



## Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dalam keterampilan membaca pada siswa kelas X SMA Fransiskus 2 Jakarta

Irene Ivon Afiani<sup>1\*</sup>, Ratna<sup>1</sup>, & Yunilis Andika<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

### \*Corresponding Author

Email:  
ireneivoneaviani@gmail.com

### Kata kunci

android, keterampilan membaca, media pembelajaran

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X di SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis (analisis), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Namun, dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap ketiga yaitu tahap development (pengembangan). Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan materi keterampilan membaca siswa kelas X. Dari hasil pengembangan tersebut terciptalah sebuah aplikasi android yang dapat diakses melalui smartphone.

Media pembelajaran tersebut dinamakan “Languese” yang terdiri dari menu tujuan dan KD, petunjuk penggunaan, vidéo, leçon, quiz, profil dan références. Media pembelajaran ini telah melalui validasi oleh ahli media dan materi dengan mendapatkan nilai sebesar 93,75% dan termasuk dalam kriteria sangat layak untuk diterapkan ke dalam pembelajaran dan layak untuk uji coba setelah melalui proses revisi. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah kapan dan dimana saja untuk siswa.

### Abstract

This research aims to develop android-based learning media in French reading skills for class 10th grade in high school. The method used in this research is Research and Development (R&D), and used ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, development, implementation, and evaluation, but in this study it is only limited to the third stage, namely the development stage. The learning media was developed based on reading skill material of 10th grade and produces an android application that can be access via smartphone. This media named “Languese” which consists of menu of objectives and KD, instructions for use, vidéo, leçon, quiz, profile and référence. This learning media has been validated by media and material experts by getting a score of 93.75% and in categorized very feasible criteria to be applied to learning with remark that it is suitable for trial after revision and can be used as an alternative



---

**Keywords**  
android, reading skills,  
learning media

learning media that can be access anywhere and anytime for students.

Available online at  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/franconesia>



---

## Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada abad ke-21 semakin berkembang pesat dan menjadi salah satu yang terpenting di dalam era ini. Pesatnya perkembangan teknologi digital juga memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan dimana guru dan siswa diharapkan bisa memanfaatkan teknologi sebagai kegiatan dalam pembelajaran, dimana pembelajaran pada abad ke-21 berfokus pada *student center* yang dimaksudkan agar proses pembelajaran berpusat pada siswa dengan tujuan agar siswa menjadi aktif di dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi digital di dalam pembelajaran juga dapat membantu guru sebagai fasilitator untuk memfasilitasi siswa agar siswa dapat belajar dimana dan kapan saja, guru juga dapat menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk berkomunikasi dengan siswa karena teknologi digital mencakup informasi dan komunikasi yang dapat menunjang terjadinya proses komunikasi antara banyak orang.

Salah satu penerapan teknologi yang dilakukan oleh guru adalah media yang mampu menunjang pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semakin aktif di dalam pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran juga dapat memfasilitasi siswa agar tujuan pembelajaran itu tercapai. Hal ini disebabkan karena siswa dapat lebih terbantu dengan media yang mendukung proses interaksi di dalam kelas.

Menurut Suhartono (2019:71) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa sehingga siswa menjadi mudah untuk memahami materi di dalam kelas dan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Definisi lain dipaparkan oleh Miarso (2011:458) bahwa media pembelajaran merupakan suatu proses untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat mengerti makna pesan yang ingin disampaikan

oleh guru dan mendorong siswa agar menjadi termotivasi di dalam pembelajaran.

