



**FITUR DAN KONTEN APLIKASI DALAM PONSEL
PINTAR PENUNJANG PEMBELAJARAN BAHASA
PRANCIS**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Rizqi Haqiqi

NIM : 2301412031

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**FITUR DAN KONTEN APLIKASI DALAM PONSEL
PINTAR PENUNJANG PEMBELAJARAN BAHASA
PRANCIS**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Rizqi Haqiqi

NIM : 2301412031

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

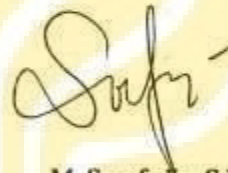
Semarang, Agustus 2016

Pembimbing I,

pembimbing II,



Dra. Diah Vitri W., DEA.
NIP. 196508271989012001



M. Syaefudin, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197810072005011004



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


PENGESAHAN KELULUSAN

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

pada hari : Kamis
tanggal : 18 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

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



Hasan Busri, S.Pd.I, M.S.I (NIP. 197512182008121003)
Sekretaris



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



M. Syaefudin, S.Pd, M.Pd. (NIP. 197810072005011004)
Penguji II / Pembimbing II



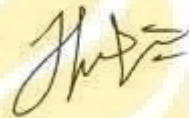
Dra. Diah Vitri W., DEA. (NIP. 196508271989012001)
Penguji III/ Pembimbing I



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, Agustus 2016



Rizqi Haqiqi
NIM.2301412031



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- *I'm not a best friend of anyone, but I can be a good friend for everyone*
- *Kill 'em with kindness*



Persembahan :

Untuk keluargaku, dosen,
guru, teman-teman, dan
almamaterku

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Fitur dan Konten Aplikasi dalam Ponsel Pintar Penunjang Pembelajaran Bahasa Prancis** sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., ketua sidang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelenggarakan sidang skripsi.
2. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA, Dosen Pembimbing I sekaligus penguji III yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan arahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. M. Syaefudin, S.Pd, M.Pd, Dosen pembimbing II sekaligus Penguji II yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan arahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Sri Handayani, S.Pd, M.Pd., Penguji I yang telah memberikan arahan dan saran-saran dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Keluargaku terutama bapak dan ibuk yang telah memberikan segala doa, dukungan, motivasi, nasihat, dan cinta kasih yang tiada henti.

6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Teman-teman angkatan 2012 Pendidikan Bahasa Prancis yang telah belajar bersama selama ini dan telah saling memotivasi, berjuang bersama dan menemani selama ini.
8. Teman-teman PPL 2015 SMA N 1 Demak, teman-teman KKN 2015 Dampit, Windusari, Magelang, dan teman-teman Omah Kos yang selalu berikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk melengkapi penelitian ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Agustus 2016

Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Haqiqi, Rizqi. 2016. *Fitur dan Konten Aplikasi dalam Ponsel Pintar Penunjang Pembelajaran Bahasa Prancis*. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. Pembimbing II. Mohamad Syaefudin, M.Pd.

Kata kunci : Analisis, Aplikasi, Bahasa Prancis, Mobile learning, Ponsel pintar

Di zaman modern ini, teknologi berkembang pesat. Di bidang komunikasi, contohnya yaitu telepon seluler pintar. Ponsel pintar dapat mengoperasikan aplikasi pembelajaran bahasa Prancis.

Tujuan penelitian ini adalah: mendeskripsikan fitur dan konten aplikasi dalam ponsel pintar dan penggunaannya untuk menunjang pembelajaran Bahasa Prancis.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data berasal dari 7 Aplikasi Pembelajaran Bahasa Prancis, *Le Bon Mot French*, *Le Conjugueur*, *Duolingo*, *French Dictionary*, *French Mawuood Academy*, *Fun Easy Learn French*, dan *Learn French Bravolol*. Data dalam penelitian ini berupa fitur dan konten dalam aplikasi pembelajaran bahasa Prancis. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada 7 aplikasi yang direkomendasikan untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis. Penggunaan ketujuh aplikasi tersebut (berdasarkan CECRL): (1) *Le Bon Mot French* untuk mempelajari kompetensi pengetahuan, kompetensi linguistik, kompetensi sosiolinguistik serta kompetensi pragmatik, tulis dan menyimak A1, A2, B1, dan B2. (2) *Le Conjugueur* untuk mempelajari kompetensi linguistik, lisan dan tulis A1, A2, B1, dan B2. (3) *Duolingo* untuk mempelajari kompetensi linguistik, tulis A1, A2, B1, dan B2. (4) *French Dictionary* untuk mempelajari kompetensi linguistik, lisan dan tulis B1 dan B2. (5) *French Mawuood Academy* untuk mempelajari kompetensi pengetahuan, kompetensi linguistik, kompetensi sosiolinguistik serta kompetensi pragmatik, lisan A2 dan B1. (6) *Fun Easy Learn French* untuk mempelajari kompetensi linguistik, tulis A1 dan A2. (7) *Learn French Bravolol* untuk mempelajari kompetensi pengetahuan, kompetensi linguistik, kompetensi sosiolinguistik serta kompetensi pragmatik, lisan A1.

FEATURES AND CONTENTS OF APPLICATIONS IN SMARTPHONE SUPPORTING FRENCH LEARNING

Rizqi Haqiqi, Diah Vitri Widayanti, Mohamad Syaefudin

Faculté des Langues et Arts, Université d'État de Semarang

Mél : qiqyrizqihqiqi@gmail.com; diahvitri@gmail.com; udonk_indo@yahoo.com

Abstract

Now days, the technology advance fast. In the communicative domain, the example is Smartphone. It has applications such as the applications of learning French. The objective of this research is to describe the features and contents of applications in the Smartphone and its utilization to support French learning. It is a descriptive qualitative research. Data source is seven French learning applications: *Le Bon Mot French*, *Le Conjugueur*, *Duolingo*, *French Dictionary*, *French Mawuood Academy*, *Fun Easy Learn French*, and *Learn French Bravolol*. Those datas are the features and contents of it. A documentation method is used to collect data. The result shows that there are seven applications recommended to support French learning. Those can be use to learn the competences French learning based on CECRL theory. *Le Bon Mot French*, *French Mawuood Academy*, *Learn French Bravolol* contains knowledge, competence sociolinguistic and competence pragmatic, and all of the applications contain competence linguistic.

Keyword: Analysis; Application; French; Mobile learning; Smartphone.



FONCTIONNALITÉS ET CONTENUS DES APPLICATIONS DE L'APPRENTISSAGE DE FRANÇAIS DANS LE TÉLÉPHONE PORTABLE INTELLIGENT

Rizqi Haqiqi, Diah Vitri Widayanti, Mohamad Syaefudin

Faculté des Langues et Arts, Université d'État de Semarang

Mél : qiqyrizqihqiqi@gmail.com; diahvitri@gmail.com; udonk_indo@yahoo.com

Résumé

Actuellement, la technologie se développe rapidement. Dans le domaine de communication, le téléphone portable intelligent devient un exemple remarqué. Cet appareil permet à fonctionner les applications comme ceux de l'apprentissage de français. Malgré sa disponibilité, peu d'apprenants l'utilisent pour le soutien d'apprentissage. Il manque également la recherche de cette utilisation. L'objectif de cette recherche est de décrire la fonctionnalité et le contenu d'application dans le téléphone portable intelligent et de décrire la compétence générale et la compétence communicative langagière dans l'application pour soutenir l'apprentissage de français. Cette recherche utilise la méthode descriptive. L'objet de cette recherche est sept applications de l'apprentissage de français : *Le Bon Mot French*, *Le Conjugueur*, *Duolingo*, *French Dictionary*, *French Mawuood Academy*, *Fun Easy Learn French*, et *Learn French Bravolol*. Les données de la recherche sont les fonctionnalités et les contenus d'eux. La technique documentaire est utilisée pour obtenir les données. Le résultat de cette recherche montre qu'il y a sept applications recommandées dans l'apprentissage de français. Il y a des compétences d'apprentissage français réfère à la théorie de CECRL. *Le Bon Mot French*, *French Mawuood Academy*, *Learn French Bravolol* contiennent le savoir, la compétence sociolinguistique et la compétence pragmatique. Toutes les applications contiennent la compétence linguistique. Comme toutes les applications ne comprennent pas de savoir-faire, savoir-être, et savoir apprendre. C'est-à-dire qu'il ne répond pas au besoin de l'apprentissage suffisant, il oblige donc la présence de l'enseignant dans l'apprentissage de français dans la class.

Mot-Clès: Analyse ; Application ; Apprentissage mobile ; Français ; Téléphone portable intelligent

I. INTRODUCTION

Actuellement, l'apprentissage de la langue étrangère a des variations, par exemple l'utilisation de la technologie. D'après Januszewski, et Molenda (2008), dans le domaine éducatif, le développement de la technologie éducative était commencé par l'utilisation du media film en 1920 et 1930, le radio et à la télévision en 1926, les matériaux audio visuel en 1950 et 1960, le *Computer-Assisted Instruction* (CAI), le média digital, l'internet et les sites en 1990, et finalement en ce moment le *blended learning* et l'apprentissage mobile.

La recherche de l'utilisation de technologie dans l'apprentissage de français a fait par Rohali (2011) ayant décrit le développement de technologie et d'information dans l'apprentissage de français. Cette recherche a concerné à l'utilisation des sites d'internet.

Ensuite, la recherche de la technologie éducative ayant concerné à la nouvelle technologie était l'apprentissage mobile. Selon Traxler (2011), la définition de l'apprentissage mobile est l'outil mobile qui est utilisé pour l'apprentissage par exemple le téléphone portable intelligent, le *game console*, le lecteur du média, le *notebook*, et l'ordinateur tablette.

UNESCO (2013) « *UNESCO policy guidelines for mobile learning* » aide pour comprendre de l'apprentissage mobile et de l'avantage unique de l'apprentissage mobile pour améliorer l'éducation.

Réseau d'enseignement francophone à distance (REFAD) du Canada a fait le guide de l'apprentissage mobile « Guide sur l'apprentissage mobile et son impact sur la formation à distance dans la francophonie canadienne » par Joseph et Dallaire (2015). Le guide a présenté les technologies mobiles et les applications pédagogiques pour la formation à distance. Le guide a présenté les caractéristiques de différents outils des technologies mobiles, comme les tablettes et les téléphones portables intelligents. Ainsi ce guide a présenté des exemples d'utilisation de l'application pédagogique comme *Bescherelle – Dictée de mots* et *Maxijournal*.

L'un d'outil des technologies mobiles pour l'apprentissage mobile est le téléphone portable intelligent. La recherche de l'utilisation du portable intelligent a fait dans l'article « *Adoption of Mobile Technology in Higher Education : Students' Perceptions of English Language Learning Using Smart Phones* » par Subramaniam et Harun (2013) a parlé des avis des étudiants d'utiliser le portable intelligent dans l'apprentissage de la communication d'anglais. Le résultat de cette recherche a montré que l'utilisation du portable intelligent avait des impacts positifs dans l'apprentissage de la communication d'anglais.

Dans la Section Pédagogique de français à l'Université d'État de Semarang, je n'ai pas trouvé de recherche de l'utilisation du portable intelligent dans l'apprentissage de français. Selon mes observations, beaucoup d'étudiants ont utilisé le téléphone portable intelligent comme un outil de communication. Les utilisateurs du téléphone portable intelligent étaient 43 étudiants de l'année 2012, 45 étudiants de l'année 2013, 46 étudiants de l'année 2014, 46 étudiants de l'année 2015, jusqu'à ce que j'ai trouvé la total 180 utilisateurs. Ils ont profité leur portable intelligent pour accéder aux applications de média social comme Facebook, Twitter, Instagram, BBM, etc.

Selon la recherche de Latifah (2013), le portable intelligent était la tendance et la mode de vie des étudiants. En outre, L'utilisation du portable intelligent avait des avantages. Celui-ci, avait des applications qui ont soutenu les activités des utilisateurs. Une des applications importante pour les étudiants de français était l'application d'apprentissage français, beaucoup d'applications que l'on pouvait utiliser pour en ce moment soutenir le processus d'apprentissage français.

Les applications dans le portable intelligent contiennent des aspects pour apprendre le français. Les exemples sont Facebook, les étudiants de la langue française peuvent connecter aux locuteurs natifs français. Grâce au portable intelligent et son internet, ils peuvent accéder des encyclopédies en ligne. Ils peuvent trouver des informations qu'il s'agit de français, comme les héros célèbres, l'histoire, la culture, etc. Le portable intelligent a aussi des applications d'apprentissage français, par exemple '*Améliorez votre français!*' cette application aide des étudiants d'améliorer la compétence d'épeler et d'étudier la grammaire français. Les applications de l'apprentissage de français dans le portable intelligent ont les matières qui comprennent des compétences linguistique ou non linguistique. Celui-ci est décrit dans le CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour la Langue).

Selon Conseil de l'Europe (2001) L'apprentissage de français réfère le CECRL. On peut y trouver un chapitre qui explique des compétences de l'apprentissage de français. Ces compétences comprennent les compétences générales (savoir, savoir-faire, savoir-être, et savoir apprendre) et les compétences communicatives langagières (la compétence linguistique, la compétence sociolinguistique, et la compétence pragmatique). Les compétences établies par CECRL ont été utilisé pour analyser les applications d'apprentissage de français.

Selon cette explication, le portable intelligent peut devenir l'outil de soutenir l'apprentissage de français. Beaucoup d'étudiants utilisent le portable intelligent, mais juste un petit peu d'étudiant le profite. Il est possible qu'ils ne sachent pas des applications pour soutenir l'apprentissage de français. Surtout, je n'ai pas trouvé de recherche des applications d'apprentissage de français dans le portable intelligent à la Section Pédagogique de français à l'Université d'État de Semarang. C'est la raison pour laquelle j'analyse des applications qui concerne à l'apprentissage de français.

L'objectif de cette recherche est (1) de décrire les fonctionnalités et les contenus des applications dans le téléphone portable intelligent et (2) de décrire l'utilisation des

fonctionnalités et des contenus des applications dans le téléphone portable intelligent pour soutenir l'apprentissage de français.

II. MÉTHODE

L'approche de la recherche utilisée était la recherche descriptive qualitative. L'objet de cette recherche était sept applications de l'apprentissage de français : *Le Bon Mot French*, *Le Conjugueur*, *Duolingo*, *French Dictionary*, *French Mawuood Academy*, *Fun Easy Learn French*, and *Learn French Bravolol*. Les données de la recherche étaient les fonctionnalités et les contenus des applications de l'apprentissage de français. La technique documentaire a été utilisée pour obtenir les données. Après avoir collecté les données, j'ai identifié et analysé les compétences proposées dans les contenus des applications de l'apprentissage de français. Ces compétences étaient les compétences générales et les compétences communicatives langagières selon CECRL.

