

PRODUK MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA PERANCIS UNTUK SMA/MA POKOK BAHASAN FUTUR PROCHE

MULTIMEDIA PRODUCTS AS A MEDIUM LEARNING OF FRENCH FOR SENIOR HIGH SCHOOL/ ISLAMIC SENIOR HIGH SCHOOL WITH FUTUR PROCHE AS A SUBJECT

Oleh: Moh.Syamsuhadi Kurniawan, Universitas Negeri Yogyakarta, telocompany@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA menggunakan *Adobe Flash CS4* sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan masih minimnya media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA, 2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA. Instrumen penilaian media pembelajaran *futur proche* berupa angket skala 5. Sumber data penelitian adalah 2 ahli media, 3 ahli materi, dan 64 siswa kelas XI MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus. Hasil penelitian ini berupa: 1) produk media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA. Media pembelajaran dibuat menjadi file yang siap dipresentasikan dengan format .exe yang dapat langsung dijalankan tanpa menggunakan aplikasi flash player. 2) media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* ini membuat siswa antusias dalam mempelajari materi *futur proche*. 3) media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan uji coba siswa. Hasil uji media pembelajaran *futur proche* ditinjau dari segi media termasuk ke dalam kategori layak (73,33%). Ditinjau dari segi materi masuk ke dalam katategori sangat layak (84,56%). Berdasarkan respon penggunaan media oleh 64 siswa kelas XI MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus masuk dalam kategori sangat layak (87,57%).

Kata kunci: media pembelajaran, *futur proche*, ADDIE, kelayakan

Abstract

The aims of this research are 1) to develop learning media in French subjects futur proche for XI class senior high school/islamic senior high school using Adobe Flash CS4 as an attempt to overcome the problem is still lack of French learning media with subject futur proche for XI class, 2) knowing the feasibility study French language media futur proche subject for XI class senior high school/islamic senior high school.. The instrument for Good futur proche learning media is a questionnaire with 5 scale assessment. Subject from this research is 2 media expert, 3 subject material expert, and 64 students XI class of MAN 2 Kudus and SMAN 2 Kudus . The development's result are: 1) The French language learning media products futur proche subject for XI class of SMA / MA. Learning media is created into a file that is ready to be presented with an .exe format that can be directly executed without using a flash player application. 2) The learning media in French subjects futur proche for XI makes students enthusiastic in learning the material futur proche. 3) The learning media in French subjects futur proche for XI class SMA/MA declared eligible by subject matter experts, media experts and test students.. Based on the feasibility test done, according to the media expert, this app is decent (73.33%). According to the material expert, this app is very decent (84.56%). According to 64 respondents/students XI class in MAN 2 Kudus and SMAN 2 Kudus, this app is very decent (87.57%).

Keywords: learning media, futur proche, ADDIE, feasibility

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu media komunikasi yang tidak akan bisa dipisahkan dari manusia. Di era globalisasi, manusia dituntut untuk dapat menguasai bahasa asing. Salah satu

bahasa asing yang saat ini menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah adalah Bahasa Perancis.

Futur proche adalah salah satu materi dasar pada mata pelajaran bahasa Perancis yang di kelas XI SMA/MA dan merupakan syarat agar dapat mempelajari materi bahasa perancis pada

tahapannya. Sebagai sebagai salah satu materi yang penting pada mata pelajaran bahasa Perancis, materi *futur proche* dirasa masih kurang dipahami oleh siswa kelas XI. Hasil observasi dengan guru mata pelajaran bahasa Perancis kelas XI di MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus menunjukkan bahwa siswa masih bingung dan belum paham dengan materi *futur proche*. Kesulitan siswa dalam memahami materi disebabkan kurang menariknya cara penyampaian materi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan materi *futur proche* merupakan salah satu pokok bahasan yang dirasa sulit oleh siswa. Oleh karena itulah diperlukan media pembelajaran yang interaktif sebagai media belajar siswa.

Di sisi yang lain, guru bahasa Perancis juga merasa kurang maksimal dalam hal penggunaan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* yang interaktif. Hal ini dikarenakan masih minimnya ketersediaan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu dalam penelitian ini disusunlah pertanyaan sebagai berikut: 1) Bagaimana cara mengatasi permasalahan minimnya media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA?; 2) Seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* untuk kelas XI SMA/MA?

