



Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Prancis untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajar Tingkat Pemula

Baharuddin¹, Hesti Fibriasari², Harvei Desmon Hutahaean³, Bakti Dwi Waluyo⁴, Rizky Fadilah Nasution^{5*}

¹Universitas Negeri Medan, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Medan, Sumatera Utara

²Universitas Negeri Medan, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Pendidikan Bahasa Asing, Medan, Sumatera Utara

³Universitas Negeri Medan, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Medan, Sumatera Utara

⁴Universitas Negeri Medan, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Medan, Sumatera Utara

⁵Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera Utara

email@korespondensi: rizkifadila231@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan bahasa Prancis siswa kelas XII SMAN 19 Medan dengan pengaplikasian Multimedia Interaktif berbasis Android yang diberi nama "Best French". Pembelajaran bahasa Prancis di sekolah khususnya pada pembelajaran kosakata perlu dioptimalkan. Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan kosakata perlunya suatu pembelajaran yang lebih menarik didukung dengan suatu media pembelajaran yang tepat, yaitu pemanfaatan teknologi secara maksimal disertai dengan materi yang menarik. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu pemula dalam belajar bahasa Prancis adalah game edukasi. Penelitian ini bertujuan: (1) untuk merancang dan mengimplementasikan Game Edukasi Best French Berbasis Android. (2) untuk mengetahui respon pengguna terhadap Game Edukasi Best French Berbasis Android. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4D (Decide, Design, Development, Implementation and Disseminate). Fitur yang terdapat pada Game Edukasi meliputi fitur belajar dan bermain. Dalam fitur belajar terdapat materi pengenalan huruf, kosakata, serta pola percakapan sedangkan pada fitur bermain, materi yang dipelajari diujikan dalam mode permainan.

Pendahuluan

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Perancis memiliki tujuan agar siswa memperoleh pengalaman menggunakan bahasa Perancis secara memadai, baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan pernyataan Centre Européen Commun Référénces pour les Langues (CECRL) bahwa pembelajaran bahasa Prancis dengan pendekatan komunikatif lebih menekankan pada pemerolehan kompetensi komunikatif. Kompetensi kebahasaan dimanifestasikan melalui pemberian wacana model yang mengandung bentuk dan makna berbagai tuturan (annoncés) grammatikal sesuai dengan konteksnya (Comité de la Coopération Culturelle, 2000, p.87).

Namun demikian, berdasarkan tanggapan siswa pada angket analisis kebutuhan mata pelajaran bahasa Prancis yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam satu tahun pembelajaran bahwa pada aspek metode dan alat bantu pembelajaran diperoleh nilai "cukup" dengan pernyataan bahwa dimasa pandemic Covid 19 yang sudah satu tahun dan pembelajaran berlangsung daring dengan segala kendala yang ada baik internal maupun eksternal membuat

pembelajaran kurang menarik dan kurang memberikan kejelasan tentang materi yang dipelajari, dan tidak berlangsung secara interaktif. Kebutuhan media dan alat bantu belajar yang interaktif untuk siswa dapat difahami karena ilustrasi yang diberikan tidak selalu memadai, tidak berkesinambungan, untuk penguasaan tata bahasa Prancis yang sesuai konteks. Fakta ini berdampak pada adanya sebagian siswa yang kurang menguasai tata bahasa Prancis yang telah dipelajari. Hal ini ditunjukkan masih adanya nilai C pada hasil ujian akhir semester ganjil tahun terakhir.

Ditahun ajaran baru, siswa kelas XII dipertemukan dengan mata pelajaran Bahasa Prancis materi Teks Deskripsi yaitu mata pelajaran yang menuntut siswa mampu menulis teks dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat. Keterampilan menulis merupakan keterampilan paling akhir dan paling sulit untuk dikuasai dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya. Meskipun keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dan kompleks, tetapi keterampilan menulis ini sangatlah penting untuk dikuasai siswa bahkan seluruh pembelajar bahasa. Menulis adalah





kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis.

Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Tulisan yang baik dan berkualitas merupakan manifestasi dan keterlibatan aktivitas berpikir atau bernalar yang baik. Hal ini dimaksudkan bahwa seorang penulis harus mampu mengembangkan cara-cara berpikir rasional. Kemampuan menulis pada hakikatnya merupakan hasil dari sebuah proses. Proses yang dimaksud adalah latihan menulis. Semakin banyak latihan maka semakin besar kemungkinan siswa untuk mampu menulis, terutama dalam hal menggunakan diksi dan struktur bahasa. Pada saat melakukan aktivitas menulis, siswa dituntut berpikir untuk menuangkan gagasannya berdasarkan skema, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki secara tertulis. Aktivitas tersebut memerlukan kesungguhan untuk mengolah, menata, memerhitungkan secara kritis gagasan yang dicurahkan dalam bentuk tulisan atau karangan. Peneliti memilih kemampuan menulis didasarkan pada pertimbangan dalam proses belajar mengajar, keterampilan menulis ini sangat penting karena yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran banyak ditentukan oleh kemampuan menulis. Dengan menulis, siswa dapat menggambarkan pola pikirnya terhadap ide dan gagasan yang dihasilkannya. Dalam hal ini dapat menjadi tolak ukur kemampuan siswa dalam berbahasa. Siswa dituntut terampil dalam menulis, serta menuangkan ide dan gagasan pada sebuah tulisan.

Dengan demikian, salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan keterampilan menulis dalam bahasa Prancis siswa adalah terwujudnya penelitian yang menghasilkan produk sebuah multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa bahasa Prancis yang bisa digunakan secara daring (on line) maupun luring (off line), karena ada dua tata bahasa atau *grammaire* yang harus dikuasai untuk dapat menulis sebuah teks prosedur yang baik, antara lain yaitu : *L'article partitif* dan *le mode impératif présent* menjadi aspek yang diukur. Terkait dengan tanggapan siswa dan pembelajaran Teks prosedur dalam tema *La Recette* pada buku ajar dan media ajar yang digunakan, permasalahan yang kemukakan pada

penelitian ini yaitu: (1) pembelajaran teks prosedur bahasa Prancis dengan metode induktif masih berdampak pada adanya siswa masih mendapati kesulitan menemukan dan menyimpulkan makna dan fungsi kata lampau bahasa Prancis dalam wacana yang pelajari; (2) kurangnya ilustrasi lambang visual pendukung pemahaman kata lampau dalam buku ajar yang digunakan menyebabkan adanya siswa yang mendapati kesulitan untuk menciptakan pencitraan filmis tentang fungsi imparfait; (3) kurangnya penguasaan kata lampau bahasa Prancis siswa apabila penjelasan materi pelajaran disampaikan hanya secara verbalisme; (4) sebagian mahasiswa kurang dapat belajar mandiri karena kurangnya software pembelajaran kata lampau bahasa Prancis berbasis komputer di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis.

Multimedia merupakan bagian dari Media yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa. Multimedia merupakan kombinasi dan beragam media yang mengandung unsur teks, grafik, gambar, animasi, suara dan video. (Hackbarth, 1996, p.228), Philips (1997, p. 8) juga berpendapat bahwa: "The multimedia component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video, some or all which are organized into coherent program". Penggabungan dan beragam media tersebut dikemas dalam satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Berdasarkan sifatnya, multimedia interaktif yang dihasilkan merupakan suatu multimedia interaktif yaitu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih isi media yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Vaughan, 2006, p.3).

Adobe Animate CC merupakan software atau perangkat lunak komputer yang didesain oleh Adobe System. Adobe Animate CC sebelumnya bernama Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, dan Future Splash Animator. Menurut Labrecque (2016: 5) Adobe Animate CC merupakan software profesional yang digunakan untuk membuat beragam jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, game, aplikasi smart phone, dll. Selain itu Chun (2017: viii) menyatakan bahwa Adobe Animate CC merupakan aplikasi yang komprehensif untuk membuat animasi canggih dan aplikasi interaktif yang kaya media yang dapat diterbitkan ke berbagai platform.





Beberapa definisi di atas mengarah pada kesimpulan bahwa Adobe Animate CC merupakan sebuah program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan oleh Adobe System. Adobe Animate CC banyak digunakan untuk merancang grafis vektor, animasi, mempublikasi internet, dan video game. Fitur-fitur di dalam software Adobe Animate CC antara lain: memiliki animasi berbasis motion, action script 3.0, mengelola video dengan fasilitas playback FLV, mengelola audio, menghasilkan output dalam berbagai format (SWF, APK, EXE, exe Desktop, Desktop installer, Web Browser, IPA, dll).

