



**PENGEMBANGAN FILM PENDEK SEBAGAI MEDIA
BERBICARA BAHASA PRANCIS SMA KELAS XII
SEMESTER SATU**

SKRIPSI
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Raras Mustika Wardhani
NIM : 2301410012
Program studi : Pendidikan Bahasa Prancis, S1
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**





**PENGEMBANGAN FILM PENDEK SEBAGAI MEDIA
BERBICARA BAHASA PRANCIS SMA KELAS XII
SEMESTER SATU**

SKRIPSI
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Raras Mustika Wardhani
NIM : 2301410012
Program studi : Pendidikan Bahasa Prancis, S1
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

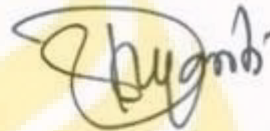
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

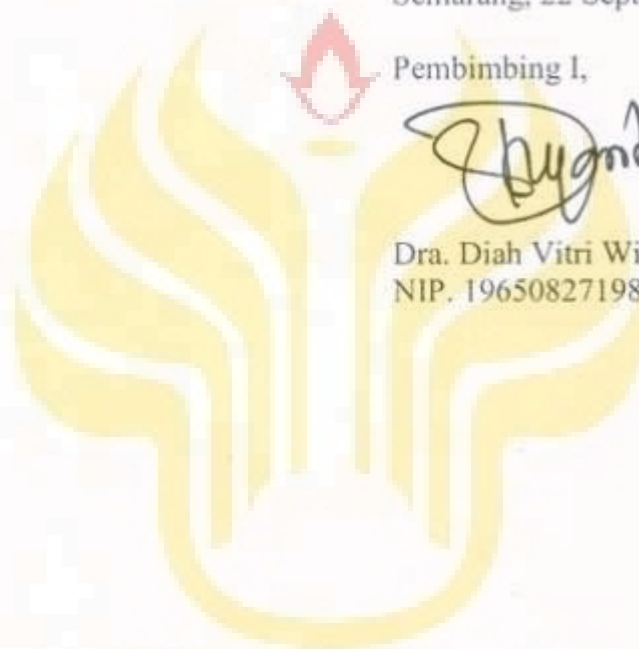
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia
Ujian Skripsi.

Semarang, 22 September 2015

Pembimbing I,



Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA
NIP. 196508271989012001



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan
Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa

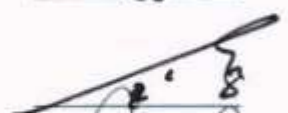
tanggal : 22 September 2015

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum(NIP. 196408041991021001)
Ketua



Dr. Zaim Elmubarak, M.Ag (NIP. 197103041999031003)
Sekretaris



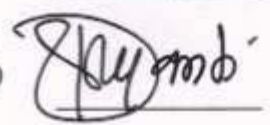
Drs. Sudarwoto, M.Pd (NIP. 195501241983031003)
Penguji I



Sri Handayani, S.Pd, M.Pd (NIP. 198011282005012001)
Penguji II



Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA (NIP. 196508271989012001)
Penguji III/Pembimbing I



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

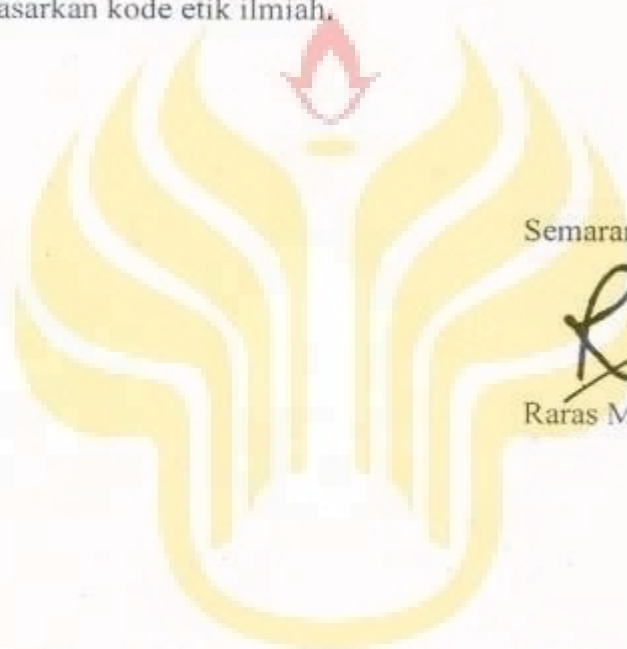
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 22 September 2015

Raras Mustika Wardhani

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Lelah di tengah jalan itu biasa, menyerah di tengah jalan baru petaka. (Penulis)
- Yakin tetapi jangan terlalu berharap. (Penulis)
- Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al Insyirah)
- Allah Maha Pengasih, tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula).
Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang engkau dustakan? (QS. Ar Rahman)



PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Film Pendek sebagai Media Berbicara Bahasa Prancis SMA Kelas XII Semester Satu** sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA selaku dosen pembimbing yang senantiasa bersabar dalam membimbing penulis hingga skripsi selesai.
- 2) Sri Handayani, M.Pd selaku validator yang senantiasa memberikan arahan demi produk yang berkualitas.
- 3) Dra. Mundi Hastuti, Dra. Tri Budi Kusri Yanis, Dra. Murti Sriyati, dan Dra. Sri Redjeki yang telah berkenan menjadi responden penelitian.
- 4) Joko, Riris, Risma, Uyun, Onik, Dewi, Adel, Annisa, Frida, Aldi, Rina, Rani, Ayu, Nurul, Deby, Sem, Ryandika, Rian, Lucky, Edo yang telah menjadi artis dalam produk film.
- 5) Ali, Edo, Badru, Tris, Eri yang telah membantu dalam pembuatan produk.

serta teman-teman PBP angkatan 2010, teman-teman wisma Senyum Orange, Firda Amanah, Novela Purwitojati, Mila Ikrima, Trisna Wahyuwigati, dan semua pihak yang tak dapat disebut satu per satu.

Penulis

SARI

Wardhani, Raras Mustika. 2015. *Pengembangan Film Pendek sebagai Media Berbicara SMA Kelas XII Semester Satu*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Diah Vitri W., DEA

Kata kunci: Film, Media, Berbicara, Bahasa Prancis, SMA

Kurikulum baru sudah dilaksanakan sejak tahun 2013. Dengan adanya kurikulum baru tersebut, belum ada bahan ajar yang sesuai untuk mata pelajaran bahasa Prancis. Di SMA, keterampilan berbicara jarang diajarkan dikarenakan keterbatasan waktu. Untuk mengatasi keterbatasan waktu diperlukan media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan wawancara, belum ada media khusus dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Guru-guru terbatas pada penggunaan gambar atau pun perintah soal berbicara yang ada di dalam BCA. Untuk mengatasi keterbatasan media tersebut, peneliti akan mengembangkan media yang berbentuk film dengan durasi antara dua hingga lima menit. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan film pendek sebagai media berbicara bahasa Prancis siswa SMA kelas XII semester satu.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (Sugiono, 2010:407). Mempertimbangkan lamanya waktu pelaksanaan penelitian serta dana dan tenaga dalam mengembangkan media film, maka peneliti hanya mengadopsi lima dari sepuluh langkah, diantaranya: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan wawancara.

Penelitian ini menghasilkan film pendek untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis berjudul *Le Passe-temps* yang dikemas dalam bentuk CD. Ada tiga film dimana masing-masing film dilengkapi dengan tampilan kosa kata, contoh, dan latihan berbicara. Materi untuk ketiga film tersebut antara lain (1)*dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas*, (2)*donner les opinions sur quelque choses (le film, le repas et la musique)*, dan (3)*donner des informations*. Setelah dilakukan validasi produk sebanyak dua kali, maka produk revisi kedua ini telah menjadi produk final yang siap untuk diuji cobakan di lapangan.

