



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN**

**MENULIS KELAS XII SMA/ MA**

**SKRIPSI**

disajikan sebagai salah syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Prodi

Pendidikan Bahasa Perancis

**Oleh:**

Nama : Tutut Restiana Sari

NIM : 2301410021

Program Studi: Pendidikan Bahasa Perancis

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS**

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## 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 : rabu  
tanggal : 22 Juni 2016

Panitia Ujian Skripsi

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

Ketua

Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.( NIP. 197807252005012002)

Sekretaris

Dra. Anastasia Pudji T, M.Hum.(NIP. 196407121989012001)

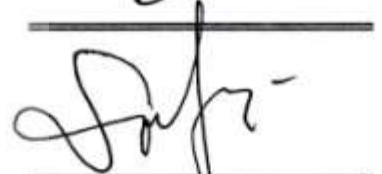

Penguji I

Mohamad Syaefudin, S.Pd., M.Pd(NIP197810072005011004)

Penguji II

Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd (NIP198008152003122001)

Penguji III/Pembimbing



Fakultas Bahasa dan Seni

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

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

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

Semarang, Agustus 2016

Pembimbing



Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19808152003122001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Tutut Restiana Sari

NIM : 2301410021

Prodi/ Jurusan : Pendidikan Bahasa perancis/ Bahasa dan Sastra Asing

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran menulis Kelas XII SMA**” yang saya tulis dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan baik langsung dan tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai identitas sumbernya dengan cara sebagaimana yang lazim dalam penulisan karya ilmiah. Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing telah membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Jika dikemudian ditemukan ketidakberesan, saya bersedia menerima akibatnya.

Demikian, harap pernyataan ini dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 2 Juni 2016



Tutut Restiana Sari  
NIM 2301410021

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

- ❖ Allah akan menunjukan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Surat Al Mujaadalah: 11).
- ❖ Akal dan belajar itu seperti raga dan jiwa. Tanpa raga, jiwa hanyalah udara hampa, tanpa jiwa, raga adalah kerangka tanpa makna (Kahlil Gibran).
- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka, apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Al Quran, 94: 6-7).
- ❖ Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu'. (QS.2:45).



### Persembahan :

- 1) Keluarga tercinta
- 2) Teman-teman Kos Gubug Ayu dan teman-teman Pendidikan Bahasa Prancis

## PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Menulis Kelas XII SMA”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa ada dukungan dan bimbingan dari semua pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
3. Tri Eko Agustiningrum, S.Pd. M.Pd., dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah membagi ilmunya pada penulis.
5. Bapa, mama, dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis.

6. Teman-teman terdekat, Puspa, Nining dan mba Dina dan teman-teman Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2010 yang telah memberikan semangat, bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman Kos Gubug Ayu yang telah memberi dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk melengkapi penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 2 Juni 2016

Penulis



## SARI

Sari, Tutut Restiana. 2016. *Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Menulis Bahasa Perancis dengan Tema Kegiatan pada Waktu senggang/ Hobi (Le passe temps/ Les loisirs) dan Wisata (Le tourisme)*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Tri Eko Agustiningrum S.Pd. M.Pd.

### **Kata Kunci : Media komik, menulis bahasa Perancis**

Bahasa Perancis merupakan bahasa yang baru untuk dipelajari siswa SMA. Dalam pembelajaran bahasa Perancis dibutuhkan media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu media yang efektif untuk pembelajaran menulis bahasa Perancis yaitu dengan menggunakan media komik. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri ( [http://www.e-jurnal.com:2013/6/10/2014 21:15](http://www.e-jurnal.com:2013/6/10/2014/21:15)).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media yang mampu memfasilitasi kebutuhan guru dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis. Pengembangan yang dilakukan yaitu dengan memodifikasi media komik. Memodifikasi media komik dalam penelitian ini yaitu menjadikan komik sebagai bahan penunjang pembelajaran di kelas. Selain itu dengan bergantinya kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 maka materi dalam media komik ini disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013.

Pengembangan media komik dipilih peneliti sebagai salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Komik identik dengan buku bacaan yang berisi kalimat percakapan dalam balon dan terdapat pula gambar-gambar menarik di dalamnya. Apabila komik diterapkan pada pembelajaran, maka pada umumnya media komik digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman. Akan tetapi pada penelitian ini media komik digunakan pada pembelajaran menulis bahasa Perancis. Alasan peneliti memilih media komik, karena komik merupakan sebuah karya sastra yang diciptakan dengan cara ditulis. Isi komik berupa tulisan kalimat-kalimat percakapan yang membentuk sebuah alur cerita. Maka diharapkan dengan adanya media komik, siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis bahasa Perancis, dapat terbantu dalam menciptakan sebuah karya baik berupa kalimat atau dalam bentuk dialog sederhana dengan media komik sebagai acuannya. Begitu juga dengan guru, diharapkan media ini dapat memenuhi kebutuhan guru akan bahan penunjang pembelajaran yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013.



Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2011:408-409), terdapat sepuluh langkah yang harus dilakukan. Namun karena terbatasnya waktu, hanya lima dari sepuluh tahap itu yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi dan revisi desain.

Hasil penelitian ini adalah media komik yang berisi cerita berbahasa Prancis sesuai materi silabus kurikulum 2013 untuk SMA/MA kelas XII dengan tema kegiatan diwaktu senggang/ hobi (*le passe temps/ Les Loisirs*) dan Wisata (*Le tourisme*) dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis. Dalam media komik tersebut berisi tentang perjalanan wisata seorang wanita di kota Paris-Perancis. Materi yang terkandung di dalamnya yaitu; a) *Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas* (dalam waktu senggang), b) *montrer la direction*, dan c) *les endroits touristiques*. Dari beberapa materi yang tersedia, maka dibentuklah kalimat-kalimat yang merupakan dialog sederhana dalam sebuah balon percakapan yang membentuk sebuah alur cerita yang runtut dan disertai berbagai gambar yang menarik.



# LA CRÉATION DU MEDIA LA BANDE DESSINÉE À L'APPRENTISSAGE DE LA PRODUCTION ÉCRITE POUR LA CLASSE XII AU LYCÉE

**Tutut Restiana Sari, Tri Eko Agustiningrum**

Prodi Pendidikan Bahasa Perancis Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas  
Bahasa dan Senu Universitas Negeri Semarang

## **ABSTRACT**

In learning french there are four basic skills. Of the four skills, writing is considered as skills that paled hard to review studied. In French, to be able to write a word or a sentence needed some competences such as vocabulary and grammar as well as some of the elements needed in writing activities. French is a new language for studying. To facilitate students in writing activity in french, then needed a medium that can provide facilities teachers in accordance with the needs of the material being taught. This research aims to develop a medium that can facilitate the needs of teachers and students in the learning how to write the French language by modifying the medium of comics with stories containing material according to curriculum syllabus in 2013 for SMA/MA class XII. The method used is research methods Research and Development (R&D). In this research methode, there are ten stages that must be done. However, due to time constraints, only five of the ten stages that were used in this study, the potential and problems, data collection, product design, validation and design revisions. The result of this study is the media comic that contains a story in French appropriate the material of syllabus curriculum in 2013 with the theme of spare time activities/ hobbies and Traveling in learning to write French. In the media comic containing about the trip of the woman in Paris-France. The material contained in it, namely; a) *Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas* (in leisure time), b) *montrer la direction*, and c) *les endroits touristiques*. Some of the material available, then formed sentences that are simple dialogue in a conversation bubble that forms a coherent story line and accompanied by various interesting pictures.

