk materi « *Quelle journée* » dihilangkan sehingga hanya menyisakan dua materi saja. Berikut adalah tampilan menu vocabulaire setelah direvisi sesuai saran ahli materi dan ahli media.

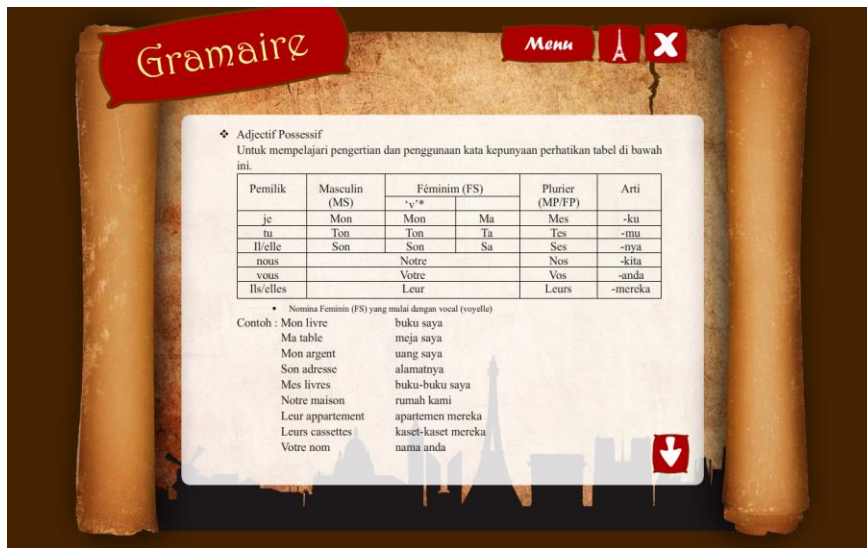


Gambar 55. Revisi pada Menu *Vocabulaire*



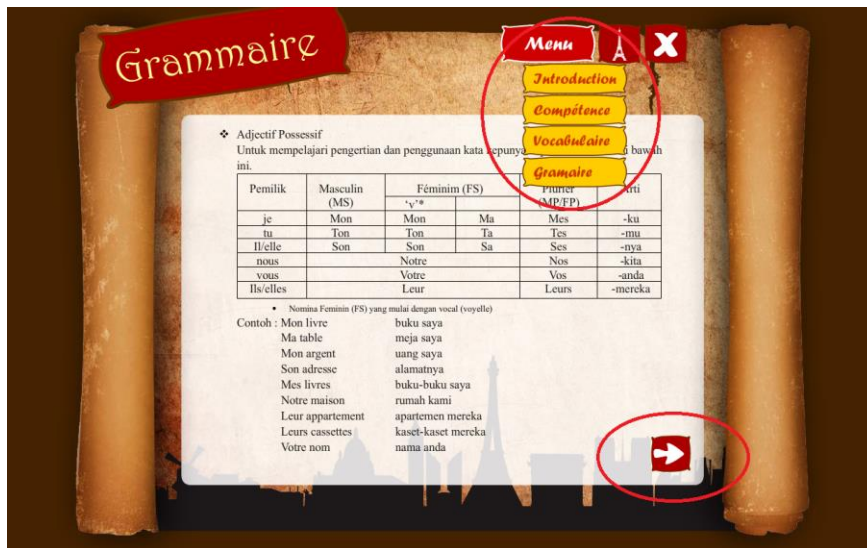
Gambar 56. Revisi pada Menu *Vocabulaire 1*





**Gambar 58. Revisi pada Menu *Grammaire***

Gambar di atas terlihat bentuk arah panah « next » yang menunjukkan kebawah tidak menunjukkan ke samping kanan. Menurut ahli media pada saat membaca menu *grammaire* tidak bisa melanjutkan ke menu yang lain jika tidak menyelesaikan bacaan *grammaire* sampai selesai terlebih dahulu. Sehingga peneliti mengubah bentuk “coding” agar menu dapat di”klik” dan dapat menlompat ke menu lain tanpa harus menyelesaikan bacaan terlebih dahulu.

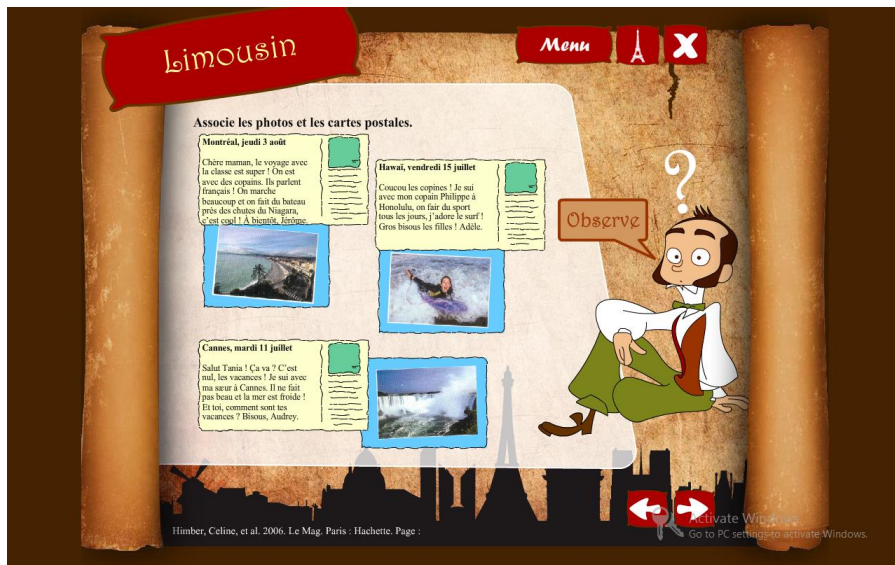


**Gambar 59. Revisi pada Menu *Grammaire***

Gambar di atas adalah tampilan menu *grammaire* setelah direvisi. Terlihat arah panah telah diubah dan menu dapat di « klik » sehingga pengguna dapat melompat ke menu lain tanpa harus menyelesaikan bacaan terlebih dahulu.

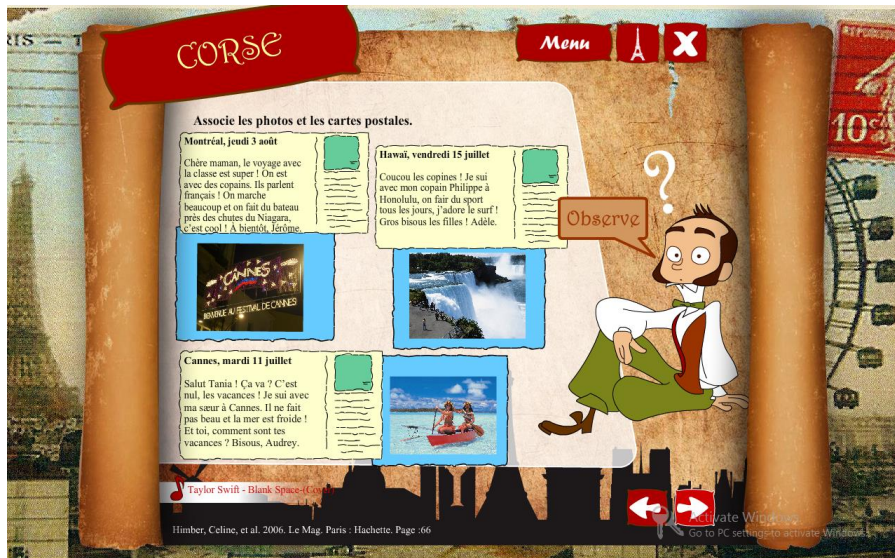
d. Kesalahan pada provinsi Limousin

Menurut pendapat ahli media bahwa dalam soal pada provinsi Limousin teksnya terlalu kecil serta gambar penunjang yang menjelaskan tentang nama daerah tersebut kurang menjelaskan ciri-ciri dari daerah itu. Sehingga pengguna merasa bingung dengan gambar tersebut sesuai dengan daerah yang dimaksud. Berikut ini adalah tampilan soal pada provinsi Limousin sebelum direvisi.