LE FILM COMME MÉDIA DE LA PRODUCTION ORALE DE FRANÇAIS AU LYCÉE DE LA CLASSE DOUZE AU PREMIER SEMESTRE

Raras Mustika Wardhani, Dra. Diah Vitri W.,DEA

Programme de La Section du Français Langue Étrangère (FLE),

Département des Langues et des Littératures Étrangères,

Faculté des Langues et des Arts, Université d'Etat Semarang

ABSTRACT

The new curriculum has been applied since 2013 but there is no french textbooks for the students in senior high school. I suggest the media film which lasts from two to four minutes. The purpose of this research is to develop film as speaking learning media for class XII semester 1. The method used research and development procedure. Considering the lack of time and budget background, this research only takes fives steps, they are potential and problem identification, collecting data, product design, product design validation, and design revision. Documentation and interview techniques used to collect data. This research produce three films for speaking learning which the title is *Le Passe-temps* including vocabulary, example, and exercise.

Keyword: film, media, speaking learning, french language, senior high school

ABSTRAIT

Le nouveau curriculum est appliqué depuis 2013 cependant il n'y a ni méthode ni média pour des lycéens. Je propose le média du film dont la durée est de deux à cinq minutes. Le but de cette recherche est de film comme média de la production orale de français au lycée de la classe douze au premier semestre. La méthode utilisée dans cette recherche est celle de la recherche et du développement. Considérer le manque du temps de la recherche et le fonds budgétaires, cette recherche adopte seulement cinq étapes, ce sont: l'analyse de potentiel et de problème, la collecte des données, la création du dessin, la validation du dessin, et la révision du dessin. La technique de documentation et l'interview ont été utilisés pour collecter des données. Cette recherche produit trois films pour la production orale dont le titre est *Le Passe-temps* avec lesquels du vocabulaire, d'exemple et d'exercice.

Mots-clés: film, média, production orale, français, lycée

I. L'introduction

Lafontaine (2004) dit qu'enseigner une langue seconde ou étrangère signifie la nécessité de développer, chez l'apprenant, l'habileté à communiquer (<http://www.edufle.net/Unites-communicatives-thematiques.html>). Eviyanti (2012: 109-110) ajoute que tout le monde est très important de maîtriser la compétence de la production orale pour dire le message, pour donner l'information, et pour exprimer le souhait à l'interlocuteur dans façon compréhensible. Mais selon l'interview avec les professeurs de français à Semarang et à Boja, la compétence de la production orale est enseignée rarement parce que le cours de français n'a que deux heures par semaine. Il y a aussi un lycée dont le professeur n'enseigne pas la compétence de la production orale. Pourtant, selon le curriculum, cette compétence doit être enseignée comme les autres compétences. Le nouveau curriculum est appliqué depuis 2013, mais jusqu'à maintenant, il n'y a pas encore de méthode de français pour des lycéens. Je propose le média du film dont la durée est de deux à cinq minutes comme média de la production orale de français au lycée de la classe douze au premier semestre. La courte durée du film permettrait aux lycéens de se concentrer mieux pendant le déroulement du film.

Le média du film est un des variations d'apprentissage. Selon Mahriyuni (2008:94), les professeurs de français au lycée sont exigés d'enseigner le français variablement pour que les lycéens soient motivés de reprendre les leçons. Trianton (2013:59) dit que le film peut développer l'intérêt et motiver les lycéens dans le procès d'apprentissage. Cela convient avec la théorie du cône d'expérience de Dale disant que le film a plus haute d'efficacité que le symbole verbal, le symbole

visuel et l'enregistrement du radio (Asyhar 2012:49). Sukiman (2012:31) ajoute que quand on reçoit un message par plus d'un sens (vue, ouïe, odorat, toucher, et goût), on va garder ce message dans sa longue mémoire. Cela convient avec l'opinion de Rohani (2014:98) disant que les lycéens n'oublieront facilement la matière dans le film parce qu'on utilise le sens de vue et le sens d'ouïe dans le même temps. Alors, on va garder les matières dans la longue mémoire quand on utilise le film dans l'apprentissage.

Comme média audio-visuel, le film pourrait augmenter la mémoire, la connaissance, et la compréhension (Berk 2009:5). Après avoir appris le cours en utilisant le média audio-visuel, les lycéens indiquent la réaction positive et l'attitude positive (Collis 1991:140). Le film pourrait produire le plaisir (Tan 1994:20). Le film peut aussi augmenter l'intérêt des lycéens (Chussurur, Hidayat et Agustin 2011:4).

Selon Rahmatullah (2011:184-185), le film d'animation peut améliorer le résultat d'apprentissage des lycéens mais il ne peut pas accommoder toutes les matières sauf le film fabriqué pour obtenir le but d'apprentissage. Cela convient à l'opinion de Kustandi et Sutjipto (2013:65) disant que les film existants ne conviennent pas toujours au besoin et au but d'apprentissage sauf que ce film soit produit pour le besoin spécifique. C'est pourquoi cette recherche propose un court-métrage pour la production orale. Selon Ducrot (2005), le court-métrage est un des genres de la vidéo (<http://www.edufle.net/L-utilisation-de-la-video-en.html>). Un des genres de la vidéo est 'talking-head', c'est à dire il y a beaucoup

de conversations dans cette vidéo (Collins, Neville et Bielaczyc 2000:152). La production du média utilise 'talking-head'.

Le média du film est équipé des supplémentaires, ce sont le vocabulaire, les exemples, et les exercices de parler. Tarigan (2007:20) dit qu'on doit faire de l'exercice pour maîtriser toutes les compétences de langue, comprenant la production orale. Selon Lafontaine (2004), les exercices consistent davantage à vérifier si les lycéens avaient bien compris les consignes et à s'assurer que l'activité s'est bien déroulée (<http://www.edufle.net/Unites-communicatives-thematiques.html>). Les exercices, les exemples et le vocabulaire utilisent l'image et l'audio parce que selon Pamungkas (2014:4), l'image et le vocabulaire dans le média du jeu peuvent faciliter les lycéens à parler français.

II. La méthode de la recherche

La méthode utilisée dans cette recherche est celle de la recherche et du développement. Selon Sugiyono (2010:409), il y a dix étapes dans cette méthode, ce sont: (1) l'analyse de potentiel et de problème, (2) la collecte des données, (3) la création du dessin, (4) la validation du dessin, (5) la révision du dessin, (6) l'essai du produit, (7) la révision du produit, (8) l'essai sur terrain, (9) la révision du produit, (10) la production. Considérer le manque du temps de la recherche et le fonds budgétaires, cette recherche adopte seulement cinq étapes jusqu'à la cinquième étape.

III. Le résultat

Cette recherche produit trois films pour la production orale dont le titre est *Le Passe-temps* avec lesquels du vocabulaire, d'exemple et d'exercice. Il y a cinq étapes pour le produire, voici l'explication de chaque étape.

L'analyse du besoin de média

Selon l'interview avec les quatre professeurs de français à Boja et Semarang, la compétence de la production orale est enseignée rarement. Il y a seulement un de trois lycées qui a la note de cette compétence, mais c'est la note de lire à haute voix. Ces quatre professeurs disent qu'il n'y a pas de média pour la compétence de la production orale qui correspond avec le nouveau curriculum. Pourtant, basé sur l'observation dans les trois lycées, ces lycées ont les potentiels, par exemple ils ont un projecteur, un écran, et un haut-parleur. Ces potentiels peuvent soutenir l'utilisation du média dans la classe. Basé sur l'analyse de potentiel et de problème, je propose le média du film dont la durée est de deux à cinq minutes comme média de la production orale de français au lycée de la classe douze au premier semestre.

Selon l'interview, le professeur accueillent le media du film avec joie parce qu'il n'y a pas de média pour la production orale. Trois professeurs donnent une suggestion de limiter la durée. Un professeur ajoute d'utiliser le facile vocabulaire pour des lycéens. Ces suggestions sont utilisées dans la production du media. J'utilise aussi le principe VISUALS, ce sont Visible [Visible], Interesting [Intéressant], Simple [Simple], Useful [Utile], Accurate [Précis], Legitimate [Légitime], et Structured [Structuré] (Nurseto 2014:34).

La création du dessin

Il y a trois étapes dans la production du média de film, ce sont pré-production, production et postproduction. La pré-production recouvre quelques étapes, ce sont composer la matière, faire des scénarios selon la matière, chercher les comédiens du film, emprunter des costumes, préparer des propriétés, et gérer l'autorisation du lycée. Dans la matière de classe douze au premier semestre, il y a trois matières principales, ce sont *(1) dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas; (2) donner les opinions sur quelque chose (le film et les repas); et (3) donner des informations*. Alors, il y a trois scénarios selon ces matières. Il y avait beaucoup d'obstacles pendant la préparation des films, c'étaient la difficulté de se mettre en d'accord sur le horaires et la difficulté d'emprunter la bonne caméra. J'ai emprunté le *handycam* au département des langues et des littératures étrangères.