**Key word** : Media comic, writing

## ARTICLE

L'apprentissage de la langue française comprend quatre compétences de base, une des ces compétences est la production écrite. La production écrite est considérée comme la compétence qui est plus difficile à apprendre. En français, pour être en mesure d'écrire un mot ou une phrase nécessite des compétences telles que le vocabulaire et la grammaire, ainsi que certains des éléments nécessaires dans les activités d'écriture. Le français est une langue nouvelle pour l'étude, en plus de la parole, l'écriture dans la langue française est très différente de la langue qui est déjà connue pour eux, c'est l'indonésien. Pour faciliter le professeur et les élèves à écrire en français dans l'activité d'écriture, alors ils ont besoin d'un média qui peut faciliter le professeur et les élèves qui est conformément à la matière d'enseignée. Cette recherche vise à développer le média de la bande dessinée avec des histoires contenant des matériels conformément au programme syllabus en 2013 pour la classe XII au lycée. La méthode utilisée est Recherche et Développement (R&D). Cette méthode de recherche a dix étapes qui doivent être faites. Toutefois, en raison de contraintes de temps, seulement cinq des dix étapes qui ont été utilisés dans cette étude, à ce sont le potentiel et les problèmes, la collecte de données, la conception des produits, la validation et des révisions de conception. Le résultat de cette recherche est le média de la bande dessinée qui contient un histoire en français appropriée matériel curriculum syllabus en 2013 avec le thème le passe temps/ les loisirs et voyage à l'apprentissage de la production écrite. Dans ce média contenant le voyage de la femme à Paris-France. Le matériel contenu dans ce média, sont; a) *Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas* (en temps de loisirs), b) *montrer la direction*, dan c) *les endroits touristique*. Une partie du matériel disponible, formé des phrases qui sont la simple dialogue dans une bulle de conversation qui forme une ligne d'histoire cohérente et accompagnée de diverses images intéressantes.

**Mots-clés:** le média de la bande dessinée, la production écrite.

### I. Introduction

Dans l'apprentissage de la langue, il y a quatre compétences fondamentales que les étudiants doivent maîtriser. Ce sont la compréhension orale, la compréhension écrite est la production écrite. Valette (1975:3) dit que *“il y a quatre compétences fondamentales de la langue. Ce sont la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite”*. Une de ces compétences, c'est la production écrite. La production écrite au lycée est une leçon très importante, parce que l'écriture

perment au élèves de réfléchir activement et de façon créative. Selon Tarigan (1986:2) la compétences d'écriture, il prend beaucoup de temps et une formation intensive. La compétences d'écriture est la compétence qui est très complexe, les élèves ne sont pas seulement des idées, mais, les élèves sont également tenus d'exprimer des idées, des concepts, des sentiments et la volonté.

Cuq et Gruca (2002 : 178) dit que *“rédiger est un processus complexe et faire acquérir une compétence en production écrite n'est certainement pas une tâche aisée, car écrire un texte ne consiste pas à produire une série de structures linguistiques convenables et une suite de phrases bien construites, mais à réaliser une série de procédure de résolution de problèmes qu'il est quelquefois. Délicat de distinguer et de structurer”*.

Selon cette théorie, si on va faire une écriture, on a besoin des compétences complexes comme la structure linguistique et la série de procédure de résolution de problème. Mais, dans cette recherche, j'ai considéré le problème de la structure linguistique seulement parce que dans cette recherche, le média est fait pour l'apprenant débutant. Pour ceux-ci, les problèmes linguistiques français sont assez difficile parce qu'ils sont différents de l'indonésien.

La production écrite en français pour les élèves est une chose nouvelle et Ils doit exercer constamment et nous avons donc besoin du média d'apprentissage efficace et engager dans le processus d'apprentissage, il vise à

favoriser l'intérêt des élèves et les faciliter dans l'apprentissage permet également au professeur en tant que matériaux d'enseignement dans la classe. Dans le domaine d'éducation, Rocheleau (1995) explique que *“les médias d'apprentissage sont des produits technologiques de consultation (pour rechercher, recouper, consulter et communiquer de l'information), de production de l'information (pour produire, colliger ou modifier des documents) et de gestion de l'apprentissage (pour gérer le temps, les espaces, les échéanciers les communications, d'un ou de véhicules et d'un ou de supports dans les relations pédagogiques et que contiennent ou transmettent des messages, dans le but de soutenir l'apprentissage. Le produit peut être un logiciel, un progiciel, des diapositives, des acétates (transparents), une émission télévisée, une émission radiophonique, etc.”*

Basé sur des résultats de l'entrevue avec professeur de français au lycée 1 Petarukan, il est connu que, dans le processus d'apprentissage à la classe XII toujours en utilisant des feuilles de calcul Bonjour Chers Amis et de matériels didactiques tels que les manuels sont encore en utilisant le programme précédent. Par conséquent, les chercheurs proposent le média de la bande dessinée à l'apprentissage de la production écrite pour la classe XII au lycée.

Les matériaux dans le média la bande dessinée sont basé le syllabus de curriculum 2013, à la compétence de base; 4.1 compiler des textes oraux et écrire simple pour exprimer de l'acceptation/ désacceptation, l'espérance et la prière et la façon de répondre d'activité des sujets de rechange temps/ loisirs

connexes (le passe temps/ les loisirs) et voyage (le tourisme) en montrant la langue unus, la structur du texte et des élément culture correctement et dans le contexte. Cette competence de base a plusieurs sous thèmes, ce sont:

a. Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas

La structure:

- Frasa Nominal+(ne)Verba transitif (pas) + Frasa Nominal + (l'information)

Exemple :

Je préfère le spaghetti.

J'adore le sandwich

Le foot, ah je déteste ça!

b. montrer la direction et les endroits touristiques.

1) Pour montrer et pour s'orienter

La structure:

- Frasa Nominal(Syntagme Nominal)+Verba intransitif+(keterangan)

Exemple :

Vous allez continuer jusqu'à 100 m.

- Frasa Nominal+Verba Transitif+Frasa Nominal+(Keterangan)

Exemple :

Monsieur, je cherche la rue Victor Hugo.

Vous tournez à gauche.

- présentatif+ suite de présentatif (l'information)

Exemple :

Voilà l'appartement de Patrick!

Voilà la tour Eiffel!

Voiçi les boissons!

## 2) Noms des sites touristiques

La structure :

- Syntagme Nominal+Verba Intransitif+(l'information)

Exemple :

On va visiter au l'endroit touristique, c'est la tour Eiffel!

## 3) Les Moyens Transport

La structure :

- Frasa Nominal+Verbe transitif+Frasa Nominal+(l'information)

Exemple :

On prend l'autobus.

On utilise le vélo.

En utilisant le média la bande dessinée, j'espère que les professeurs et les élèves pourront être aidés à l'apprentissage de la production écrite.

L'objectif de cette recherche est de développer le média la bande dessinée à l'apprentissage de la production écrite pour la classe XII au lycée.

## II. Méthode de Recherche

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). Selon Sugiyono (2011 :407), la méthode de

recherche de R&D est une méthode de recherche utilisée à produit et l'examiner l'effectivité. Il y a dix étapes dans cette méthode, ce sont 1) l'analyse de la potentialité et du problème, 2) la collecte des données, 3) la création du concept, 4) la validité du concept du produit, 5) la revision du produit, 6) l'essai du produit, 7) la révision du produit, 8) l'essai sur terrain, 9) la révision du produit, 10) la production. Dans cette recherche, j'ai mis l'accent sur la méthode en cinq étapes. Ce sont:

### **1. Analyse de la potentialité et du problème**

Le développement du média la bande dessinée de cette recherche pour répondre aux besoin des professeurs à l'apprentissage de la production écrite dans la classe. Quant à la question de cette étude est l'absence de documents à l'appui, l'apprentissage de la langue française qui désigne les compétences d'écriture curriculum approprié syllabus 2013.

### **2. Collecte des données**

La méthode de collecte de données réalisée par des chercheurs est la méthode de l'entrevue. Le répondant dans cette interview est le professeur de français le lycée de 1 Petarukan.



### **3. Création du produit**

Après faire de l'interview au répondant, j'ai crée le média. Le média de la bande dessinée contient de l'histoire du voyage. Les matériels dans ce média en conformité avec le programme de syllabus 2013 pour la classe XII du lycée.

### **4. Validation**

Dans cette étape, le média est évalué par l'expert. Il donne les conseils pour améliorer le média.

### **5. Révision**

Dans cette étape, le média est révisé basé sur les conseils de l'expert.