Selain itu, guru juga harus mempunyai perencanaan dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas, terlebih dalam menggunakan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien terutama di dalam pembelajaran bahasa asing dimana siswa diharapkan mempunyai keberanian lebih untuk belajar mengucapkan dan membaca kata-kata di dalam bahasa asing itu sendiri. Pada era digital saat ini, terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, dikarenakan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) maka banyak juga terciptanya media-media yang mampu menunjang pembelajaran di dalam kelas. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang berkualitas, maka guru juga harus mampu memanfaatkan media pembelajaran agar media yang digunakan dapat memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada para siswa.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran kini dapat diakses melalui perangkat komputer ataupun *handphone*, dengan begitu penggunaan media pembelajaran akan semakin mudah dikarenakan adanya perangkat lunak yang dapat diakses menggunakan internet dan mampu menunjang media pembelajaran. Nobre & Fernandes (2018:199) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning* adalah « *Le mobile-learning peut fonctionner comme un dispositif capable de stimuler la réceptivité des étudiants face à l'information que les professeurs divulguent et aussi, comme un instrument de gestion du processus éducatif garantissant un parcours programmé des apprenants.* » Pernyataan ini menandai bahwa *mobile learning* berfungsi sebagai stimulus untuk merangsang kemampuan reseptif siswa terhadap informasi yang guru paparkan, selain itu media dijadikan sebagai alat pengorganisasian proses pembelajaran yang membuat proses pembelajaran lebih terprogram.

Karakteristik perangkat ini sangat memungkinkan siswa untuk dapat mengakses materi dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran dimanapun khususnya untuk para siswa yang terkadang sulit untuk melepaskan penggunaan *smartphone* di dalam kegiatan sehari-hari, sehingga pengembangan pembelajaran aplikasi berbasis android atau *mobile learning* ini dapat menjadi salah satu pembelajaran mandiri yang menarik, lebih mudah dan lebih hemat yang dapat digunakan oleh siswa kapanpun diperlukan (Pangalo, 2020).

Selain beberapa definisi yang telah dijabarkan di atas, Sharples (dalam (Nobre & Martin-Fernandes, 2018:199) mengungkapkan aspek penting dalam definisi teori *mobile learning* yaitu « *quelques aspects importants pour la définition d'une théorie du mobile-learning : considérer la mobilité des apprenants ; construire des contextes d'apprentissage, formels et*

*informels ; voir l'apprentissage comme un processus constructif et social et comme une activité personnelle développée à l'aide de la technologie* ». Dari paparan tersebut, terdapat beberapa aspek penting dalam mendefinisikan teori *mobile learning* yaitu dapat mempertimbangkan mobilitas siswa, membangun pembelajaran formal dan informal, melihat pembelajaran sebagai suatu proses pembelajaran yang konstruktif dan sebagai suatu aktivitas individual yang dikembangkan dengan bantuan teknologi.

Dari penjabaran definisi media pembelajaran berbasis android di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis android atau *mobile learning* merupakan media yang dapat digunakan oleh siswa tanpa adanya hambatan seperti ruang dan waktu dan sangat memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran formal maupun informal yang dikembangkan dengan bantuan teknologi sehingga dapat diakses melalui perangkat para siswa. Media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Prancis. Adanya media berbasis teknologi digital akan membuat pembelajaran semakin menarik dan mudah bagi para siswa karena siswa SMA saat ini sudah terbiasa dengan digitalisasi dan media berbasis teknologi, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi tidak asing lagi bagi para siswa.

Media pembelajaran dapat digunakan juga dalam pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran bahasa Prancis dimana pembelajaran bahasa Prancis memiliki memiliki empat keterampilan pembelajaran yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Salah satu keterampilan yang cukup penting di dalam pembelajaran bahasa asing adalah keterampilan membaca. Membaca merupakan suatu proses dari kegiatan menyimak bacaan, tetapi masih banyak orang yang cenderung membaca tanpa memahami makna yang ada di dalam bacaan.

Tarigan (2021:7) mengatakan membaca merupakan proses dalam memahami dan memperoleh pesan. Dengan membaca, diharapkan seseorang dapat mengetahui maksud dan informasi yang diperoleh di dalam bacaannya. Cuq & Gruca (2017:232) juga menyatakan tentang cakupan pembelajaran dalam *niveau A1* bahasa Prancis « *A1, niveau introductif ou découverte: ce niveau correspond à l'apprenant qui peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes et des phrases très simples qui visent à satisfaire des besoins simples et concrets (se présenter, savoir poser des questions simples, etc)* ».