III. RÉSULTAT ET DISCUSSION

1. Description de l'Application d'Apprentissage Français

Je parlerais de 7 applications de l'apprentissage de français recommandé. Premièrement, je montrerais le nom d'application avec le genre d'application et leur développeur. On pouvait en regarder dans le tableau 1. Après le tableau, je décrirais la description détaillée de chaque application. Je parlerais de la description, le commentaire, la note, la popularité, et le contenu.

Tableau 1

Liste des Applications de l'Apprentissage de Français

No.	Le Nom d'Application	Le Genre d'Application	Le Développeur
1.	<i>(Le) Bon mot French</i>	Le jeu éducatif	Le Bon Mot
2.	<i>(Le) Conjugueur</i>	Le dictionnaire	Brewalan le Drû
3.	<i>Duolingo</i>	Le jeu éducatif	Duolingo
4.	<i>French Dictionary</i>	Le dictionnaire	Livio
5.	<i>French Mawuood Academy</i>	La collection des mots, phrases, et conversations français	Mawuood Academy
6.	<i>Fun Easy Learn Français</i>	Le jeu éducatif	Fun Easy Learn
7.	<i>Learn French</i>	La collection des mots et des phrases français	Bravolol

La première application est Le Bon Mot French. C'est une application du jeu éducatif dans laquelle dispose aux collections de vocabulaire et de grammaire français

convenant au thème et au niveau (A1, A2, B1, et B2). Il y a aussi les petits tests pour l'évaluation. Cette application est nommée dans '*UN World Summit Award*', c'est un prix de l'ONU comme meilleure application de l'apprentissage de la langue. 6.841 utilisateurs donnent les commentaires positives. Les utilisateurs donnent 4.3 étoiles par 10.816 utilisateurs. Cette application a été téléchargée par 500.000 téléchargeurs. Les contenus de cette application sont le texte, l'audio, et l'image.

La deuxième application est Le Conjugueur. C'est une application du dictionnaire pour conjuguer des verbes français dans tout le mode et le temps. 13.473 utilisateurs donnent les commentaires positifs. Les utilisateurs donnent 4.3 étoiles par 20.301 utilisateurs. Cette application a été téléchargée par 1.000.000 téléchargeurs. Le contenu de cette application est seulement le texte.

La troisième application est Duolingo. C'est une application du jeu éducatif dans laquelle dispose des petits tests dans chaque thème. Cette application est noté comme *Editor's Choice* et le meilleur de meilleur de l'application d'apprentissage de la langue. 2.214.310 utilisateurs donnent les commentaires positifs. Les utilisateurs donnent 4.7 étoiles par 2.864.699 utilisateurs. Cette application a été téléchargée par 50.000.000 téléchargeurs. Les contenus de cette application sont le texte, l'audio et l'image.

La quatrième application est French Dictionary. C'est une application du dictionnaire mono linguale. Ce dictionnaire utilise une seule langue, c'est le français. 29.524 utilisateurs donnent les commentaires positifs. Les utilisateurs donnent 4.2 étoiles par 51.696 utilisateurs. Cette application a été téléchargée par 5.000.000 téléchargeurs. Les contenus de cette application sont le texte, et l'audio.

La cinquième application est French Mawood Academy. C'est une application de la collection des mots, des phrases, et des conversations françaises catégorisées selon le thème et la situation. Cette Application est équipée la prononciation des mots, des phrases, et des conversations françaises. 82 utilisateurs donnent les commentaires positifs. Les utilisateurs donnent 4.4 étoiles par 116 utilisateurs. Cette application a été téléchargée par 10.000 téléchargeurs. Les contenus de cette application sont le texte, et l'audio.

La sixième application est Fun Easy Learn French. C'est une application du jeu éducatif qui se dispose des petits tests et la collection du vocabulaire français. 18.261 utilisateurs donnent les commentaires positifs. Les utilisateurs donnent 4.4 étoiles par 25.517 utilisateurs. Cette application a été téléchargée par 1.000.000 téléchargeurs. Les contenus de cette application sont le texte, l'audio, et l'image.

La septième application est Learn French Bravolol. C'est une application de la collection des mots, et des phrases, français catégorisées selon le thème et la situation. Cette application est aussi équipée la prononciation des mots, et des phrases, français. 20.799 utilisateurs donnent les commentaires positifs. Les utilisateurs donnent 4.3 étoiles par 33.383 utilisateurs. Cette application a été téléchargée par 1.000.000 téléchargeurs. Les contenus de cette application sont le texte, l'audio, et l'image.

Le résultat d'analyse des applications d'apprentissage de français a été montré dans le tableau 2.

Tableau 2 Récapitulation des Descriptions d'Applications

No.	Le nom d'app	Critères des applications recommandés				
		description	commentaire	Note	popularité	contenu
1.	(Le) Bon Mot French	Jeu éducatif	6.841 commentaires positifs	4.3☆ de 10.816 utilisateurs	500.000 téléchargeurs	Texte, image, audio
2.	(Le) Conjugueur	dictionnaire	13.473 commentaires positifs	4.3☆ de 20.301 utilisateurs	1.000.000 téléchargeurs	Texte
3.	Duolingo	Jeu éducatif	2.214.310 commentaires positifs	4.7☆ de 2.864.699 utilisateurs	50.000.000 téléchargeurs	Texte, image, audio
4.	French Dictionary	dictionnaire	29.524 commentaires positifs	4.2☆ de 51.696 utilisateurs	5.000.000 téléchargeurs	Texte, audio
5.	French Mawuood Academy	La collection des mots, phrases, et conversations français	39 commentaires positifs	4.5☆ de 52 utilisateurs	1.000 téléchargeurs	Texte, audio
6.	Fun Easy Learn French	Jeu éducatif	18.261 commentaires positifs	4.4☆ de 25.517 utilisateurs	1.000.000 téléchargeurs	Texte, image, audio
7.	Learn French Bravolol	La collection des mots, phrases, français	20.799 commentaires positifs	4.3☆ de 33.383 utilisateurs	1.000.000 téléchargeurs	Teks, image, audio

2. **Contenus de Compétence Générale et de Compétence Communicative Langagière**

J'ai analysé deux compétences de l'apprentissage de français dans le contenu des applications. Selon CECRL, ce sont les compétences générales et les compétences communicatives langagières.

Le résultat de l'analyse a montré que la compétence générale a été trouvée dans les applications, mais j'ai seulement trouvé la compétence de savoir dans les cinq applications. Les cinq applications contenant la compétence savoir étaient 1) Le Bon Mot French, par exemple les villes en Europe, les lieux célèbres à Paris, et les Francophonies, 2) Duolingo, par exemple la vocabulaire de repas, modes de transport, et de communication, 3) French Mawuood Academy par exemple la saison en France, 4) Fun Easy Learn French comprend la collection de la vocabulaire de 15 thèmes, par exemple les gens, la santé, la maison, le repas, etc., et 5) Learn French Bravolol par exemple le savoir de repas et les activités de loisir. Car, les applications utilisées est possible qu'on fasse seulement l'interaction de l'utilisateur et du contenu.

Je n'ai pas trouvé les autres compétences comme la compétence de savoir-faire, la compétence savoir-être, et la compétence savoir apprendre. En raison de ces compétences ont besoin des exemples concrets pour comprendre l'acte de parole. L'utilisateur doit faire l'interaction directe avec des locuteurs natifs, par exemple de voir la geste et la situation réel de la communication. Tandis que ces compétences ont besoin des exemples concrets de pouvoir comprendre mieux les actes des paroles. Donc, le rôle de professeur comme l'enseignant est très indispensable dans apprendre la langue étrangère surtout la langue française.

Le résultat d'analyse a montré que toutes les applications recommandées contiennent les compétences linguistiques. Les sept applications contenant les compétences linguistiques étaient 1) Le Bon Mot French pour apprendre la compétence lexicale, la compétence grammaticale, la compétence sémantique, la compétence phonologique, et la compétence orthographique, pour apprendre écrit et orale A1, A2, B1, et B2. 2) Le Conjugueur pour apprendre la compétence lexicale, la compétence grammaticale, la compétence sémantique, pour apprendre écrit et orale A1, A2, B1, et B2 3) Duolingo pour apprendre la compétence lexicale, la compétence grammaticale, la compétence sémantique, la compétence phonologique, la compétence orthographique, et la compétence ortho épique, pour apprendre écrit A1, A2, B1, et B2 4) French Dictionary pour apprendre la compétence lexicale, la compétence grammaticale, la compétence sémantique, et la compétence

phonologique, pour apprendre écrit et orale B1, et B2 5) French Mawuood Academy pour apprendre la compétence lexicale, la compétence grammaticale, la compétence sémantique, et la compétence phonologique, pour apprendre orale A2, et B1. 6) Fun Easy Learn French pour apprendre la compétence lexicale, la compétence grammaticale, la compétence sémantique, et la compétence phonologique, pour apprendre écrit A1, A2. 7) Learn French Bravolol pour apprendre la compétence lexicale, la compétence grammaticale, la compétence sémantique, la compétence phonologique, et la compétence ortho épique pour apprendre orale A1. C'est-à-dire que les développeurs ont fait les applications à propos de la compétence linguistique. J'ai identifié qu'il y a trois applications contenant les autres compétences, ce sont la compétence sociolinguistique et la compétence pragmatique. Ces applications sont Le Bon Mot French, French Mawuood Academy, dan Learn French Bravolol. La compétence sociolinguistique renvoie aux paramètres socioculturels de l'utilisation de la langue et la compétence sociolinguistique porte sur la connaissance et les habiletés exigées pour faire fonctionner la langue dans sa dimension sociale. La compétence pragmatique traite de la connaissance que l'utilisateur/apprenant a des principes selon lesquels les messages. Aux trois applications trouvées, il y a des phrases qui peuvent être utilisés pour faire fonctionner la langue et l'interaction sociale, tandis que les autres applications se disposent seulement les mots isolés ou les phrases sans le contexte, alors ils ne peuvent pas être utilisés d'apprendre la compétence sociolinguistique et la compétence pragmatique.

IV. CONCLUSION

Les applications de l'apprentissage de français contiennent les compétences générales et les compétences communicatives langagières. Ils peuvent devenir les supports pour apprendre le français. Les applications *Le Bon Mot French*, *Duolingo*, et *Fun Easy Learn French* peuvent être utilisés d'apprendre en jouant surtout d'apprendre la compétence linguistique et elles sont pratiques pour exercer la production écrite et la compréhension écrite. *Le Conjugueur* dan *French Dictionary* peuvent être utilisés comme la référence du choix de dictionnaire pratique, *French Mawuood Academy* dan *Learn French Bravolol* est plus dominants de devenir le choix de soutenir l'apprentissage des activités de compréhension orale et des activités de production orale.

V. REMERCIEMENTS

Je tiens le remerciements à ma famille qui donne m'a motivé pour mes études, à mes professeurs ayant guidé pendant les séjours académique à l'Unnes Semarang, toute es tous les amis qui sont fidèles m'accompagner.

VI. RÉFÉRENCES

- Conseil de l'Europe. 2001. *Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langues : Apprendre, Enseigner, Evaluer*. Strasbourg : Conseil de l'Europe.
- Januszewski, Alan et Michael Molenda. 2008. *Educational Technology: United State of America: Lawrence Erlbaum Associates*.
- Joseph, Gil et François Dallaire. 2015. *Guide sur l'apprentissage mobile et son impact sur la formation à distance dan la francophonie canadienne*. Montréal : Le Réseau d'enseignement francophone à distance du Canada.
- Latifah, Mujibatul. 2013. *Blackberry dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Terhadap Perilaku dan Gaya Hidup Mahasiswa Jurusan Sosiologi dan Antropologi Unnes yang Menggunakan Ponsel Blackberry)*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Rohali. 2011. *TICE dans l'apprentissage de français : défi ou menace ?* Article paru dans l'acte de communication du séminaire international *Le français face à la mondialisation, le 8 octobre*. Association des professeur de français d'Indonésie.
- Subramaniam, Gunadev K. Jevi dan Raja Nor Safinas Raja Harun. 2013. "Adoption of Mobile Technology in Higher Education: Students' Perceptions of English Language Learning Using Smart Phones". *International Journal of asian Social Science*. 2013, 3 (9):2084-2089. Malaysia: Asian Economic and Social Society
- Traxler, John et Joycelyne Wishart. 2011. *Making Mobile Learning Work: Case Studies of Practice*. University of Wolverhampton, University of Bristol et ESCalate.
- UNESCO. 2013. *Policy guidelines for mobile learning*. Paris: UNESCO



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ARTICLE	ix
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Teknologi Pendidikan	13
2.2.1 Definisi Teknologi Pendidikan	13
2.2.2 Sejarah dan Jenis-jenis Teknologi Pendidikan	14

2.3 <i>Mobile learning(M-Learning)</i>	16
2.3.1 Pengertian <i>Mobile Learning</i>	17
2.3.2 Fungsi <i>Mobile learning</i>	18
2.3.3 Kelebihan <i>Mobile learning</i>	20
2.3.4 Kekurangan <i>Mobile learning</i>	20
2.3.5 Konten <i>Mobile Learning</i>	21
2.4 Penggunaan Telepon Seluler Pintar dalam <i>Mobile Learning</i>	23
2.4.1 Pengertian Ponsel Pintar	23
2.4.2 Ciri-ciri Ponsel Pintar	25
2.4.3 Aplikasi-aplikasi yang Terdapat pada Ponsel Pintar	27
2.4.4 Fitur Ponsel Pintar dan Penggunaannya pada Pembelajaran Bahasa	29
2.4.4.1 Fitur Ponsel Pintar	29
2.4.4.2 Penggunaan Fitur Ponsel Pintar dalam Pembelajaran Bahasa	30
2.5 Kompetensi Belajar Bahasa Prancis	32
2.5.1 Kompetensi Belajar Bahasa Prancis Secara Umum	38
2.5.1.1 Pengetahuan (<i>Savoir</i>)	38
2.5.1.2 Kecakapan (<i>savoir-faire</i>)	42
2.5.1.3 Kemampuan untuk Menempatkan Diri (<i>Savoir-être</i>)	43
2.5.1.4 Pengetahuan untuk Belajar (<i>Savoir-apprendre</i>)	43
2.5.2 Kompetensi Kebahasaan untuk Berkomunikasi	44
2.5.2.1 Kompetensi Linguistik (<i>Compétence Linguistique</i>)	45
2.5.2.2 Kompetensi Sociolinguistik (<i>Compétence Sociolinguistique</i>)	54
2.5.2.3 Kompetensi Pragmatik (<i>Compétence Pragmatique</i>)	54