La production du film s'était déroulée du 27 au 29 Septembre 2014. Le 27 Septembre on a pris l'image pour faire le deuxième film à la cantine. Le 28 Septembre on a pris l'image pour le premier film à SMA N 1 Ungaran. Le principal problème de ces productions était la lumière. Selon le scénario, les scènes se déroulaient au matin, mais on a seulement tourné le film dans l'après-midi. Le 29 Septembre on a pris l'image pour le troisième film. Le tournage s'était déroulé à la maison, à la rue, et à la piscine. L'obstacle était le bruit des voitures.

La postproduction recouvre le processus d'édition et la sauvegarde du média. Il y a beaucoup de logiciels pour éditer les films, mais j'ai utilisé *windows*

movie maker. La façon de l'utilisation de ce logiciel est facile. C'est pourquoi, je l'ai utilisé pour éditer les films. Et, je les ai sauvegardés dans un CD.

La première validation du dessin

Le dessin du média a été validé par Sri Handayani, M.Pd (premier fois) au mois de février 2015. Il y avait des critiques et des suggestions constructives, ce sont:

- (1) Les trois scénarios du film manquent des illustrations.
- (2) Le volume de la voix des trois films est très doux.
- (3) Il y a des fautes de la prononciation dans le premier et le deuxième film.
Par exemple, [rigol] mais c'était prononcé [riʒ ol], [ãriʃir] mais c'était prononcé [õrə ʃir], [o fɛ] mais c'était prononcé [o fɛ t], etc.
- (4) La lumière du premier film et du deuxième film n'est pas bon.
- (5) Le premier film manque des figurants.
- (6) Il y a une bizarrerie dans le premier film quand Raras demande à Adiq s'il aime lire.
- (7) Au premier film, il n'y a pas d'illustration à la plage comme Adiq l'imagine.
- (8) Il y a une bizarrerie dans le deuxième film quand Rani qui n'aime pas les légumes mais elle commande le gado-gado (la salade de légume avec la sauce de cacahuète).
- (9) Au deuxième film, la dame de la cantine peut donner une boisson à Adiq.
- (10) Le troisième film est trop difficile à apprendre parce qu'il y a beaucoup de *flashes* ou d'imaginations.

(11) Les exercices sont trop difficiles pour des lycéens.

(12) Il n'est pas nécessaire de fiche pédagogique.

La première révision du dessin

Il y avait quelques solutions pour améliorer le premier produit, ce sont:

- (1) J'ai fait des illustrations dans les trois scénarios du film.
- (2) Selon une proposition de Dra. Diah Vitri W., DEA comme directrice de la recherche, j'ai utilisé <<dubbing>> pour améliorer le manque du volume de la voix de trois films et celui de la prononciation.
- (3) J'ai utilisé Canon 60D pour que la lumière puis être préparée.
- (4) J'ai trafiqué sur les figurants dans le premier film.
- (5) J'ai ajouté une comédienne dans le premier film.
- (6) J'ai ajouté une scène dans la plage pour décrire l'imagination du comédien.
- (7) Je n'ai pas changé le deuxième scénario, mais il y avait un changement du repas.
- (8) J'ai changé la scène du comédien, il ne commande qu'une boisson.
- (9) Selon la suggestion de directrice de la recherche, j'ai utilisé l'image et l'audio complétés avec le vocabulaire pour les exercices.

La deuxième validation du dessin

Le dessin du média a été validé par Sri Handayani, M.Pd (deuxième fois) au mois d'avril 2015. Il y avait des critiques et des suggestions constructives, ce sont:

- (1) Le <<dubbing>> diminue l'impression naturelle et provoque beaucoup d'erreurs surtout au début de deuxième film.

- (2) Il y a la différence du son et du mouvement de la bouche. Par exemple,
c'est amusant deviens *c'est intéressant*, *bien sûr* deviens *avec plaisir*.
- (3) Dans le premier film, il y a une grammaire difficile pour les lycéens,
c'est Tu nous permets de te voir danser?
- (4) Il y a une scène focalisée sur le geste de la main. C'est quand Rani dit
son exercice de danse chaque mercredi.
- (5) Il y a une scène qui ne convient pas au scénario dans le premier film.
C'est quand Giri imagine d'être à la plage.
- (6) Le différent nom dans le troisième film, pourtant le comédien est la
même personne.

La deuxième révision du dessin

Il y avait quelques solutions pour améliorer le deuxième produit, ce sont:

- (1) Le <<dubbing>> n'est pas utilisé pour éviter la différence du son et du
mouvement de la bouche.
- (2) Quelques mots sont changés dans le scénario pour éviter la différence du
son et du mouvement de la bouche.
- (3) La grammaire difficile a été changée, c'était *Nous pouvons te voir
danser?*
- (4) Toutes les scènes ont été focalisées sur le mouvement de la bouche.
- (5) La position de la scène de Giri à la plage a été changée selon le
scénario.
- (6) Le nom de comédien du troisième film a été changé (de Maulana à Giri).

IV. Les remerciements

Je remercie à mes parents qui prient et donnent le support. Ensuite, je remercie à Dra. Diah Vitri W, DEA pour ses conseils pendant la recherche de ce mémoire. Je tiens le remerciement également à Sri Handayani, M.Pd qui m'a conseillé pour la perfection du produit. Je remercie également à Joko, Risma, Riris, Uyun, Onik, Rina, Rani, Ayu, Nurul, Debi, Sem, Ryan, Lucky, Edho, Rian, Prima, Jasmine, Nisa, et Adel qui sont disposés à devenir les comédiens dans la première production du film jusqu'à la dernière production; M. Ali Sidiq Nawawi, Ahmad Badrudin, Tri Sutrisno, Eri Wahyudi et EF Lazuardo qui m'ont soutenu à créer le produit; et tous les personnes qui me motivent.

V. Les bibliographies

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Berk, Ronald Alan. 2009. "Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom". *International Journal of Technology in Teaching & Learning*. 5(1):1-21
- Chussurur, Mifta, Thulus Hidayat, et Rin Widya Agustin. 2014. *Pengaruh Pemberian Cerita melalui Media Audiovisual terhadap Recall Memory pada Anak-anak Kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta*. Rapport de recherche. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Collins, Allan, Peter Neville, et Katherine Bielaczyc. 2000. "The Role of Different Media in Designing Learning Environments". *International Journal of Artificial Intelligence in Education*. 11:144-162
- Collis, Betty. 1991. "Anticipating the Impact of Multimedia in Education: Lessons from the Literature". *Computers in Adult Education and Training* 2. 2:136-149
- Ducrot, Jean Michel. 2005. *L'Utilisation de la video*. Télécharger à <http://www.edufle.net/L-utilisation-de-la-video-en.html> le 27 février 2014
- Eviyanti, Evi. 2012. "Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis dengan Menggunakan Jeux". *Bahasa dan Seni*. 40(1):109-121. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Kustandi, Cecep et Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan*

- Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lafontaine. 2004. <<Unités>> *communicatives thématiques ; pour un équilibre entre le comunicatif et le linguistique*. Télécharger à <http://www.edufle.net/Unites-communicatives-thematiques.html> le 27 fevrier 2014
- Mahriyuni. 2008. “Penggunaan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA N 2 Medan”. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*. 5(1):93-102. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Nurseto, Tejo. 2011. “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1):19-35. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pamungkas, Ruri Tri. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet Tahun Ajaran 2013/2014*. Mémoire. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rahmatullah, Muhammad. 2011. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1:178-186. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tan, Ed S.-H. 1994. “Film-induced affect as a witness emotion”. *Poetics*. 23:7-32
- Tarigan, Henry Guntur. 2007. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



DAFTAR ISI

SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR BERLOGO	ii
JUDUL DALAM	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
PERNYATAAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
SARI	ix
ARTIKEL	x
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR BAGAN	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teoretis	8
2.3 Kerangka Berpikir	24