**Gambar 60. Kesalahan pada Provinsi *Limousin***

Gambar di atas adalah tampilan soal pada provinsi Limousin sebelum direvisi. Terlihat gambar pada kartu pos kurang menunjukkan icon daerah yang dimaksud.



**Gambar 61. Revisi pada Provinsi *Corse***



Setelah penggabungan dari saran ahli media dan ahli materi yang menyarankan untuk perubahan soal dari ahli materi maka soal pada provinsi Limousin di pindah pada provinsi Corse. Gambar di atas menunjukkan perubahan gambar setelah disesuaikan dengan pendapat ahli media.

e. Musik

Menurut ahli media musik pada setiap layer disarankan untuk berbeda-beda agar memberikan kesan tidak membosankan disetiap berganti layer. Sesuai saran ahli media peneliti memberikan sentuhan musik instrument violin untuk menciptakan kesan musik klasik, dikarenakan menyesuaikan tema dari aplikasi tersebut yaitu peta harta karun. Peneliti juga memberikan judul instrument tersebut di kiri bawah disetiap jendela aplikasi.



**Gambar 62. Revisi pada Musik Pengiring**

Gambar di atas menunjukkan aplikasi yang telah di revisi. Terlihat yang ditandai lingkaran merah adalah penunjuk judul lagu yang sedang diputar.

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Pada tahap awal pengembangan, media pembelajaran didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk media berupa media pembelajaran game edukasi untuk mata pelajaran *compréhension écrite* dengan materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances* menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi oleh Borg & Gail dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 64-67). Langkah-langkah tersebut sebagai berikut yang diantaranya yaitu: merumuskan tujuan instruksional, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, mengembangkan alat ukur keberhasilan, menulis naskah

media dan mengadakan tes dan revisi. Setelah produk awal dihasilkan maka produk perlu dievaluasi kepada para ahli melalui tahapan validasi dan perlu dievaluasikan dengan melalui berbagai tahapan evaluasi. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan tahapan evaluasi dilakukan dalam tahapan evaluasi lapangan.

Tahapan validasi diawali dari ahli materi yang kemudian menghasilkan data berupa data kualitatif, saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan untuk merevisi produk awal. Sedangkan tahap yang kedua adalah validasi oleh ahli media yang kemudian menghasilkan data berupa data kualitatif, saran, komentar dan masukan yang digunakan untuk merevisi produk awal yang berguna untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Setelah melalui proses tahapan validasi dan revisi tersebut tahap yang selanjutnya adalah evaluasi lapangan. Data data yang diperoleh dari evaluasi lapangan digunakan sebagai bahan revisi atau perbaikan produk media pembelajaran game edukasi agar dihasilkan produk akhir yang berkualitas, sehingga produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite*. dengan materi *La vie familiale dan Vive les vacances* ini dapat digunakan sebagai salah satu media belajar bagi siswa kelas XI terutama untuk belajar mandiri.

Hasil penilaian kualitas produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite*. mulai dari validasi dari tahap awal sampai akhir termasuk

dalam kriteria “Sangat baik”. Penilaian tahap awal yaitu validasi ahli materi, menyatakan bahwa produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* termasuk kriteria “sangat baik”. Kemudian Menurut ahli media produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* termasuk dalam kriteria “baik”. sedangkan kualitas produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* menurut penilaian siswa dalam evaluasi lapangan produk tersebut termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

#### **E. Pembahasan**

Terciptanya kualitas pendidikan yang lebih baik, berbagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kuantitas pendidikan sangat diperlukan. dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, guru dituntut untuk bisa lebih inovatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar hal ini agar para peserta didik dapat belajar secara optimal.

Bahasa merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan yang didalamnya terdapat proses pembelajaran. Apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran mata pelajaran lainnya, proses pembelajaran bahasa Prancis tentu berbeda pula proses pembelajarannya. Pembelajaran Bahasa Prancis mengajak siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya, akan tetapi pada kenyataan di lapangan bahasa Prancis menjadi suatu mata pelajaran yang sulit dipahami bagi para siswa, salah satunya standar kompetensi *compréhension écrite*. Kemampuan dan keterampilan pendidik yang masih minim dalam

mendesain pembelajaran menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam penyerapan materi sehingga siswa kurang memahami dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Prancis dengan materi *compréhension écrite*

Salah satu upaya itu ialah penulis membuat suatu media pembelajaran yang tepat praktis dalam membantu siswa dalam memahami isi materi *La vie familiale dan Vive les vacances* dalam bentuk “Game Edukasi”, melalui penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis terutama materi materi *La vie familiale dan Vive les vacances* bagi siswa kelas XI SMA/SMK. Game edukasi ini dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip teknologi pembelajaran, penggunaan bahasa yang sesuai dengan siswa kelas XI, sehingga dapat menimbulkan motivasi siswa untuk belajar. Game edukasi yang dibuat praktis dalam CD pembelajaran menjadikan salah satu aspek yang khas, sehingga menimbulkan kesan awal pada siswa adanya kemudahan dalam mengoperasikan media tersebut. Kesan awal yang baik tentu akan menimbulkan motivasi untuk mencintai bahkan mempelajarinya dan memahaminya. Hal ini sering tidak terjadi ketika siswa dihadapkan pada media seperti buku, dengan halaman yang tebal, meskipun covernya menarik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research And Development* (R&D) atau menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode tersebut digunakan dengan model prosedural. Cara prosedural dilaksanakan dengan cara mematuhi aturan-aturan yang sudah ditentukan sehingga dapat dihasilkan produk serta menguji kelayakan produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa :

1. Proses pembuatan media pembelajaran game edukasi « Voici La France » melalui tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran yang dimulai dari (1) Pendahuluan, (2) Pengembangan Desain Pembelajaran, (3) Mengembangkan software multimedia, (4) Evaluasi Produk, dan (5) Hasil Akhir yaitu media pembelajaran yang peneliti namakan “Voici La France”. Media tersebut merupakan sebuah CD pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan *compréhension écrite* dengan terbatas pada dua materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances* yang dikembangkan untuk siswa SMA/SMK kelas XI. Media ini dapat dijalankan pada komputer berspesifikasi rendah dengan kapasitas 304 mb serta dilengkapi dengan audio visual dan animasi yang menarik.

2. Kualitas media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* yang dikembangkan menurut ahli materi adalah "sangat baik", sedangkan menurut ahli media adalah "baik", Besarnya skor pada penilaian ahli materi adalah 4,27, untuk ahli media adalah 3.52. Untuk penilaian siswa rerata skor sebagai berikut : pada aspek media memiliki skor 3,78 termasuk ke dalam kriteria "baik", aspek penyajian materi memiliki skor 3,50 termasuk dalam kriteria "baik", aspek pengoperasian media memiliki skor 4,28 termasuk dalam kriteria "sangat baik",

### **B. Implikasi Penelitian**

1. Produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* dapat dipergunakan dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances*.
2. Produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa terutama materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances*.
3. Produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* yang dikembangkan ini diperuntukan pada siswa SMA/SMK kelas XI.

### **C. Keterbatasan**

Pengembangan produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* bahasa Prancis memiliki keterbatasan berikut:

1. Dari materi produk hanya terbatas pada materi *La vie familiale* dan *Vive les vacances*
2. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, peneliti hanya terbatas pada satu lembaga yaitu SMA N 3 Purwokerto.

#### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan, implikasi penelitian dan keterbatasan di atas, dapat disarankan sebagai berikut :

1. Produk media game edukasi pembelajaran *compréhension écrite* ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di SMA/SMK.
2. Masih diperlukan perhatian dan upaya pengembangan media pembelajaran yang lebih berkualitas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad.. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Pustaka.  
-----, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Brown. James W. Lewis. Richard H, and Fred F, Harcleorad. 1983. *Av Intruction Technologi., Media in Matherels*. United States of America : Me. Graw-Hill Book Company.
- Fahrurozi, Muhammad. 2009. “*Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA 5 Yogyakarta*” Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY.
- Fransiska. 2009. *Adobe Flash*. [http: //fransiskad.blogspot.com/15.10.2014](http://fransiskad.blogspot.com/15.10.2014)
- Kulsum. Robiah. 2008. *Penggunaan Permainan Edukatif sebagai Media Efektif bagi Guru PAI SD*. Jakarta : Kemenag
- Kusnawati dan Catur. 2008. *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pengajaran Bahasa Prancis*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis.
- Nur Rohmah Muktiani, 2008. *Pengembangan Multimedia untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA. Tesis*. Program Pasca Sarjana. UNY.
- Nur, Sri Ayni. 2014. “*Pengembangan Media Pembelajaran compréhension écrite Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Siswa Kelas XI SMA N 1 Tayu*” Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
- Putri, Ghea F D. 2008. “*Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*”. Skripsi S1. Yogyakarta : Pendidikan Teknik Informatika FT UNY.

- Ridwan, David Hanavi. 2011. *“Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Passing Bolavoli Bagi Siswa SMP Kelas VII”* Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY.
- Sadiman. Arief S. Dkk. 2014. *“Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya”*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai. Ahmad. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono,.,2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran. Modul PPs UNY*. Yogyakarta. UNY.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Rich Multimedia Application*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET
- Susanto. Eko. 2009. *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta : Lukita
- Tagliante. Christine. 1994. *La Classe de la Langue*. Paris: CLE International
- Tarigan, Henry. 2009. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tedjasaputra. Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Veltcheft. Caroline. 2003. *L’evaluation en FLE France*: Hachette

# **LAMPIRAN 1**

## **Surat Perijinan Penelitian**

## LEMBAR PENGESAHAN

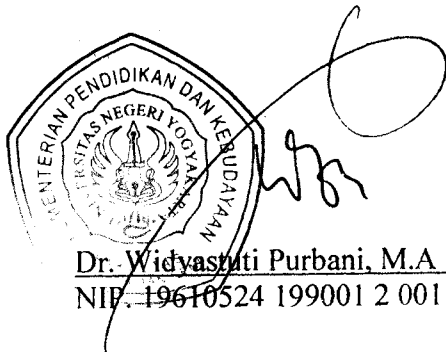
Proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Macromedia Flash ” telah disetujui oleh dosen pembimbing.

Mengetahui



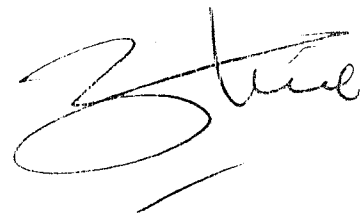
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd  
NIP. 19580314 198503 2 001

Wakil Dekan I,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A  
NIP. 19610524 199001 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Alice Armini, M. Hum  
NIP. 19570627 198511 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 360c/UN.34.12/D/T/III/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 19 Maret 2015

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

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS  
BERBASIS MACROMEDIA FLASH**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : YULI PRIYANTO SETYADI  
NIM : 09204244008  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Waktu Pelaksanaan : Maret - Mei 2015  
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 3 Purwokerto

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

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

Dekan  
Bag. Pendidikan FBS,  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:  
- Kepala SMA Negeri 3 Purwokerto



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**  
**( BADAN KESBANGLINMAS )**

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 19 Maret 2015

Nomor : 074/854/Kesbang/2015  
Perihal : Rekomendasi Perijinan

Kepada Yth. :  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah  
Di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 360c / UN.34.12/DT/III/2015  
Tanggal : 19 Maret 2015  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH"**, kepada:

Nama : YULI PRIYANTO SETYADI  
NIM : 09204244008  
NO,HP / KTP : 085 729 932 688 / 3302251907910002  
Prodi /Jurusan : Pendidikan Bahasa Perancis  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,  
Lokasi : SMA Negeri 3 Purwokerto, Provinsi Jawa Tengah  
Waktu : 20 Maret s.d 3 Mei 2015

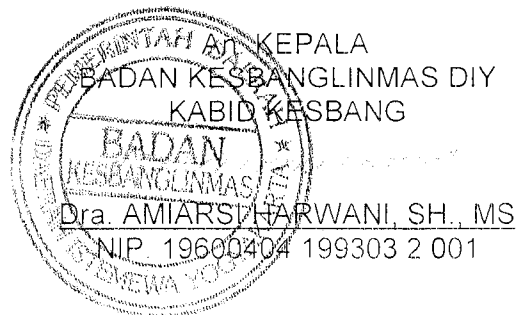
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

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

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

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>  
Semarang - 50131

Nomor : 070/134/2015  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

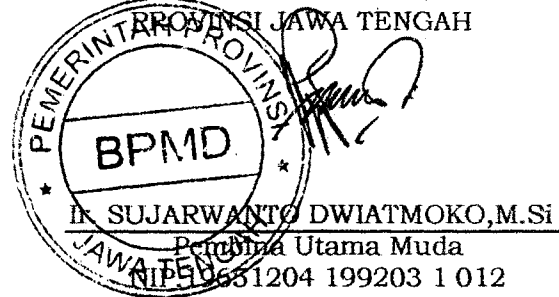
Semarang, 25 Maret 2015

Kepada  
Yth. Bupati Banyumas  
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol  
Kab. Banyumas

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/740/04.5/2015 Tanggal 25 Maret 2015 atas nama YULI PRIYANTO SETYADI dengan judul proposal, PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah ;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. YULI PRIYANTO SETYADI.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487

Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>

Semarang - 50131

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070/740/04.5/2015

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
  2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
  3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/854/Kesbang/2015 tanggal 19 Maret 2015 perihal : Rekomendasi Perijinan.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : YULI PRIYANTO SETYADI.
2. Alamat : Jl. Jend Sutoyo Gg II, Rt 003/ Rw 002, Kel. Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Barat, Kab. Banyumas, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa.

- Untuk :
- Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :
- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH.
  - b. Tempat / Lokasi : SMA N 3 Purwokerto, Kab. Banyumas, Provinsi Jawa Tengah.
  - c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
  - d. Waktu Penelitian : 25 Maret s.d. 03 Mei 2015.
  - e. Penanggung Jawab : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
  - f. Status Penelitian : Baru.
  - g. Anggota Peneliti : -
  - h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

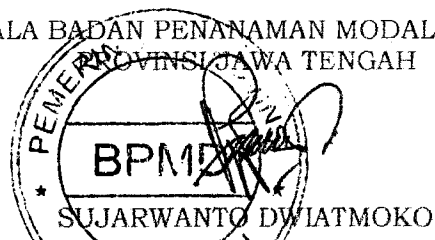
Ketentuan yang harus ditaati adalah :

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

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 25 Maret 2015

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH







**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>  
Semarang - 50131

Semarang, 25 Maret 2015

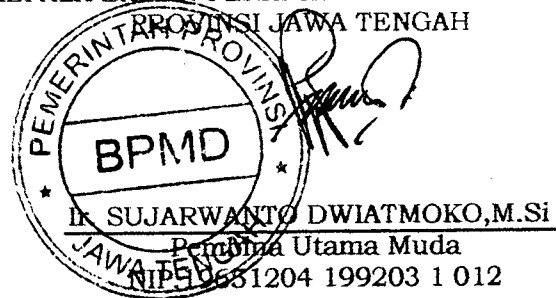
Nomor : 070/1304/2015  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Bupati Banyumas  
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol  
Kab. Banyumas

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/740/04.5/2015 Tanggal 25 Maret 2015 atas nama YULI PRIYANTO SETYADI dengan judul proposal, PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah ;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. YULI PRIYANTO SETYADI.