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	56
3.2 Data dan Sumber Data	56
3.3 Metode Pengumpulan Data	57
3.4 Teknik Analisis Data	58
3.5 Langkah-Langkah Penelitian	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Fitur dan Konten dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Prancis di Ponsel Pintar	67
4.1.1 <i>Le Bon Mot French</i>	68
4.1.2 <i>Le Conjugueur</i>	71
4.1.3 <i>Duolingo</i>	73
4.1.4 <i>French Dictionary</i>	79
4.1.5 <i>French Mawuood Academy</i>	82
4.1.6 <i>Fun Easy Learn French</i>	85
4.1.7 <i>Learn French (Bravolol)</i>	87
4.2 Kandungan Kompetensi Umum serta Kebahasaan	90
4.2.1 <i>Le Bon Mot French</i>	90
4.2.1.1 Kompetensi Umum Aplikasi <i>Le Bon Mot French</i>	90
4.2.1.2 Kompetensi Kebahasaan dalam Aplikasi <i>Le Bon Mot French</i>	94
4.2.2 <i>Le Conjugueur</i>	103
4.2.1.1 Kompetensi Umum Aplikasi <i>Le Conjugueur</i>	103
4.2.1.2 Kompetensi Kebahasaan dalam Aplikasi <i>Le Conjugueur</i>	103

4.2.3 <i>Duolingo</i>	106
4.2.3.1 Kompetensi Umum Aplikasi <i>Duolingo</i>	106
4.2.3.2 Kompetensi Kebahasaan dalam Aplikasi <i>Duolingo</i>	106
4.2.4 <i>French Dictionary</i>	113
4.2.4.1 Kompetensi Umum Aplikasi <i>French Dictionary</i>	113
4.2.4.2 Kompetensi Kebahasaan Aplikasi <i>French Dictionary</i>	113
4.2.5 <i>French Mawuood Academy</i>	115
4.2.5.1 Kompetensi Umum Aplikasi <i>French Mawuood Academy</i>	115
4.2.5.2 Kompetensi Kebahasaan Aplikasi <i>French Mawuood Academy</i>	116
4.2.6 <i>Fun Easy Learn French</i>	123
4.2.6.1 Kompetensi Umum Aplikasi <i>Fun Easy Learn French</i>	123
4.2.6.2 Kompetensi Kebahasaan Aplikasi <i>Fun Easy Learn French</i>	123
4.2.7 <i>Learn French Bravolol</i>	125
4.2.7.1 Kompetensi Umum Aplikasi <i>Learn French Bravolol</i>	125
4.2.7.2 Kompetensi Kebahasaan Aplikasi <i>Learn French Bravolol</i>	127
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	139
5.2 Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Peringkat Kemampuan Berbahasa menurut Conseil de l'Europe	33
Tabel 2.2 Kompetensi Pengetahuan Sosial-Budaya	40
Tabel 2.3. Penguasaan kosakata	46
Tabel 2.4. Penguasaan tata bahasa	48
Tabel 2.5. Penguasaan sistem fonologi	51
Tabel 2.6. Penguasaan ortografi	52
Tabel 3.1 Sumber Data Penelitian	57
Tabel 3.2 Contoh Tabel Kerja Deskripsi Aplikasi Media Pembelajaran di Ponsel Pintar	60
Tabel 3.3 Tabel Kerja Kesesuaian Konten Media Pembelajaran dengan Kompetensi Umum Bahasa Prancis	62
Tabel 3.4 Tabel Kerja Kesesuaian Konten Media Pembelajaran dengan Kompetensi Kebahasaan	64
Tabel 4.1 Daftar Aplikasi Pembelajaran Bahasa Prancis	67
Tabel 4.2 Rekapitulasi Deskripsi Aplikasi	135
Tabel 4.2 Tabel Rekapitulasi Kandungan Kompetensi Dalam Aplikasi	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi PDA atau Ponsel Pintar	24
Gambar 4.1. Tampilan <i>Le Bon Mot French</i> di Playstore	69
Gambar 4.2. Tampilan Fitur dan Konten <i>Le Bon Mot French</i>	70
Gambar 4.3 Tombol Slide konten pembelajaran Aplikasi <i>Le Bon Mot French</i> .	71
Gambar 4.4 Tampilan Fitur dan Konten <i>Le Conjugueur</i>	73
Gambar 4.5 Tampilan <i>Duolingo</i> di Playstore	75
Gambar 4.6 Tampilan Fitur dan Konten <i>Duolingo</i>	77
Gambar 4.7 Contoh Bentuk Soal pada Aplikasi <i>Duolingo</i>	79
Gambar 4.8 Tampilan French dictionary di Playstore	80
Gambar 4.9 Tampilan Fitur dan Konten French Dictionary	81
Gambar 4.10 Tampilan Fitur dan Konten French Mawuood Academy	84
Gambar 4.11 Fungsi Tombol dalam aplikasi French Mawuood Academy	85
Gambar 4.12 Tampilan Fitur dan Konten Fun Easy Learn French	87
Gambar 4.13 Tampilan Learn French Bravolol di Playstore	88
Gambar 4.14 Tampilan Fitur dan Konten Learn French Bravolol	89
Gambar 4.15 Fungsi Tombol dalam aplikasi <i>Learn French Bravolol</i>	90
Gambar 4.16 Contoh Bentuk Soal untuk Kompetensi Gramatikal pada Aplikasi Duolingo	109
Gambar 4.17 Contoh Bentuk Soal untuk Kompetensi Semantik pada Aplikasi Duolingo	110
Gambar 4.18 Contoh Bentuk Soal untuk Kompetensi Fonologi pada Aplikasi Duolingo	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini, teknologi berkembang dengan pesat, karena selalu ada inovasi baru dalam perkembangan teknologi. Teknologi dapat membantu memudahkan pekerjaan manusia. Di bidang komunikasi, teknologi dapat dilihat pada perkembangan alat-alat komunikasi sebagai contohnya yaitu telepon genggam. Telepon genggam dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi dan menerima banyak informasi secara efektif dan efisien karena telepon genggam dapat dibawa kemana-mana dan disimpan di mana saja. Telepon genggam yang banyak digunakan pada generasi saat ini yaitu telepon seluler pintar (ponsel pintar) atau yang sering disebut dengan *smartphone*.

Ponsel pintar adalah telepon seluler yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang lebih besar dibanding telepon genggam biasa dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum. Ponsel pintar memiliki fungsi seperti kamera, video, *MP3 player*, dan fungsi lain sama seperti telepon genggam biasa. Ponsel pintar dengan kata lain dapat didefinisikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan dapat digunakan kapanpun dan di manapun juga.

Berdasarkan survey pendahuluan, mahasiswa di Jurusan Bahasa dan Sastra Asing khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis (Prodi PBP) banyak

yang menggunakan ponsel pintar sebagai alat komunikasi. Penggunaannya di angkatan 2012 berjumlah 43 orang, angkatan 2013 45 orang, angkatan 2014 46 orang, dan angkatan 2015 46 orang, sehingga terdapat total 180 pengguna. Mereka menggunakan ponsel pintar karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti tren, atau untuk menjadi lebih aktif di media sosial (*facebook, twitter, instagram, blackberry messenger*). Mereka dapat aktif di media sosial dengan mudah karena ponsel pintar memiliki banyak aplikasi yang memfasilitasi para pengguna untuk terhubung internet dengan lebih mudah kapan saja dan dimana saja.

Konsekuensi dari penggunaan ponsel pintar di kalangan mahasiswa yaitu keinginan untuk mengikuti tren sebagai gaya hidup mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Latifah (2013), penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa gaya hidup yang ditimbulkan dari penggunaan *blackberry* sebagai salah satu jenis ponsel pintar di kalangan mahasiswa di antaranya adalah: (a) sebagai simbol mahasiswa “*melek*” teknologi, (b) sebagai alat untuk mengakses informasi dan sarana media sosial, (c) bertujuan untuk menunjukkan identitas diri, (d) sebagai bentuk relasi “*ingroup outgroup*” (e) menunjukkan kelas sosial, (f) memunculkan perilaku individualistik. Hasil tersebut menunjukkan adanya dampak positif dan negatif. Jadi, penggunaan telepon pintar di kalangan mahasiswa yaitu untuk menaikkan gengsi, eksistensi, dan perilaku individualistik. Namun di sisi lain, penggunaan ponsel pintar berguna bagi mahasiswa untuk selalu *up-to-date*, memudahkan akses informasi, serta sarana media sosial.

Ditambah, sisi positif penggunaan ponsel pintar dapat diperoleh mahasiswa. Penggunaan ponsel pintar untuk mengakses media sosial membantu mahasiswa untuk terhubung dengan masyarakat dunia. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa bahasa asing untuk berkomunikasi dengan penutur asli bahasa yang mereka pelajari. Contohnya, melalui Facebook, mahasiswa bahasa Prancis di Indonesia dapat berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Prancis. Berkat ponsel pintar yang dilengkapi internet, mahasiswa Bahasa Prancis dapat mengakses ensiklopedia secara *online*. Mereka dapat mencari informasi apa saja tentang Prancis mulai dari tokoh terkenal, sejarah, sampai kebudayaannya. Ponsel pintar juga mempunyai aplikasi yang dapat diunduh untuk memudahkan dalam belajar, sebagai contoh aplikasi Google Map dapat dimanfaatkan mahasiswa bahasa Prancis melihat secara langsung keadaan geografis negara Prancis, seperti nama kota, sungai besar, gunung, hingga batas negara Prancis. Aplikasi dalam ponsel pintar yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Prancis, contohnya aplikasi “*Améliorez votre français!*” Aplikasi ini membantu untuk meningkatkan kemampuan mengeja dan mempelajari tata bahasa Prancis. Selain itu, ada aplikasi “*News in Slow French*” aplikasi ini merupakan semacam koran *online* yang menyajikan berita dalam bahasa Prancis dan dapat dijadikan sumber belajar yang menggunakan dokumen asli (*document authentique*) yaitu dokumen yang dibuat bukan khusus untuk pembelajaran bahasa Prancis.

Demikian banyak manfaat yang bisa diperoleh dari ponsel pintar. Pertanyaannya sekarang aplikasi apa saja yang dapat membantu pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan ponsel pintar tersebut. Pembelajar bahasa

Prancis di Indonesia mengalami kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan adanya perbedaan tata bahasa, seperti di bahasa Prancis terdapat penggunaan kala, konjugasi verba, ucapan yang sulit karena perbedaan ejaan, dan kesulitan-kesulitan yang lain. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Prancis perlu dipelajari dan dilatih terus-menerus. Aplikasi pembelajaran bahasa Prancis yang terdapat dalam ponsel pintar menyediakan permainan atau soal-soal untuk melatih kemampuan berbahasa, misalnya permainan merekam pelafalan kata atau kalimat untuk melatih ejaan bahasa Prancis yang berbeda dengan bahasa Indonesia.

Selain kesulitan dalam mempelajari bahasa Prancis, perlu diketahui bahwa Sudarwoto (2013:25) menyebutkan pembelajaran Bahasa Prancis meliputi pembelajaran linguistik dan non linguistik, juga budaya Prancis, karena pada hakikatnya bahasa adalah bunyi, kata-kata yang dirangkum dan yang dikemas dalam perilaku (budaya) pengguna bahasa tersebut. Keseluruhan konsep tersebut di atas digabung menjadi kemampuan berbahasa (*compétence langagières*), yang terdiri dari keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*production écrite*).

Menurut Conseil de l'Europe (2001) tidak hanya kompetensi berbahasa, kompetensi-kompetensi lain juga harus dikuasai untuk belajar Bahasa Prancis seperti pengetahuan budaya secara umum atau pengetahuan tentang dunia (*culture générale ou connaissance du monde*), pengetahuan sosial budaya (*savoir socioculturel*), pengetahuan kesadaran antar-budaya (*prise de conscience*

interculturelle), hingga kompetensi untuk mengetahui cara belajar (*savoir-apprendre*). Oleh karena itu, ponsel pintar dengan berbagai aplikasi dan fiturnya dapat membantu mahasiswa untuk mempermudah mempelajari itu semua.

Pembahasan tentang pembelajaran Bahasa Prancis berkaitan erat dengan CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*). CECRL adalah sebuah dokumen resmi Dewan Uni Eropa (*Conseil d'Europe*) yang diterbitkan oleh Divisi Politik Bahasa (*Division des Politiques Linguistique*) yang berkantor di Strasbourg, Perancis. Dokumen yang dibuat tahun 1991 ini merupakan kerangka acuan untuk belajar (*apprendre*), mengajarkan (*enseigner*), dan melakukan evaluasi (*évaluer*) dalam pengajaran/pendidikan bahasa-bahasa di lingkungan/negara-negara Uni Eropa (*Conseil d'Europe*: 2001). CECRL dijadikan sebagai sistem standarisasi kemampuan bahasa asing, tidak hanya bahasa Prancis tetapi juga untuk bahasa negara-negara lain di dunia. Pembelajaran bahasa Prancis di Indonesia juga menggunakan CECRL sebagai acuan pembelajarannya. Pada penelitian ini, CECRL akan dijabarkan secara lebih rinci pada Bab II. CECRL akan dijadikan sebagai acuan analisis sesuai atau tidaknya konten fitur ponsel pintar untuk pembelajaran bahasa Prancis.

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Indonesia baik dalam pendidikan formal seperti yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun di Universitas dan pendidikan non-formal seperti yang diajarkan lembaga-lembaga kursus. Pembelajar Bahasa Prancis mempunyai fasilitas yang sudah disediakan untuk memudahkan pembelajarannya. Contohnya, di lingkungan kampus telah disediakan fasilitas wifi yang dapat diakses secara

gratis oleh para mahasiswa. Mereka dapat memanfaatkan wifi yang disambungkan dengan ponsel pintar mereka. Ponsel pintar dapat membantu kebutuhan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis untuk belajar dengan cara mengunduh aplikasi yang mereka inginkan. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Prancis antara lain, kamus penerjemahan Bahasa Prancis-Indonesia, Indonesia-Prancis, kamus konjugasi seperti aplikasi *Le Conjugueur*, tata Bahasa, dll.

Le Conjugueur merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis. Aplikasi ini termasuk dalam kategori aplikasi pendidikan yang dapat berguna untuk keterampilan menulis dan membaca. Dari segi kompetensi, ini termasuk dalam bagian dari kompetensi linguistik (*compétence linguistique*), kompetensi gramatikal (*compétence grammaticale*). Aplikasi ini mempermudah mahasiswa untuk mempelajari tata bahasa, yaitu untuk mengkonjugasikan verba-verba. Aplikasi ini memuat sekitar 9000 verba yang dapat dikonjugasikan dalam semua *mode* dan kalanya. Kelebihan aplikasi ini, dapat digunakan di manapun dan kapanpun, tidak harus terhubung dengan internet karena dapat diakses secara *offline*, hanya memakan sedikit memori, sebanyak 3.60 MB. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai suplemen dalam pembelajaran.