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	26
3.2 Sasaran Penelitian	27
3.3 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan Media Berbicara	36
4.2 Pengembangan Produk	40
4.3 Validasi Produk Pertama	65
4.4 Revisi Produk Pertama	67
4.5 Validasi Produk Kedua	68
4.6 Revisi Produk Kedua	68

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	70
5.2 Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	72
----------------------	----

LAMPIRAN	76
----------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Berdasarkan Bentuk Fisiknya	15
Tabel 3.1 Angket Validasi Desain	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Film Pertama	54
Gambar 4.2 Tampilan Isi Film Pertama	55
Gambar 4.3 Tampilan Exercise 1 Film Pertama	55
Gambar 4.4 Tampilan Soal pada Exercise 1 Film Pertama	56
Gambar 4.5 Tampilan Exercise 2 Film Pertama	56
Gambar 4.6 Tampilan Soal pada Exercise 2 Film Pertama	56
Gambar 4.7 Tampilan Exercise 3 Film Pertama	57
Gambar 4.8 Tampilan Soal pada Exercise 3 Film Pertama	57
Gambar 4.9 Tampilan Awal Film Kedua	58
Gambar 4.10 Tampilan Isi Film Kedua	58
Gambar 4.11 Tampilan Isi Film Kedua 2	59
Gambar 4.12 Tampilan Exercise 1 Film Kedua	59
Gambar 4.13 Tampilan Soal pada Exercise 1 Film Kedua	59
Gambar 4.14 Tampilan Exercise 2 Film Kedua	60
Gambar 4.15 Tampilan Soal pada Exercise 2 Film Kedua	60
Gambar 4.16 Tampilan Exercise 3 Film Kedua	61
Gambar 4.17 Tampilan Soal pada Exercise 3 Film Kedua	61
Gambar 4.18 Tampilan Awal Film Ketiga	62
Gambar 4.19 Tampilan Isi Film Ketiga	62
Gambar 4.20 Tampilan Isi Film Ketiga 2	62
Gambar 4.21 Tampilan Isi Film Ketiga 3	63

Gambar 4.22 Tampilan Exercise 1 Film Ketiga	63
Gambar 4.23 Tampilan Soal pada Exercise 1 Film Ketiga	64
Gambar 4.24 Tampilan Exercise 2 Film Ketiga	64
Gambar 4.25 Tampilan Soal pada Exercise 2 Film Ketiga	64
Gambar 4.26 Tampilan Exercise 3 Film Ketiga	65
Gambar 4.27 Tampilan Soal pada Exercise 3 Film Ketiga	65



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Visualisasi Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	33
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing

Lampiran 2 Lembar Validasi Produk

Lampiran 3 Skenario Produk Pertama

Lampiran 4 *Final Draft* Produk Ketiga



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tahun 2013 merupakan tahun diawalinya pelaksanaan kurikulum 2013. Di dalam kurikulum tersebut, mata pelajaran diklasifikasikan menjadi kelompok mata pelajaran wajib A, wajib B, dan peminatan. Kelompok mata pelajaran peminatan bertujuan (1) untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan minatnya di perguruan tinggi, dan (2) untuk mengembangkan minatnya terhadap suatu disiplin ilmu atau keterampilan tertentu. Kelompok peminatan dibagi lagi menjadi peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam (MIA), Ilmu-Ilmu Sosial (IIS), dan Ilmu-Ilmu Bahasa dan Budaya (IBBu). Bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran peminatan IBBu dengan alokasi waktu 3 JP/minggu untuk kelas X dan 4 JP/minggu untuk kelas XI dan XII.

Silabus bahasa Prancis dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi. Standar isi menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) meliputi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sedangkan standar isi menurut kurikulum 2013 meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Meskipun demikian, keempat aspek kebahasaan tetap ada dalam silabus kurikulum 2013 walaupun tidak dibedakan secara lugas seperti dalam KTSP. Jika dalam KTSP terdapat SK mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis maka di dalam kurikulum 2013, keempat aspek kebahasaan terdapat dalam Kompetensi Inti (KI), yaitu KI-3 dan KI-4. KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait,

yaitu berkenaan dengan sikap spiritual (KI-1), sikap sosial (KI-2), pengetahuan (KI-3), dan keterampilan (KI-4). Keempat KI tersebut menjadi acuan dari Kompetensi Dasar (KD) dan harus dikembangkan dalam setiap pembelajaran secara integratif.

Dengan adanya kurikulum baru, hingga saat ini masih belum ada buku teks bahasa Prancis yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Pemerintah masih memprioritaskan pengadaan buku teks di sekolah *pioneer* yang menerapkan kurikulum 2013 untuk mata pelajaran kelompok wajib. Dengan demikian, buku teks pemerintah untuk kelompok peminatan, termasuk bahasa Prancis, belum tersedia. Pemerintah hanya menyediakan silabus sebagai acuan guru dalam mengajar hingga diturunkannya buku teks. Guru harus mencari sendiri bahan ajar yang sesuai dan harus kreatif dalam mendesain pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien. Mahriyuni (2008:94) mengatakan bahwa guru bahasa Prancis dituntut untuk mengajar secara variatif agar siswa termotivasi. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan media pembelajaran.

Media pembelajaran bagi Sukiman (2012:29) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pendapat tersebut menunjukkan peranan penting media dalam kegiatan pembelajaran. Namun hingga saat ini guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Sebagai contoh, guru di SMA N 1 Boja, SMA N 2 Semarang, dan SMA N 11 Semarang hanya menggunakan *Bonjour Chers Amis* (BCA). Buku tersebut diterapkan berdasarkan kurikulum

tahun 2006 yang di dalamnya terdapat gambar hitam putih. Buku tersebut kurang sesuai dengan kurikulum 2013 yang menyarankan agar menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara integrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan kurikulum 2013, keempat keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis harus diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun pada kenyataannya, keterampilan berbicara jarang diajarkan pada siswa SMA. Padahal titik berat Kurikulum 2013 untuk bahasa asing adalah bisa berbicara atau berkomunikasi sederhana. Berdasarkan wawancara dengan guru di SMA N 1 Boja, SMA N 2 Semarang dan SMA N 11 Semarang, hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu. Menurut seorang guru di salah satu SMA tersebut, tidak memungkinkan jika mengajarkan keterampilan berbicara pada 30 siswa dalam satu kelas dalam waktu singkat, perlu waktu yang lama, padahal waktu yang tersedia terbatas. Waktu yang terbatas sebenarnya bisa teratasi dengan penggunaan media supaya lebih efisien. Dengan kata lain, waktu yang digunakan guru tersebut selama mengajarkan keterampilan berbicara kurang efisien.

Selain itu, evaluasi yang digunakan guru kurang sesuai untuk keterampilan berbicara karena evaluasi yang dilakukan adalah membaca nyaring hasil karangan yang telah dibuat siswa di rumah yang merupakan keterampilan membaca. Menurut Tarigan (1996: 15), berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendapat tersebut menyiratkan

bahwa seseorang dikatakan berbicara ketika dia menyampaikan pikiran secara langsung, tanpa membaca teks yang dibuat sebelumnya. Menimbang kenyataan tersebut, peneliti memfokuskan pengembangan media untuk keterampilan berbicara.

Berkaitan dengan media, hasil wawancara menunjukkan bahwa tidak ada media khusus dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Mereka terbatas pada penggunaan gambar atau pun perintah soal berbicara yang ada di dalam BCA. Padahal pembelajaran keterampilan berbicara yang ada di dalam BCA kurang. Tidak adanya variasi media berbicara tersebut kemungkinan dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar berbicara bahasa Prancis. Jika motivasi siswa kurang maka kemungkinan besar pembelajaran menjadi tidak efektif. Untuk mengatasi keterbatasan media tersebut, peneliti akan mengembangkan media yang berbentuk film pendek dengan durasi antara dua hingga empat menit.

Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip oleh Kustandi dan Sutjipto (2013:21) berpendapat bahwa dengan adanya media, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat dengan kualitas hasil belajar yang dapat ditingkatkan. Film merupakan media audio-visual yang memiliki efektivitas yang paling tinggi dibanding dengan media audio dan visual. Menurut Sukiman (2012: 189), film dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Film juga dapat mengembangkan pikiran dan gagasan siswa, mengembangkan imajinasi siswa dan memperjelas hal-hal yang abstrak dengan gambaran yang lebih realistik. Berdasarkan manfaat film tersebut, film dapat digunakan sebagai media berbicara. Media tersebut dilengkapi dengan tampilan kosakata, contoh dan latihan

berbicara dalam bentuk foto dan audio untuk evaluasi keterampilan berbicara. Dengan demikian, kompilasi media tersebut akan menjadi suatu kesatuan media yang baik untuk pembelajaran keterampilan berbicara.

Media film yang akan dikembangkan hanya mengambil materi waktu senggang/hobi (*le passe temps*) yang dilatihkan pada siswa kelas XII dalam satu semester. Media tersebut dapat melatih keberanian siswa dalam berbicara untuk mengikuti DELF junior dengan kosakata yang sudah dimilikinya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam mengoptimalkan pembelajaran keterampilan berbicara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan film pendek sebagai media berbicara bahasa Prancis SMA kelas XII semester satu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan film pendek sebagai media berbicara bahasa Prancis siswa SMA kelas XII semester satu.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang media pembelajaran berbicara bahasa Prancis.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lain.

1.4.2.1 Bagi guru

Dengan menggunakan media film dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis, guru dapat memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa dengan mudah.

1.4.2.2 Bagi siswa

Siswa dapat menggunakan media film ini di dalam maupun di luar pembelajaran bahasa Prancis sehingga mereka dapat melakukan pengayaan terhadap materi *hobby* kapan saja.

1.4.2.3 Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian selanjutnya, baik mengetahui keefektifitasan media ini maupun pengaplikasiannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian pengembangan media audio-visual dalam pembelajaran bahasa Prancis sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Sejumlah hasil penelitian yang relevan untuk dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Agustina (2013), Andriani (2013), Hikmawati (2013), Rengganis (2013), dan Lutfiani (2015).

Agustina (2013) mengembangkan media audio-visual berupa film untuk keterampilan menyimak dengan tema identitas diri. Penelitian Andriani (2013) menghasilkan komik digital untuk keterampilan menyimak dengan tema *la vie scolaire* (Kehidupan Sekolah) berlatar perpustakaan, ruangan kelas, dan kantin. Hikmawati (2013) mengembangkan media pembelajaran bahasa Prancis berupa film animasi dengan tema aktivitas sehari-hari untuk keterampilan menyimak. Penelitian Rengganis (2013) menghasilkan media berupa kompilasi video dokumenter untuk pembelajaran kebudayaan. Keempat peneliti tersebut masih menggunakan acuan kurikulum lama, yaitu KTSP. Mengacu pada kurikulum baru, Lutfiani (2015) menghasilkan video pembelajaran menyimak bahasa Prancis untuk kelas XI semester satu yang berjudul *La journée à Jogjakarta*.

Berdasar paparan tersebut, dapat dilihat bahwa penelitian pengembangan film sebagai media pembelajaran bahasa Prancis bukanlah hal yang baru. Namun demikian, hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Agustina

(2013), Andriani (2013), Hikmawati (2013), Rengganis (2013), dan Lutfiani (2015) adalah keterampilan dan tema yang difokuskan. Para peneliti pengembangan sebelumnya belum ada yang mengembangkan media film untuk keterampilan berbicara dengan tema hobi. Selama ini mereka cenderung memfokuskan pengembangan untuk keterampilan menyimak dengan tema identitas diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga, aktivitas sehari-hari, dan kebudayaan.

2.2 Landasan Teoretis

Dalam landasan teori ini dipaparkan beberapa teori dari para ahli yang mendukung penelitian. Landasan teori tersebut terdiri atas (1) keterampilan berbicara, (2) materi berbicara bahasa Prancis di SMA, (3) media pembelajaran, dan (4) film sebagai pengantar media keterampilan berbicara.

2.2.1 Keterampilan Berbicara

Lafontaine (2004) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa asing ditandai dengan adanya kebutuhan mengembangkan kemampuan berbicara (<http://www.edufle.net/Unites-communicatives-thematiques.html>). Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang saling berhubungan. Tiga keterampilan lainnya adalah menyimak, membaca, dan menulis. Eviyanti (2012:109-110) menambahkan bahwa “keterampilan berbicara sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang agar dapat menyampaikan pesan,

informasi dan keinginan pada pendengar dengan menggunakan kata-kata yang dapat dipahami....”

Menurut Tarigan (2007:16), tujuan berbicara secara umum antara lain melaporkan (*to inform*), menghibur (*to entertain*), dan meyakinkan (*to persuade*). Tarigan (2007:15) menambahkan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, tujuan berbicara lebih tertuju pada melaporkan informasi (monolog) dan berkomunikasi (dialog). Informasi yang dilaporkan dapat berupa pikiran, gagasan, dan perasaan pembicara. Motley sebagaimana dikutip oleh Morissan (2013:8) berpendapat bahwa “komunikasi hanya terjadi jika pesan/informasi itu sengaja diarahkan pada orang lain dan diterima oleh orang yang dimaksud”.

Komunikasi akan berlangsung dengan baik bila tidak disertai dengan rasa cemas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Morissan (2013:134) yang menyebutkan “jika Anda merasa cemas, maka Anda akan merasa *nerveous* dan menghindari komunikasi, begitu sebaliknya”. Purwati, dkk (2012:82) mengungkapkan bahwa “tidak jarang siswa merasa cemas untuk mengungkapkan pikirannya secara lisan, baik pada saat diskusi kelompok, bertanya kepada guru, maupun ketika harus berbicara di depan kelas saat mempresentasikan tugas”. Kecemasan ini juga biasanya muncul pada pembelajar bahasa asing ketika mengungkapkan apa yang ada di pikirannya menggunakan bahasa asing, dalam hal ini adalah bahasa Prancis. Mereka takut terjadi kesalahan gramatikal dan pengucapan. Teori kecemasan belajar bahasa asing menambahkan bahwa rasa cemas siswa cenderung lebih besar ketika berbicara daripada ketika mereka

menulis. Ketika berbicara, siswa langsung berhadapan dengan lawan bicara sehingga rasa cemas mereka lebih besar.

Untuk mengikis ketakutan tersebut, dapat dilakukan dengan latihan. Dewey sebagaimana dikutip oleh Tarigan (2007:20) menyebutkan istilah “*you learn to do by doing*” yang berarti kamu belajar melakukan dengan melakukan”. Bila hal ini dikaitkan dengan berbicara maka seseorang dapat belajar berbicara dengan latihan berbicara, baik monolog maupun dialog. Tarigan (2007:20) menambahkan “keterampilan berbahasa dapat diperoleh melalui jalan praktik dan latihan”. Jalan praktik dan latihan tersebut dapat melalui media film yang dilengkapi dengan latihan untuk keterampilan berbicara. Menurut Lafontaine (2004), latihan dapat digunakan untuk mengecek apakah siswa sudah memahami perintah dengan baik dan meyakinkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan baik. (<http://www.edufle.net/Unites-communicatives-thematiques.html>).

2.2.2 Materi Berbicara Bahasa Prancis di SMA

Secara umum, ruang lingkup materi bahasa Prancis kelas dua belas dalam kurikulum 2013 mencakup (1) wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional sebagai wahana komunikasi dan pengembangan potensi akademik dalam ragam wacana fungsional seperti mendeskripsikan, menarasikan, menceritakan kembali, memaparkan dan membuat laporan sederhana terkait topik kegiatan pada waktu senggang/hobi (*le passe temps/les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*), serta karya sastra Prancis, namun peneliti membatasi ruang lingkup materi media hanya pada topik kegiatan waktu senggang/hobi, (2) keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca,

dan menulis, (3) nilai-nilai sosiokultural dan karakter bangsa, dan (4) bunyi, kosakata, tata bahasa, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca dan pemarka wacana. Ruang lingkup tersebut menunjukkan bahwa empat aspek keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan berbicara, tetap ada di dalam kurikulum 2013 walaupun tidak dibedakan secara lugas dalam Standar Kompetensi seperti pada KTSP.