Tanggal : 31 Maret 2015  
Nomor : 070/740/04.5/2015  
Ybs. Telah datang ke Kantor KESBANGPOL  
Kabupaten Banyumas untuk Ijin Penelitian / Riset  
An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL  
KABUPATEN BANYUMAS  
Kasi Politik dan Kewaspadaan Nasional

ARIF TRIYANTO, S.Sos  
Penata Tk. I  
NIP. 19730331 199203 1 002

# **LAMPIRAN 2**

## **Instrumen Penelitian**

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA  
GAME EDUKASI PEMBELAJARAN COMPRÉHENSION ÉCRITE  
BAHASA PRANCIS**

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis  
Materi : Compréhension Écrite  
Sasaran Program : Siswa SMA/SMK Kelas XI  
Peneliti : Yuli Priyanto Setyadi  
Ahli Materi : Dra. Siti Sumiyati. M. Pd

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi, terhadap materi pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek isi/materi, dan aspek Penyajian.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat Kurang/ sangat kurang tepat.
- 2 : Kurang/ kurang tepat.
- 3 : Cukup Baik/ cukup tepat.

4 : Baik/ tepat.

5 : Sangat Baik/ sangat tepat.

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pas kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

5. Atas kesediaan anda untuk mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terimakasih.

#### A. Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					✓	
3.	Petunjuk belajar				✓		
4.	Penggunaan bahasa					✓	
5.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					✓	
6.	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓		
7.	Kemenarikan penyajian materi				✓		
8.	Penguatan positif terhadap jawaban benar dan salah				✓		
9.	Materi bermanfaat				✓		
10.	Tingkat kesulitan soal				✓		
11.	Kebenaran dan kekinian materi				✓		
12.	Keterceraan materi dengan pemahaman logis				✓		
13.	Kualitas umpan balik				✓		
14.	Kejelasan materi					✓	
15.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa				✓		
16.	Penyajian materi yang runtut				✓		

17.	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					✓	
18.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					✓	

**B. Komentar dan saran umum**

Produk dapat digunakan sebagai sumber belajar bahasa Prancis.  
Cermat ulang layoutnya.

**C. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 15 Mei 2015  
Ahli Materi,



Dra. Siti Sumiyati, M. Pd  
19580314 198503 2 001

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA  
GAME EDUKASI PEMBELAJARAN COMPRÉHENSION ÉCRITE  
BAHASA PRANCIS**

Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Materi	: Compréhension Écrite
Sasaran Program	: Siswa SMA/SMK Kelas XI
Peneliti	: Yuli Priyanto Setyadi
Ahli Media	: Drs. Rohali. M.Hum

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media, terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek isi/materi, dan aspek Penyajian.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Sangat Kurang/ sangat kurang tepat.
- 2 : Kurang/ kurang tepat.
- 3 : Cukup baik/ cukup tepat.

4 : Baik/ tepat.

5 : Sangat baik/ sangat tepat.

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pas kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

5. Atas kesediaan anda untuk mengisi koesioner ini, saya mengucapkan terimakasih.

#### A. Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>			✓			
2.	Keserasian warna tulisan				✓		
3.	Ketepatan pemilihan musik				✓		
4.	Kemenarikan animasi				✓		
5.	Kejelasan audio				✓		
6.	Penempatan tombol			✓			
7.	Ketepatan <i>Layout</i>			✓			
8.	Konsistensi tombol				✓		
9.	Ketepatan ukuran tombol				✓		
10.	Ketepatan jenis huruf				✓		
11.	Ketepatan ukuran huruf				✓		
12.	Kejelasan gambar.			✓			
13.	Ketepatan penggunaan gambar			✓			
14.	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓			
15.	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			✓			
16.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media			✓			
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		

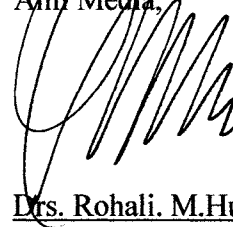
## B. Komentor dan saran umum

## C. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Yogyakarta, 15 Mei 2015  
Ahli Media,



Drs. Rohali. M.Hum

19650808 199303 1 014



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Nama sekolah** : SMA N 3 Purwokerto

**Mata pelajaran** : Bahasa Prancis

**Pokok Bahasan** : *La famille*

**Kelas/ Semester** : XI/ II

**Program Keahlian** : IPS

**Alokasi waktu** : 90 menit

**Standar kompetensi** : *Membaca*

Memahami wacana tulis tentang kehidupan keluarga.

**Kompetensi Dasar** :

Membaca nyaring kata, frasa, atau kalimat dalam wacana tertulis tentang kehidupan keluarga.

**Indikator** :

Melengkapi kalimat rumpang dari wacana tulis tentang kehidupan keluarga.

**Tujuan Pembelajaran:**

Siswa dapat melengkapi wacana kalimat rumpang secara tertulis tentang kehidupan keluarga.

**Materi Pembelajaran :**

Tema: *La famille*

Dalam Game Edukasi « *Voici La France* » dengan materi *la famille*.



**A. Savoir-faire**

- ✓ *Décrire une famille célèbre.*

**B. Grammaire**

- ✓ *Les adjectifs possessifs : mon, ma, mes, ton, ta, tes, son, sa, ses*
- ✓ *Les verbes, être, avoir*

**C. Vocabulaire**

- ✓ *Les relations familiales : le frère, le père, l'oncle, le voisin, le cousin, la mère, la sœur, la tante, la voisine, la cousine, les parents, les grands-parents.*

**Langkah-langkah Pembelajaran**

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	A. Kegiatan Awal	A. Kegiatan Awal
1.	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menarik perhatian siswa dengan cara memberi salam dan perkenalan di depan kelas kepada seluruh siswa agar siswa fokus dan siap belajar bahasa Prancis.</li><li>✓ Menimbulkan motivasi dengan memberi semangat pada siswa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menjawab salam</li><li>✓ Menyimak</li></ul>
2.	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari hari ini.</li><li>✓ Mengaitkan peristiwa aktual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menjawab</li><li>✓ Menyimak</li></ul>
	B. Kegiatan Inti	B. Kegiatan Inti
3.	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menampilkan media pembelajaran game edukasi « <i>Voici La France</i> » tentang <i>La famille</i>.</li><li>✓ Mempresentasikan game edukasi « <i>Voici La France</i> »</li><li>✓ Memberikan satu contoh soal dalam game pengayaan.</li><li>✓ Meminta siswa untuk mengamati isi bacaan dalam slide tersebut.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mengamati slide</li></ul>
4.	<p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mengajak siswa untuk membaca bersama-sama</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Memperhatikan dan</li></ul>

Guru Bahasa Prancis,

Purwokerto, 1 April 2015  
Mahasiswa,

Dra. Claudia Indah K  
NIP. 19641023 200701 2005

Yuli Priyanto S  
NIM. 09204244008



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Nama sekolah** : SMA N 3 Purwokerto

**Mata pelajaran** : Bahasa Prancis

**Pokok Bahasan** : *Les vacances*

**Kelas/ Semester** : XI/ II

**Program Keahlian** : IPS

**Alokasi waktu** : 90 menit

**Standar kompetensi** : *Membaca*

Memahami wacana tulis tentang kehidupan keluarga.

**Kompetensi Dasar** :

Membaca nyaring kata, frasa, atau kalimat dalam wacana tertulis tentang kehidupan keluarga.

**Indikator** :

Melengkapi kalimat rumpang dari wacana tulis tentang kehidupan keluarga.

**Tujuan Pembelajaran:**

Siswa dapat melengkapi wacana kalimat rumpang secara tertulis tentang kehidupan keluarga.