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan aplikasi sebagai media pembelajaran ini termasuk kedalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Proses pengembangan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu dengan melakukan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Laboratorium Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik, MAN 2 Kudus, dan SMAN 2 Kudus.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah dua orang ahli media (dua dosen), tiga orang ahli materi (dua guru dan satu dosen), dan 64 siswa kelas XI MAN 2 Kudus dan SMAN 2 Kudus.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Instrumen dalam penelitian ini berbentuk sebuah angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010:199).

Angket-angket tersebut disesuaikan dengan subjek penelitian, sehingga terdapat tiga angket sesuai dengan subjek yaitu angket untuk ahli media, angket untuk ahli materi, dan angket

untuk pengguna. Skala penilaian dalam angket menggunakan skala *likert* 5 dengan tipe jawaban berbentuk *check list* (✓).

Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari observasi lapangan untuk mengetahui kondisi lingkungan belajar, studi literatur, dan pengambilan data dengan angket. Data yang dikumpulkan melalui angket diperoleh dari pengujian aplikasi kepada ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, serta kepada responden yaitu pengguna atau siswa.

Teknik Analisis Data

Bentuk data instrumen dari penelitian ini akan menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata/kalimat (Sugiyono, 2013: 23), dimana dalam penelitian ini berupa saran maupun komentar dari para ahli. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau skor (Sugiyono, 2013: 23), dalam penelitian ini skor diperoleh dari penilaian para ahli, dan juga peserta didik.

Data hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan siswa (data kuantitatif) kemudian dihitung persentase pencapaian kelayakan dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Suharsimi Arikunto (2010: 35):

$$PK(\%) = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan :

PK (%) = Persentase Kelayakan(%)

Skor yang didapat = skor keseluruhan jawaban responden

Skor yang diharapkan = skor maksimal perbutir x jumlah pertanyaan x jumlah responden.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan rancangan media pembelajaran *futur proche* adalah realisasi *flowchart* dan *storyboard*. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *software* Adobe Flash CS 4. Media pembelajaran *futur proche* yang dikembangkan memiliki *user interface* pada halaman menu, terdapat lima buah menu utama. Menu-menu tersebut adalah SKKD, materi, video, evaluasi, dan tentang.

Kelayakan media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche* divalidasi oleh 3 ahli materi, 2 ahli media, dan 64 siswa. Berikut ini adalah tabel hasil kelayakan dari penilaian ahli dan respon pengguna.

Tabel 1. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

No	Validator	Hasil	Kriteria
1.	Ahli Materi	84,56%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	73,33%	Layak
3.	Siswa	87,57%	Sangat Layak

Terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan aplikasi yang dihasilkan. Keunggulan aplikasi antara lain memiliki tingkat kelancaran yang baik saat digunakan, memiliki materi yang sesuai dengan kompetensi dasar, memiliki tingkat interaksi yang baik, dan petunjuk penggunaan aplikasi yang jelas. Kelemahan aplikasi antara lain background kurang menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan media pembelajaran *futur proche* ini melalui beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, pengumpulan

data, desain produk, pengembangan aplikasi, validasi ahli, revisi awal, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan produk dilakukan dengan software *Adobe Flash CS4*. Hasil produk berupa aplikasi desktop berformat *.exe. Produk dinilai dari aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran. Media pembelajaran menyajikan berbagai fasilitas multimedia dengan perpaduan teks, gambar, video, musik, dan animasi. 2) Kelayakan media pembelajaran *futur proche* diperoleh 73,33 % dari ahli media dengan kriteria layak, 84,56% dari ahli materi dengan kriteria sangat layak, dan 87,57% dari responden pengguna/siswa dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dalam media pembelajaran *futur proche* ini terdapat beberapa saran, yaitu: 1) Aplikasi yang

dikembangkan hanya mengukur kelayakan terhadap media pembelajaran, belum sampai pada tahap pengukuran hasil belajar akhir siswa. Oleh karena itu, terbuka bagi para peneliti lain untuk mengkaji lebih jauh pengukuran hasil belajar akhir siswa dan keefektifan media pembelajaran bagi siswa saat menggunakan media ini. 2) Media pembelajaran *futur proche* ini sudah dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Perancis pokok bahasan *futur proche*. Tidak menutup kemungkinan bagi para peneliti lain untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini baik dari segi materi, media, dan keterlaksanaanya sehingga dapat digunakan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yogyakarta, 29 Agustus 2016

Penguji Utama,



Adi Dewanto, M.Kom.
NIP. 19721228 200501 1 001

Pembimbing,



Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005