Pengembang aplikasi ponsel pintar membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Prancis tidak hanya untuk kompetensi gramatikal saja, ada banyak aplikasi untuk mempelajari kompetensi-kompetensi yang lain juga. Mereka memberikan fasilitas

bagi para mahasiswa untuk dapat menunjang pembelajaran Bahasa Prancis menggunakan ponsel pintar mereka. Namun para mahasiswa belum menjadikan ponsel pintar sebagai alat penunjang pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan karena belum adanya pengetahuan dan penelitian tentang aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Prancis.

Banyak penelitian mengenai penggunaan teknologi di antara para siswa, termasuk penggunaan ponsel pintar. Contohnya, Reinders (2010) menjelaskan 20 ide penggunaan telepon seluler di dalam kelas Bahasa Inggris, seperti menggunakan fitur Catatan (*Note*) untuk mengumpulkan kosakata baru setiap hari, menggunakan fitur kamera untuk mengambil gambar atau teks-teks yang memuat bahasa asing, menggunakan fitur perekam suara (*voice recorder*) untuk merekam bahasa asing yang didengar dari media TV atau radio, dan ide-ide lainnya.

Di bahasa Prancis, *Alliance Française Paris* mengadakan lomba yang diberi judul « *Le telephone portable, c'est la classe !* » yaitu Lomba mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan ponsel dalam proses pembelajarannya. Lomba tersebut diadakan dalam rangka kongres dunia Perhimpunan Pengajar Bahasa Prancis Internasional atau FIPF (*Fédération Internationale des Professeurs de Français*) di Durban, Afrika Selatan pada tanggal 23 sampai 27 Juli 2012. Salah satu rencana pelaksanaan pembelajaran dari pemenang lomba tersebut memanfaatkan ponsel pintar pada materi memperkenalkan lingkungan (*présenter un quartier*) untuk keterampilan

berbicara, menulis, dan menyimak penutur asli dengan menggunakan fitur kamera, video, perekam suara, dan pesan teks.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa ponsel pintar melalui fitur-fitur aplikasinya dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis, tidak hanya dijadikan sebagai gengsi, menunjukkan status sosial serta hanya untuk sekedar mengikuti tren atau lebih aktif di media sosial seperti hasil penelitian latifah (2013). Namun para mahasiswa belum menjadikan ponsel pintar sebagai alat penunjang pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan karena belum adanya pengetahuan dan penelitian tentang aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Prancis. Penelitian seperti ini penting karena dapat menambah wawasan bagi mahasiswa khususnya Prodi PBP Unnes untuk memanfaatkan telepon pintar yang mereka miliki sebagai alat yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis. Dalam penelitian ini, akan dikaji aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Prancis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka hal yang akan diteliti adalah :

1. Apa saja fitur dan konten serta cara kerja aplikasi dalam ponsel pintar penunjang pembelajaran Bahasa Prancis ?
2. Kompetensi apa saja yang terkandung dalam aplikasi ponsel pintar untuk pembelajaran Bahasa Prancis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Fitur dan konten serta cara kerja aplikasi dalam ponsel pintar penunjang pembelajaran Bahasa Prancis, dan
2. Kompetensi apa saja yang terkandung dalam aplikasi ponsel pintar untuk pembelajaran Bahasa Prancis.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data serta menjelaskan penggunaan fitur dan konten ponsel pintar sebagai alat pembelajaran Bahasa Prancis bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang dan tidak menjadikan ponsel pintar tersebut hanya sebagai gengsi dan alat untuk pamer kekayaan maupun status sosial serta hanya untuk sekedar mengikuti tren.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Banyak penelitian yang mengaji ponsel pintar untuk pembelajaran. Ada beberapa penelitian dan teori yang diacu dalam penelitian ini, meliputi Teknologi Informasi (TI), *mobile learning*, contoh studi kasus dan panduannya, contoh penggunaan ponsel pintar dalam pembelajaran, serta contoh-contoh aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pertama, makalah dengan judul *TI dalam Pembelajaran Bahasa Prancis Peluang atau Ancaman* yang ditulis oleh Rohali (2011) membahas perkembangan Teknologi Informasi (TI) dalam pembelajaran bahasa Prancis dilihat dari dua sisi yang bertolak belakang, yaitu TI sebagai peluang dan sebagai ancaman. Dari segi peluang, keberadaan situs-situs FLE telah membawa era baru pembelajaran bahasa Prancis dari model tatap muka-klasikal menuju pembelajaran secara mandiri (*online-self access learning*). Di sisi lain, pengembangan piranti-piranti lunak kebahasaan dapat menjadi ancaman pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Prancis, karena kemudahan penggunaan bahasa asing tanpa pembelajar harus menguasai dan mempelajari bahasa tersebut. Rohali melihat dari dua segi tersebut, meskipun teknologi dapat memudahkan pembelajaran Bahasa Prancis, tetap saja pengajar mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar supaya pembelajar dapat menguasai bahasa dengan mempelajarinya tidak secara instan.

Kedua, Artikel Adoption of Mobile Technology in Higher Education: Students' Perceptions of English Language Learning Using Smart Phones oleh Subramaniam dan Harun (2013) membahas pendapat mahasiswa pada penggunaan ponsel pintar selama pembelajaran Komunikasi/berbicara bahasa Inggris. Penelitian ini melibatkan 150 mahasiswa. Angket yang berisi sepuluh pertanyaan dikembangkan untuk mengukur sikap dan pendapat mahasiswa terhadap kebermanfaatan penggunaan ponsel pintar dalam penampilan dan aktivitas presentasi mereka. Angket tersebut menggunakan skala sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan ponsel pintar berpengaruh positif terhadap hasil belajar komunikasi/berbicara bahasa Inggris di dalam kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan dapat manfaat dari penggunaan ponsel pintar sebagai alat teknologi yang baru dalam proses pembelajaran.

Ketiga, Traxler dan Wishart (2011) dalam tulisannya yang berjudul "Making mobile learning work: case studies of practice" menyajikan lima contoh penerapan mobile learning dalam pembelajaran. Kelima contoh tersebut di antaranya yaitu (1) penggunaan pesan teks SMS untuk simulasi secara langsung pada pendidikan tinggi. Cara ini digunakan dalam pembelajaran geografi oleh Sarah Cornelius, Phil Marston, Alastair Gemmell dari universitas Aberdeen; (2) membawa pendidikan sekolah pada kehidupan: personalisasi, kontekstualisasi dan refleksi dari pengumpulan data menggunakan teknologi penginderaan bergerak (mobile sensing technologies) untuk menunjukkan bagaimana teknologi terbaru dapat berpotensi meningkatkan minat siswa dan motivasi dalam ilmu

pengetahuan, membantu mereka terikat dengan aspek pengetahuan ilmiah dan teori ilmiah. Kasus ini melibatkan siswa yang berusia 11-14 tahun dan dipelajari oleh Dawn Woodgate, Danane Stanton Fraser dan Susanna Martin dari universitas Bath.

Keempat, UNESCO (2013) “*UNESCO policy guidelines for mobile learning*” membantu untuk memahami tentang *mobile learning* dan bagaimana manfaat unik yang didapatkan dari *mobile learning* untuk memajukan pendidikan. UNESCO percaya bahwa teknologi *mobile* dapat memperluas dan memperkaya kesempatan pendidikan bagi pembelajar dalam berbagai macam keadaan. Panduan ini berisi di antaranya menciptakan atau memperbaharui aturan terkait *mobile learning*, melatih guru untuk meningkatkan pembelajaran melalui *mobile learning*, menyediakan dukungan dan pelatihan kepada guru melalui teknologi *mobile*, menciptakan dan mengoptimalkan konten pendidikan untuk penggunaan pada perangkat *mobile*, dll.

Kelima, Réseau d’enseignement francophone à distance (REFAD) Kanada membuat panduan tentang *mobile learning* « *Guide sur l’apprentissage mobile et son impact sur la formation à distance dans la francophonie canadienne* » oleh Joseph dan Dallaire (2015). Panduan ini mengenalkan teknologi *mobile* dan aplikasi pendidikannya untuk pembelajaran jarak jauh. Panduan ini mengenalkan karakteristik perangkat yang berbeda dari teknologi *mobile*, seperti *PC tablet* dan ponsel pintar. Panduan ini juga mengenalkan berbagai macam contoh penggunaan teknologi *mobile* dan aplikasi *mobile* bidang pendidikan untuk pembelajaran jarak jauh. Dalam panduan ini, ada contoh jenis aplikasi yang mendukung pembelajaran

bahasa Prancis, di antaranya *Bescherelle – Dictée de mots* yang membantu pembelajar menuliskan kata yang didikte dan menerima koreksiannya dengan cepat, *Maxijournal* yang memungkinkan untuk menulis teks dan menambahkan foto dalam catatan harian.

Jadi, dari kelima kajian di atas dapat dilihat bahwa konten aplikasi pada ponsel pintar dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing. Penelitian yang telah dilakukan yaitu penelitian tentang Teknologi Informasi dalam pendidikan, *mobile learning* serta penggunaan ponsel pintar dalam pembelajaran. Penelitian ini dikhususkan mengkaji fitur dan konten dalam aplikasi ponsel pintar serta penggunaannya untuk pembelajaran bahasa Prancis, sehingga aplikasi-aplikasi tersebut dapat direkomendasikan untuk proses pembelajaran bahasa Prancis.

2.2 Teknologi Pendidikan

2.2.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Definisi menurut Hackbarth dalam Purwanto yang dikutip oleh Warsita (2008:17) teknologi pendidikan adalah konsep multidimensional yang meliputi: 1) suatu proses sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran; 2) produk seperti buku teks, program audio, program televisi, perangkat lunak komputer dan lain-lain; 3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4) merupakan bagian spesifik dari pendidikan.

Definisi lain diberikan oleh Januzewsky dan Molenda (2008) sebagai berikut:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”
Januszewski dan Molenda (2008:1).

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan dan memanfaatkan serta mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Dengan demikian tujuan teknologi pendidikan adalah memberi kemudahan dalam pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan kajian studi dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran menggunakan produk seperti buku teks, program audio, program televisi, atau perangkat lunak komputer dengan tujuan untuk memberi kemudahan dalam pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja.

2.2.2 Sejarah dan Jenis-jenis Teknologi Pendidikan

Teknologi berkembang dengan pesat dari masa ke masa, dimulai dari teknologi yang sederhana hingga teknologi yang canggih seperti pada generasi saat ini. Teknologi pendidikan juga mengalami perkembangan, berikut ini akan dipaparkan perkembangan teknologi pendidikan mulai dari penggunaan media film bisu pada awal abad ke-20 hingga teknologi termutakhir saat ini yaitu perangkat *mobile* yang digunakan untuk *mobile learnig*.

In the following section, we will trace the evolution of the practices that constituted creating and the ideas that shaped practice as the spotlight moved from film, to radio and television, to AV materials, to programmed instruction, to Computer-assisted instruction (CAI) to digital media, to internet and Web-based learning, and to blended learning and mobile media (Januszewski, Molenda 2008:83).

Perkembangan teknologi dalam pendidikan dimulai dengan penerapan film edukasi pada tahun 1920-an dan 1930-an. Pada era yang sama, muncul teknologi radio dan televisi, program pertama untuk sekolah di Inggris disiarkan oleh BBC pada tahun 1926. Memasuki abad ke-20, materi audio dan visual telah digunakan untuk pendidikan dan pelatihan. Pada tahun 1950-an dan 1960-an, media pendidikan yang awalnya terfokus pada penciptaan dan penggunaan materi audio dan visual meningkat menjadi mesin pengajar dan program pembelajaran.

Perkembangan teknologi Pendidikan dilanjutkan *Computer-assisted instruction (CAI)*, komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran dan menjadi lebih luas jangkauannya melalui jaringan (*networking*). Sistem komputer lebih mampu untuk menggabungkan materi pembelajaran visual, suara, dan gambar bergerak. Program berbasis komputer mulai dilihat sebagai terobosan baru sebagai “media digital”. Pada tahun 1990-an, pertumbuhan yang pesat dari internet dan protocol yang paling populer yaitu *World Wide Web*, secara dasar mengubah lingkungan media untuk pendesain pembelajaran.

Dari sudut pandang sejarah, pengajar menganggap bahwa pembelajaran secara langsung dengan tatap muka dan pembelajaran dengan perantara komputer sebagai bidang yang terpisah. Akan tetapi, berkat perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran pada pendidikan tinggi dan pendidikan militer, kedua bidang yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran dengan perantara

komputer dapat dikombinasikan. Kombinasi tersebut kemudian disebut dengan *blending learning* (Graham: 2006 dalam Januszewski, Molenda, 2008: 99).

Pada akhirnya, perkembangan teknologi pendidikan sampai pada generasi terbaru yaitu pembelajaran yang menggunakan *mobile media* (perangkat *mobile* seperti *notebook* dan *tablet PC*, telepon genggam termasuk di dalamnya ponsel pintar) dan kedepannya dikenal dengan *mobile learning*.

2.3 *Mobile learning*(*M-Learning*)

Tren pada perangkat komputer dibuat menjadi perangkat yang lebih kecil dan tanpa kabel. Tren ini mengantarkan pada jenis baru yaitu perangkat *mobile* seperti *notebook* dan *tablet PC*, telepon genggam, alat pemutar suara, alat bermain permainan elektronik yang dapat dibawa kemana-mana (*Game Console Portable*), asisten pribadi dalam bentuk digital (*Personal Digital Assistant*) yang dapat berfungsi seperti komputer, telepon genggam, alat pemutar musik, kamera, dan berbagai kombinasi dari perangkat-perangkat tersebut. Ketika perangkat-perangkat tersebut dapat terhubung dengan internet, pengguna mempunyai akses yang luas terhadap perangkat komputer teknologi tinggi dalam genggaman mereka. Mereka dapat berbicara atau mengirim pesan teks dengan yang lain dan mengakses situs-situs di manapun mereka berada (dengan catatan selama terhubung dengan kawasan jaringan tanpa kabel). Sampai pada era 2006, penggunaan ponsel sangat berkembang di Eropa dan Asia, sedangkan di Amerika Serikat tidak begitu pesat. Dengan perubahan ini, memungkinkan model pembelajaran terbaru yang berbasis ponsel atau *mobile media* yang dikenal dengan *mobile learning* (Januszewski, Molenda 2008).