**Materi Pembelajaran :**

Tema: *Les vacances*

Dalam Game Edukasi « *Voici La France* » dengan materi *la famille*.



**A. Savoir-faire**

- ✓ *Décrire les activités quotidiennes*

**B. Grammaire**

- ✓ *L'heure*
- ✓ *Mots Interrogatif : Quel, Qu'est-ce que*

**C. Vocabulaire**

- ✓ *Prépositions de lieux*

**Langkah-langkah Pembelajaran**

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	A. Kegiatan Awal	A. Kegiatan Awal
1.	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menarik perhatian siswa dengan cara memberi salam dan perkenalan di depan kelas kepada seluruh siswa agar siswa fokus dan siap belajar bahasa Prancis.</li><li>✓ Menimbulkan motivasi dengan memberi semangat pada siswa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menjawab salam</li><li>✓ Menyimak</li></ul>
2.	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari hari ini.</li><li>✓ Mengaitkan peristiwa aktual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menjawab</li><li>✓ Menyimak</li></ul>
	B. Kegiatan Inti	B. Kegiatan Inti
3.	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menampilkan media pembelajaran game edukasi « <i>Voici La France</i> » tentang <i>Les vacances</i></li><li>✓ Mempresentasikan game edukasi « <i>Voici La France</i> »</li><li>✓ Memberikan satu contoh soal dalam game pengayaan.</li><li>✓ Meminta siswa untuk mengamati isi bacaan dalam slide tersebut.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mengamati slide</li></ul>
4.	<p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mengajak siswa untuk membaca bersama-sama dengan keras.</li><li>✓ Menanyakan kepada siswa kata apa saja yang menurut mereka sukar dipahami.</li><li>✓ Menerangkan sebutan untuk anggota keluarga</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Memperhatikan dan membaca bersama-sama</li><li>✓ Menjawab</li><li>✓ Memperhatikan</li></ul>

	<p>dengan menggunakan media game edukasi « <i>Voici La France</i> » yang menunjukkan silsilah keluarga.</p> <p>✓ Membuat group yang berisikan 4 orang dalam setiap groupnya.</p> <p>✓ Bermain game edukasi « <i>Voici La France</i> »</p>	slide dan menirukan
5	<p>Konfirmasi</p> <p>✓ Menanyakan satu atau dua siswa tentang <i>Les vacances</i> dalam bahasa Prancis.</p>	✓ Menjawab
	<b>C. Kegiatan Penutup</b>	<b>C. Kegiatan Penutup</b>
	<p>✓ Memberikan teks dengan kalimat rumpang yang berkaitan tentang <i>Les vacances</i> dan meminta siswa untuk melengkapi teks tersebut sesuai dengan pilihan jawaban yang tersedia.</p> <p>✓ Meninjau kembali materi yang telah dipelajari siswa tentang <i>Les vacances</i>.</p> <p>✓ Membuat simpulan atau ringkasan materi tentang <i>Les vacances</i>.</p>	<p>✓ Mengerjakan</p> <p>✓ Menjawab</p> <p>✓ Memperhatikan guru</p>

**Evaluasi :**

Meminta siswa untuk melengkapi kalimat rumpang secara tertulis dalam game edukasi « *Voici La France* » yang diberikan guru tentang *Les vacances*.

**Alat/ Bahan/ Sumber Bahan:**

Materi pelajaran diambil dari game edukasi « *Voici La France* » yang berkaitan dengan materi *Les vacances*. dengan alat bantu laptop dan proyektor.

**Penilaian :**

Penilaian diambil dari evaluasi yang diberikan pada game edukasi untuk mengisi kalimat rumpang tentang informasi *Les vacances*.

Guru Bahasa Prancis

Purwokerto, 1 April 2015  
Mahasiswa,

Dra. Claudia Indah K  
NIP. 19641023 200701 2005

Yuli Priyanto S  
NIM. 09204244008

## **INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS**

### **EVALUASI KUALITAS PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KOSAKATA BAHASA PRANCIS UNTUK KELAS XI SMA/SMK**

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis  
Materi : Compréhension Écrite  
Sasaran Program : Siswa SMA/SMK Kelas XI  
Peneliti : Yuli Priyanto Setyadi  
Nama Siswa : *Wahyu adi priaja*  
Kelas/No. Presensi : *XI - IPS 2 / 25*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik/siswa, terhadap materi pembelajaran yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari anda sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan anda untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai peserta didik/siswa tentang kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek media/pengoperasian dan aspek penyajian materi.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : Sangat Kurang/ sangat kurang tepat.

2 : Kurang/ kurang tepat.

3 : Cukup Baik/ cukup tepat.

4 : Baik/ tepat.

5 : Sangat Baik/ sangat tepat.

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pas kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

#### A. Aspek Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi.				✓		
2.	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal				✓		
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					✓	<i>dengan metode ini kami akan lebih mudah dan asyik dalam memahami pelajaran bhs. Prancis.</i>
4.	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi			✓			
5.	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami					✓	<i>lebih mudah dalam mengenal lebih dalam budaya, kota, kelebihan, negara Prancis.</i>

#### B. Aspek Penyajian Materi.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					✓	
2.	Kemudahan sajian untuk diikuti					✓	<i>Asyik dan menarik</i>



3.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi			✓			<i>Sudah baik tetapi kurang Jelas dalam penggunaan bahasa</i>
4.	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami			✓			
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					✓	

C. Aspek Pengoperasian Media.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					✓	
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓	
3.	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.					✓	
4.	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					✓	
5.	Komposisi dan kombinasi warna					✓	
6.	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					✓	
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					✓	
8.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					✓	

D. Komentor dan Saran.

Dalam metode ini lebih menarik dan lebih mudah meningkatkan pemahaman siswa dalam pengenalan bahasa prencis, lalu untuk media yang digunakan juga menarik, musik, background, dan gambar yang digunakan juga bagus lebih mudah untuk pemahaman siswa

Purwokerto, 7 April 2015

Siswa



.....  
WAWANU ADI PRAJA.....

## **INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS**

### **EVALUASI KUALITAS PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KOSAKATA BAHASA PRANCIS UNTUK KELAS XI SMA/SMK**

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis  
Materi : Compréhension Écrite  
Sasaran Program : Siswa SMA/SMK Kelas XI  
Peneliti : Yuli Priyanto Setyadi  
Nama Siswa : Irma Safilah  
Kelas/No. Presensi : XI.52 /13

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik/siswa, terhadap materi pembelajaran yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari anda sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan anda untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai peserta didik/siswa tentang kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek media/pengoperasian dan aspek penyajian materi.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 : Sangat Kurang/ sangat kurang tepat.

2 : Kurang/ kurang tepat.

3 : Cukup Baik/ cukup tepat.

4 : Baik/ tepat.

5 : Sangat Baik/ sangat tepat.