## **III. Résultat**

De cinq étapes que j'ai mentionnées, je discute quatre étapes parce que basée sur l'analyse de la potentialité et le problème, on a les résultats des autres étapes. Ce sont:

### **1. Collecte des données**

Avant de faire le média, j'ai étudié des théories qui conviennent à cette recherche. Puis j'ai fait observation sur le syllabus en curriculum 2013. Basé sur le syllabus, la compétence de basse (4.1) il y a des thèmes ; a) Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas, b) montrer la direction et c) les endroits touristiques.

En outre, j'ai également utilisé la méthode d'entrevue. À cette entrevue, la méthode est appliquée à l'apprentissage de la production écrite, la capacité des élèves à la production écrite, les médias utilisés, le matériel et la façon d'évaluer la structure du texte utilisé.

## **2. Création du produit**

Selon les données recueillies, le chercheur a fait la conception du produit sous la forme de la bande dessinée (BD) à l'apprentissage de la production écrite pour la classe XII au lycée. Le média BD se compose de plusieurs parties; a) La première page de la BD (la couverture), b) la partie dans la BD (l'auteur et l'illustrateur), c) le contenu de la BD (le thème et la caractérisation), d) la dernière page de la BD (le résumé).

## **3. Validité du produit**

La validité du produit est un processus d'évaluer l'efficacité de la création de la conception (Sugiyono, 2011:414). Le validateur de cette recherche est Dra. Anastasia Pudji Triherwanti, M.Hum. Elle est le professeur français de l'Université d'État Semarang. Le validateur a donné des remarques sur le contenu de la bande dessinée.

Le média ont été consultés plusieurs fois au validateur pour avoir le meilleur résultat.

#### 4. Révision

La révision du produit est un processus d'améliorer le produit pour avoir le meilleur résultat. Il y a trois aspect qui sont révisés. Ce sont:

1) Culture de la langue et le contexte de l'histoire qui est moins précis

Dans la première page de l'histoire il y a la phrase qui montre le téléphone sonne "Kring . . . kring . . . kring . . . , c'est faux . En général, le téléphone émet la France est "Beep . . . beep . . . beep". alors, la révision est la phrase "Kring . . . kring . . . kring . . ." est modifié en "Beep . . . beep . . . beep". Puis il y a une révision dans le carte de l'histoire. Dans une bulle il y a une phrase "*Je prends un avion et maintenant je suis à l'aéroport.*" Dans le contexte de l'histoire explicitement que Patrick savait que Corrine vien à Paris en avion, donc n'a pas besoin d'expliquer son existence. Alors, la phrase est modifiée pour "*Patrick c'est Corrine, je viens d'arriver*".

2) Utilisation de l'expression manuel qui est moins précis

La coversation dans un histoire, il suffit d'utiliser le nom d'une personne désignée (Corrine) ou simplement le mot pointeur "Voilà!". Signifie l'expression "Voilà Corrine!" est changé en "Corrine!".

3) Absence de la description du temps

Si dans l'histoire montre un autre moment, puis, au début de l'histoire se trouve le temps captioned.

4) Image qui ne correspondent pas au contenu de l'histoire

L'image sur l'histoire précédente montre la description de jour, il est pas tout à fait raison avec l'histoire qui montre un temps de nuit. Alors l'image est changée au temps de nuit.

5) Utilisation du verbe aller qui est moins précis

L'utilisation de la phrase commade "Allons!" ne peut pas montrer où la direction, alors cette phrase est changée "On y va", la lettre "y" sur la phrase indique un lieu qui sera abordé.

6) Evaluation

Des erreurs qui est fait par le chercheurs dans l'évaluation est en contradiction avec les lettres du nom de la ville . Le chercheur est fautive dans l'écriture de Paris en utilisant de petites lettres au début du mot. De sorte que, le chercheur ont modifié le nom du script de la ville commence par une lettre majuscule.

#### IV. Conclusion

Cette recherche a produit un nouveau média pour aider les professeurs et les élèves à l'apprentissage de la production écrite sur le thème *Le passe temp/ les loisirs et le tourisme*. Ce média est la bande dessinée que les élèves est connu. Le chercheur espère que ce média peuvent devenir le média alternative pour les professeurs et les élèves à l'apprentissage dans la classe.

## V. Bibliographie

Cuq, J.P, Gruca, I. 2002. *Cours Didactique du Français Langue Étrangère et seconde*. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble.

Rocheleau, Johanne. 1995. Le concept de média d'apprentissage, *Revue de l'éducation à distance*, vol. X, vol. No 2. 05/06/2016 21:57

Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabet.

Tarigan, H.G. 1986. *Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Valette, Rebecca M. 1974. *Le Test en Langue Étrangères*. Paris: Librarie Hachette.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>v</b>
<b>SARI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ARTICLE .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Pembatasan Masalah .....	10
1.3. Rumusan Masalah .....	10
1.4. Tujuan Penelitian .....	10
1.5. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
2.1. Kajian Pustaka.....	13

2.2. Landasan Teoritis .....	15
2.3. Kerangka Berpikir .....	35
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
3.1. Pendekatan Penelitian .....	36
3.2. Sasaran Penelitian .....	36
3.3. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan .....	36
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>47</b>
4.1. Deskripsi Potensi dan Masalah .....	48
4.2. Pengumpulan Data .....	48
4.3. Desain Produk .....	51
4.4. Validasi Desain Produk.....	55
4.5. Revisi Desain .....	55
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
5.1. Simpulan .....	65
5.2. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

1. SK dosen Pembimbing.....	71
2. Silabus kurikulum 2013 .....	72
3. Lembar validasi.....	75
4. Angket kebtuhuhan guru.....	77





# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan bangsa Indonesia sejak tahun 2013 mengalami pembaruan kurikulum, dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mempunyai sistem yaitu siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), sehingga siswa dituntut lebih banyak belajar mandiri. Kurikulum 2013 mempunyai tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kurikulum 2013 merupakan sebuah pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, juga pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan (Kurikulum 2013).

Kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Madrasah Aliyah (MA) dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar berdasarkan minat mereka. Struktur kurikulum memperkenankan peserta didik melakukan pilihan dalam bentuk pilihan kelompok peminatan dan pilihan mata pelajaran antarkelompok peminatan. Kelompok peminatan yang dipilih peserta didik terdiri atas kelompok Matematika, Ilmu Alam, Ilmu Sosial, Ilmu Budaya dan Bahasa. Kelompok matapelajaran peminatan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan minatnya dalam sekelompok mata pelajaran sesuai dengan minat keilmuannya di perguruan tinggi, dan untuk

mengembangkan minatnya terhadap suatu disiplin ilmu atau keterampilan tertentu (Kemendikbud: 2013).

Bahasa Perancis merupakan salah satu mata pelajaran peminatan yang diajarkan ditingkat SMA/ MA. Sistem pengajaran bahasa Perancis mengacu pada silabus kurikulum 2013. (gabung) Silabus bahasa Perancis pada masing-masing kelas mempunyai topik yang berbeda yaitu, untuk kelas X bertemakan identitas diri ( *l'identité*) dan kehidupan sekolah ( *la vie scolaire*), untuk kelas XI bertemakan keluarga ( *la vie familiale*) dan kehidupan sehari- hari ( *la vie quotidienne*), dan untuk kelas XII bertemakan kegiatan pada waktu senggang/ hobi( *le passe temps/ les loisirs* ) dan wisata ( *le tourisme* ).

Sesuai matapelajaran yang telah dipilih siswa, salah satunya bahasa Perancis, siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu, membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain. Salah satu dari keempat keterampilan tersebut menulis memiliki peran yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Terutama dalam kehidupan sekarang, menulis menjadi sarana untuk menyampaikan maksud penulis kepada pembaca.

Pembelajaran menulis di sekolah merupakan pembelajaran yang sangat penting, karena menulis memudahkan siswa untuk berfikir aktif dan kreatif. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat berlatih mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep atau ide dan menulis dapat memunculkan ide baru. Melihat fenomena tersebut, dapat terlihat bahwa kedudukan pelajaran menulis di sekolah-sekolah sangat diperlukan.

Menurut Nurgiyantoro (2001: 296), aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan (dan keterampilan) berbahasa paling akhir dikuasai pelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai, bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun.