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, atau Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan 4-D Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Sedangkan Menurut Triyanto, model pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penerapan langkah utama dalam penelitian tidak hanya menurut versi asli namun disesuaikan dengan karakteristik subjek dan tempat asal examine. Menggunakan teknik pengumpulan data yaitu angket kebutuhan peserta didik dan pendidik, tabulasi instrumen analisis kebutuhan, angket uji validitas, dan wawancara. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik, pendidik, dan dosen ahli. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, dengan melakukan pemaparan hasil analisis data dan simpulan data.

Materi dan Metode

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 19 Medan. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-April 2022. Subyek penelitian pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, 10 mahasiswa pada ujicoba lapangan skala kecil. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan saat akan dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data sebagai sebuah dasar dilaksanakannya penelitian dan pengembangan. Wawancara dilaksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis dan siswa untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media, serta angket untuk memperoleh data

penilaian kualitas dari ahli materi, serta mahasiswa pada ujicoba lapangan kala kecil.

Penelitian ini kemudian mengadaptasi model Pengembangan 4-D. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Thiagarajan yang disebut 4-D. model pengembangan ini menggunakan 4 tahap yang terdiri dari pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (dissemination).

1. Pendefinisian (define)

Tahap define merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan memperhatikan serta menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk siswa. Tahap define mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (frontend analysis) bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran production écrite pada tema *texte du procédé* di masa pandemi covid 19 ini, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dengan Analisis yang telah dilakukan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan, analisis peserta didik (learner analysis) Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik dalam hal ini adalah siswa Kelas XII SMA Negeri 19 Medan yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran, analisis konsep (concept analysis), analisis tugas (task analysis) dan perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives).

2. Perancangan (design)

Pada tahap ini, materi yang terkumpul kemudian didesain dalam media pembelajaran berbasis video animasi. Desain media disesuaikan dengan kondisi kelas, perancangan media pembelajaran disini meliputi:

Pembuatan Storyboard, Penataan materi dalam Media meliputi tata letak (layout) yang digunakan, Pembuatan Skenario pembelajaran, Penyusunan materi dan pembuatan latihan soal yang mengacu





pada model kontekstual dan divisualisasikan dengan penggunaan media pembelajaran.

3. Pengembangan (Develop)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk.

4. Penyebaran (Disseminate)

Pada tahap ini produk yang telah diimplementasikan di SMA Negeri 19 Medan kemudian dilakukan penilaian hasil belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk. Kelayakan produk dinilai dari validasi ahli materi, ahli media dan hasil belajar dengan experiment pretest- posttest.

Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validator untuk ahli media pembelajaran peneliti percayakan kepada Ibu Tansa Trisna Astono Putri yang merupakan ahli dalam bidang Teknik Informatika dan Komputer yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Medan. Aspek penilaian dalam instrumen lembar validasi ahli media terdiri dari aspek panduan dan informasi, operasional perangkat lunak serta sistematika, estetika dan prinsip media. indikator dalam dalam instrumen lembar validasi terdiri dari 38 indikator. Hasil presentase skor validasi ahli media pembelajaran pada pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut ini

Hasil revisi dari keseluruhan kesalahan pada media pembelajaran direview kembali oleh validator ahli media pada pertemuan III, kemudian validator memberikan penilaian pada instrumen lembar validasi. Hasil perhitungan persentase skor dari ahli media pembelajaran pada pertemuan III adalah 92.5% dengan klasifikasi sangat baik. Validasi pada pertemuan ini ahli media pembelajaran memberikan tanggapan yang positif terhadap media pembelajaran. Ahli media pembelajaran memberikan tanggapan bahwa produk media pembelajaran yang dihasilkan bagus, desainnya sudah tegas dan dapat disesuaikan dengan proses pembelajaran di kelas

Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran teks prosedur Bahasa Prancis dalam segi materi dinilai oleh Ibu Dr. Tengktu Ratna Soraya, M.Pd yang merupakan dosen program studi pendidikan bahasa Prancis dan mengajar di Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan dan merupakan ahli dalam bidang ilmu linguistic. Tujuan dari validasi ahli materi adalah agar isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, faktualisasi isi materi, kebermanfaatan materi pembelajaran, kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa dan kualitas penyajian dalam menyampaikan konsep materi.

Hasil persentase skor dengan 4 aspek yang dinilai dari ahli materi pada pertemuan II adalah 90.4% dengan klasifikasi sangat valid. Disimpulkan bahwa media pembelajaran layak diuji coba ke lapangan tanpa ada revisi.