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pas kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

A. Aspek Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi.				✓		
2.	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal				✓		
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					✓	
4.	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi				✓		
5.	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami					✓	

B. Aspek Penyajian Materi.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah				✓		
2.	Kemudahan sajian untuk diikuti				✓		

3.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi				✓	
4.	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami				✓	
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi				✓	

C. Aspek Pengoperasian Media.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran				✓		
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓	
3.	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.					✓	
4.	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					✓	
5.	Komposisi dan kombinasi warna				✓		
6.	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					✓	
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					✓	
8.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					✓	

	<p>dengan keras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menanyakan kepada siswa kata apa saja yang menurut mereka sukar dipahami.</li> <li>✓ Menerangkan sebutan untuk anggota keluarga dengan menggunakan media game edukasi « <i>Voici La France</i> » yang menunjukkan silsilah keluarga.</li> <li>✓ Membuat group yang berisikan 4 orang dalam setiap groupnya.</li> <li>✓ Bermain game edukasi « <i>Voici La France</i> ».</li> </ul>	<p>membaca bersama-sama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menjawab</li> <li>✓ Memperhatikan slide dan menirukan</li> </ul>
5	<p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menanyakan satu atau dua siswa tentang <i>La famille</i>. dalam bahasa Prancis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menjawab</li> </ul>
	<b>C. Kegiatan Penutup</b>	<b>C. Kegiatan Penutup</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Memberikan teks dengan kalimat rumpang yang berkaitan tentang <i>La famille</i>. dan meminta siswa untuk melengkapi teks tersebut sesuai dengan pilihan jawaban yang tersedia.</li> <li>✓ Meninjau kembali materi yang telah dipelajari siswa tentang <i>La famille</i>.</li> <li>✓ Membuat simpulan atau ringkasan materi tentang <i>La famille</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengerjakan</li> <li>✓ Menjawab</li> <li>✓ Memperhatikan guru</li> </ul>

**Evaluasi :**

Meminta siswa untuk melengkapi kalimat rumpang secara tertulis dalam game edukasi « *Voici La France* » yang diberikan guru tentang *La famille*..

**Alat/ Bahan/ Sumber Bahan:**

Materi pelajaran diambil dari game edukasi « *Voici La France* » yang berkaitan dengan materi *La famille*. dengan alat bantu laptop dan proyektor.

**Penilaian :**

Penilaian diambil dari evaluasi yang diberikan pada game edukasi untuk mengisi kalimat rumpang tentang informasi *La famille*.

D. Komentor dan Saran.

Pembelajarannya menarik dan tidak membosankan.

Purwokerto, 7 April 2015

Siswa



Irma Safillah

## **INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS**

### **EVALUASI KUALITAS PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KOSAKATA BAHASA PRANCIS UNTUK KELAS XI SMA/SMK**

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis  
Materi : Compréhension Écrite  
Sasaran Program : Siswa SMA/SMK Kelas XI  
Peneliti : Yuli Priyanto Setyadi  
Nama Siswa : Azhari Rezka R  
Kelas/No. Presensi : X1-152 / 4

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik/siswa, terhadap materi pembelajaran yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari anda sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan anda untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai peserta didik/siswa tentang kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek media/pengoperasian dan aspek penyajian materi.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :



1 : Sangat Kurang/ sangat kurang tepat.

2 : Kurang/ kurang tepat.

3 : Cukup Baik/ cukup tepat.

4 : Baik/ tepat.

5 : Sangat Baik/ sangat tepat.

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pas kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

#### A. Aspek Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi.			√			
2.	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal				√		
3.	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar				√		
4.	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi			√			
5.	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami				√		

#### B. Aspek Penyajian Materi.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah				√		
2.	Kemudahan sajian untuk diikuti			√			

3.	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi		✓			
4.	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami			✓		
5.	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi				✓	

C. Aspek Pengoperasian Media.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					✓	
2.	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓	
3.	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.			0		✓	
4.	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca			✓			
5.	Komposisi dan kombinasi warna					✓	
6.	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah				✓		
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					✓	
8.	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa				✓		

D. Komentar dan Saran.

menurut saya, pembelajaran ini sangat menarik dan menjadi sebuah hiburan bagi siswa tetapi juga dapat mengambil ilmu ~~yang~~ ~~prosentasi~~.

Purwokerto, 7. April 2015

Siswa



Azhari Puzha P

# **LAMPIRAN 3**

**Hasil Penilaian**

### Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Media

No.	Siswa	Item					Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5		
1	Ainul F	4	4	5	3	5	21	4.2
2	Amar M	3	3	4	3	4	17	3.4
3	Ari Indah L	4	4	3	4	4	19	3.8
4	Azhari Rehza R	3	4	4	3	4	18	3.6
5	Birulia L	4	5	4	4	3	20	4
6	Chotib B	3	3	5	3	4	18	3.6
7	Elmi Z	3	3	4	4	4	18	3.6
8	Eranio G	4	4	5	3	5	21	4.2
9	Fatedy A	4	4	5	4	5	22	4.4
10	Ika S	3	4	5	4	3	19	3.8
11	Inanda C	3	4	5	3	4	19	3.8
12	Ira Irawati	3	5	3	3	3	17	3.4
13	Irma S	4	4	5	4	5	22	4.4
14	Kevin P	3	4	4	4	3	18	3.6
15	Kurniawati K	3	3	4	3	4	17	3.4
16	Langgeng B	3	3	3	4	3	16	3.2
17	Nabila P	4	4	4	3	4	19	3.8
18	Nurvita E	3	4	3	4	4	18	3.6
19	Regita A	4	3	5	4	5	21	4.2
20	Rizka Ima T	3	5	3	3	3	17	3.4
21	Rizky K	3	3	4	4	5	19	3.8
22	Salsabila F	4	5	5	4	3	21	4.2
23	Santiko A	4	5	3	4	3	19	3.8
24	Vania R	4	3	4	4	4	19	3.8
25	Wahyu A	4	4	5	3	5	21	4.2
26	Yeda Alva S	3	3	3	4	3	16	3.2
<b>Jumlah</b>		90	100	107	93	102	492	98.4
<b>Rerata</b>		3.46	3.85	4.12	3.58	3.92	18.92	3.78

### Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Materi

No.	Siswa	Item					Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5		
1	Ainul F	4	3	3	4	4	18	3.6
2	Amar M	2	2	3	3	4	14	2.8
3	Ari Indah L	4	4	4	4	4	20	4
4	Azhari Rehza R	4	3	2	3	4	16	3.2
5	Birulia L	4	4	4	4	5	21	4.2
6	Chotib B	4	5	4	4	4	21	4.2
7	Elmi Z	4	4	3	3	3	17	3.4
8	Eranio G	4	5	3	3	4	19	3.8
9	Fatedy A	4	4	2	3	4	17	3.4
10	Ika S	4	4	2	2	3	15	3
11	Inanda C	3	3	2	3	4	15	3
12	Ira Irawati	2	5	2	3	4	16	3.2
13	Irma S	4	4	4	5	5	22	4.4
14	Kevin P	3	3	3	3	4	16	3.2
15	Kurniawati K	3	4	4	3	3	17	3.4
16	Langgeng B	4	4	3	4	4	19	3.8
17	Nabila P	4	5	3	3	4	19	3.8
18	Nurvita E	3	4	3	3	3	16	3.2
19	Regita A	5	5	4	4	4	22	4.4
20	Rizka Ima T	2	3	2	3	3	13	2.6
21	Rizky K	2	3	3	3	3	14	2.8
22	Salsabila F	3	4	3	3	3	16	3.2
23	Santiko A	3	5	4	3	3	18	3.6
24	Vania R	4	3	3	4	4	18	3.6
25	Wahyu A	5	5	3	3	4	20	4
26	Yeda Alva S	3	4	3	4	3	17	3.4
<b>Jumlah</b>		91	102	79	87	97	456	91.2
<b>Rerata</b>		3.50	3.92	3.04	3.35	3.73	17.54	3.51