2.3.1 Pengertian *Mobile Learning*

Pengertian *mobile learning* menurut Quinn dalam Majid (2012) merupakan penggabungan komputasi *mobile* dan *e-learning*; sumber pembelajaran yang dapat diakses dimana saja, kemampuan mencari yang kuat, kaya akan interaksi, dukungan yang hebat untuk pembelajaran yang efektif, serta penilaian berbasis kinerja. *Mobile learning* dapat diartikan juga sebagai *e-learning* yang tidak bergantung pada ruang, jarak dan waktu atau dapat dikatakan pembelajaran yang dapat dilakukan di manapun dan kapanpun juga. Definisi tersebut sesuai untuk pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan ponsel pintar, karena ponsel pintar memiliki kemampuan seperti komputer yang dapat dengan mudah mengakses internet dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang tidak terbatas ruang, jarak, dan waktu, dengan alasan bahwa ponsel pintar merupakan perangkat yang dapat dibawa ke manapun dan kapanpun juga.

Traxler (2011) mendefinisikan *mobile learning* sebagai pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile*. Perangkat *mobile* ini termasuk ponsel pintar, *game console*, *media player*, *netbook*, dan *PC tablet* yang mempunyai berbagai macam fungsi. Fungsi-fungsi ini termasuk berhubungan dan berkomunikasi melalui jaringan telepon, jaringan tanpa kabel dan *bluetooth*, menangkap dan menyimpan data seperti suara, lokasi, posisi, perubahan posisi, gambar, video, teks atau angka, menjalankan aplikasi perangkat lunak, menghasilkan keluaran dalam bentuk dokumen, film, musik, dan animasi. Semua itu dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Definisi *mobile learning* menurut UNESCO (2013:6) *mobile learning* melibatkan penggunaan teknologi *mobile*, baik sendiri maupun dengan kombinasi teknologi informasi dan komunikasi yang lain yang memungkinkan belajar kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara: pembelajar dapat menggunakan perangkat *mobile* untuk mengakses sumber materi pembelajaran, terhubung dengan orang lain, atau menciptakan konten, dalam dua sisi baik di dalam kelas maupun di luar kelas. *mobile learning* juga mencakup upaya untuk mendukung tujuan pembelajaran seperti administrasi yang efektif dari sistem sekolah dan meningkatkan komunikasi antara pihak sekolah dan keluarga.

Majid (2012) mendefinisikan *mobile learning* sebagai model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep tersebut, *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan di mana saja dengan visualisasi materi yang menarik.

Kesimpulan dari definisi-definisi *mobile learning* tersebut jika dikaitkan dengan ponsel pintar yaitu ponsel pintar merupakan perangkat *mobile* yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, membawa manfaat ketersediaan materi ajar, serta dapat di akses setiap saat dan di mana saja.

2.3.2 Fungsi *Mobile learning*

Majid (2012) menyebutkan terdapat tiga fungsi *mobile learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

1. Suplemen (tambahan)

Mobile learning berfungsi sebagai suplemen (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *mobile learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi *mobile learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (pelengkap)

Mobile learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi *mobile learning* diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didik/siswanya. Tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik.

Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu:

- 1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)
- 2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet
- 3) sepenuhnya melalui internet.

Pada penelitian ini, penggunaan fitur aplikasi ponsel pintar akan dianalisis kesesuaian fungsi *mobile learning* sekiranya fitur aplikasi tersebut cocok sebagai suplemen, komplemen, atau substitusi.

2.3.3 Kelebihan *Mobile learning*

Tamimuddin (2007) menyebutkan beberapa kelebihan *mobile learning* dibandingkan dengan pembelajaran lain adalah:

1. dapat digunakan dimanapun dan kapanpun,
2. kebanyakan perangkat bergerak (*mobile device*) memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC desktop (komputer) ,
3. ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop,
4. diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *mobile learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.4 Kekurangan *Mobile learning*

Tamimuddin (2007) menjelaskan meski memiliki beberapa kelebihan, *mobile learning* tidak akan sepenuhnya menggantikan *e-learning* tradisional. Hal ini dikarenakan *mobile learning* memiliki keterbatasan-keterbatasan terutama dari sisi perangkat/media belajarnya.

Keterbatasan perangkat bergerak antara lain sebagai berikut:

1. kemampuan prosesor
2. kapasitas memori
3. layar tampilan
4. catu daya

5. perangkat I/O (input/output)

Kekurangan *mobile learning* sendiri sebenarnya lambat laun akan dapat teratasi khususnya dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Kecepatan prosesor pada perangkat semakin lama semakin baik, sedangkan kapasitas memori, terutama memori eksternal, saat ini semakin besar dan murah.

2.3.5 Konten *Mobile Learning*

Tamimuddin (2007) menjabarkan bahwa konten pembelajaran dalam *mobile learning* memiliki jenis bermacam-macam. Konten sangat terkait dengan kemampuan perangkat untuk menampilkan atau menjalankannya. Keragaman jenis konten ini mengharuskan pengembang untuk membuat konten-konten yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perangkat maupun pengguna.

1. Teks

Kebanyakan perangkat saat ini telah mendukung penggunaan teks. Hampir semua telepon seluler yang beredar saat ini telah mendukung penggunaan SMS (*Short Message Service*). Kebutuhan memori yang relatif kecil memuat konten berbasis teks lebih mudah diimplementasikan. Namun, keterbatasan jumlah karakter yang dapat ditampilkan harus menjadi pertimbangan dalam menampilkan konten pembelajaran sehingga perlu strategi khusus agar konten pembelajaran dapat disampaikan secara tepat dan efektif meskipun dengan keterbatasan ini. Salah satu contoh aplikasi pembelajaran berbasis teks/SMS adalah StudyTXT yang dikembangkan di salah satu Universitas di Selandia baru.

2. Gambar

Perangkat bergerak yang ada sekarang telah banyak mendukung pemakaian gambar. Kualitas gambar yang dapat ditampilkan dapat beragam dari tipe monokrom sampai gambar berwarna berkualitas tinggi tergantung kemampuan perangkat. File gambar yang didukung oleh perangkat umumnya bertipe PNG, GIF, JPG. Penggunaan gambar sebagai konten pembelajaran biasanya digabungkan dengan konten lain misalnya teks.

3. Audio

Banyak perangkat bergerak saat ini telah mendukung penggunaan audio. Beberapa tipe file yang biasanya digunakan di lingkungan perangkat bergerak antara lain rm, mp3, amr dan lain-lain. Oleh karena file audio biasanya memiliki ukuran yang cukup besar, menyebabkan file audio tersebut harus diolah terlebih dahulu sehingga dapat digunakan di lingkungan perangkat bergerak yang memiliki kapasitas memori yang relatif kecil.

4. Video

Meski dalam kualitas dan ukuran yang terbatas, beberapa tipe perangkat bergerak telah mampu memainkan file video. Format file yang didukung oleh perangkat bergerak antara lain adalah 3gp, MPEG, MP4, dan lain-lain. Sama seperti file audio, kebanyakan file video memiliki ukuran yang cukup besar sehingga harus dikonversi dan disesuaikan dengan keterbatasan perangkat.

Penelitian ini akan menganalisis konten-konten tersebut yang terdapat dalam aplikasi-aplikasi pada ponsel pintar yang sesuai untuk pembelajaran Bahasa Prancis.

2.4 Penggunaan Telepon Seluler Pintar dalam *Mobile Learning*

Berdasarkan definisi-definisi *mobile learning*, ponsel pintar termasuk dalam perangkat *mobile* yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Sebagaimana definisi *mobile learning* oleh Traxler (2011), perangkat *mobile* yang digunakan untuk pembelajaran termasuk ponsel pintar, *game console*, *media player*, *notebook*, dan *PC Tablet*.

Pada subbab ini, akan dibahas secara khusus penggunaan ponsel pintar dalam *mobile learning*, mulai dari pengertian ponsel pintar, ciri-ciri ponsel pintar yang membedakannya dengan perangkat *mobile* yang lain, aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam ponsel pintar hingga penggunaan fitur ponsel pintar untuk pembelajaran.

2.4.1 Pengertian Ponsel Pintar

Dikutip dari laman www.searchmobilecomputing.techtarget.com, Rouse (2016) mendefinisikan ponsel pintar sebagai

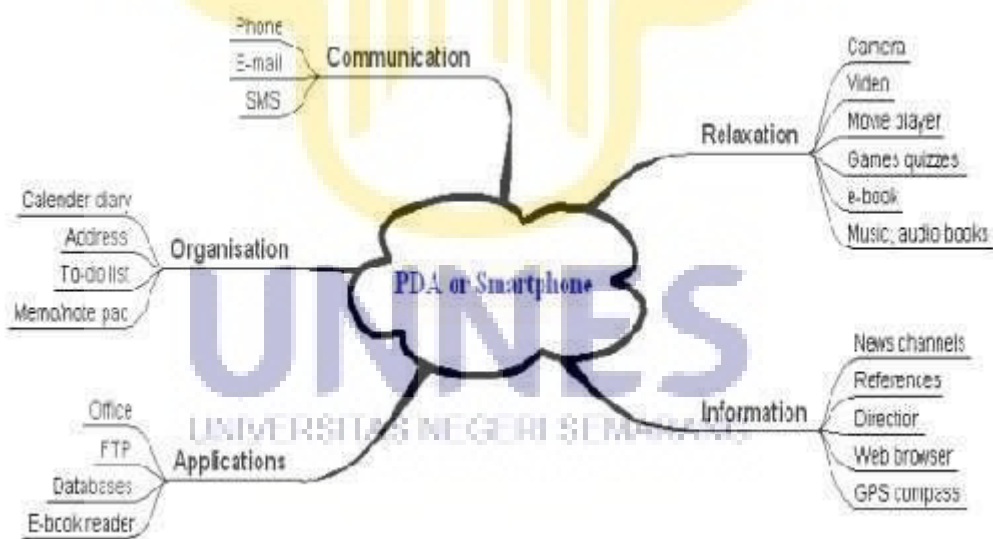
A smartphone is a cellular telephone with an integrated computer and other features not originally associated with telephones, such as an operating system, Web browsing and the ability to run software applications.

Telepon seluler pintar didefinisikan sebagai ponsel yang memiliki kemampuan seperti komputer dan fitur-fitur lain yang tidak terdapat pada telepon biasa seperti sistem operasi (*operating system*), kemampuan untuk mengakses internet dan menjalankan aplikasi perangkat lunak.

Ponsel pintar diklasifikasikan sebagai *high end mobile phone* yang dilengkapi dengan kemampuan komputasi mobile. Ponsel pintar yang pertama

kali muncul merupakan kombinasi dari fungsi suatu *Personal Digital Assistant* (PDA) dengan telepon genggam ataupun telepon dengan kamera. Seiring dengan perkembangannya, kini telepon pintar juga mempunyai fungsi sebagai media komunikasi, seperti fitur panggilan, pesan teks, media sosial, dll; media hiburan sebagai contohnya kamera, video, permainan, *ebook*, pemutar music, dll; fitur organisasi seperti kalender, pengingat, memo, alarm, dll; media informasi seperti *web browser*, *GPS*, dll; dan aplikasi-aplikasi tambahan yang lain seperti yang dipaparkan pada gambar 1 (El-Hussein dan Cronje 2010:18).

Ponsel pintar modern juga dilengkapi dengan layar sentuh (*touchscreen*) resolusi tinggi, *browser* yang mampu menampilkan *full web* seperti pada PC, serta akses data WiFi (*Wireless Fidelity*) dan internet *broadband*.



Gambar 2.1 Fungsi PDA atau Ponsel Pintar

2.4.2 Ciri-ciri Ponsel Pintar

Joseph dan Dallaire (2015:13-16) menyebutkan ciri-ciri ponsel pintar sebagai berikut:

1. Ukuran layar

Layar sentuh merupakan ciri-ciri utama dari ponsel pintar. Sebagian besar di antaranya dilengkapi dengan sistem "*capacitif*" yaitu sistem sentuhan layar untuk proses pengoperasiannya. Ukuran layar ponsel pintar terbilang lebar. Ukuran rata-ratanya yaitu bervariasi antara 3,5 inchi sampai 5 inchi.

2. Prosesor

Prosesor menjadi tolak ukur kecanggihan ponsel pintar. Ponsel pintar terbaru dilengkapi dengan prosesor mulai dari *dual-core* sampai *quad-core*. Prosesor terbaru ini mempunyai kemampuan yang lebih, lebih cepat untuk proses olah data, tetapi lebih mahal juga. Prosesor yang menggunakan *quad-core* diistimewakan untuk yang sering menggunakan ponselnya untuk permainan video.

3. Kamera

Semua ponsel pintar dilengkapi dengan kamera, baik kamera depan maupun kamera belakang. Kualitas kamera diukur menggunakan megapixel: lebih banyak jumlah megapixelnya lebih bagus juga kualitas gambar yang dihasilkan. Saat ini, mayoritas kualitas kamera pada ponsel pintar yaitu 8 megapixel.

4. Keyboard QWERTY

Ciri-ciri sebuah ponsel pintar pada saat ini adalah memiliki *keyboard* QWERTY, baik bentuk fisik maupun virtual.

Ciri-ciri lain dari ponsel pintar oleh Usman (2014) dalam tema blogdetik dijabarkan sebagai berikut:

1. Sistem Operasi (*Operating System*)

Operating System dalam ponsel pintar dikenal dengan *operating system mobile (OS Mobile)*. Sistem operasi merupakan sebuah perangkat lunak yang mengontrol seluruh sistem dan kinerja sebuah barang elektronik yang *mobile* salah satunya yaitu telepon pintar. Ada beberapa *OS mobile* yang sesuai dengan *platform* masing-masing, antara lain: Windows phone, android, iOS, Symbian, Blackberry, Tizen, dll.

2. Dukungan Perangkat keras (*Hardware*)

Sebuah ponsel pintar harus memiliki dukungan perangkat keras yang sama atau mendekati sebuah komputer seperti memiliki prosesor yang besar, memiliki RAM, layar dapat menampilkan jutaan warna, dll.

3. Kemampuan membuat panggilan dan pengolahan pesan

Kemampuan membuat panggilan adalah sebuah yang harus ada dalam sebuah ponsel pintar karena *gadget* yang mirip ponsel pintar namun tidak dapat melakukan panggilan disebut dengan *PC tablet*. Selain pengolahan pesan *Short Message Service (SMS)* seperti yang dapat dilakukan telepon genggam pada umumnya, pengolahan pesan yang dapat dilakukan oleh ponsel pintar antara lain, pesan elektronik (*email*) dan pesan-pesan lain dari berbagai aplikasi obrolan (*chatting*) seperti *Line, Whatsapp, Blackberry messenger, facebook*, dll.

4. Kemampuan akses internet/web

Kemampuan lain yang harus ada dalam ponsel pintar adalah kemampuan untuk mengakses halaman situs web (*website*) melalui internet dengan kecepatan yang sama atau mendekati komputer, serta konten-konten yang ditampilkan di aplikasi browsernya mendekati atau sama dengan saat mengakses internet/Web menggunakan sebuah komputer.