Kompetensi Inti 4 (KI-4) merupakan KI yang berhubungan dengan aspek keterampilan. Ada empat Kompetensi Dasar (KD) yang ada di dalam KI-4, yaitu (4.1) Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan persetujuan/ketidaksetujuan, harapan, dan doa serta cara meresponnya terkait topik *kegiatan pada waktu senggang/hobi (le passe temps/ les loisirs)* dan wisata (*le tourisme*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks, (4.2) Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik *kegiatan pada waktu senggang/hobi (le passe temps/les loisirs)* dan wisata (*le tourisme*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks, (4.3) Memproduksi teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan informasi terkait topik *kegiatan pada waktu senggang/hobi (le passe temps)* dan wisata (*le tourisme*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai dengan konteks, dan (4.4) Menyusun teks lisan dan tulis sederhana sesuai dengan unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra.

Olah raga atau *les sports* merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam tema hobi. Jamet (2003) menyebutkan bahwa olah raga dan representasinya dalam media (media cetak, televisi, radio, dan internet) dapat digunakan untuk mengajar bahasa Prancis (<http://www.edufle.net/Enseigner-le-FLE-a-travers-le.html>). Merujuk pada pendapat Jamet, peneliti ingin mengembangkan tema hobi termasuk di dalamnya olah raga melalui film. Dalam pengembangan media berbicara melalui film ini, materi dibatasi hanya pada topik kegiatan waktu senggang/hobi dan KD 4.1-4.3 untuk produksi lisan. Hal tersebut dikarenakan pembuatan film memakan waktu yang cukup lama.

2.2.3 Media Pembelajaran

Secara harfiah, B. Uno dan Lamatenggo (2011:121) menyebutkan bahwa “media berasal dari bahasa Latin yang berarti antara”. Senada dengan mereka, Sadiman dkk sebagaimana dikutip oleh Sukiman (2012:27) juga menyebutkan “media berasal dari bahasa Latin yang mempunyai arti perantara atau pengantar”.

Berkaitan dalam hal pembelajaran, Burden dan Byrd sebagaimana dikutip oleh Rahmatullah (2011:179) mendefinisikan “media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran”. Hal yang senada juga dikemukakan oleh B. Uno dan Lamatenggo (2011:122), “media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik”.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Asyhar 2012:8; Munadi 2013:7)

Menurut Trianton (2013:58), “media adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik, lebih sempurna”. Hal yang sama diungkapkan oleh Kustandi dan Sutjipto (2013:8).

Sukiman (2012:29-30) menyebutkan bahwa “media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan”. Briggs sebagaimana dikutip oleh B. Uno dan Lamatenggo (2011:122) menambahkan bahwa “media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar”.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto 2013:6).

Dari uraian berbagai ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat penyalur pesan sehingga dapat merangsang peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2.2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip oleh Sukiman (2012:41), “pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik”. B. Uno dan Lamatenggo (2011:122) menambahkan “penggunaan media pembelajaran untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh maupun hanya bagian tertentu dan

kegiatan pembelajaran”. Berdasar pendapat tersebut, Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip oleh Sukiman (2012:39) menambahkan fungsi media pembelajaran untuk memberi instruksi. Berbeda dengan Sukiman (2012:44) yang menambahkan fungsi media pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Riyana sebagaimana dikutip oleh Asyhar (2012:29) menyebutkan bahwa melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Menurut Sujana sebagaimana dikutip oleh Rengganis (2013:22), media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka fungsi media pembelajaran antara lain (1) menyajikan materi pembelajaran, (2) meningkatkan motivasi siswa, (3) memberikan instruksi, (4) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (5) membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta (6) meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2.2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Marno dan Idris (2008:164) membedakan media belajar dari alat indra yang dipergunakan, yaitu media dengar, media pandang, dan media dengar-pandang yang dapat dimanipulasi anak. Djamroh dan Zain (2002:146) juga mengungkapkan hal yang sama dengan istilah yang berbeda, yaitu (1) media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan indra pendengaran. Contoh media auditif antara lain radio, kaset, dan rekaman, (2) media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Contoh media visual antara lain papan

tulis, kartu gambar, OHP (*Over Head Projector*), *slide* presentasi, dan film bisu, dan (3) media audio visual yaitu media yang mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan. Contoh media audio visual antara lain televisi, *sound slide*, film, dan lain sebagainya.

Selain tiga jenis tersebut, jenis yang lain adalah multimedia. Asyhar (2012:44-46) menyebutkan bahwa “multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Contohnya permainan berbasis komputer”.

Henich dkk sebagaimana dikutip oleh B. Uno dan Lematenggo (2011:123) mengklasifikasikan media berdasarkan bentuk fisiknya. Pengklasifikasian tersebut digambarkan seperti pada tabel 1.

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Berdasarkan Bentuk Fisiknya

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan (<i>non projected media</i>)	Realita, model, bahan, grafis
Media yang diproyeksikan (<i>projected media</i>)	OHT, <i>Slide</i> , <i>Opaque</i>
Media audio (<i>audio</i>)	Audio kaset, <i>audio vission</i> , <i>active audio visison</i>
Media video (<i>video</i>)	Video, Film
Media berbasis komputer (<i>computer based media</i>)	<i>Computer Assisted Intruction (CAI)</i> , <i>Computer Managed Instruction (CMI)</i>
<i>Multimedia kit</i>	Perangkat praktikum

Lebih spesifik lagi mengenai media video, Ducrot (2005) membaginya menjadi film dokumenter, reportase, berita televisi, iklan, film pendek, wawancara dengan orang terkenal, video klip, dan film animasi. (<http://www.edufle.net/L->

[*utilisation-de-la-video-en.html*](#)) Berbeda dengan Collins, Neville dan Bielaczyc (2000:152) yang membagi video menjadi *live action*, *animation*, dan *talking-head*. Salah satu jenis video adalah *talking-head* dimana video tersebut lebih mengutamakan percakapan diantara pemainnya.

Dari beberapa jenis media pembelajaran yang telah diuraikan, media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio-visual berbentuk video berupa film pendek yang mengutamakan percakapan diantara pemainnya. Mukminan sebagaimana dikutip oleh Nurseto (2011:24) mengutarakan prinsip **VISUALS** sebagai prinsip pengembangan dan produksi media pembelajaran, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

Visible	: Mudah dilihat
Interesting	: Menarik
Simple	: Sederhana
Useful	: Bermanfaat
Accurate	: Dapat dipertanggungjawabkan
Legitimate	: Sah
Structured	: Tersusun dengan baik

Pengembangan dan produksi media film ini akan mengacu pada prinsip tersebut.

2.2.4 Film sebagai Pengantar Media Keterampilan Berbicara

Menurut Darmawan (2012:16), pembelajaran audio visual merupakan produksi dan pemanfaatan bahan yang menyangkut pembelajaran melalui

penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung pada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Sukiman (2012:185) menyebutkan bahwa “film adalah suatu cabang seni yang menggunakan audio dan visual sebagai medianya”. Menurut teori kerucut pengalaman Dale, film memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibanding hanya simbol verbal, simbol visual, dan rekaman radio (Asyhar 2012:49). Senada dengan hal tersebut, Trianton (2013:xi) menyebutkan bahwa “pendidikan melalui media film adalah metode atau cara untuk memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat daripada sesuatu yang hanya didengar atau dibacanya”. Sukiman (2012:31) juga berpendapat bahwa semakin banyak alat indera (penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan penciuman) yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Jadi, media film memiliki efektivitas yang tinggi karena informasi yang ada di dalam film dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Sebagai media audio visual, film dapat menambah pengetahuan dan pemahaman (Berk 2009:5). Setelah belajar dengan menggunakan media audio visual, siswa menunjukkan adanya reaksi dan sikap yang positif (Collis 1991:140). Senada dengan pendapat tersebut, Narwanti (2011:19) menyebutkan bahwa film dapat menjadi media yang efektif dan strategis untuk menyampaikan dan menanamkan nilai positif. Hal tersebut sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yang menonjolkan sisi afektif dalam pendidikan.

Trianton (2013:62) menyebutkan beberapa karakteristik film pendidikan, yaitu (1) mampu menyajikan pesan-pesan yang jelas kepada penonton tentang hal-hal yang pantas atau patut ditiru, (2) tidak bertentangan dengan nilai adat istiadat, norma, sopan santun, (3) mampu membentuk karakter masyarakat, dan mengembangkan sikap mental, serta memiliki kedisiplinan, mempunyai tujuan dan sasarannya tepat dan jelas sesuai dengan kemasan pesan, (4) mengutamakan pengetahuan, dan (5) durasinya terbatas atau pendek, dengan konflik yang relatif datar.