Dapat diartikan bahwa *niveau A1* dalam pembelajaran bahasa Prancis merupakan tingkat pengenalan atau penemuan, pada tingkat A1 siswa diharapkan dapat memahami dan menggunakan kalimat bahasa Prancis dalam kegiatan sehari-hari dan memakai kalimat

sederhana yang bertujuan untuk memenuhi tujuan pembelajaran itu sendiri, contohnya siswa diharapkan mampu untuk menggunakan kalimat untuk memperkenalkan diri, mengetahui bagaimana cara untuk mengajukan pertanyaan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, guru memerlukan cara untuk melatih keterampilan membaca dengan menggunakan media pembelajaran sehingga materi pembelajaran dalam keterampilan membaca dapat tersampaikan dengan baik. salah satu media yang dapat digunakan adalah media berbasis android dimana siswa dapat mempelajarinya langsung melalui handphone sehingga siswa dapat belajar tanpa harus terikat oleh jarak dan waktu, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada keterampilan membaca bahasa Prancis, peneliti mengumpulkan informasi untuk menganalisis kebutuhan di lapangan. Pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan wawancara guru dan menyebarkan kuesioner siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan wawancara, guru media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru adalah buku paket cetak pembelajaran dan *Power Point*, namun di dalam penggunaannya masih terdapat kekurangan.

Guru juga mengatakan bahwa terdapat empat keterampilan berbahasa yang diajarkan mencakup keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Namun dalam pelaksanaannya, keterampilan membaca dan menyimak lebih sedikit diajarkan daripada keterampilan berbicara dan menulis. Maka guru membutuhkan media yang juga mampu menunjang untuk empat keterampilan ini. Ketika guru menggunakan buku paket pembelajaran, masih terdapat kekurangan yaitu materi pembelajaran mencakup terlalu banyak materi yang tidak sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) sehingga guru tidak bisa mengajarkan semua materi yang ada di buku mengingat waktu yang terbatas selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus mencari bahan materi baru dengan menggunakan media lainnya. Pada hasil wawancara guru juga mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* sering digunakan untuk menunjang pembelajaran daring dan luring. Namun di dalam pelaksanaannya masih ada beberapa kelas yang tidak bisa menunjang pembelajaran berbasis *Power Point* ini karena tidak memiliki proyektor dan komputer di dalam kelas, sehingga guru harus membagikannya melalui *smartphone* para siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran dengan visualisasi yang menarik dan dapat diulang dimanapun dan kapanpun, dikarenakan hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa juga mengatakan sangat tertarik jika belajar bahasa Prancis dengan menggunakan media pembelajaran berbasis

android. Hal ini didukung oleh pernyataan siswa yang menyatakan bahwa *smartphone* siswa menggunakan android. Oleh karena itu, salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran berbasis android, sebuah aplikasi yang dapat diakses siswa tanpa batas ruang dan waktu.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, tentu memerlukan media atau perangkat yang dapat digunakan. Penerapan pembelajaran pada keterampilan membaca biasanya hanya dilakukan guru dengan menggunakan media buku cetak dari sekolah ataupun menggunakan *PowerPoint* yang dibuat oleh guru. Namun tidak semua guru menggunakan media tersebut di dalam pembelajaran di kelas, terutama di dalam pembelajaran bahasa asing. Hal tersebut disebabkan oleh adanya keterbatasan fasilitas yang menghambat guru untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran buku juga belum sepenuhnya efektif karena setelah siswa naik kelas maka buku biasanya akan dikembalikan lagi ke sekolah sehingga siswa tidak dapat mempelajarinya lagi ketika naik kelas.