5. Aplikasi/software

Hal yang menonjol dari sebuah ponsel pintar adalah dapat mengunduh berbagai macam aplikasi sesuai dengan sistem operasi sebuah ponsel pintar yang digunakan, biasanya sudah disediakan sebuah tempat untuk mengunduh berbagai aplikasi, seperti Play Store untuk OS mobile android, Blackberry world untuk Blackberry, dan AppleStore untuk iOS.

6. *Multitasking*

Multitasking yaitu sebuah kemampuan untuk menjalankan berbagai aplikasi dalam waktu yang bersamaan dalam sebuah sistem operasi.

2.4.3 Aplikasi-aplikasi yang Terdapat pada Ponsel Pintar

Ada beberapa pengertian aplikasi menurut para ahli yang terdapat dalam www.lepank.com (2012). Menurut Ali Zaki dan SMITDEV Community, aplikasi adalah komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data. Aplikasi adalah bagian dari *Personal Computer* (PC) yang berinteraksi langsung dengan user. Aplikasi berjalan di atas sistem operasi, sehingga agar aplikasi bisa diaktifkan, kita perlu melakukan instalasi sistem operasi terlebih dahulu.

Henry W. Pranama mendefinisikan bahwa aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, *game*, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

Aplikasi merupakan perangkat lunak, yang dapat diunduh pada perangkat teknologi *mobile* (ponsel pintar, *tablet PC*) secara gratis maupun berbayar. Aplikasi ini dapat berupa permainan, pengolah/edit data, kamus, jurnal interaktif, dll (Joseph dan Dallaire 2015:44).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, kesimpulannya adalah aplikasi merupakan perangkat lunak yang berjalan di atas sistem operasi untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu dan dapat diunduh pada perangkat teknologi seperti komputer, ponsel pintar, dan tablet PC secara gratis maupun berbayar.

Aplikasi pendidikan adalah perangkat lunak pada perangkat teknologi *mobile* (ponsel pintar, *tablet PC*) yang mempunyai fungsi secara khusus untuk menunjang proses belajar mengajar (Joseph dan Dallaire, 2015:44).

Kriteria-kriteria untuk menimbang suatu aplikasi pendidikan yang sesuai atau tidak disebutkan oleh Joseph dan Dallaire (2015:45) sebagai berikut :

1. Aplikasi tersebut direkomendasikan oleh ahli, contohnya guru, dosen, pengamat pendidikan, dll.
2. Adanya ulasan atau *review* di situs-situs web yang dibuat oleh orang yang profesional.
3. Deskripsi aplikasi yang terdapat pada App Store, Play Store, bb world, dll. Hal itu penting dibaca untuk mengetahui secara jelas apa yang ada dalam aplikasi tersebut.
4. Komentar yang ditinggalkan oleh pengguna setelah mengunduh aplikasi tersebut, komentar-komentar ini penting untuk mengetahui kesan pengguna aplikasi tersebut.
5. Penilaian pengguna aplikasi yang diwujudkan dalam tanda bintang. Contohnya aplikasi yang memiliki penilaian lebih atau bintang yang banyak menunjukkan bahwa kualitasnya layak dipertimbangkan.
6. Jumlah pengunduh aplikasi. Menunjukkan tingkat kepopuleran aplikasi tersebut.

2.4.4 Fitur Ponsel Pintar dan Penggunaannya pada Pembelajaran Bahasa

2.4.4.1 Fitur Ponsel Pintar

Ponsel pintar pada generasi saat ini merupakan gabungan dari fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*), alat komunikasi, media hiburan, media informasi yang mempunyai kecanggihan seperti komputer dan dapat mengakses internet dengan mudah. Oleh karena itu, ponsel pintar dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang dapat menjalankan fungsi-fungsi tersebut. Fitur-fitur yang terdapat

pada ponsel pintar secara umum dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa asing antara lain:

1. Browser: chrome, Opera Mini, UC Browser, dll
2. Kamera
3. Kalender
4. Memori penyimpanan: file manager, x-plore, root explorer, dll
5. Galeri
6. E-mail: gmail, yahoomail, dll
7. MP3 player: google play, MusicMatch, Walkman, dll
8. Media sosial: facebook, twitter, line, Whatsapp, Instagram, dll
9. Pesan teks
10. Perekam suara
11. Catatan (*note*)
12. Ub reader, WPS office
13. Wifi

2.4.4.2 Penggunaan Fitur Ponsel Pintar dalam Pembelajaran Bahasa

Reinder (2010) menjelaskan 20 ide penggunaan telepon seluler di dalam kelas Bahasa Inggris. Dua puluh ide ini memungkinkan guru untuk meningkatkan pembelajaran bahasa dengan memanfaatkan penggunaan ponsel pintar tersebut.

Berikut ini contoh penggunaan fitur ponsel pintar oleh Reinder dalam pembelajaran bahasa asing:

1. menggunakan fitur browser untuk mengakses internet, mencari informasi, mencari kosa kata baru yang dipelajari, membuat *flashcard*, membuat dan mengolah blog, dll;
2. menggunakan fitur kamera untuk mengambil gambar atau teks-teks yang memuat bahasa asing;
3. menggunakan fitur kalender untuk mengatur jadwal belajar, batas akhir tugas, dan pengingat sebagai jurnal harian belajar;
4. menggunakan fitur memori penyimpanan untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data, menyimpan materi pembelajaran membaca, menyimpan materi pembelajaran menyimak;
5. menggunakan fitur galeri untuk membuka file gambar, foto, dan video tentang materi ajar bahasa asing;
6. menggunakan fitur e-mail untuk pertukaran bahasa, berkomunikasi surat-menyurat dengan teman, dosen, bahkan penutur asli;
7. menggunakan fitur MP3Player untuk membuka file audio, lagu bahasa asing, atau materi pembelajaran menyimak;
8. menggunakan fitur pesan teks dan media sosial seperti facebook, twitter, line, Whatsapp, Instagram, blackberry messenger untuk menguatkan pembelajaran kosa kata, melatih keterampilan menulis, berbagi informasi, materi pembelajaran, belajar secara berkelompok, dan berhubungan dengan teman, dosen, bahkan penutur asli;

9. menggunakan fitur perekam suara untuk merekam bahasa asing yang didengar dari media tv atau radio, merekam percakapan berbahasa asing dengan teman atau orang lain baik di dalam maupun di luar kelas;
10. menggunakan fitur catatan (*note*) untuk mencatat dan mengumpulkan kosa kata baru setiap hari ;
11. Menggunakan fitur UBReader, WPS office untuk membuka file .doc, .pdf, atau materi pembelajaran membaca;
12. Menggunakan fitur wifi (*Wireless Fidelity*) untuk mengakses internet secara gratis pada hotspot area.

Fitur dan aplikasi yang telah disebutkan merupakan fitur-fitur yang terdapat pada ponsel pintar secara umum dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa asing. Selain fitur dan aplikasi yang telah disebutkan, ada beberapa aplikasi pembelajaran untuk Bahasa Prancis. Aplikasi pembelajaran Bahasa Prancis akan disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran Bahasa Prancis yang terdapat dalam dokumen Kerangka Acuan Bersama Eropa (*Cadre Européen Commun de Référence*) untuk mengetahui aplikasi tersebut sesuai atau tidak untuk pembelajaran Bahasa Prancis.

2.5 Kompetensi Belajar Bahasa Prancis

CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour Les Langues*) adalah dokumen resmi Dewan Uni Eropa yang merupakan kerangka acuan dasar bersama untuk belajar (*apprendre*), mengajar (*enseigner*), dan melakukan evaluasi (*évaluer*) dalam pengajaran/pendidikan bahasa-bahasa di Negara-negara Uni Eropa. CECRL dijadikan sebagai sistem standardisasi kemampuan berbahasa

asing, tidak hanya Bahasa Prancis tetapi juga untuk bahasa negara-negara lain di dunia. CECRL mendefinisikan tingkatan kompetensi yang memungkinkan untuk mengukur kemajuan pembelajar pada tiap tahap atau tingkat pembelajarannya (Conseil de l'Europe 2001:9).

Tingkatan kemampuan berbahasa menurut ada 3 tingkatan yaitu dasar (*élémentaire*), menengah (*indépendant*), dan lanjut (*expérimenté*) dan masing-masing dibagi menjadi 2 tahap yang dijabarkan pada tabel 2.1

Tabel 2.1. Peringkat Kemampuan Berbahasa menurut Conseil de l'Europe

Utilisateur Expérimenté	C2	<i>Peut comprendre sans effort pratiquement tout ce qu'il/elle lit ou entend. Peut restituer faits et arguments de diverses sources écrites et orales en les résumant de façon cohérente. Peut s'exprimer spontanément, très couramment et de façon précise et peut rendre distinctes de fines nuances de sens en rapport avec des sujets complexes.</i>
	C1	<i>Peut comprendre une grande gamme de textes longs et exigeants, ainsi que saisir des significations implicites. Peut s'exprimer spontanément et couramment sans trop apparemment devoir chercher ses mots. Peut utiliser la langue de façon efficace et souple dans sa vie sociale, professionnelle ou académique. Peut s'exprimer sur des sujets complexes de façon claire et bien structurée et manifester son contrôle des outils d'organisation, d'articulation et de cohésion du discours.</i>
Utilisateur Indépendant	B2	<i>Peut comprendre le contenu essentiel de sujets concrets ou abstraits dans un texte complexe, y compris une discussion technique dans sa spécialité. Peut communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance tel qu'une conversation avec un locuteur natif ne comportant de tension ni pour l'un ni pour l'autre. Peut s'exprimer de façon claire et détaillée sur une grande gamme de sujets, émettre un avis sur un sujet d'actualité et exposer les avantages et les inconvénients de différentes possibilités.</i>

	B1	<i>Peut comprendre les points essentiels quand un langage clair et standard est utilisé et s'il s'agit de choses familières dans le travail, à l'école, dans les loisirs, etc. Peut se débrouiller dans la plupart des situations rencontrées en voyage dans une région où la langue cible est parlée. Peut produire un discours simple et cohérent sur des sujets familiers et dans ses domaines d'intérêt. Peut raconter un événement, une expérience ou un rêve, décrire un espoir ou un but et exposer brièvement des raisons ou explications pour un projet ou une idée.</i>
Utilisateur Élémentaire	A2	<i>Peut comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en relation avec des domaines immédiats de priorité (par exemple, informations personnelles et familiales simples, achats, environnement proche, travail). Peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets familiers et habituels. Peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats.</i>
	A1	<i>Peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions. Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif.</i>

Sumber: Conseil de l'Europe (2001:25)

Tingkat A1, tingkat dasar (*Élémentaire*) merupakan penguasaan kebahasaan pendahuluan, pengenalan (*introductif, découverte*), yaitu kemampuan berbahasa awal yang harus dimiliki oleh pembelajar. Kemampuan yang harus dimiliki adalah : dapat memahami dan menggunakan ungkapan familiar dan

sehari-hari seperti istilah-istilah sangat sederhana yang memenuhi kebutuhan nyata. Dapat memperkenalkan diri atau memperkenalkan orang lain dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain, misalnya tentang tempat tinggal, keluarga, kepemilikan, dll, serta dapat menjawab pertanyaan sejenis. Dapat berkomunikasi dengan cara yang sederhana jika pembicara berbicara lambat dan jelas, dan terlihat kooperatif.

Tingkat A2 merupakan kemampuan kebahasaan untuk memecahkan masalah komunikasi dasar. Kemampuan yang harus dimiliki adalah: dapat memahami kalimat-kalimat tertentu dan ungkapan yang sering dipakai dalam hubungannya dengan ranah utama terdekat (contohnya informasi personal dan kekeluargaan sederhana, pembelian, lingkungan terdekat, pekerjaan). Dapat berkomunikasi mengenai tugas-tugas sederhana dan biasa. Dapat menerangkan dengan cara yang sederhana pendidikannya, lingkungan terdekat, dan mengingat tema-tema yang berkaitan dengan kebutuhan sederhana.

Tingkat B1 tingkat menengah, kemampuan minimal untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dengan penutur asli yang lebih terbuka dengan cukup lancar. Kemampuan yang harus dimiliki adalah: dapat memahami hal-hal penting ketika sebuah penuturan yang jelas dan standart digunakan dan temanya tentang hal-hal yang familiar dalam pekerjaan, di sekolah, waktu luang, dll. Dapat terlibat dalam sebagian besar situasi yang ditemui dalam perjalanan di sebuah daerah dimana bahasa sasaran dipakai. Dapat memproduksi wacana sederhana dan koheren tentang tema-tema familiar dan dalam ranah yang diminati. Dapat menceritakan sebuah kejadian, pengalaman atau mimpi, menerangkan harapan,

tujuan, dan menyatakan secara singkat alasan atau penjelasan untuk sebuah rencana atau gagasan.

Tingkat B2 tingkat menengah, Kemampuan yang harus dimiliki adalah: dapat memahami isi utama tema konkrit atau abstrak dalam sebuah teks yang kompleks, termasuk diskusi teknis dalam bidang yang diminati. Dapat berkomunikasi dengan tingkat spontanitas dan kelancaran seperti dalam percakapan dengan penutur asli tanpa ketegangan di kedua belah pihak. Dapat menerangkan secara jelas detail dari berbagai tema, mengemukakan pendapat atas sebuah tema yang nyata dan memaparkan manfaat dan ketidaksesuaian dari kemungkinan yang berbeda.

Tingkat C1 tingkat lanjut, (*autonome, opérationnelle effective*), kemampuan kebahasaan yang dapat digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari secara lancar, baik aspek ilokusi maupun perlokusinya. Kemampuan yang harus dimiliki adalah: dapat memahami berbagai teks yang panjang dan sulit, serta menemukan penandaan implisit. Dapat secara spontan dan lancar menyampaikan tanpa terlihat kesulitan menemukan kata-kata yang tepat. Dapat menggunakan bahasa dengan cara yang efisien dan lugas dalam kehidupan sosial, profesional, atau akademik. Dapat menyampaikan berbagai tema dengan jelas dan terstruktur dengan baik dan menjaga organisasi, artikulasi, dan kohesi wacana.

Tingkat C2 tingkat lanjut, ahli (*la maîtrise*), yaitu kemampuan menguasai bahasa seperti penutur aslinya. Kemampuan yang harus dimiliki adalah: dapat memahami apa yang dibaca dan apa yang didengar tanpa mengalami kesulitan. Dapat memilah fakta dan argument dari berbagai sumber tertulis dan lisan dengan

membuat ulasan yang koheren. Dapat menyampaikan secara spontan, lancar, dan tepat, dan dapat menggunakan nuansa-nuansa makna yang berkaitan dengan tema yang kompleks.

Pada saat analisis, akan dilihat aplikasi yang dianalisis kiranya sesuai dengan tingkatan yang mana. Hal tersebut dapat diukur dari indikator-indikator yang telah disebutkan pada masing-masing tingkatan.