### Penilaian Tanggapan Siswa pada Aspek Pengoperasian Media

N o.	Siswa	Item								Jmlh	Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Ainul F	5	5	5	5	5	4	4	5	38	4.75
2	Amar M	2	5	5	5	5	5	3	4	34	4.25
3	Ari Indah	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
4	Azhari R	5	5	5	3	5	4	5	4	36	4.50
5	Birulia L	4	4	5	4	4	4	4	4	33	4.13
6	Chotib B	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
7	Elmi Z	5	5	4	4	4	4	3	3	32	4.00
8	Eranio G	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
9	Fatedy A	5	5	5	3	3	3	2	2	28	3.50
10	Ika S	5	5	4	4	3	3	3	5	32	4.00
11	Inanda C	3	4	4	4	4	5	5	5	34	4.25
12	Ira Irawati	4	5	5	5	5	5	5	5	39	4.88
13	Irma S	4	5	5	5	4	5	5	5	38	4.75
14	Kevin P	3	4	3	2	3	3	1	2	21	2.63
15	Kurniawati	5	4	4	4	5	5	5	3	35	4.38
16	Langgeng	4	5	5	5	4	4	2	4	33	4.13
17	Nabila P	4	5	5	4	5	4	3	4	34	4.25
18	Nurvita E	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4.00
19	Regita A	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
20	Rizka Ima	5	5	5	3	5	5	5	5	38	4.75
21	Rizky K	5	5	5	3	4	4	4	4	34	4.25
22	Salsabila F	4	5	5	3	5	3	3	4	32	4.00
23	Santiko A	5	5	5	4	5	3	5	4	36	4.50
24	Vania R	4	4	5	4	4	5	3	4	33	4.13
25	Wahyu A	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5.00
26	Yeda Alva	3	4	3	4	3	4	3	4	28	3.50
<b>Jumlah</b>		112	122	120	106	113	110	101	108	892	111.5
<b>Rerata</b>		4.31	4.69	4.62	4.08	4.35	4.23	3.88	4.15	34.31	4.29





**LA CRÉATION DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE JEU ÉDUCATIF  
BASÉ SUR LE *MACROMÉDIA FLASH* POUR L'APPRENTISSAGE DE  
COMPRÉHENSION ÉCRITE AUX APPRENANTS DE LA CLASSE XI DE  
SMA N 3 PURWOKERTO**

Par:  
Yuli Priyanto Setyadi  
09204244008

**RÉSUMÉ**

**A. Introduction**

La création du système éducatif en Indonésie est marqué par le nombre d'établissements scolaires qui incluent dans leur curriculum l'apprentissage des langues étrangères. L'une de ces langues est le français qui est enseigné à partir du lycée comme la matière en option. L'apprentissage du français comprend de quatre compétences : compréhension écrite, expression écrite, compréhension orale, et expression orale. Selon Tagliante (1994: 35) l'apprentissage est un processus actif qui se déroule à l'intérieur de l'individu et qui est susceptible d'être avant tout influencé par cet individu. Il est donc nécessaire de faire certains efforts afin d'obtenir le résultat optimal et satisfaisant dans les activités d'apprentissage.

L'apprentissage est une combinaison entre l'art et la science. La réussite de l'apprentissage n'est pas basée uniquement par l'organisation de la matière présentée selon l'ordre systématique pendant l'apprentissage dans la classe, mais elle dépend également à l'utilisation de soutien pédagogique pour que les apprenants comprennent facilement la matière d'apprentissage. Il est également important de pousser l'intérêt et la motivation des apprenants à l'égard de l'apprentissage qui est dans ce cas, celle du français. Il est donc indispensable

d'élaborer la diversité des activités d'apprentissage. Cette variation est un changement dans le processus de l'apprentissage visant à améliorer la motivation des apprenants. L'un des moyens à appliquer pour mieux pousser la motivation des apprenants est de créer une situation dynamique dans l'apprentissage du français. Pour la réalisation, nous pouvons profiter de la technologie pour créer un support pédagogique dans le but d'améliorer l'apprentissage en classe de français.

L'utilisation de la technologie dans l'apprentissage pourrait se réaliser par la création du support pédagogique en forme du jeu éducatif. Le multimédia offre la possibilité aux apprenants d'apprendre le français non seulement à partir d'une source unique comme l'enseignant, mais il donne aussi l'occasion aux apprenants à développer de meilleures capacités cognitives, créatives, et innovatrices. Cette recherche a donc pour but de développer un support pédagogique en forme du jeu éducatif qui est basé sur le *Macromédia Flash*. L'application du *Macromédia Flash* contient en particulier des images intéressantes et vivantes qui peuvent attirer l'attention et l'intérêt des apprenants.

Le support pédagogique de jeu éducatif réalisé dans cette recherche est destiné à améliorer la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI SMA N 3 Purwokerto. Les problèmes menés dans cette recherche sont les suivants.

1. Comment créer le support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* pour l'apprentissage de compréhension écrite aux apprenants de la classe XI de SMA N 3 Purwokerto?

2. Comment le taux d'admissibilité de support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* pour l'apprentissage de compréhension écrite aux apprenants de la classe XI de SMA N 3 Purwokerto?

## **B. Développement**

Le développement de la technologie apporte de nombreux changements au monde éducatif d'aujourd'hui. Ce développement permet l'enseignant de réaliser un concept dans le pratique d'apprentissage impliquant les apprenants. Le concept d'apprentissage réalisé est nommé plus tard comme le support pédagogique. Le mot support pédagogique est vient du latin qui signifie l'intermédiaire. Un support pédagogique est un intermédiaire utilisé par l'émetteur pour transmettre son message au récepteur. Gagné (via Arsyad, 2002: 4) affirme qu'un support pédagogique est un outil utilisé pour présenter les matières d'apprentissage. Ce support pédagogique est un livre, une cassette, une caméra vidéo, une diapositive, une photo, une télévision, ou l'ordinateur. Selon Sadiman (2002: 7), le support pédagogique est une variété d'outils utilisée par l'enseignant pour transmettre des messages aux apprenants à travers de la vision et de l'ouïe. D'après ces explications, il est conclu que le support pédagogique est l'intermédiaire utilisé par l'enseignant dans le processus de livraison des matières d'apprentissage aux apprenants.

La fonction principale de support pédagogique est de faciliter les activités d'apprentissage. Selon Arsyad (2002: 15-16) le support pédagogique a des fonctions comme suivantes. Il aide les apprenants à améliorer la compréhension; la présentation des données peut se faire d'une manière fiable; il facilite

l'interprétation de données et la condensation d'informations. Selon Sadiman (2014: 17) le support pédagogique a en général des avantages comme suivantes.

1. Clarifier la présentation du message pédagogique afin de ne pas être émis trop verbalisé.
2. Dépasser les limites de l'espace, le temps, et la puissance. Par exemple, les objets qui sont trop grandes peuvent être remplacés en image, en film, ou en vidéo; la motion qui est trop lente ou rapide peut être organisée en profitant de l'option de *timelapse* ou la photographie à haute vitesse.
3. Surmonter l'attitude passive des apprenants: soulever l'enthousiasme, permettre l'interaction plus directe entre les apprenants et l'environnement; permettre aux apprenants d'apprendre eux-mêmes leur capacité et intérêt.

Il existe des critères à respecter pour créer un bon support pédagogique, en particulier celui qui est de jeu éducatif. Walker et Hess (par Arsyad, 2010: 175-176) exprime que pour savoir la qualité d'un support pédagogique assisté par l'ordinateur, nous devons respecter les critères suivantes.

1. La qualité de la matière et des objectifs, qui se comprennent de la précision, l'attractivité, l'équité, et la pertinence à la situation et au besoin des apprenants.
2. La qualité de l'apprentissage qui comprend la possibilité de fournir un soutien d'apprentissage, la qualité motivante, la flexibilité instructionnelle, la relation entre le programme d'apprentissage, et la qualité d'évaluation.

3. La qualité technique, notamment la lisibilité, la facilité opérationnelle, l'affichage, la possibilité de manipuler la réponse des apprenants, l'impact sur l'apprentissage en particulier.

Cette recherche est une recherche et développement (*Research and Development*) pour produire le support pédagogique en forme du jeu éducatif. Beaucoup de choses peuvent être utilisées comme moyen d'apprentissage, mais un jeu est toujours considéré le plus efficace (Kulsum, 2008: 20). Davies (par Tedjasaputra, 2001: 17) affirme que le jeu éducatif pourrait être utilisé comme moyen efficace à engager les apprenants dans le processus d'apprentissage. Il est capable de motiver les apprenants d'être plus actifs.