Dengan adanya permasalahan ini, dapat dikatakan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan keterampilan membaca, dan siswa juga membutuhkan media pembelajaran dengan visualisasi yang menarik dan dapat diulang dimanapun dan kapanpun karena hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa Prancis. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan ini mampu mempermudah guru dalam memaparkan materi dan mempermudah siswa agar lebih memahami materi pembelajaran sehingga siswa dapat mempelajarinya langsung melalui *handphone* dan siswa dapat belajar tanpa harus terikat oleh jarak dan waktu, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Prancis siswa kelas X SMA Fransiskus 2. Waktu penelitian ini dimulai pada Mei 2022. Proses pengambilan data penelitian ini dilakukan secara luring dengan melibatkan siswa dan guru dan siswa kelas X SMA Fransiskus 2 Jakarta untuk menyebarkan kuesioner siswa dan wawancara guru sebagai langkah awal penelitian pengembangan yaitu analisis kebutuhan.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (RnD), dimana metode penelitian ini digunakan untuk mengembangkan produk dan melakukan uji validitas dengan para ahli materi dan media.

Menurut Sugiyono (2013:297) untuk dapat menghasilkan sebuah produk maka dilakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan agar hasil yang diperoleh dapat bermanfaat. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Pribadi (2016:23-28) model desain pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap untuk mewujudkan hasil yang komprehensif. Data penelitian ini diperoleh melalui wawancara analisis kebutuhan guru dan juga kuesioner analisis kebutuhan siswa.

Prosedur pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ke tiga yaitu tahap *development* atau pengembangan. Maka prosedur yang dilakukan pada penelitian ini adalah:

1) *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan terhadap penelitian yang akan dilakukan dan mengumpulkan informasi terkait dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan wawancara guru dan kuesioner siswa.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahap kedua pada penelitian ini dilakukan perancangan aplikasi android yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

a) Pengumpulan data

Pengumpulan data diperlukan untuk dimasukkan ke dalam materi media pembelajaran yang dikembangkan pada keterampilan membaca bahasa Prancis pada kelas X semester 1.

b) Pembuatan *Flowchart*

Pada tahap ini *Flowchart* akan dikembangkan berdasarkan perancangan yang telah dibuat, tujuannya untuk memudahkan dalam penyusunan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

c) Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* merupakan gambaran media pembelajaran yang akan ditampilkan dalam aplikasi, *storyboard* juga berfungsi sebagai panduan untuk membuat media pembelajaran. Pembuatan *storyboard* pada penelitian ini meliputi tampilan menu yang di dalamnya terdapat tampilan menu video, tampilan menu materi dan tampilan menu kuis, tampilan menu tujuan dan kompetensi dasar, dan tampilan info penggunaan.

3) Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan produk dengan tahapan:

- a) Menyiapkan materi yang sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).
- b) Mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan tahap desain dengan menggunakan website pembuat aplikasi bernama Kodular.
- c) Validasi oleh ahli materi, ahli media. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai materi keterampilan membaca yaitu materi *Saluer et aborder quelqu'un* (menyapa dan mendekati seseorang), *Demander et dire le prénom et le nom* (menanyakan nama depan dan belakang seseorang) dan *Demander l'âge et l'adresse* (Menanyakan umur dan alamat), sedangkan validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis android yang nantinya dirancang.
- d) Revisi, setelah proses validasi, produk dan materi akan diperbaiki berdasarkan ahli materi dan ahli media.

Kemudian, data penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam keterampilan membaca pada siswa kelas X SMA Fransiskus 2 ini diperoleh melalui wawancara analisis kebutuhan guru dan juga kuesioner analisis kebutuhan siswa. Berikut adalah kisi-kisi instrumen berdasarkan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, validasi produk oleh ahli materi dan ahli media.

**Tabel Instrumen Pengumpulan Data**

No	Subjek	Responden	Jumlah Responden	Instrumen
1.	Analisis kebutuhan	Guru	1	Wawancara
		Siswa	31	Kuesioner
2	Uji Ahli	Ahli Media	1	Kuesioner
		Ahli Materi	1	Kuesioner

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif ini digunakan untuk memperoleh penilaian produk yang akan di kembangkan. Data tersebut diperoleh dari hasil pengumpulan data melalui teknik angket yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Sementara analisis kuantitatif dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus berikut (Arifin, 2012:151).