Valette (1975:81) mengemukakan sebagai berikut:

*“Pour apprendre à bien écrire, en langue étrangère, l’élève doit franchir certaines étapes indispensables. Il lui faut apprendre à bien maîtriser orthographe, grammaire, et vocabulaire, à défaut de quoi son écriture manquera d’aisance, de précision et de style.”*

“Untuk belajar menulis dengan baik dalam bahasa asing, pembelajar harus melewati tahapan-tahapan tertentu yang dibutuhkan. Pembelajar harus mempelajari dengan baik penguasaan ortografi, tata bahasa, dan kosakata, tanpa adanya hal tersebut menulis tidak akan mudah, tulisannya tidak jelas dan tidak indah.”

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajar harus mempelajari penguasaan ortografi, tata bahasa dan kosakata dengan baik agar dapat menulis bahasa asing dengan baik pula. Dalam hal ini yang dimaksud adalah menulis bahasa Perancis.

Menulis dalam bahasa Perancis bagi siswa SMA/ MA merupakan hal yang baru untuk dipelajari dan perlu latihan terus-menerus, untuk mendukung siswa dalam berlatih menulis bahasa Perancis dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal itu bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Perancis di SMA N 1 Petarukan Kabupaten Pemalang dapat diketahui dalam pembelajaran menulis, siswa mengalami kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Perancis, terutama pada penggunaan strukturnya. Struktur dasar pola kalimat bahasa Perancis sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pola kalimat bahasa Indonesia. Sebagaimana kita ketahui, pola kalimat bahasa Indonesia yang baik selalu terbentuk oleh minimal subjek dan predikat, atau pola kalimat yang baik biasanya diidentikan dengan pola SPOK. Begitu pula dengan bahasa Perancis, pola kalimatnya selalu tersusun minimal oleh subjek (*sujet*) dan kata kerja (*verbe*) dan biasanya diikuti oleh pelengkap (*complément*). Subjek dalam bahasa Perancis, biasanya berupa kata benda (*nom*) atau kata ganti orang (*pronom personnel*).

Sedangkan untuk kata kerja (*verbe*), dalam bahasa Perancis biasanya mengalami penyesuaian terhadap subjeknya yang menimbulkan perubahan bentuk dari kata kerja dasar (konjugasi). Biasanya pengkonjugasian kata kerja inilah yang menyulitkan pembelajar awal dalam memahami dan menulis kalimat dalam bahasa Perancis. Dalam bahasa Perancis juga terdapat struktur dasar yang menjadi pedoman penulis dalam membuat kalimat. Penggunaan struktur dasar tersebut harus sesuai dengan kata kerja yang akan digunakan. Berikut merupakan contoh kalimat dalam bahasa perancis:

Kalimat	= <i>J'aime le football</i>
Arti	= Saya menyukai sepak bola
Subjek	= <i>Je</i>
Kata kerja dasar	= <i>aimer</i>

Objek = *le football*  
 Struktur dasar =Frasa Nominal+Verba intransitif+Frasa  
 Nominal+Keterangan.

Pada kata kerja yang digunakan dalam kalimat di atas yaitu “*aimer*”, sudah mengalami pengkonjugasian dengan menyesuaikan subjeknya yaitu “*Je*”, sedangkan bentuk konjugasi kata kerja “*aimer*” sebagai berikut:

*Je* *aime* = *J'aime*

*Tu* *aimes*

*Il/Elle* *aime*

*Nous* *aimons*

*Vous* *aimez*

*Ils/Elles* *aiment*

Pada subjek “*Je*” konjugasi kata kerja “*aimer*” adalah “*aime*” maka “*Je + aime*” dan berubah menjadi “*J'aime*” hal itu karena huruf belakang pada kata “*Je*” merupakan huruf vokal dan bertemu dengan huruf “*a*” pada kata “*aime*” yang merupakan huruf vokal juga sehingga diberikan koma atas di tengah kalimat tersebut. Kemudian Objek dari kalimat di atas adalah “*le football*”. Kata *football* tidak dapat berdiri sendiri dan harus menggunakan artikel dalam bahasa Perancis yaitu:

	Articles indéfinis	Articles définis	
Masculin	Un	Le	l' (devant a,e,i,o,u,h)
Feminin	Une	La	
Pluriel (masc. et fem)	Des	Les	

Pada kata “*le football*” menggunakan artikel défini karena artikel tersebut berfungsi sebagai penjelas bahwa sudah pasti sesuatu yang disukai adalah sepak bola (*football*). Sedangkan struktur dasar yang digunakan adalah “Frasa Nominal+Verba intransitif+Frasa Nominal+(Keterangan)” dengan keterangan sebagai berikut:

Frasa nominal = *Je*

Verba intransitif = *aimer*

Frasa nominal = *le football*

Keterangan = tidak ada

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari contoh kalimat di atas dapat diketahui bahwa dalam menulis bahasa Perancis harus melalui beberapa tahapan, hal tersebutlah yang menyulitkan siswa dalam membuat sebuah kalimat. Karena dalam menulis sebuah kalimat bahasa Perancis diperlukan ketelitian..Oleh sebab itu, seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran menulis bahasa Perancis memerlukan sebuah media pembelajaran yang efektif dan dapat membantu siswa dalam proses belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menulis banyak media yang digunakan guru sebagai sara pendukung pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang biasanya digunakan guru di dalam kelas yaitu media gambar, kartu, wall chart, kotak kata, komik dan lainnya.

Berdasarkan kenyataan yang ada, perlu dikembangkannya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. bahan ajar yang ada tentunya disesuaikan dengan kurikulum yang ada, namun tidak bersifat kaku dan mempermudah siswa dalam belajar. Melihat pentingnya bahan ajar bagi siswa, diperlukan bahan ajar yang dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. guru sebagai tenaga pendidik harus memberikan stimulus untuk merangsang bakat dan minat siswa dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis dan guru juga dituntut untuk selalu kreatif memilih bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan siswa.

Terkait dengan hal tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menulis bahasa Perancis berupa komik bahasa Perancis dengan alur cerita bertemakan kegiatan pada waktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*) yang sesuai dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran menulis di kelas.

Pada umumnya komik digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman, seperti dalam penelitian sebelumnya yang dipaparkan oleh Innayati (2008) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman (Kecepatan 75 Kata permenit) dengan Teknik Close Reading Melalui Media*

*Komik pada Siswa Kelas V SD N 02 Karangdawa Margasari Tegal Tahun Ajaran 2008/2009.* Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui media komik. Peningkatan nilai rata-rata dalam penelitian tersebut membuktikan keberhasilan pembelajaran membaca pemahaman melalui media komik. Siswa juga terlihat antusias dan menikmati proses pembelajaran sehingga kelas terlihat hidup dan tugas-tugas yang diberikan guru dapat dijelaskan dengan baik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mustikarini (2009) dengan judul *Peningkatan Menulis Cerpen dengan Media Komik Siswa Kelas X-7 SMA N 1 Prembun Kebumen Tahun Pelajaran 2008/2009.* Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Prembun Kebumen setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media komik mengalami peningkatan, siswa juga lebih senang mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media komik.

Dengan demikian, komik tidak hanya dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca saja, melainkan dalam pembelajaran menulis pun komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif terutama sebagai media stimulus bagi siswa agar siswa dapat berfikir aktif dan kreatif dalam menciptakan sebuah karya tulis.