Bahasa yang digunakan oleh penutur baik sebagai individu maupun anggota masyarakat untuk pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dengan mengembangkan kumpulan dari kompetensi belajar secara umum dan kompetensi kebahasaan untuk berkomunikasi. Kompetensi-kompetensi tersebut digabung menjadi keterampilan berbahasa, yang terdiri dari reseptif yaitu keterampilan menyimak dan membaca dan produktif yaitu keterampilan berbicara dan menulis (Conseil de l'Europe 2001:15).

1. Kompetensi merupakan kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan ketentuan yang memungkinkan untuk dilakukan.
2. Kompetensi umum merupakan kompetensi yang mencakup semua jenis kegiatan termasuk pengetahuan (*savoir*), kecakapan (*savoir-faire*), kemampuan untuk menempatkan diri (*savoir-être*), dan pengetahuan untuk belajar (*savoir-apprendre*).
3. Kompetensi kebahasaan untuk berkomunikasi meliputi kompetensi linguistik, kompetensi sosiolinguistik, dan kompetensi pragmatik.

Jadi, pembagian kompetensi untuk mempelajari bahasa ada dua yaitu 1) Kompetensi umum merupakan kompetensi yang mencakup semua jenis kegiatan

termasuk pengetahuan (*savoir*), kecakapan (*savoir-faire*), kemampuan untuk menempatkan diri (*savoir-être*), dan pengetahuan untuk belajar (*savoir-apprendre*) dan 2) Kompetensi kebahasaan untuk berkomunikasi meliputi kompetensi linguistik (*compétence linguistique*), kompetensi sosiolinguistik (*compétence sociolinguistique*), dan kompetensi pragmatik (*compétence pragmatique*).

2.5.1 Kompetensi Belajar Bahasa Prancis Secara Umum

Conseil de l'Europe (2001:16) menyebutkan ada 4 kompetensi belajar bahasa Prancis secara umum, utamanya terletak pada (1) pengetahuan (*savoir*), (2) kecakapan (*savoir-faire*), (3) kemampuan untuk menempatkan diri (*savoir-être*), dan (4) pengetahuan untuk belajar (*savoir-apprendre*).

Kompetensi-kompetensi tersebut tidak semua tampak dalam aplikasi pembelajaran, misal kompetensi kecakapan (*savoir-faire*), kemampuan untuk menempatkan diri (*savoir-être*) dan pengetahuan untuk belajar (*savoir-apprendre*). Oleh karena itu, kompetensi tersebut tidak dijelaskan secara rinci dalam pembahasan berikut. Pembahasan akan fokus pada kompetensi pengetahuan.

2.5.1.1 Pengetahuan (*Savoir*)

Kompetensi pengetahuan terdiri dari tiga kompetensi pokok, yaitu 1) pengetahuan budaya secara umum atau pengetahuan tentang dunia (*Culture générale ou connaissance du monde*), 2) pengetahuan sosialbudaya (*Savoir socioculturel*), dan 3) pemahaman antarbudaya (*Prise de conscience interculturelle*).

Pengetahuan merupakan pemahaman dari hasil pengalaman sosial (pengetahuan empiris) dan pembelajaran secara formal (pengetahuan akademis). Semua komunikasi manusia menjadi pengetahuan yang berhubungan secara langsung dengan bahasa dan budaya. Pengetahuan akademik dalam bidang edukasi, ilmu pengetahuan atau teknik tentu saja penting untuk pemahaman teks dalam bahasa asing yang sesuai dengan bidang tersebut. Pengetahuan empiris mengenai kehidupan sehari-hari (mengatur keseharian, tatacara makan, jenis transportasi, komunikasi, dan informasi) pada bidang publik atau personal juga bagian kegiatan berbahasa pada bahasa asing, pengetahuan tersebut merupakan pengetahuan sosial budaya. Pengetahuan dari nilai dan kepercayaan dari beberapa kelompok sosial dalam wilayah yang berbeda atau negara yang berbeda meliputi kepercayaan agama, hal-hal tabu, cerita rakyat, dll menjadi hal yang pokok pada komunikasi antarbudaya (Conseil de l'Europe 2001:16).

1. Pengetahuan Budaya Secara Umum atau Pengetahuan tentang Dunia (*Culture générale ou connaissance du monde*)

Pengetahuan tentang dunia mencakup pengetahuan (yang didapat melalui pengalaman, pendidikan, atau informasi, dll) meliputi 1) tempat, lembaga/organisasi, pelaku, benda, fakta, proses, dan tahapan kerja di berbagai bidang. Fakta mengenai negara yang bahasanya digunakan dalam pembelajaran dan dalam keseharian merupakan hal utama bagi pembelajar. Fakta-fakta ini berkaitan dengan informasi geografi, kependudukan, ekonomi, dan politik. 2) kelas entitas yaitu pengetahuan budaya secara keseluruhan (nyata/abstrak, hidup/mati, dll), hal-hal yang dimiliki dari negara tersebut dan

hubungannya antara lain ruang-waktu, asosiatif, analitis, logis, sebab/akibat, dll (Conseil de l'Europe 2001:82).

2. Pengetahuan Sosial-Budaya (*Savoir socioculturel*)

Ciri-ciri perbedaan dan karakteristik dari komunitas Eropa berdasarkan Conseil de l'Europe (2001 :82-83) merupakan kebudayaan mereka yang dinyatakan dalam tujuh aspek berikut, 1) kehidupan sehari-hari, 2) taraf hidup sosial, 3) hubungan interpersonal, 4) nilai-nilai kepercayaan, 5) bahasa tubuh, 6) tata krama hidup, 7) perilaku ritual dalam berbagai bidang yang dijabarkan pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Kompetensi Pengetahuan Sosial-Budaya

Pengetahuan sosial-budaya	Kehidupan sehari-hari	Makanan dan minuman, waktu makan, tata cara makan, cuti resmi, jadwal dan kebiasaan dalam pekerjaan, aktivitas di waktu senggang (kegemaran, olahraga, hobi membaca, media)
	Taraf hidup sosial	Taraf kehidupan (dengan berbagai macam daerah, etnik dan kelompok sosial), kondisi pemukiman
	Hubungan interpersonal	Struktur sosial dan hubungan antar kelas sosial, hubungan antara pria dan wanita (biasa dan dekat), struktur dan hubungan keluarga, hubungan antargenerasi, hubungan kerja, hubungan dengan kepolisian dan instansi pemerintah, hubungan antara ras dan komunitas, hubungan antara kelompok-kelompok politik dan keagamaan
	Nilai-nilai, kepercayaan, dan perilaku	Kelas sosial, kelompok sosioprofesional (akademisi, pejabat, pegawai negeri, pengrajin dan pekerja manual), kekayaan (pendapatan dan aset), budaya daerah, keamanan, lembaga, tradisi dan perubahannya, sejarah, minoritas (etnis atau agama), identitas nasional, negara-negara asing, kenegaraan, rakyat, politik, seni

		(musik, seni rupa, kesusasteraan, teater, musik dan lagu populer), agama, humor
	Bahasa tubuh	Pengetahuan tentang ketentuan yang mengatur perilaku yang merupakan bagian dari ketrampilan sosialbudaya dari pengguna/pembelajar
	Tata krama hidup	Ketepatan waktu, hadiah, pakaian, makanan dan minuman, makanan yang lengkap, kebiasaan dan hal-hal yang tabu dalam percakapan dan tingkah laku, durasi kunjungan, cara mengambil cuti
	Perilaku ritual dalam berbagai bidang	Praktik dan ritual keagamaan, kelahiran, pernikahan, kematian, sikap dalam menonton dan penonton dalam pertunjukkan, perayaan, festival, tarian dan diskotik, dan lain-lain

Ciri-ciri tersebut menjadi acuan untuk menganalisis materi dalam sebuah aplikasi, apa saja ciri yang ada, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis karena telah memuat karakteristik-karakteristik pengetahuan yang disebutkan. Sebagai contoh, pada aplikasi *learn French – Bravolol*, terdapat kata/kalimat yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari, misal saat makan, memilih menu makanan, jenis-jenis makanan dan minuman, dll.

3. Pemahaman Antarbudaya (*Prise de conscience interculturelle*)

Pengetahuan, kesadaran, dan pemahaman dari hubungan, (baik yang sama ataupun berbeda) antara budaya asli yang pembelajar miliki dengan budaya dari negara yang bahasanya dipelajari merupakan inti dari pembelajaran antarbudaya. Perlu digarisbawahi bahwa pemahaman antarbudaya meliputi kesadaran mengenai keragaman wilayah dan keragaman

sosial dari dua budaya. Pembelajaran antarbudaya akan memperkaya kesadaran dan memperluas pengetahuan kedua budaya tersebut. Hal itu membantu pembelajar untuk memposisikan dirinya menghadapi perbedaan dua konteks yaitu budaya yang dimiliki dan yang dipelajari (Conseil de l'Europe 2001 :83).

Pemahaman antarbudaya juga dapat diamati pada sebuah aplikasi, sebagai contohnya pada aplikasi *Le Bon Mot – learn french easy* sebuah slide tertulis '*qui es-tu ?*' (informal) di slide lainnya tertulis '*qui êtes-vous ?*' (formal). Hal tersebut mengindikasikan bahwa adanya penggunaan bahasa formal dan informal, sama seperti dalam bahasa Indonesia yang juga ada penggunaan bahasa formal dan informal, sehingga dapat dilihat pemahaman antarbudayanya.

2.5.1.2 Kecakapan (*savoir-faire*)

Kemampuan dan kecakapan, sebagai contoh dalam mengemudikan mobil, bermain biola atau memimpin sebuah pertemuan. Kecakapan tersebut lebih mementingkan praktik daripada teori. Jadi pembelajar dapat mengamati proses dari ahli. Penguasaan kecakapan memerlukan pengetahuan awal yang seolah-olah tidak diingat lagi namun sesungguhnya pengetahuan tersebut selalu ada di dalam pembelajaran. Pelaksanaannya harus diikuti dengan kemampuan untuk menempatkan diri, seperti bersikap santai atau bersikap serius dalam melakukan pekerjaan itu (Conseil de l'Europe 2001:16).

Kecakapan meliputi 1) kemampuan praktik, praktik sosial, 2) kemampuan untuk kegiatan sehari-hari misal menggunakan toilet, berpakaian, memasak, 3)

bakat kegiatan waktu luang misal seni, melukis, mematung, music, olah raga, fotografi, dll.

2.5.1.3 Kemampuan untuk Menempatkan Diri (*Savoir-être*)

Kemampuan untuk menempatkan diri dianggap sebagai cerminan pribadi yang menjadi gambaran diri orang tersebut berkarakter terbuka atau tertutup yang nampak dari interaksi sosialnya. Pengetahuan ini tidak bersifat tetap namun bisa berubah, menyesuaikan dengan jenis hubungan yang berbeda. Termasuk di dalamnya faktor-faktor yang berasal dari berbagai jenis akulturasi yang berbeda-beda dan dapat dimodifikasi (Conseil de l'Europe 2001:17).

Kemampuan untuk menempatkan diri dapat berupa faktor personal yang berhubungan dengan kepribadian, karakteristik melalui sikap (sopan santun), motivasi, nilai, kepercayaan, kemampuan kognitif, dan sikap bawaan seseorang. Misalnya dalam proses pembelajaran, pembelajar mempunyai sikap pendiam atau ramai suka mengobrol, terbuka dalam mengemukakan pendapat atau malu, optimis atau pesimis, dll.

2.5.1.4 Pengetahuan untuk Belajar (*Savoir-apprendre*)

Pengetahuan untuk belajar meliputi seluruh kemampuan untuk menempatkan diri, pengetahuan, dan kecakapan dan didukung kompetensi dari tipe yang berbeda-beda. Jadi, pengetahuan untuk belajar dapat diartikan sebagai pengetahuan/yang dipakai untuk menemukan keterampilan yang lain, yang bisa jadi bahasa, budaya, orang, atau pengetahuan yang baru (Conseil de l'Europe 2001:17). Contohnya, praktik berkomunikasi tatap muka, dapat mengambil inisiatif, mengetahui tata cara makan (*table manner*) dan praktiknya, dll.

Kompetensi pengetahuan (*savoir*) menjadi salah satu kompetensi yang difokuskan untuk dianalisis, karena pengetahuan dapat diamati dan didapatkan dari membaca informasi yang terdapat dalam sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Prancis, tidak harus dengan mengamati perilaku seperti halnya jika ingin melihat kompetensi *savoir-faire*, *savoir-être*, dan *savoir apprendre*. Jadi, kompetensi pengetahuan yang akan dilihat yaitu pengetahuan secara umum, pengetahuan sosial budaya dan pengetahuan antarbudayanya. Hal-hal tersebut akan nampak atau tidak pada materi dalam sebuah aplikasi, misal pada aplikasi pembelajaran *French Mawood Academy* terdapat menu '*conversations*' yang di dalamnya tersedia beberapa contoh percakapan dalam berbagai situasi sesuai tema. Contohnya, pada tema '*in the restaurant*', pengetahuan secara umum yang didapat yaitu mengetahui cara untuk memesan makanan di sebuah restoran. Pengetahuan sosial budaya yang dapat diamati yaitu tentang kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) misalnya jenis makanan dan minuman yang biasa dimakan oleh orang Prancis dan hubungan sosioprosesional antara pengunjung restoran dan pelayan. Pengetahuan antarbudaya yang dapat dipelajari dari contoh percakapan tersebut yaitu menu makanan pokok orang Prancis, mereka makan daging, steak dan roti sedangkan orang Indonesia makan nasi sebagai makanan pokoknya.

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa dalam CECRL terdapat dua kompetensi pembelajaran bahasa Prancis, yaitu kompetensi umum dan kompetensi kebahasaan untuk berkomunikasi. Setelah dipaparkan kompetensi umum selanjutnya akan dipaparkan kompetensi kebahasaan untuk berkomunikasi.

2.5.2 Kompetensi Kebahasaan untuk Berkomunikasi

Kompetensi kebahasaan untuk berkomunikasi meliputi beberapa komponen, yaitu: komponen linguistik, komponen sociolinguistik, dan komponen pragmatik. Tiap-tiap komponen tersebut diajukan utamanya sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan (Conseil de l'Europe 2001:17).

Kompetensi kebahasaan yang diamati dari sebuah aplikasi seperti kompetensi linguistik akan disesuaikan dengan masing-masing tingkatan kemampuan berbahasa yang disebutkan dalam Conseil de l'Europe.