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$



Hasil dari perhitungan tersebut kemudian akan digunakan untuk menentukan kelayakan media. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan rentang kategori kelayakan media (Arikunto, 2008:35)

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	< 21 %	Sangat tidak layak
2	21 – 40 %	Tidak layak
3	41 – 60 %	Cukup layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat layak

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada keterampilan membaca ini memakai langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi). (5) *evaluation* (evaluasi), namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap ketiga yaitu tahap *development* atau pengembangan.

### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada ini merupakan tahap pertama dari metode ADDIE, yaitu bertujuan untuk mengumpulkan informasi untuk dapat menganalisis kebutuhan di lapangan. Pada penelitian ini, analisis kebutuhan mencakup analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan juga merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan media berbasis android dalam keterampilan membaca bahasa Prancis. Pada tahap ini diketahui informasi awal mengenai kebutuhan mengenai media pembelajaran yang diperlukan oleh guru dan siswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan wawancara guru dan menyebar kuesioner siswa.

#### a) Analisis Kebutuhan Guru berdasarkan Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru berdasarkan hasil wawancara, pada saat ini guru di SMA Fransiskus 2 Jakarta telah menggunakan media pembelajaran selama di dalam kelas seperti buku teks pembelajaran, *PowerPoint*, *e-book*, dan terkadang menggunakan media yang terintegrasi dengan teknologi seperti video, *learningapps*, dan lainnya. Sedangkan untuk keterampilan membaca guru cenderung menggunakan media buku teks pembelajaran yang bernama *Le Nouveaux Taxi 1*. Media tersebut sejauh ini sudah dapat meningkatkan interaksi siswa dan dapat membantu target

pembelajaran karena telah disesuaikan dengan kemampuan siswa. Namun, terdapat kelemahan dari media yang digunakan guru, sehingga pembelajaran kurang efektif. Salah satunya dikarenakan media pembelajaran buku terlalu banyak memuat materi sehingga guru tidak mempunyai cukup waktu untuk menjelaskannya kepada siswa di dalam kelas.

Guru juga telah mengajarkan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara, namun pada penyajiannya tidak selalu seimbang antara keempat keterampilan tersebut, dikarenakan waktu pembelajaran di sekolah yang terbatas. Berdasarkan keterbatasan yang telah dipaparkan di atas, guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu keterampilan membaca agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

b) Analisis kebutuhan Siswa berdasarkan Hasil Kuesioner

Hasil analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menyebarkan kuesioner di SMA Fransiskus 2 Jakarta dengan jumlah 31 responden dengan menggunakan *google forms*. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan, sebanyak 19 siswa (61,3%) menyatakan sangat setuju jika siswa menangkap materi lebih cepat jika media pembelajaran disertai dengan visualisasi yang menarik. Hal ini juga diperkuat dengan 9 siswa (29%) yang menyatakan setuju jika visualisasi yang menarik dari media pembelajaran dapat mempercepat penangkapan materi.

Sebanyak 13 siswa (45,2%) menyatakan sangat setuju bahwa *smartphone* siswa mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android dan sebanyak 14 siswa (45,2%) memilih setuju bahwa *smartphone* nya mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android. Hal ini dapat diartikan bahwa *smartphone* siswa dapat digunakan dalam media pembelajaran berbasis android.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan wawancara guru dan kuesioner siswa, diketahui bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan keterampilan membaca, dan siswa juga membutuhkan media pembelajaran dengan visualisasi yang menarik dan dapat diulang dimanapun dan kapanpun karena hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk mengumpulkan data, membuat *flowchart* dan *storyboard*.