Hasil Penilaian Dosen Terhadap Multimedia Interaktif

Penilaian multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animated CC “Best French” hasil penilaian terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen memperoleh hasil sebagai berikut ini. Jumlah rata-rata keseluruhan memperoleh hasil sebesar 93.8% dengan kriteria sangat baik dengan perolehan skor 238 dari total maksimal 250.

Hasil dan Pembahasan

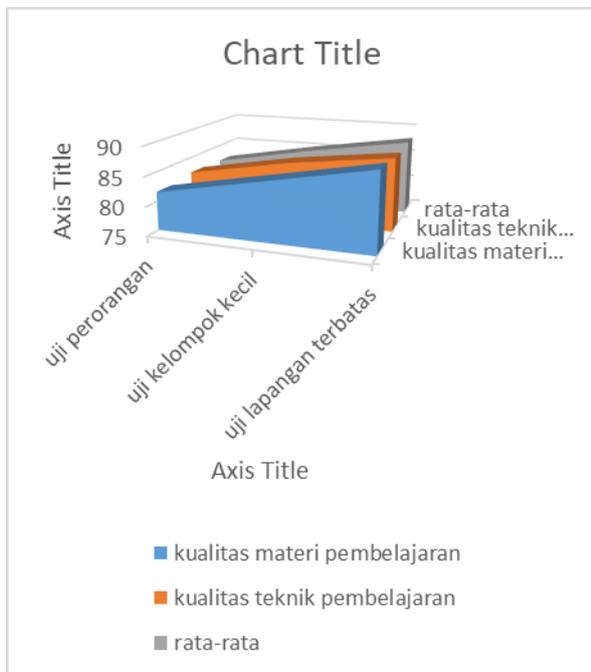
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran teks prosedur berbasis android pada mahasiswa prosi Pendidikan Bahasa Prancis khususnya pada semester empat. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif pembelajaran teks prosedur dengan menggunakan adobe Animated CC yang dapat diakses pada android dan telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh validator ahli media yaitu Ibu Tansa Trisna Astono Putri, St., MT dan validator ahli materi yaitu Bapak Dr. Hesti Fibriasari, M.Hum. Oleh karena itu media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.





Kesimpulan dari hasil mahasiswa terhadap multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animated CC “Best French” pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis matakuliah Production ecrite avancée yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan memenuhi kebutuhan dengan kriteria keseluruhan “Sangat Baik”. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memiliki peningkatan pengembangan dan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan dalam pembelajaran. Lebih lengkapnya, hasil perolehan data tertera pada diagram grafik pada diagram berikut.

Diagram Hasil Perolehan Setiap Uji



Efektivitas multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animated CC “Best French” pada siswa SMA Negeri 19 Medan dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa. Hasil belajar mahasiswa diperoleh dari nilai tes unjuk kerja menulis menulis teks materi teks ekposisi pada mata kuliah Sintaksis. Hasil belajar mahasiswa dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan melakukan pretes dan postes.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animated CC “Best French” pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis matakuliah Production ecrite avancée memperoleh

skor rata-rata 67,50 dengan kategori “Cukup” artinya nilai yang dicapai siswa perlu ditingkatkan lagi, sedangkan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animated CC “Best French” pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis matakuliah Production ecrite avancée memperoleh skor rata-rata 92.7 dengan kategori “Sangat Baik” artinya nilai siswa sudah lebih baik dari sebelumnya, dengan selisih nilai 25.2. Dengan demikian multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animated CC “Best French” pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis matakuliah Production ecrite avancée efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis.

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Era modern dan himpitan situasi dunia yang terserang wabah covid 19 mulai awal tahun 2020 menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi yang direalisasikan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi adalah media pembelajaran yang memuat audio visual dan interaktif atau disebut multimedia interaktif. Media pembelajaran yang paling banyak diminati oleh peserta didik adalah media pembelajaran multimedia interaktif. Saat ini, semua pendidik dan semua mata pelajaran dan mata kuliah membutuhkan suatu media yang bisa menyampaikan pembelajaran tanpa mengurangi proses interaktifitasnya. Hal tersebut yang mendasari peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran berbasis android, karena android merupakan media yang paling ramah dengan kehidupan manusia modern.