Le jeu éducatif développé dans cette recherche est basé sur le *Macromédia Flash*. Selon Kusrianto (2002), le *Macromédia Flash* est un logiciel qui offre la possibilité de créer les sites *web*, les médias interactifs et professionnels. À travers cette opinion, nous pouvons conclure que le *Macromédia Flash* est un programme logiciel qui permet de créer des sites *web* intéressants, dynamiques, et interactifs. Le développement du jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* dans cette recherche se répartit de cinq étapes, telles que 1) l'analyse de besoins pédagogiques, 2) la conception de dessin, 3) le développement du support pédagogique, 4) l'évaluation du support pédagogique par l'expert de matière et l'expert de média, et 5) l'examen du support pédagogique.

Le support pédagogique de jeu éducatif dans cette recherche est destiné pour l'apprentissage de compréhension écrite. Lire est un processus de comprendre l'intention de l'auteur à travers d'un texte. Dans la compréhension écrite, le

lecteur donne des sens caché par l'auteur dans un texte. Selon Tarigan (2008: 7), lire est un procès de comprendre l'intention de l'auteur à travers d'un texte. Dans la compréhension écrite, le lecteur donne des sens caché par l'auteur dans un texte. Selon Anderson (via Tarigan, 2008: 9-11) le but de lire est de acquérir les informations détaillées ou les faits cachés par l'auteur. Il a également pour but de savoir les idées principales, l'organisation de l'écrit, et les unifications de faits. Selon Le CECRL et la Perspective Actionnelle dans l'enseignement du FLE en Indonésie (2010 : 95), le but de la compréhension écrite est que les apprenants peuvent avoir non seulement des compétences techniques dans la pratique de la compréhension en lecture, mais aussi posséder la capacité à analyser systématiquement les textes, à comprendre, non seulement le texte de la langue mais aussi les notions culturelles figurant dans le texte, et à révéler à nouveau le contenu du texte sous forme de synthèse orale et écrite.

### **C. Résultat**

Le résultat de cette recherche est un support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* dont les thèmes sont de *la vie familiale* et *vive les vacances* développé pour l'apprentissage de compréhension écrite en français des apprenants de la classe XI de SMA N 3 Purwokerto. Le développement du jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* dans cette recherche se répartit de cinq étapes suivantes.

1. l'analyse de besoins pédagogiques qui a pour but de mieux comprendre le problème dans l'apprentissage de compréhension écrite. Pour analyser ce problème, l'examineur apprend les documents de l'apprentissage du

français comme le curriculum, le syllabus, et le plan d'apprentissage qui sont utilisés par l'enseignant de français de la classe XI SMA N 3 Purwokerto.

2. la conception de dessin qui se compose d'activités de résumer l'objectif d'apprentissage et les matières d'apprentissage, de développer les instruments pour évaluer la qualité du jeu éducatif, et de penser à la stratégie d'apprentissage.
3. le développement du support pédagogique de jeu éducatif qui se base au *Macromédia Flash* destiné pour l'apprentissage de compréhension écrite aux apprenants de la classe XI SMA.
4. l'évaluation du support pédagogique par l'expert de matière et l'expert de média
5. la mise en terrain du support pédagogique qui consiste de l'application du support pédagogique en classe, l'évaluation par l'expert de matière, l'expert de média, et la distribution des enquêtes pour savoir les opinions des apprenants sur le support pédagogique de jeu éducatif pour l'apprentissage de compréhension écrite de la classe XI de SMA N 3 Purwokerto.

Pour analyser la qualité de support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash*, l'examineur utilise le score moyen du résultat de jugement de l'expert de matière, l'expert de média, et les réponses des apprenants sur chaque aspect mesuré. Le score de leur jugement détermine la qualité du support pédagogique créé dans cette recherche. Le niveau de qualité du support pédagogique créé est montré par le score moyen du jugement obtenu. La catégorie de qualité du support pédagogique est basée sur le tableau ci-dessous:

<b>Critère</b>	<b>L'intervall du score</b>
Excellent	$X > 4,21$
Bien	$3,40 < X \leq 4,21$
Assez Bien	$2,60 < X \leq 3,40$
Mauvais	$1,79 < X \leq 2,60$
Très Mauvais	$X \leq 1,79$

Les résultats de jugement sur la qualité de support pédagogique de jeu éducatif développé dans cette recherche sont suivants:

1. Le jugement sur la qualité de support pédagogique par l'expert de matière est mené en évaluant et en examinant les matériaux et le choix des mots contenus dans le support pédagogique. L'expert de matière qui donne son jugement sur le jeu éducatif développé dans cette recherche est le professeur de français d'UNY. Selon le jugement de l'expert de matière, les taux de l'admissibilité de matière du jeu éducatif développé sont catégorisées "excellente" dont le score moyen est 4,27.
2. Les aspects de l'admissibilité de média selon le jugement de l'expert de matière sont classés "bien" dont le score moyen est 3,52. Le jugement sur la qualité de support pédagogique est effectué par l'expert de média en évaluant et en examinant l'affichage du jeu éducatif sur l'écran. L'affichage du support pédagogique est fait d'une manière possible jusqu'à ce qu'elle puisse attirer l'attention des apprenants afin que l'apprentissage de compréhension écrite en classe soit intéressante.
3. Les réponses des apprenants de la classe XI SMA N 3 Purwokerto aux aspects de la présentation de matière ont obtenue la catégorie "bien" dont le score moyen est 3,50. La présentation de jeu éducatif est également



catégorisée “bien” dont le score moyen est 3,78, tandis que l’aspect de l’opération de jeu éducatif a atteint le score moyen est 4,28 et est inclus dans la catégorie “excellent”.

Basé sur ces résultats, il est conclu que le support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* qui a été créé dont le thèmes sont du *la vie familiale* et *vive les vacances* peuvent être appliqués dans l’apprentissage de compréhension écrite pour les apprenants de la classe XI SMA.

#### **D. Conclusion**

Cette recherche est une *R & D (Recherche and Development)* qui s’effectue notamment en cinq étapes initiales : 1) l’analyse des besoins pédagogiques, 2) la conception de dessin, 3) le développement du support pédagogique, 4) l’évaluation du support pédagogique, et 5) la mise en terrain du support pédagogique. Le résultat du jugement de l’expert de matière, celui de média, et les réponses des apprenants sont présentes ci-dessous.

1. L’évaluation de l’expert de matière est menée par le professeur du français de l’UNY. Le résultat donné sur le taux de l’admissibilité du média sur la stabilité de concept et de matière d’apprentissage est “excellente”.
2. L’aspect de l’admissibilité de média selon le jugement de l’expert de média est “bien”. Ce jugement est effectué sur l’aspect graphique du jeu éducatif développé dans cette recherche. Cela veut dire que l’affichage du jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* est en mesure d’attirer l’attention et l’intérêt des apprenants.

3. Les réponses des apprenants aux aspects de la présentation de matière ont obtenue la catégorie “bien”. La présentation de jeu éducatif est également catégorisée “bien”, tandis que l’aspect de l’opération de jeu éducatif a atteint la catégorie “excellent”.

En considérant les conclusions ci-dessus, voici les suggestion que nous pouvons donner.

1. Aux lycées

Le lycée devrait accorder l'occasion aux enseignants à appliquer et utiliser les nouveaux supports pédagogiques qui sont véridiquement testés pour aider l'apprentissage en classe de français. Il faut également fournir les possibilités qui soutiennent l'utilisation du support pédagogique comme solution pour améliorer la qualité d'apprentissage.

2. Aux enseignants

Les enseignants peuvent poursuivre l'utilisation du support pédagogique de jeu éducatif basé sur le *Macromédia Flash* dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite dans le cadre d'améliorer le processus d'apprentissage dans la classe de français, d'améliorer la motivation, et l'intérêt des apprenants, et de créer une bonne atmosphère dans la classe de français.