## a) Pengumpulan data

peneliti melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembelajaran bahasa Prancis kelas X semester 1 yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan seperti menggunakan sumber seperti *Le Nouveau Taxi 1 ! Méthode de Français*, *AlterEgo A1+*, dan *Le Mag 1 Méthode de Français*. Materi yang telah dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android ini adalah *Saluer et aborder quelqu'un* (menyapa dan mendekati seseorang), *demander le nom et prénom* (menanyakan nama seseorang), dan *demander l'âge et l'adresse* (menanyakan umur dan alamat seseorang) yang sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) di sekolah SMA Fransiskus 2 Jakarta.

b) *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk memudahkan dalam penyusunan alur media pembelajaran. pada saat siswa masuk menuju menu utama. Menu utama terdiri atas menu tujuan dan KD, *vidéo*, *leçon* (materi), quiz, petunjuk penggunaan, profil, dan *référence* (sumber materi). Siswa dapat memilih salah satu ikon menu untuk menuju ke dalam tampilan isi dari setiap menu.

c) *Storyboard*

*Storyboard* bertujuan untuk memudahkan proses pembuatan media yang akan dikembangkan agar lebih terstruktur. *Storyboard* juga merupakan gambaran rancangan media pembelajaran secara menyeluruh.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap ketiga yaitu tahap *development* (pengembangan) dimana dalam media aplikasi pembelajaran bahasa Prancis berbasis android ini terdapat tampilan menu utama, menu tujuan dan KD, menu petunjuk penggunaan, menu video pembelajaran, menu materi pembelajaran, menu kuis, menu profil pembuat, dan menu *références* atau daftar pustaka.

- a) Pada tampilan menu utama, terdapat tujuh menu yaitu menu tujuan dan KD, *vidéo* (video), *leçon* (materi), *quiz* (kuis), petunjuk penggunaan, profil dan juga menu *référence* atau daftar sumber yang dipakai pada media pembelajaran. Siswa dapat memilih menu dari beberapa menu utama yang tersedia dan dapat langsung mempelajarinya.
- b) Pada tampilan menu tujuan dan KD akan memuat glosarium, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa mengetahui materi apa saja yang akan dipelajari serta tujuan dan capaian pembelajaran yang akan dicapai

dalam pembelajaran

- c) Tampilan isi menu petunjuk penggunaan merupakan informasi mengenai petunjuk penggunaan dalam menggunakan media aplikasi berbasis android dan dapat dijadikan pedoman penggunaan bagi pengguna.
- d) Tampilan menu *Vidéo* (Video) akan menampilkan tiga menu yaitu menu *se présenter et présenter quelqu'un* (memperkenalkan diri dan orang lain), menu *demander l'âge* (menanyakan umur), dan menu *demander l'adresse* (menanyakan alamat). Siswa dapat memilih menu video tersebut sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Menu video ini berguna untuk melatih kemampuan mendengar siswa serta mengetahui cara pelafalannya sehingga siswa bisa belajar mandiri dimanapun dan kapanpun.
- e) Tampilan Menu *Leçon* berisikan materi pembelajaran, pada menu ini terdapat dua menu yaitu menu *Se Présenter et présenter quelqu'un* (Memperkenalkan diri dan orang lain) dan menu *demander l'âge et l'adresse* (Menanyakan umur dan menanyakan alamat). Siswa dapat memilih salah satu dari menu yang tersedia di dalam pembelajaran.
- f) Tampilan menu Quiz di dalam media pembelajaran ini terdapat pertanyaan *multiple choice* dan isian singkat. Pada teks pertama siswa diinstruksikan untuk membaca terlebih dahulu mengenai dialog yang disajikan mengenai *se présenter et présenter quelqu'un* (memperkenalkan diri sendiri dan orang lain) lalu siswa dapat mengisi pertanyaan *multiple choice* yang disajikan.
- g) Menu profil pembuat berisikan informasi mengenai penyusun materi seperti nama, nim, fakultas, prodi, dan email.
- h) Terakhir terdapat menu *références* atau daftar pustaka yang memuat sumber yang digunakan untuk menyusun materi di dalam media pembelajaran ini.