Sebagai media pembelajaran, film dapat menyajikan materi pembelajaran. Rahmatullah (2011:184-185) mengungkapkan bahwa salah satu jenis film, yaitu film animasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun salah satu hambatannya adalah keterbatasan muatan materi. Film animasi yang sudah ada tidak sepenuhnya mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan film yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Mengacu pada pendapat tersebut, peneliti ingin mengembangkan media film yang muatan isi film tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Silabus kurikulum 2013 menjadi acuan dalam pembuatan media film tersebut.

Film juga dapat memicu rasa senang (Tan 1994:20) dan meningkatkan minat siswa (Chussurur, Hidayat, dan Agustin 2011:4) mengingat selama ini pembelajaran untuk mencapai keterampilan berbicara hanya menggunakan LKS yang di dalamnya terdapat gambar hitam putih. Trianton (2013:59) menambahkan bahwa film dapat menumbuhkan motivasi belajar. Menurut Hamruni (2012:26), “motivasi adalah dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau

melakukan sesuatu”. Dalam hal ini, siswa memiliki dorongan untuk belajar bahasa Prancis. Hamalik (2012:50) berpendapat bahwa “motivasi sering tidak ada atau belum timbul sehingga memerlukan rangsangan dari luar”. Dengan rangsangan gambar bergerak atau film tersebut, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa. Selanjutnya, motivasi siswa tersebut akan berdampak pada kelancaran kegiatan pembelajaran serta peningkatan efektivitas proses dan hasil belajar.

Media film yang akan dibuat ditujukan bagi siswa SMA kelas XII. Ada dua topik kegiatan yang dipelajari oleh siswa kelas XII, yaitu waktu senggang/hobi dan wisata. Terkait dengan lamanya pembuatan film maka muatan materi yang terkandung dalam media film dibatasi hanya pada topik kegiatan waktu senggang/hobi dan KD 4.1,4.2,4.3.

Media film tersebut dapat melatih siswa memiliki keberanian dan keterampilan dalam berbicara ketika mengikuti DELF A1 Junior. Ducrot (2005) memaparkan ada empat keterampilan yang diuji dalam DELF, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Untuk ujian berbicara, para kandidat berhadapan langsung dengan penguji di ruangan khusus (<http://www.edufle.net/DELF-DALF-face-au-TCF-utilite-et.html>). Pada saat ujian, mereka diberi waktu untuk mempersiapkan apa yang akan mereka ungkapkan secara lisan. Waktu persiapan memungkinkan mereka untuk menyusun strategi dalam menggunakan kosa kata dan tata bahasa yang sudah dikuasai. Menurut Grevisse sebagaimana dikutip oleh Novitasari, dkk (2013:15), kosa kata merupakan kata-kata yang digunakan baik secara lisan maupun tulis. Berkaitan dengan tata bahasa, Robert dan Jean sebagaimana dikutip oleh Novitasari, dkk

(2013:15) menjelaskannya sebagai suatu cabang ilmu ujaran bahasa melalui struktur morfologi dan sintaksis. Kosa kata dan tata bahasa merupakan dua hal penting berkaitan dengan keterampilan berbicara. Media film dapat melatih keterampilan berbicara sehingga dapat memunculkan keberanian siswa karena telah terbiasa untuk praktik melalui latihan yang diberikan.

Media film dilengkapi dengan tampilan kosa kata, contoh dan latihan. Tampilan kosa kata dibuat mengingat tidak semua kosa kata terdapat dalam film. Contoh dibuat sebagai pengantar latihan. Latihan dibuat agar siswa dapat terampil berbicara bahasa Prancis sesuai dengan materi yang diajarkan. Pelengkap film tersebut merupakan media *slide* berupa gambar yang disertai audio untuk keperluan pembelajaran mandiri/kelompok maupun pembelajaran di kelas (Sudjana dan Rivai 2009:115). Di dalam foto terdapat keterangan kosa kata karena menurut Pamungkas (2014:4), gambar dan kosa kata dalam media permainan dapat memudahkan siswa dalam berbicara bahasa Prancis. Peneliti mengadopsi hal tersebut latihan film.

Bentuk latihan yang digunakan adalah *practice*, yaitu suatu bentuk latihan dengan pola yang sama (Hamalik 2012: 99). Misalnya, di dalam contoh siswa diajarkan untuk berkata "*J'aime le badminton*", maka di dalam latihan siswa berbicara menggunakan pola kalimat serupa dengan foto/gambar yang berbeda seperti "*J'aime le football*". Dibuatnya pelengkap tersebut bertujuan agar siswa tidak hanya mereproduksi kata-kata yang ada di dalam film tetapi siswa juga dapat memproduksi kalimat baru dengan mengganti subjek ataupun objek. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ducrot (2005) yang menyebutkan bahwa

penggunaan video di kelas bahasa asing dapat menjadikan siswa mampu memproduksi, mereformulasi, merangkum, dan membuat sintesis (<http://www.edufle.net/L-utilisation-de-la-video-en.html>). Pendapat tersebut dikaitkan dengan video berupa film.

Hamalik (2012:96) menyebutkan bahwa salah satu prinsip pelaksanaan latihan adalah dilaksanakan secara sistematis. Mengacu pada pendapat tersebut, peneliti membuat latihan menjadi dua tahap. Pada tahap pertama, ada petunjuk berupa kosa kata dan tanda ‘centang’ atau ‘silang’ pada foto/gambar, petunjuk kosa kata akan dihilangkan pada tahap berikutnya. Adanya tahapan tersebut diharapkan dapat membantu proses siswa dapat terampil berbicara. Siswa dapat terampil berbicara jika sering praktik dan latihan. Hal tersebut juga senada dengan teori behaviorisme dimana siswa akan terbiasa karena biasa. Thondike sebagaimana dikutip oleh Baharuddin dan Wahyuni (2010: 65) mengatakan bahwa “perilaku belajar manusia ditentukan oleh stimulus yang ada di lingkungan sehingga menimbulkan respon secara refleks”. Hal tersebut dirumuskan dalam hukum *law effect* yang menyebutkan bahwa jika sebuah tindakan diikuti oleh perubahan yang memuaskan dalam lingkungan, maka kemungkinan tindakan itu akan diulang kembali akan semakin meningkat. Pendapat Thondike dikuatkan oleh Skinner yang dikutip oleh Baharuddin dan Wahyuni (2010: 66) yang menyatakan bahwa “jika perilaku seseorang menghasilkan konsekuensi yang menyenangkan, individu akan melakukan perilaku tersebut lebih sering lagi”. Inti dari kedua pendapat tersebut jika dihubungkan dalam keterampilan berbicara adalah siswa dapat mengulang kembali dan semakin mengulang lebih sering lagi apabila ada

perubahan yang memuaskan. Dengan adanya media film tersebut dapat menghasilkan perubahan yang memuaskan karena diikuti oleh motivasi siswa untuk belajar.

Durasi media dibuat antara dua hingga empat menit mengingat efektivitas penggunaan media di dalam pembelajaran di kelas. Pendeknya durasi memungkinkan siswa lebih berkonsentrasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Berk (2009:7) yang mengatakan bahwa pembuatan video sebaiknya berdurasi sependek mungkin untuk memaparkan intinya.

Media tersebut akan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*). Hal ini dikarenakan bentuknya kecil dan ringan serta harganya terjangkau. CD juga mudah ditemukan dan dapat diputar berulang kali serta lebih aman dalam hal penyimpanan dibanding *flashdisk*. Purnama (2013:121) menambahkan pengemasan menggunakan CD tidak mahal, mudah untuk diproduksi dan juga didistribusikan. Dengan demikian, pembelajaran melalui media film dalam bentuk kepingan CD akan menjadi lebih praktis.

2.2.4.1 Kelebihan Media Film

Menurut Arsyad sebagaimana dikutip oleh Darmawan (2012:188-189), kelebihan media film antara lain (1) film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain, (2) film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang bila dipandang perlu, (3) film dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan nilai afektif, (4) film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan

dalam kelompok peserta didik, (5) film dapat menyajikan peristiwa berbahaya bila dilihat secara langsung, (6) film dapat ditujukan kepada kelompok besar maupun kecil, dan (7) film dapat mempercepat jalannya proses yang lama.