Berkaca dari penelitian sebelumnya, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media komik berbahasa Perancis, dalam penelitian ini media komik digunakan pada pembelajaran menulis dengan tema kegiatan pada waktu



senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*). Alasan peneliti memilih media komik sebagai media pendukung pada pembelajaran menulis bahasa Perancis, karena peneliti mengharapkan media komik tersebut dapat menjadi media stimulus untuk merangsang siswa dalam menulis bahasa Perancis. Hal tersebut karena komik memiliki bentuk tulisan yang sederhana dengan alur cerita yang ringan dan mudah dipahami, juga terdapat gambar-gambar yang menarik yang dapat membantu siswa untuk mengetahui isi ceritanya. Begitupun dengan siswa yang tentunya sudah mengenal komik dengan baik dan tidak sedikit pula yang menyukainya, sehingga mempermudah diterimanya media komik berbahasa Perancis dikalangan siswa SMA/ MA. Sehingga peneliti memodifikasi komik menjadi sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menulis bahasa Perancis juga dapat menjadi pemenuh kebutuhan guru sebagai media pendukung dalam pembelajaran di kelas.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar- gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri ( <http://www.e-jurnal.com:20136/10/2014 21:15>). Komik merupakan buku bacaan yang sudah banyak dikenal siswa. Semakin berkembangnya jaman komik mempunyai variasi yang lebih banyak baik dari segi cerita maupun gambar. Komik juga banyak digemari, khususnya oleh kalangan muda. Kelebihan dari komik sebagai media pembelajaran antara lain, populer di kalangan masyarakat, gambar di dalamnya

membantu memahami cerita, mendorong minat baca, mengajarkan nilai-nilai moral, dan tentunya sebagai sarana hiburan. Argumentasi di atas menjadi alasan dipilihnya komik sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran menulis.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini penulis batasi. Permasalahan yang peneliti ajukan adalah pengembangan media komik pada pembelajaran menulis bahasa Perancis dengan tema kegiatan pada waktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*).

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimanakah mengembangkan media komik berdasarkan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran menulis bahasa perancis dengan tema kegiatan pada waktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*) ?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berdasarkan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran menulis bahasa Perancis dengan tema kegiatan pada waktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*).

## 1.5 Manfaat Penelitian

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

### 1) Manfaat teoretis

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

### 2) Manfaat praktis

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

#### 1. Bagi guru

Dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis, guru dapat memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa dengan mudah.

#### 2. Bagi siswa

Siswa dapat memanfaatkan media komik ini sesuai kurikulum 2013 yang mempunyai tujuan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif; melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi karena media ini dapat digunakan di dalam maupun di luar pembelajaran bahasa Perancis. Siswa juga dapat berekspresi tulis dengan hasil karyanya.

#### 3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya dalam melakukan penelitian selanjutnya, baik untuk mengetahui keefektivitasan media ini maupun pengaplikasiannya.



## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang keterampilan menulis dan penelitian dengan menggunakan media komik selama ini telah banyak dilakukan oleh peneliti, namun penggunaan komik sebagai media pembelajaran menulis bahasa Perancis belum ditemukan dalam penelitian lain. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan kajian pustaka.

Penelitian dengan menggunakan media komik pada pembelajaran menulis pernah dilakukan oleh Mustikarini (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen dengan Media Komik Siswa Kelas X-7 SMA Negeri Prembun Kebumen Tahun Pelajaran 2008/2009* dalam penelitiannya, Mustikarini menggunakan satu kelas sebagai objeknya, yaitu kelas X-7. Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media komik sebagai sarana peningkatan siswa dalam menulis cerpen. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa keterampilan menulis cerpen siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Prembun Kebumen setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media komik mengalami peningkatan. Hasil tes siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil tes siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 70,30. Pada siklus II diperoleh nilai skor rata-rata sebesar 76,53. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,23%. Perilaku siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Prembun Kebumen dalam mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan

media komik juga mengalami perubahan ke arah positif. Siswa lebih memperhatikan pembelajaran, siswa lebih serius mengerjakan tugas, siswa lebih percaya diri, siswa lebih kreatif, dan siswa lebih senang mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media komik.

Pada penelitian lain dilakukan oleh Inayati (2008) dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman (Kecepatan 75 Kata Permenit) dengan Teknik Close Reading Melalui Media Komik Pada Siswa Kelas V SD N 02 Karangdawa Margasari tegal Tahun Ajaran 2008/2009*, dalam penelitiannya, Inayati juga menggunakan satu kelas sebagai objeknya, yaitu kelas V. Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media komik sebagai sarana peningkatan keterampilan membaca pemahaman dengan teknik *close reading*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa adanya peningkatan pada keterampilan membaca pemahaman melalui media komik. peningkatan ini dapat dilihat berdasarkan hasil tes yang dilakukan siswa kelas V SD N 02 Karangdawa margasari Tegal yang meliputi hasil tes siklus I dan siklus II. Hasil tes pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 62,4, pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76, 14 artinya terjadi peningkatan sebesar 13,74 dari siklus II dan hasil yang dicapai tersebut sudah memenuhi target yang sudah ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan pembelajaran membaca pemahaman melalui media komik. Peningkatan hasil tes juga diikuti oleh perubahan tingkah laku siswa kelas V SD N 02 karangdawa Margasari Tegal kearah yang lebih positif setelah dilaksanakan membaca pemahaman melalui

media komik. Siswa menjadi lebih senang, aktif, serius, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kedua penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan pada penelitian keduanya yaitu menggunakan media komik. Sedangkan perbedaannya terletak pada aspeknya yaitu Mustikarini menggunakan aspek menulis dalam penelitiannya sedangkan Inayati menggunakan aspek membaca dengan menggunakan teknik *close reading*.

Penelitian pembelajaran menulis dengan menggunakan komik ini berfungsi sebagai pelengkap dari penelitian-penelitian yang sudah ada. Penelitian ini merupakan penelitian R&D. Pada penelitian ini akan dikaji tentang pengembangan media komik pada pembelajaran menulis untuk kelas XII SMA/MA.

## **2.2 Landasan Teoritis**

Pada bab ini dipaparkan sejumlah pendapat para ahli yang terdapat dalam berbagai sumber sebagai acuan skripsi ini. Adapun teori-teori yang akan dibahas meliputi teori keterampilan menulis, teori media pembelajaran, teori media komik, dan teori pembelajaran dengan menggunakan media komik.

### **2.2.1 Keterampilan Menulis**

Dalam keterampilan menulis perlu diketahui beberapa hal yang berkaitan dengan menulis, antara lain: hakikat menulis, Tujuan menulis, dan Manfaat menulis.

### 2.2.2 Hakikat Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis juga merupakan salah satu sarana atau media untuk menyampaikan informasi atau gagasan orang lain. Keterampilan menulis tidak langsung datang sendiri melainkan harus banyak dilakukan melalui latihan dan praktik secara teratur.

Menulis merupakan kata sepadan yang mempunyai arti yang sama seperti mengarang. Hal tersebut diungkapkan oleh Gie (2002:9) mengarang (menulis) adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang untuk mengungkapkan sebuah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Pikiran itu dapat berupa pengalaman, pendapat, pengetahuan, keinginan, perasaan, sampai gejolak hati seseorang. Ide- ide tersebut diungkapkan dan disampaikan dalam bahasa tulis, yaitu bahasa yang tidak menggunakan peralatan bunyi dan pendengaran melainkan menggunakan tanda dan lambang- lambang yang harus dibaca.

Menurut Wagiran dan Doyin (2005:2) menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Berdasarkan sifatnya menulis juga merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan reseptif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosakata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa.



Pendapat lain oleh Cuq dan Gruca (2002:182) menyatakan bahwa *Écrire, c'est donc produire une communication au moyen d'un texte*. Menulis itu menghasilkan sebuah komunikasi melalui teks sederhana.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis seseorang merupakan alat komunikasi tidak langsung. Kegiatan menulis juga merupakan kegiatan yang sangat penting, produktif, dan efektif. Dengan hasil tulisan, ide-ide, dan ilmu pengetahuan dapat dikembangkan kepada orang lain.

### 2.2.3 Tujuan Menulis

Sebelum memulai kegiatan menulis, seorang penulis harus tahu apa tujuannya menulis. Dengan tujuan penulisan yang jelas, maka akan dihasilkan tulisan yang baik dan sistematis.

Charlie (2005:111-112) memaparkan tentang tujuan menulis, yaitu (1) untuk memberi informasi, (2) untuk mencerahkan jiwa, (3) untuk mengekspresikan diri, (4) untuk mengemukakan opini dan teori, dan (4) untuk menghibur.

Semi (2007: 14) menambahkan tentang tujuan menulis adalah niat atau maksud di dalam hati atau pikiran yang hendak dicapai seseorang dengan menulis. Semi merumuskan ada lima tujuan menulis, sebagai berikut.