Hasil penelitian pengembangan ini juga telah diuji kelayakan oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis uji validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Wahyu Tri Widyastuti, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Jakarta, mendapatkan skor 93,75% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk diterapkan ke dalam pembelajaran dengan catatan layak digunakan untuk uji coba setelah revisi dengan catatan mengatur ulang tata letak menu utama dan konsistensi dalam penggunaan nama aplikasi. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi yang telah dilakukan oleh Ibu Dra. Dian Savitri, M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Jakarta, mendapatkan skor 93,75% yang menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran ini

sangat layak untuk diterapkan ke dalam pembelajaran.

Revisi yang dilakukan berdasarkan dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi meliputi penambahan menu profil dan *références*, lalu perbaikan isi tampilan menu petunjuk penggunaan dengan menambahkan poin tata cara penggunaan aplikasi. Berdasarkan perbaikan materi, perbaikan dilakukan dengan memperbaiki kalimat perintah agar siswa dapat memilih jawaban yang benar, lalu menambahkan materi *la nationalité*, *la profession* serta verbe *être*, *avoir* dan menambah latihan membaca pada menu kuis serta *consignes* (instruksi) yang tepat.

## Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *development* atau pengembangan. Tahap awal penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa dengan melakukan wawancara guru dan menyebarkan kuesioner siswa di SMA Fransiskus 2 Jakarta.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, diketahui bahwa guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca sehingga terciptalah media aplikasi berbasis android ini. Di dalam proses perancangan media pembelajaran, peneliti mengacu pada alur tujuan pembelajaran (ATP) di SMA Fransiskus 2 Jakarta dengan memasukkan materi *Saluer et aborder quelqu'un* (menyapa dan mendekati seseorang), *Demander et dire le prénom et le nom* dan (menanyakan nama depan dan belakang seseorang) dan *Demander l'âge et l'adresse* (Menanyakan umur dan alamat) dengan mengacu pada beberapa sumber seperti *Le Nouveau Taxi 1 ! Méthode de Français*, *AlterEgo A1+*, dan *Le Mag 1 Méthode de Français*.

Proses *design* (perancangan) pada penelitian pengembangan ini mengacu kepada standar aplikasi dalam media pembelajaran android yang di dalamnya terdapat tujuan dan KD, info penggunaan, video, materi, quiz, profil dan referensi. Hal ini sesuai dengan karakteristik media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan kapanpun dan kapanpun. Selanjutnya tahap *development* (pengembangan) pada penelitian ini dibuat sesuai dengan tahap perancangan, dan materi pembelajaran yang memuat dalam aplikasi ini dipilih sesuai dengan alur tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ini telah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan materi dan memperoleh hasil 93,75% dalam uji validasi media dan 93,75 dalam uji validasi materi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Prancis di sekolah. Namun, karena penelitian pengembangan ini hanya

sampai tahap development (pengembangan) maka media pembelajaran ini belum diimplementasikan sehingga produk ini belum ada uji keyakan dan belum diketahui apakah media pembelajaran aplikasi berbasis android ini layak atau tidak untuk dijadikan sebagai media aplikasi pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Berthet, A., & Daill, E. (2012). *Alter Ego A1: Méthode de Français*. Hachette.
- Capelle, G., & Menand, R. (2009). *Le Nouveau Taxi 1: Méthode de Français*. Hachette.
- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2017). *Cours de Didactique du Français Langue Étrangère et Seconde* (4e édition). Presses universitaires de Grenoble.
- Himber, C., Rastello, C., & Gallon, F. (2006). *Le Mag 1: Méthode de Français*. Hachette.
- Miarso Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Nobre, A., & Martin-Fernandes, I. (2018). Pratiques pédagogiques de mobile-learning et FLE : une étude de cas. *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 33. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7810> diakses pada 17 Oktober 2022
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5, 42. <https://e-journal.undikma.ac.id> diakses pada 17 Oktober 2022
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (2nd ed.). Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Suhartono. (2019). *Handpohone sebagai Media Pembelajaran* (S. S. Wahyuningsih (ed.)). Indocamp.
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*