Trianton (2013:59) menyebutkan beberapa alasan dipilihnya film sebagai media pembelajaran berkaitan dengan manfaat film, antara lain (1) film mampu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, (2) film mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis, (3) film dapat membawa penonton dari satu tempat ke tempat lain dan dari satu masa ke masa yang lain, (4) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, (5) dapat mengembangkan pikiran dan gagasan siswa, mengembangkan imajinasi siswa, dan memperjelas hal-hal yang abstrak dengan gambaran yang lebih realistik, (6) dapat mempengaruhi emosi seseorang, dan (7) menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka kelebihan media film yang berhubungan dengan media yang akan dibuat yaitu dapat melengkapi pengalaman dasar siswa mengingat media tersebut dilengkapi dengan tampilan kosa kata dan serta latihan struktur yang berkaitan dengan tema hobi. Film juga dapat diputar kembali jika diperlukan sehingga siswa dapat memutar kembali film di rumah untuk pengayaan. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi masa kini, film dapat dihentikan dan kembali diulang di bagian yang dikehendaki. Tidak seperti zaman dahulu ketika film masih menggunakan pita seluloid sehingga film terus berjalan dan tidak bisa dihentikan di tengah film. Selain itu, film dapat meningkatkan motivasi siswa karena termasuk media audio-visual dimana siswa menggunakan indra penglihatan dan pendengaran. Film bisa diputar di kelas

maupun individu di rumah. Film juga dapat mengembangkan imajinasi, pikiran, dan gagasan siswa. Pesan yang disampaikan pun cepat dan mudah diingat.

2.2.4.2 Kekurangan Media Film

Media film selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, diantaranya: (1) pengadaan film memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, (2) pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar terus bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut, (3) film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri (Darmawan 2012:189-190).

Kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi dengan (1) melakukan kerjasama dengan Lab Film Usmar Ismail dan BSA Movie sehingga waktu pembuatan film tidak terlalu membutuhkan waktu yang lama, (2) meminjam peralatan yang diperlukan selama proses pembuatan film ke jurusan Bahasa dan Sastra Asing untuk meminimalisir dana yang dikeluarkan, dan (3) menyediakan petunjuk penggunaan media yang memungkinkan guru dapat mengoperasikan media film sesuai dengan yang seharusnya.

2.3 Kerangka Berpikir

Kurikulum 2013 sudah diterapkan di sekolah namun hingga saat ini masih belum ada buku ajar bahasa Prancis untuk siswa SMA. Guru bahasa Prancis harus mencari sendiri bahan ajar yang sesuai. Padahal mereka dituntut untuk

mengajarkan bahasa Prancis secara variatif agar siswa termotivasi. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan media pembelajaran. Namun hingga saat ini guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara, tidak ada media khusus untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Sebagai contoh, guru di SMA N 1 Boja, SMA N 2 Semarang, dan SMA N 11 Semarang hanya menggunakan gambar atau pun perintah soal yang ada di dalam LKS. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media film sebagai pengantar keterampilan berbicara bahasa Prancis SMA kelas XII semester satu.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Pengembangan film pendek sebagai media berbicara bahasa Prancis SMA kelas XII semester satu dilakukan dengan melakukan wawancara dengan empat guru di tiga sekolah, yaitu: SMA N 1 Boja; SMA N 2 Semarang; dan SMA N 11 Semarang untuk mengetahui potensi dan masalah. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data dengan cara melakukan studi literatur tentang teori-teori yang terkait dengan media film serta data mengenai silabus bahasa Prancis kurikulum 2013. Kemudian media dikembangkan berdasarkan silabus Kurikulum 2013 dengan mempertimbangkan saran dari responden, serta menerapkan prinsip VISUALS. Setelah itu, media tersebut divalidasi oleh ahli media. Kemudian media tersebut direvisi berdasarkan saran ahli hingga diperoleh produk final yang layak diujicobakan di lapangan.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti mengajukan beberapa saran antara lain:

1. Guru SMA hendaknya mempelajari penggunaan media ini sebelum diterapkan pada siswa. Sebaiknya guru juga telah memberikan materi terlebih dahulu pada siswa demi kelancaran penggunaan media ini.

2. Siswa sebaiknya telah memiliki bekal materi sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media ini.
3. Peneliti lain dapat meneliti lebih lanjut tentang efektivitas media ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Eva. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbentuk Film untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Tingkat Pemula*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Andriani, Novika. 2013. *Mario Digi Bande Media Pembelajaran Audio-Visual 2Dimensi untuk Kompetensi Dasar Mendengarkan bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas X Semester II*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- B. Uno, Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Berk, Ronald Alan. 2009. "Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom". *International Journal of Technology in Teaching & Learning*. 5(1):1-21
- Chussurur, Mifta, Thulus Hidayat, dan Rin Widya Agustin. 2014. *Pengaruh Pemberian Cerita melalui Media Audiovisual terhadap Recall Memory pada Anak-anak Kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta*. Laporan Penelitian. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Collins, Allan, Peter Neville, dan Katerine Bielaczyc. 2000. "The Role of Different Media in Designing Learning Environments". *International Journal of Artificial Intelligence in Education*. 11:144-162
- Collis, Betty. 1991. "Anticipating the Impact of Multimedia in Education: Lessons from the Litterature". *Computers in Adult Education and Training* 2. 2:136-149

Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamroh, Syaiful dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ducrot, Jean Michel. 2005a. *DELFDALF face au TCF: utilité et complémentarité*. Diunduh di <http://www.edufle.net/DELFDALF-face-au-TCF-utilite-et.html> tanggal 27 Februari 2014

----- 2005b. *L'Utilisation de la video*. Diunduh di <http://www.edufle.net/L-utilisation-de-la-video-en.html> tanggal 27 Februari 2014

Eviyanti, Evi. 2012. "Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis dengan Menggunakan Jeux". *Bahasa dan Seni*. 40(1):109-121. Medan: Universitas Negeri Medan.

Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.

Hikmawati, Nofa. 2013. *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyenak dengan Tema Aktivitas Sehari-hari untuk Siswa SMA Kelas XI*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Jamet, Benoît. 2003. *Enseigner le FLE à travers le sport et ses représentations médiatiques*. Diunduh di <http://www.edufle.net/Enseigner-le-FLE-a-travers-le.html> tanggal 27 Februari 2014

Kustandi, Cecep et Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Lafontaine. 2004. <<Unités>> *communicatives thématiques ; pour un équilibre entre le comunicatif et le linguistique*. Diunduh di <http://www.edufle.net/Unites-communicatives-thematiques.html> tanggal 27 Februari 2014
- Lutfiani, Wulan Ditar. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis untuk Kelas XI Semester 1*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Mahriyuni. 2008. “Penggunaan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA N 2 Medan”. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*. 5(1):93-102. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Marno dan M. Idris. 2008. *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Morissan (Ed.). 2013. *Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: GP Press Group.
- Narwanti, Sri. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia.
- Novitasari, Kiki, Mohamad Syaefudim dan Sri Handayani. 2013. “L’utilisation du media audio et visuel didactron français pour l’enseignement de français au lycée”. *Didacticofrancia*. 2(1):14-16. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nurseto, Tejo. 2011. “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1):19-35. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pamungkas, Ruri Tri. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa*

Prancis Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Purnama, Bambang Eka. 2013. *Konsep Dasar Multimedia.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Purwati, Sri, Sugiyo dan Imam Tajri. 2012. "Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Fun Game* untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara di Depan Kelas". *Jurnal Bimbingan Konseling*. 1(20):81-87. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Rahmatullah, Muhammad. 2011. "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1:178-186. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Rengganis, Roro Ayu. 2013. *Pengembangan Media Video Dokumenter untuk Pembelajaran Kebudayaan Prancis.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodah. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedagogia.

Tan, Ed S.-H. 1994. "Film-induced affect as a witness emotion". *Poetics*. 23:7-32

Tarigan, Henry Guntur. 2007. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Trianton, Teguh. 2013. *Film sebagai Media Belajar.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Gambar 8