- 1) Untuk menceritakan sesuatu, menceritakan sesuatu kepada orang lain bermaksud agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami penulis.
- 2) Untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan petunjuk atau pengarahan untuk orang lain.
- 3) Untuk menjelaskan sesuatu agar hal yang dimaksud penulis dimengerti oleh pembaca.
- 4) Untuk meyakinkan orang lain tentang pendapat atau pandangan penulis mengenai sesuatu.
- 5) Untuk merangkum, tujuan menulis semacam ini biasanya dijumpai pada kalangan murid sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis secara umum adalah sebagai sarana komunikasi tertulis yang digunakan untuk memberitahukan, meyakinkan, menginformasikan, menghibur, dan menyarankan para pembaca tentang topik atau gagasan yang diutarakan oleh penulis. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, keterampilan menulis sangat penting untuk diajarkan karena memiliki tujuan melatih siswa untuk kreatif mencurahkan gagasan, perasaan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman yang ada dalam benak siswa dalam bahasa tulis. Semua itu agar pengetahuan yang dimiliki siswa juga dapat diketahui oleh orang lain.

#### 2.2.4 Manfaat Menulis

Di dalam dunia pendidikan, keterampilan menulis menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan sistematis. Keterampilan menulis dapat menuntun peserta didik untuk menjelaskan pikirannya, menuangkan ide dan gagasan yang dimilikinya, dan menyusun urutan pengalaman-pengalaman yang dimiliki.

Yuniawan (2003:179) mengungkapkan pendapatnya tentang manfaat menulis, yaitu dengan berlatih menulis secara terus menerus seseorang akan dapat menulis dengan lancar. Seiring dengan bertambahnya tingkat kelancaran seseorang didalam menulis akan bertambah pula tingkat kepercayaan dirinya.

Sofyan (2006:34) menambahkan tentang manfaat keterampilan menulis, bahwa seorang penulis dapat meraih popularitas dan namanya bisa mendunia karena tulisan-tulisannya. Bahan pikiran-pikirannya bisa menembus benua lain, mampu mempengaruhi sikap, tindakan, dan perilaku orang lain. Selain menambah wawasan dan pikiran, beberapa manfaat menulis yang lain, adalah (1) memperoleh keberanian dan percaya diri, (2) mengatasi trauma dan frustrasi, (3) tangan ibarat mengolahragakan pikiran, karena dengan menulis kita dapat membuat pikiran kita kembali bekerja, yaitu berpikir tentang topik atau hal yang akan kita tulis, (4) menulis sama dengan menata dan menjernihkan pikiran, dan (5) menulis secara teratur dan terstruktur akan membuat seseorang dimudahkan untuk mengenali dirinya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa menulis mempunyai manfaat yang sangat penting. Menulis dapat melatih kecerdasan otak karena dengan menulis kita dituntut untuk berpikir secara kritis, tertib, dan sistematis. Selain itu, menulis dapat menjernihkan pikiran, menumbuhkan percaya diri dan keberanian serta mengatasi frustrasi. Oleh karena itu, keterampilan menulis memiliki manfaat yang amat besar terhadap peserta didik.

### **2.2.5 Media Pembelajaran**

Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi meluasnya wawasan manusia dalam berbagai bidang pengetahuan. Hal ini juga membawa pengaruh pada lapangan pendidikan yang menuntut sistem pendidikan dalam latihan yang dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, perlu dipersiapkan sumber belajar bagi siswa dan sarana khusus yang memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Sumber belajar atau sarana tersebut dalam dunia pendidikan disebut sebagai media pembelajaran.

### **2.2.6 Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam proses belajar dibutuhkan sarana pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sarana pembelajaran tersebut diharapkan tidak menjadi sarana yang menyesatkan dalam proses belajar mengajar, maka dari itu diperlukan sarana yang membantu proses belajar mengajar. Sarana tersebut disebut “media”.

Menurut Sudjana (2007:1), media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang terdapat dalam komponen metodologi, sebagai salah satu

lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Sedangkan Sanaky (2009:3) memiliki pendapat bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam rangka membantu proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran. sesuatu itu bersifat memudahkan pencapaian tujuan. Selain itu, sesuatu itu dapat memperkaya wawasan siswa.

### **2.2.7 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar. Di bawah ini akan diuraikan pandangan dari beberapa ahli mengenai manfaat media pembelajaran.

Sudjana (2007:2) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa antara lain: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga

siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Sanaky (2009:4-5), juga menambahkan tentang manfaat media pembelajaran. manfaat tersebut dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu manfaat bagi pengajar dan manfaat bagi pembelajar.

Bagi pengajar, media pembelajaran bermanfaat untuk: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, (c) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran, (f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan (g) meningkatkan kualitas pengajaran.

Bagi pembelajar, media pembelajaran bermanfaat untuk: (a) meningkatkan motivasi belajar pembelajar, (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar, (c) memberikan struktur materi pelajaran yang memudahkan pembelajar untuk belajar, (d) memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga mempermudah pembelajar untuk belajar, (e) merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis, (f) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan (g) pembelajar dapat memahami materi pembelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Pendapat lain datang dari Arif S. Sadiman, dkk sebagaimana dikutip Sutirman (2013:17) menjelaskan kagunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c) Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.
- d) Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Dari pandangan ketiga ahli tentang manfaat media pembelajaran, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat, antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) memberikan variasi pembelajaran, (3) memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, (4) meningkatkan pengetahuan siswa, (5) merangsang siswa agar lebih kreatif berdasarkan pengalaman mereka dan (6) meringankan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### **2.2.8 Kriteria Pemilihan Media**

Sudjana (2007:4-5) menyatakan bahwa dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan beberapa kriteria, yaitu (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam

menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dari beberapa kriteria di atas, komik merupakan media yang sudah dikenal terutama dikalangan siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi cerita di dalamnya. Sesuai kriteria pemilihan media, media komik pada penelitian ini disesuaikan dengan bahan pelajaran yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013 untuk kelas XII.

### **2.2.9 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Sudjana (2007:3-4) menyatakan bahwa ada empat jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain; (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, penggunaan OHP dan lain-lain; (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Penggunaan media di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Dari berbagai jenis media yang dipaparkan di atas, penelitian ini menggunakan media grafis berupa komik dalam pembelajaran keterampilan menulis untuk kelas XII SMA. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata,



kalimat atau angka-angka, dan simbol/ gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, dan mengilustrasikan kata-kata sehingga menarik perhatian dan diingat orang

Komik merupakan salah satu jenis dari media grafis yang tergolong dalam media visual. Media visual adalah media yang melibatkan penglihatan. Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan. (<http://drusminto.blogspot.com/2011/06/pengertian-media-visual.html> 20/11/2014 20:34).

Dipilihnya media komik sebagai media pembelajaran karena komik sudah tidak asing lagi dikalangan siswa, isi percakapan dengan tulisan yang singkat dan mudah dipahami, serta terdapat berbagai gambar yang menarik sehingga dapat menjadi media yang efektif dalam keterampilan menulis. Gambar yang menarik itulah yang akan memunculkan sebuah rangsang visual, melalui media komik, rangsang ini dapat muncul dari pengamatan terhadap gambar-gambar yang terdapat di dalam komik, karena rangsang visual dapat muncul dengan mengamati suatu benda hidup maupun mati untuk dijadikan objek pengamatan. (<http://sosbud.kompasiana.com/2010/10/31/proses-penciptaan-sebuah-karya-tari-308992.html> 21/11/2014 20:11)

Dari uraian di atas maka media komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik pada pembelajaran menulis dengan berbagai manfaat dan fungsinya.

### **2.2.10 Media Komik**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan siswa, guru, materi, teknik, dan tujuan pembelajaran yang ditentukan sehingga penggunaannya efektif. Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Salah satu hal yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah komik. Komik merupakan jenis media grafis. Komik merupakan bahan bacaan yang sudah dikenal siswa. Selain bentuk cerita yang sederhana, juga dengan adanya gambar yang menarik dapat menjadikan komik sebagai media yang digemari.