Pembelajaran bahasa Prancis pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa itu adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sesuai dengan proses pemerolehannya, keterampilan menulis merupakan keterampilan paling akhir dan paling sulit untuk dikuasai dibandingkan keterampilan lainnya. Meskipun keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dan kompleks, tetapi keterampilan menulis ini sangatlah penting untuk dikuasai siswa. Menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa





yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Tulisan yang baik dan berkualitas merupakan manifestasi dan keterlibatan aktivitas berpikir atau bernalar yang baik. Hal ini dimaksudkan bahwa seorang penulis harus mampu mengembnagkan cara-cara berpikir rasional. Kemampuan menulis pada hakikatnya merupakan hasil dari sebuah proses. Proses yang dimaksud adalah latihan menulis. Semakin banyak latihan maka semakin besar kemungkinan siswa untuk mampu menulis, terutama dala hal menggunakan diksi dan struktur bahasa. Pada saat melakukan aktivitas menulis, mahssiswa dituntut berpikir untuk menuangkan gagasannya berdasarkan skema, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki secara tertulis. Aktivitas tersebut memerlukan kesungguhan untuk mengolah, menata, memerhitungkan secara kritis gagasan yang dicurahkan dalam bentuk tulisan atau karangan.

Peneliti memilih kemampuan menulis didasarkan pada pertimbangan dalam proses belajar mengajar, keterampilan menulis ini sangat penting karena yang menentukan keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran banyak ditentukan oleh kemampuan menulis. Keterampilan menulis merupakan syarat untuk ikut dalam berbagai kegiatan. Hal ini mengandung pengertian betapa pentingnya keterampilan dan kemampuan menulis dalam kehidupan sehari-hari.

Dikelas XII siswa SMA Negeri 19 matapelajaran bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang menuntut siswa mampu menulis teks dengan srtuktur dan kaidah kebahasaan sederhana yang tepat. Kebutuhan media dan alat bantu belajar yang interaktif di masa pandemi ini yang bertujuan agar siswa dapat memahami ilustrasi yang diberikan dengan baik, berkesinambungan, untuk penguasaan tata bahasa Prancis yang sesuai konteks. Hal ini ditujukan agar seluruh siwa mampu menguasai tata bahasa Prancis yang dipelajari khususnya pada materi *Texte du Procédure* dengan tema *La recette*.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu, 1) Mendapatkan desain pembelajaran bahasa Perancis berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, 2) Melakukan inovasi pembelajaran bahasa Perancis yang dilakukan agar dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Perancis, 3) Mengembangkan multimedia interaktif berbasis Adobe Animated CC untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa SMA Negeri 19 , 4) Mendeskripsikan kelayakan multimedia interaktif berbasis Android

menggunakan Adobe Animated CC untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa SMA Negeri 19 , 5) Mengetahui keefektifan produk multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Adobe Animated CC untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa SMA Negeri 19 .

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, atau Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan 4-D Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Sedangkan Menurut Triyanto, model pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penerapan langkah utama dalam penelitian tidak hanya menurut versi asli namun disesuaikan dengan karakteristik subjek dan tempat asal examine.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu angket kebutuhan peserta didik dan pendidik, tabulasi instrumen analisis kebutuhan, angket uji validitas, dan wawancara. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik, pendidik, dan dosen ahli. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, dengan melakukan pemaparan hasil analisis data dan simpulan data..

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, secara keseluruhan multimedia interaktif pembelajaran teks prosedur bahasa Prancis yang dihasilkan layak digunakan dan termasuk dalam kategori sangat baik karena memperoleh: rerata skor dari ahli materi sebesar 90.4%, ahli media pembelajaran 92.5% dan dosen 93.8%. Berdasarkan perolehan rerata skor pada uji perorangan adalah 82.5 dan uji kelompok kecil 88.2 kemudian uji kelompok besar 90.8. Kedua, efektifitas multimedia interaktif ditinjau dari nilai mahasiswa sebelum menggunakan media Best French yaitu 67.50 dan nilai siswa setelah menggunakan media Best French yaitu 92.70 dikategorikan efektif digunakan karna selisih nilai antara Pre-test dan post-test siswa senilai 25.20. Adaptabel ditunjukkan dengan tanggapan siwa bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan mereka





Daftar Pustaka

- [1] Abud, M. (2012). Indonesia: New digital nation. Internews Center for Innovation and Learning.
- [2] Anshari, M., Alas, Y., Hardaker, G., Jaidin, J. H., Smith, M., & Ahad, A. D. (2016). Smartphone habit and behavior in Brunei: Personalization, gender, and generation gap. *Computers in Human Behavior*, 64, 719-727. DOI: 10.1016/j.chb.2016.07.063
- [3] Anshari, M., Almunawar, M. N., Shahrill, M., Wicaksono, D. K., & Huda, M. (2017).
- [4] Smartphones usage in the classrooms: Learning aid or interference?. *Education and Information Technologies*, 22(6), 3063-3079. DOI: 10.1007/s10639-017-9572-7
- [5] Arwizet, K., Jalinus, N., & Rizal, F. (2019, February). Development and Application of Project-based Collaborative Learning Models on Vocational College in Indonesia. In 5th UPI International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2018). Atlantis Press. DOI: 10.2991/ictvet-18.2019.12
- [6] Astuti, I. (2019). The Implementation of ADDIE Model in Developing Career Guidance Program in Senior High School. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 4(1), 174-179. DOI: 10.26737/jetl.v4i1.992
- [7] Azali, K. (2017). Indonesia's Divided Digital Economy. Yusof Ishak Institute. DOI: ISSN 2335-6677
- [8] Benhabib, J., & Spiegel, M. M. (1994). The role of human capital in economic development evidence from aggregate cross-country data. *Journal of Monetary economics*, 34(2), 143- 173.
- [9] Berger, N., & Fisher, P. (2013). A well-educated workforce is key to state prosperity. *Economic Policy Institute*, 22(1), 1-14.
- [10] Binyamin, S. S., Rutter, M. J., & Smith, S. (2018). The Influence of Computer Self-Efficacy and Subjective Norms on the Students' Use of Learning Management Systems at King Abdulaziz University. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(10), 693-699. Available from: https://www.researchgate.net/profile/Sami_Binaymin/publication/323834388_The_Influence_of_Computer_Self-Efficacy_and_Subjective_Norms_on_the_Student_s%27_Use_of_Learning_Management_Systems_at_King_Abdulaziz_University/links/5b43840fa6fdccbcf910d63d/The-Influence-of-Computer-Self-Efficacy-and-Subjective-Norms-on-the-Students-Use-of-Learning-Management-Systems-at-King-Abdulaziz-University.pdf
- [11] Technology, 8(10), 693-699. Available from: https://www.researchgate.net/profile/Sami_Binaymin/publication/323834388_The_Influence_of_Computer_Self-Efficacy_and_Subjective_Norms_on_the_Student_s%27_Use_of_Learning_Management_Systems_at_King_Abdulaziz_University/links/5b43840fa6fdccbcf910d63d/The-Influence-of-Computer-Self-Efficacy-and-Subjective-Norms-on-the-Students-Use-of-Learning-Management-Systems-at-King-Abdulaziz-University.pdf
- [12] Blake, M. R., & Morse, C. (2016). Keeping your options open: A review of open source and free technologies for instructional use in higher education. *Reference Services Review*, 44(3), 375-389.
- [13] Blomström, M., & Kokko, A. (2002). FDI and human capital: a research agenda (Vol. 3, No. 1, pp. 47-58). Paris, France: OECD Development Centre.
- [14] Brook, T., & Luong, H. V. (Eds.). (1999). *Culture and economy: The shaping of capitalism in Eastern Asia*. University of Michigan Press.
- [15] Chew, E. S., Hamid, A., & Madar, A. R. (2017). Conceptual Framework for Designing and Developing a Creativity Enhancement Module in Education. *Incorporating Indigenous Perspectives* 25(67). Available from: <http://psasir.upm.edu.my/id/eprint/58307/1/JSSH%20Vol.%2025%20%28S%29%20Apr.%202017%20%28View%20Full%20Journal%29.pdf#page=83>
- [16] Chong, C. H., & Yeo, K. J. (2015). An overview of grounded theory design in educational research. *Asian Social Science*, 11(12), 258. DOI: 10.5539/ass.v11n12p258
- [17] Cole, A. W., & Weber, N. L. (2019). The Use of Emerging Technology Exploration Projects to Guide Instructional Innovation. In *Technology Leadership for Innovation in Higher Education* (pp. 165-184). IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-5225-7769-0.ch007
- [18] Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- [19] Connelly, J. O., & Miller, P. (2018). Improving Learning Outcomes for Higher Education Through Smart Technology. *International Journal of Conceptual Structures and Smart Applications (IJCSSA)*, 6(1), 1-17. DOI: 10.4018/IJCSSA.2018010101
- [20] Divayana, D. G. H. (2017). Utilization of CSE-UCLA model in evaluating of digital library program based on expert system at Universitas Teknologi Indonesia: A model for evaluating of information technology-based education services. *Journal of Theoretical & Applied Information Technology*, 95(15).