Menurut Sudjana dan Rivai (2007: 64), komik juga diartikan sebagai bentuk dari tujuan komersial-ekonomis yang berusaha memenuhi kebutuhan pembaca akan hiburan, informasi, dan pendidikan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2007: 64), komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang menggunakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk

memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik memusatkan perhatian di sekitar cerita rakyat. Cerita- ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan – perwatakan tokoh utamanya. Cerita- ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna secara bebas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu alat komunikasi yang berupa gambar tidak bergerak yang disertai balon kata yang berurutan sehingga membentuk jalinan cerita dan bertujuan untuk memberikan informasi, hiburan, dan pendidikan.

Dalam penelitian ini akan dijadikan komik sebagai media pembelajaran untuk kelas XII SMA/ MA, komik tersebut dapat juga disebut sebagai komik pembelajaran. Komik pembelajaran merupakan contoh dari spesifikasi desain pesan yang diterjemahkan dan diproduksi dalam bentuk buku (bahan visual) melalui teknologi cetak. Pengkombinasian antara bahan visual dan bahan teks dalam pengembangan komik pembelajaran sangat membantu dalam menciptakan kegiatan belajar yang diinginkan, yaitu belajar efektif.

Contoh komik:



### 2.2.11 Pembelajaran Menulis dengan Media Komik

Keterampilan menulis yang baik tidak dapat diperoleh seseorang begitu saja, perlu adanya latihan dan bimbingan dari seorang guru yang berkompeten dibidangnya. Kemampuan menulis sangat penting sehingga siswa harus dapat memiliki kemampuan menulis. Tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang kurang berminat pada kegiatan menulis. Apalagi menulis dalam bahasa Perancis yang merupakan bahasa yang baru dikenal siswa, dengan tulisan yang tentunya berbeda dengan tulisan bahasa Indonesia dan cara pengucapan yang berbeda dengan tulisannya, siswa akan banyak mengalami kesulitan dalam menulis. Oleh karena itu, guru harus mencari cara agar siswa tertarik dengan kegiatan menulis. Salah satu alternatif yang dapat dipakai untuk menarik minat siswa dalam kegiatan menulis adalah dengan menciptakan media berupa komik dalam bahasa Perancis untuk proses pembelajaran.

Peranan pokok dari komik dalam pembelajaran adalah sebagai sesuatu yang dapat menciptakan daya tarik bagi siswa untuk mengikuti kegiatan menulis. Penggunaan komik dalam pembelajaran harus dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran alternatif yang dianjurkan bagi guru, karena selain dapat menimbulkan minat siswa terhadap kegiatan menulis, komik juga berfungsi sebagai stimulus ataupun sebagai alat rangsang siswa dalam menciptakan sebuah karya tulis.

Pada umumnya komik digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman, seperti dalam penelitian sebelumnya yang dipaparkan oleh Innayati (2008) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman (Kecepatan 75 Kata permenit) dengan Teknik Close Reading Melalui Media Komik pada Siswa Kelas V SD N 02 Karangdawa Margasari Tegal Tahun Ajaran 2008/2009*, menyimpulkan bahwa hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui media komik. Peningkatan nilai rata-rata dalam penelitian tersebut membuktikan keberhasilan pembelajaran membaca pemahaman melalui media komik. Siswa juga terlihat antusias dan menikmati proses pembelajaran sehingga kelas terlihat hidup dan tugas-tugas yang diberikan guru dapat dijelaskan dengan baik. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mustikarini (2009) dengan judul *Peningkatan Menulis Cerpen dengan Media Komik Siswa Kelas X-7 SMA N 1 Prembun Kebumen Tahun Pelajaran 2008/2009*, menyimpulkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Prembun Kebumen setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media komik mengalami peningkatan, siswa juga lebih senang mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media komik.

Berkaca dari penelitian sebelumnya, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media komik berbahasa Perancis, dalam penelitian ini media komik digunakan pada pembelajaran menulis dengan tema kegiatan pada waktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*).

### 2.2.12 Materi Pembelajaran Menulis dengan Media Komik

Sesuai Silabus kurikulum 2013 SMA untuk kelas XII materi yang terdapat dalam media komik pada pembelajaran menulis bertemakan “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.”

Materi pembelajaran yang tercakup pada tema kegiatan diwaktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*) pada siswa SMA kelas XII diantaranya adalah:

- a) *Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas (exprimer la préférence)*
- b) *Montrer la direction*
- c) *Les endroits touristiques*

Dari materi di atas, untuk menjadikan materi tersebut menjadi sebuah cerita yang runtut maka dalam penyusunannya menjadi kalimat dibutuhkan struktur yang sesuai dengan kata kerja yang digunakan. Bescherelle (2006:369) menyatakan bahwa “*Une phrase est une ensemble de mots dont le premier commence par une majuscule et dont le dernière est suivi d'un point*”. Kalimat adalah sekumpulan kata yang dimulai dengan huruf besar dan diakhiri dengan titik. Menurut Genouvrier & Peytard (1970:133) terdapat tujuh struktur dasar kalimat dalam bahasa Perancis, yaitu:

- 1) Frasa Nominal (*Syntagme Nominal*)+Verba Intransitif+Keterangan (*Circonstant*).

- 2) Frasa Nominal+Verba Transitif+Frasa Nominal+Keterangan.
- 3) Frasa Nominal+Verba Transitif+Frasa Nominal Berpreposisi (*Syntagme Nominal Prépositionnel*)+Keterangan.
- 4) Frasa Nominal+Verba Transitif+Frasa Nominal+Frasa Nominal Berpreposisi+Keterangan.
- 5) (1)Frasa Nominal+Verba *être*+Ajektif+Keterangan  
(2)Frasa Nominal+Verba *être*+Frasa Nominal+Keterangan  
(3)Frasa Nominal+Verba *être*+Frasa Nominal Berpreposisi+Keterangan.
- 6) Verba yang bersubjek il yang bukan kata ganti orang ketiga tunggal (biasanya disebut Verbe Impersonnel+Keterangan).
- 7) Ungkapan penunjuk (*présentatif*)+Lanjutan ungkapan penunjuk (*suite de présentatif*) (keterangan).

Dari ketujuh struktur dasar di atas, dalam media komik pada penelitian ini menggunakan beberapa struktur dasar bahasa Perancis sesuai materi dalam silabus kurikulum 2013 kelas XII SMA/ MA, yaitu:

1. Frasa Nominal+Verba Transitif+Frasa Nominal+Keterangan.  
Contoh: *J'adore le sandwich*  
*Je déteste le foot*
2. Frasa Nominal+Verba Transitif+Frasa Nominal Berpreposisi (*Syntagme Nominal Prépositionnel*)+Keterangan.  
Contoh: *Corinne Va à Paris.*  
*Elle reste à son appartement.*
3. Frasa Nominal+Verba *être*+Frasa Nominal Berpreposisi+Keterangan.



Contoh: *Il est à Paris (maintenant).*

4. Ungkapan Penunjuk (*présentatif*)+Lanjutan ungkapan penunjuk (*suite de présentatif*)(keterangan).

Contoh: *Voici mon ami.*

*C'est mon appartement.*

### 2.2.13 Jenis-Jenis Evaluasi Menulis

Dalam penelitian ini, peneliti akan menyertakan evaluasi menulis dalam media komik. Maka dari itu, dalam evaluasi menulis diperlukan adanya tes kemampuan menulis. Menurut Valette (1975:84-95) tes menulis ada delapan, yaitu

- a. *Tests préliminaires à l'écriture* (tes pendahuluan menulis)
- b. *La dicteé* (dikte)
- c. *Phrases à compléter* (melengkapi kalimat)
- d. *Consturction dirigé de phrase* (menyusun kalimat secara terstruktur)
- e. *Tes sur passage* (tes perubahan bentuk)
- f. *Le vocabulaire* (kosakata)
- g. *L'épreuve de rédaction* (menyusun paragraf)
- h. *La traduction* (penerjemah)

Kemudian menurut Nurgiyantoro (2010:428-437), macam-macam tes menulis ada tujuh, yaitu:

- a. Menulis berdasarkan rangsang gambar
- b. Menulis berdasarkan rangsang suara

- c. Tugas menulis berdasarkan rangsang visual dan suara
- d. Menulis dengan rangsang buku
- e. Menulis laporan
- f. Menulis surat
- g. Menulis berdasarkan tema tertentu

Sedangkan menurut Djiwandono (1996:73-74), tes menulis ada tiga, yaitu:

- a. Menceritakan gambar
- b. Membuat singkatan
- c. Menulis bebas

Dari jenis-jenis tes menulis di atas, maka tes menulis yang sesuai untuk evaluasi menulis dalam bahasa Perancis, yaitu tes menurut Valette, karena tes tersebut merupakan tes untuk bahasa asing terutama bahasa perancis. Kemudian peneliti menggunakan empat dari delapan macam tes tersebut, antara lain sebagai berikut:

- a. *L'épreuve de rédaction* (menyusun paragraf)
- b. *Construction dirigée de phrase* (menyusun kalimat secara terstruktur)
- c. *La traduction* (penerjemah)
- d. *Phrases à compléter* (melengkapi kalimat)

### 2.3 Kerangka Berpikir

Bahasa Perancis merupakan salah satu matapelajaran peminatan yang diajarkan ditingkat SMA/ MA. Sistem pengajaran bahasa Perancis mengacu pada

silabus kurikulum 2013. Silabus bahasa Perancis pada masing-masing kelas mempunyai topik yang berbeda. Salah satu topik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “kegiatan pada waktu senggang/ hobi( *le passe temps/ les loisirs* ) dan wisata ( *le tourisme* )”.

Mempelajari bahasa Perancis, siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu, membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain. Salah satu dari keempat keterampilan tersebut, menulis memiliki peran yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahasa Perancis di SMA N 1 Petarukan Kabupaten Pemalang, siswa masih mengalami kesulitan menulis kalimat dalam bahasa Perancis.

Pada proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan metode diskusi, ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dalam metode penugasan, siswa dirasa masih mengalami kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Perancis. Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa berinisiatif menggunakan bantuan kamus digital, dengan cara siswa memasukan kalimat bahasa Indonesia dan secara otomatis muncul terjemahan kalimat dalam bahasa Perancis tanpa harus berfikir panjang. Hal itu dirasa guru kurang efektif, karena menjadikan siswa kurang aktif dan kreatif dalam membuat kalimat. Kalimat dari hasil terjemahan pun sebagian besar kurang sesuai dengan struktur dasar yang siswa pelajari.

Berkaca dari permasalahan tersebut guna membantu siswa dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis, dibutuhkan media yang dapat menjadikan

siswa berfikir aktif dan kreatif dalam membuat kalimat dalam bahasa Perancis. Untuk membuat siswa berfikir aktif, media yang akan digunakan harus mempunyai kriteria sebagai stimulus atau media rangsang yang dapat menarik siswa dalam menciptakan karya. Dilihat dari permasalahan tersebut, maka peneliti mengajukan sebuah media berupa komik bahasa Perancis sebagai bahan penunjang pembelajaran menulis. Peneliti merasa bahwa media komik merupakan media yang tepat sebagai stimulus atau media rangsang bagi siswa. seperti yang telah kita ketahui bahwa komik memiliki bentuk tulisan yang sederhana dengan alur cerita yang ringan dan mudah dipahami, juga terdapat gambar-gambar yang menarik yang dapat membantu siswa untuk mengetahui isi ceritanya. Begitupun dengan siswa yang tentunya sudah mengenal komik dengan baik dan tidak sedikit pula yang menyukainya, sehingga hal tersebut mempermudah diterimanya media komik berbahasa Perancis dikalangan siswa SMA/ MA.

Dengan demikian, isi media komik yang akan menjadi media pembelajaran harus sesuai dengan silabus kurikulum 2013 dan alur ceritanya harus mempunyai topik. Topik yang digunakan dalam media komik tersebut adalah kegiatan pada waktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*). Materi yang digunakan yaitu ; a) *Dire ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas (exprimer la préférence)*, b) *Montrer la direction*, dan c) *Les endroits touristiques*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa bahwa media komik dengan topik kegiatan pada waktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*) sangat layak untuk dikembangkan guna membantu siswa dalam

pembelajaran menulis dan dapat memenuhi kebutuhan guru sebagai media pembelajaran yang efektif.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Pengembangan media komik sebagai media pada pembelajaran menulis bahasa Prancis SMA kelas XII dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru di SMA N 1 Petarukan untuk mengetahui potensi dan masalah. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data dengan cara melakukan studi literatur tentang teori-teori yang terkait dengan media komik serta data mengenai silabus bahasa Prancis kurikulum 2013. Kemudian media dikembangkan berdasarkan silabus Kurikulum 2013 dengan mempertimbangkan saran dari responden. Setelah itu, media tersebut divalidasi oleh ahli media. Kemudian media tersebut direvisi berdasarkan saran ahli hingga diperoleh produk final yang layak apabila diujicobakan di lapangan.

Bentuk pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan media komik sesuai silabus kurikulum 2013. Dalam penelitian ini isi komik berupa gambar dan percakapan yang memiliki alur cerita tentang perjalanan seorang wanita di Paris-Perancis yang disesuaikan dengan tema kegiatan diwaktu senggang/ hobi (*le passe temps/ les loisirs*) dan wisata (*le tourisme*). Selain itu pada bagian akhir komik terdapat evaluasi yang terdiri dari 10 (sepuluh) pilihan ganda dan 5 (lima essay).

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, media komik dapat juga digunakan sebagai bahan penunjang pembelajaran pada keterampilan membaca pemahaman
2. Pada penelitian ini media komik belum diujicobakan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar, jadi peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai landasan untuk mengukur keefektifan media komik dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.
3. Guru diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar guna mempermudah proses pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Charlie, Lie. 2005. *Jadi Penulis Ngetop itu Mudah*. Bandung: Nexx Media.
- Cuq, Jean-Pierre et Gruca, Isabelle. 2002. *Cours de didactique du Français Langue Étrangère et Seconde*. Presses Universitaires de Grenoble.
- Djowandono, M Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2005. *Curah Gagasan*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Rocheleau, Johanne. 1995. *Le concept de média d'apprentissage, Revue de l'éducation à distance*, vol. X, vol. No 2. 05/06/2016 21:57
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Semi, M Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Sofyan, Ahmadi. 2006. *Jangan Takut Menulis*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.



Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono.2011.Metode Penelitian Pendidikan : *Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabet.

Tarigan, H.G. 1986. *Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

Valette, Rebecca M. 1974. *Le Test en Langue Étrangères*. Paris: Librarie Hachette.

Wagiran dan Mukh doyin. 2005. *Curah Gagasan*. Semarang: Rumah Indonesia.

Yuniawan, Tommi. 2003, No.2. *Peningkatan Kompetensi Menulis melalui Pengembangan Rancangan Perkuliahan Menulis II pada Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Lembaran Ilmu Kependidikan*. Semarang: Unnes.

<http://rizcafitria.wordpress.com/2010/07/05/komik-sebagai-media-pembelajaran/>18/11/2014 19:20

[http://www.academia.edu/8651783/MEDIA\\_PENGAJARAN - Jenis-jenis dan Pengelompokan Media Pengajaran](http://www.academia.edu/8651783/MEDIA_PENGAJARAN_-_Jenis-jenis_dan_Pengelompokan_Media_Pengajaran)18/11/201419:45

(<http://drusminto.blogspot.com/2011/06/pengertian-media-visual.html> 20/11/2014 20:17)

(<http://drusminto.blogspot.com/2011/06/pengertian-media-visual.html> 20/11/2014 20:34)

(<http://sosbud.kompasiana.com/2010/10/31/proses-penciptaan-sebuah-karya-tari-308992.html> 21/11/2014 20:11)

<http://rizcafitria.wordpress.com/2010/07/05/komik-sebagai-media-pembelajaran>

(<https://motivator Kreatif.wordpress.com/2014/07/16/apa-sih-kurikulum-2013/>

04/06/2016 22:2).

( <http://www.e-jurnal.com>: 2013 6/10/2014 21:15)