2.5.2.1 Kompetensi Linguistik (*Compétence Linguistique*)

Kompetensi linguistik adalah kemampuan yang mencakup pengetahuan dan kecakapan pada kosa kata, fonetik, sintaksis, dan hal-hal lain dari sistem sebuah bahasa, yang memuat nilai-nilai sociolinguistik dari variasinya dan fungsi pragmatik dari perwujudannya. Komponen tersebut mempunyai pandangan tidak hanya dengan pemahaman dan pengetahuan yang diberikan (seperti contoh dalam lingkup fonetik yang dikenalkan atau pemahaman dan ketepatan kosa kata), tetapi juga dengan kemampuan kognitif dan daya ingat pengetahuan. Kompetensi linguistik mencakup enam kompetensi, yaitu kompetensi leksikal, kompetensi gramatikal, kompetensi semantik, kompetensi fonologi, kompetensi sistem ejaan (ortografi), dan kompetensi pengucapan yang baik (ortoepi).

1. Kompetensi Leksikal (*compétence lexicale*)

Kompetensi ini membahas tentang pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan kosa kata sebuah bahasa yang terdiri dari 1) unsur leksikal dan 2) unsur gramatikal (Conseil de l'Europe 2001:87).

Unsur leksikal meliputi 2 hal yaitu semua ungkapan yang sudah tersusun dan ungkapan yang sudah beku (*Des expressions toutes faites et les locutions figées*) dan kata yang terpisah (*Des mots isolés*). Unsur gramatikal meliputi artikel (*articles*) → (*un, les, etc.*), kuantitatif (*quantitatifs*) → (*certain, tous, beaucoup, etc.*), demonstratifs (*démonstratifs*) → (*ce, ces, cela, etc.*), kata ganti orang (*pronoms personnels*) → (*je, tu, il, lui, nous, elle, etc.*), kata tanya dan kata hubung (*interrogatifs et relatifs*) → (*qui, que, quoi, comment, où, etc.*), kepemilikan (*possessifs*) → (*mon, ton, le sien, le leur, etc.*), kata depan (*prépositions*) → (*à, de, en, etc.*), *auxiliaires* → (*être, avoir, faire, verbes modaux*), *conjonctions* (kata hubung) → (*mais, et, or, etc.*), *particules* → *par exemple, hein.*

Penguasaan kompetensi leksikal atau kosakata berbeda pada tiap tingkat kemampuan berbahasa yang dijelaskan pada tabel 2.3 berikut

Tabel 2.3. Penguasaan kosakata

Penguasaan leksikal (kosakata)	
C2	Penggunaan kosakata yang benar dan sesuai secara konstan
C1	Boleh ada sedikit kesalahan, tetapi bukan kesalahan penggunaan kosakata yang secara signifikan
B2	Ketepatan penggunaan kosakata umumnya meningkat meskipun terkadang bingung dan memilih kosakata yang tidak benar namun tetap tidak mengganggu jalannya komunikasi
B1	Menunjukkan penguasaan kosakata dasar dengan baik tetapi masih ada kesalahan tentang mengemukakan ide yang lebih rumit. Kosakata yang dipelajari contohnya kosakata deskripsi tempat wisata, kosakata tentang hobi, preposisi <i>en, dans</i> , kosakata tentang perasaan, kosakata tentang seni teater, kosakata tentang perfilman, adjektif kualitatif, kosakata tentang dunia kerja, kosakata tentang wawancara, kata kerja untuk menyampaikan pendapat, kosakata tentang informasi pertelevisian, kosakata tentang puisi, dll.
A2	Memiliki daftar kosakata yang terbatas untuk kebutuhan sehari-hari yang nyata Kosakata yang dipelajari contohnya kosakata tentang perabotan rumah tangga dan benda-benda, kosakata tentang bahan dan warna, kosakata

	tentang anggota tubuh dan kesehatan, bahasa internet, ungkapan <i>ne plus, encore, toujours</i> , penanda waktu lampau dan sekarang, kosakata tentang lingkungan dan fenomena alam, kosakata tentang cuaca, bentuk menerima, menolak dan menjelaskan, bentuk kesopanan, nama-nama negara <i>francophone</i> , dll.
A1	Koskata yang dipelajari contohnya kosakata untuk menyapa, angka 1-20, kosakata tentang benda-benda di kelas, beberapa negara <i>francophone</i> kosakata tentang identitas diri, kewarganegaraan, kosakata tentang profesi, ungkapan kegemaran, angka 21-100, kosakata tentang tempat-tempat umum di kota, <i>avoir l'air</i> , kosakata tentang karakter, kosakata tentang hobi, <i>faire du/de la/de l'</i> , kosakata tentang waktu, nama-nama hari, bulan, kosakata tentang kegiatan sehari-hari, <i>adverb locution de fréquence</i> , kosakata tentang pakaian, kosakata tentang makanan, kosakata tentang jumlah, veba <i>savoir, pouvoir, connaître</i> , adjektif kualitatif, dll.

Sumber : Conseil de l'Europe (2001:89)

Kompetensi leksikal dapat diamati pada sebuah aplikasi, dengan melihat kata-kata yang dipakai dalam aplikasi tersebut, baik unsur leksikal yang digunakan, misal ungkapan tersusun atau beku (*Des expressions toutes faites et les locutions figées*) atau hanya menggunakan kata terpisah (*des mots isolés*) maupun unsur gramatikalnya yaitu kelas kata yang digunakan, misal artikel, kata benda, kata kerja, dll. Sebagai contoh, pada aplikasi *Learn occupation in french* hanya menggunakan gambar dengan unsur leksikalnya berupa *mots isolés* kosakata tentang profesi serta unsur gramatikalnya berupa artikel dan kata benda (*nomina*). Aplikasi tersebut dapat digunakan oleh pembelajar tingkat A1 dan A2 untuk menambah kosakata kebutuhan sehari-hari dengan mengetahui kosakata jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Prancis.

2. Kompetensi Gramatikal (*Compétence grammaticale*)

Berikut ini merupakan komponen tatanan gramatikal yang disebut dalam Conseil de l'Europe (2001:89), kompetensi gramatikal mencakupi 1) satuan bahasa yang terdiri dari morfem (*morphèmes*), akar kata (*racines*),

imbuan (*affixes*) awalan dan akhiran (*préfixes et suffixes*) dan kata (*mots*); 2) kategori gramatikal yang terdiri dari jumlah (*nombre*), jenis (*genre*), kasus (*cas*), konkret / abstrak (*concret / abstrait*), transitif / intransitif / pasif (*transitif / intransitif / passif*), lampau / saat ini / yang akan datang (*passé / présent / futur*), aspek (*aspect*), progresif (*progressif*); 3) klasifikasi yang terdiri dari konjugasi (*conjugaisons*), deklinasi (*déclinaisons*), kelas terbuka (*classes ouvertes*): kata benda (*noms*), kata kerja (*verbes*), kata sifat (*adjectifs*), kata keterangan (*adverbes*)..., kelas tertutup (*classes fermées*); 4) struktur yang terdiri dari kata majemuk dan rumit (*mots composés et complexes*), gabungan kata/frasa (*syntagmes nominal, verbal*), proposisi, anak kalimat, induk kalimat (*propositions principale, subordonnée, coordonnée*), kalimat sederhana, kalimat majemuk (*phrases simple, composée, complexe*); 5) proses pembentukan kata yang terdiri dari nominalisasi (*nominalisation*), afiksasi (*affixation*), *suppléance*, *gradation*, transposisi (*transposition*), transformasi (*transformation*); 6) hubungan yang terdiri dari *régime*, *accord* dan valensi (*valence*).

Tabel 2.4. Penguasaan tata bahasa

Penguasaan gramatikal	
C2	Dapat menguasai seluruh gramatikal bahasa Prancis
C1	Dapat menguasai seluruh gramatikal bahasa Prancis
B2	Seperti B1
B1	Tata bahasa yang dipelajari meliputi kala lampau, <i>passé composé, imparfait, plus-que parfait, accord du participe passé avec avoir</i> , kata ganti <i>COD, le conditionnel, si...+imparfait, le conditionnel passé</i> , adverb <i>-ment</i> , verba <i>espérer+futur simple, subjonctif present</i> , verba <i>je pense que, je crois que, construction etr mode des verbes de sentiments, condructions et mode des verbes impersonnels, gérondif, participe présent</i> , kata ganti <i>COI</i> , kata ganti <i>ce que, ce qui, ce dont</i> , penempatan kata sifat, sufik <i>-tion, -age, -ment</i> , kalimat pasif, dll

A2	Tata bahasa yang dipelajari meliputi <i>passé composé</i> , kata ganti <i>COI</i> , verba <i>trouver, pour, parce que, c'est+adj</i> , preposisi untuk tempat, kata ganti <i>y</i> , struktur perbandingan <i>plus, moins, aussi, autant que</i> , bentuk kata majemuk, kalimat perintah, adjektif dan kata ganti <i>indéfini</i> , kata ganti orang <i>on</i> , kata ganti <i>que, qui, où</i> , kalimat <i>être en train de+infinitif</i> , kalimat <i>futur</i> , penanda waktu <i>futur, si...+futur, adjectif qualificatif</i> dan penempatannya, verba mode <i>vouloir, pouvoir, devoir, conditionnel</i> , bentuk kesopanan, bentuk kalimat pertanyaan, kata negasi, jenis nama negara, kata depan untuk negara <i>à/en</i>
A1	Kata ganti orang subjek, alfabet, jenis kata, artikel defini, verba berakhiran <i>-er</i> kala <i>présent (s'appeler, travailler), être, avoir, adjectif de nationalité</i> , kata tanya, <i>adjectif possessif, verba pronominaux, adjectif interrogatif, verba faire, aller, sortir, prendre, article partitif, futur proche, pronom COD, passé composé, dll.</i>

Sumber : *Version Originale 1, 2, 3*

Pada kompetensi leksikal sudah disebutkan unsur gramatikal, yang hanya menitikberatkan gramatikal pada tataran kata, yaitu kelas kata yang dapat berdiri sendiri, misal artikel, adjektif, adverbial, verba, nomina, dll. Akan tetapi, pada kompetensi gramatikal ini, disebutkan komponen-komponen gramatikal secara keseluruhan mulai dari satuan bahasa, kategori, kelas, struktur, proses, dan hubungan penyusun tata bahasa untuk membentuk kata, frasa, kalimat, atau dapat disebut bahwa gramatikal pada tataran kalimat. Sebagai contohnya, aplikasi duolingo cenderung belajar tata bahasa, dengan mengerjakan test singkat, menjawab pertanyaan, menuliskan kata yang didengar, mencocokkan kata dengan artinya, semua itu harus sesuai dengan tata bahasa, satu contoh soal sebagai berikut : *'select the missing word ! Tu ... une orange. *manges *mange'* dari soal tersebut pengguna aplikasi harus memilih kata yang benar yaitu **manges*. Kompetensi gramatikal yang terlihat yaitu kelas konjugasi verba berakhiran *-er*, dan struktur kalimat kala *présent*.

3. Kompetensi Semantik (*Compétence sémantique*)

Kompetensi Semantik membahas tentang pemahaman dan penguasaan pembelajar dalam penataan makna. Ada 3 hal yang dibahas pada kompetensi semantik ini, yaitu semantik leksikal, semantik gramatikal, dan semantik pragmatik (Conseil de l'Europe 2001:91).

- 1) Semantik leksikal membicarakan pertanyaan penghubung makna kata, sebagai contohnya : 1) hubungan kata dan konteks, meliputi acuan, konotasi, penanda pengetahuan dasar yang khusus dari urutan yang umum, serta 2) hubungan antarleksikal meliputi, sinonim/antonim, hiponim, kolokasi, hubungan metonimik tipe “seluruh bagian”, padanan dalam penerjemahan.
- 2) Semantik gramatikal membicarakan makna dari kategori (*catégories*), operasi (*opérations*), dan unsur gramatikal (*éléments grammaticaux*).
- 3) Semantik pragmatik membicarakan hubungan yang masuk akal meliputi penggantian (*subtitution*), praduga (*présupposition*), dan keterlibatan (*implication*).

Kompetensi semantik dalam sebuah aplikasi biasanya terdapat dalam aplikasi yang memuat kalimat-kalimat atau percakapan-percakapan yang membutuhkan penataan makna. Sebagai contoh, aplikasi *learn French – bravolol* terdapat hubungan kata dan konteks serta padanan dalam penerjemahan, misal dalam kategori *romance* kata yang terdapat dalam kategori tersebut yang berhubungan dengan konteks hubungan percintaan serta padanan dalam penerjemahan contohnya pada kalimat berikut “*can I buy you a drink? = puis-je vous offrir un verre?*”

4. Kompetensi Fonologi (*Compétence phonologique*)

Kompetensi fonologi membahas tentang sudut pandang pengetahuan reseptif dan produktif dari 1) kesatuan bunyi bahasa (fonem) dan perwujudannya dalam konteks khusus (*allophone*), 2) ciri-ciri fonetik yang membedakan fonem (sebagai contohnya ciri-ciri yang membedakan, antara lain suara, suara sengau, penyumbatan, suara bibir), 3) susunan fonetik kata (struktur suku kata, urutan fonem, aksentuasi kata, nada, pemaduan, kepanjangan), 4) prosodi atau fonetik kalimat, meliputi aksentuasi dan ritme kalimat, intonasi, pengurangan fonetik, pengurangan vokal, bentuk lemah dan kuat, pemaduan, dan dihilangkannya huruf hidup (Conseil de l'Europe 2001:91-92).

Penguasaan kompetensi fonologi berbeda pada tiap tingkat kemampuan berbahasa yang dijelaskan pada tabel 2.4 berikut

Tabel 2.5. Penguasaan sistem fonologi

Penguasaan sistem fonologi	
C2	Seperti C1
C1	Mempunyai variasi intonasi dan menempatkan aksentuasi kalimat secara benar untuk mengemukakan nuansa makna yang jelas
B2	Memiliki pengetahuan pelafalan serta intonasi yang jelas dan alami
B1	Pelafalan jelas dan dapat dipahami meskipun terkadang menggunakan aksentuasi asing yang dapat diterima dan jika ada kesalahan pelafalan dapat segera diperbaiki
A2	Pelafalan secara umum cukup jelas untuk dapat dipahami meskipun menggunakan aksentuasi asing tetapi lawan bicara harus sesekali mengulangi
A1	Pengucapan oleh penutur asli diulang-ulang, ungkapan sangat terbatas dan kata yang digunakan dapat dengan mudah dipahami oleh pembelajar

Sumber : Conseil de l'Europe (2001:92)

Semua aplikasi pembelajaran bahasa Prancis yang menggunakan audio oleh penutur asli dapat menjadi media pembelajaran untuk kompetensi fonologi, karena mempelajari semua aspeknya yaitu bunyi bahasa dan cara pengucapan sebuah kata atau kalimat, dengan menggunakan suara lantang, suara sengau, suara bibir, serta bagaimana aksen, nada, dan ritmenya. Contohnya, aplikasi *learn french Bravolol* menggunakan sistem fonetik untuk tingkat A1 karena kata dan ungkapan yang digunakan oleh penutur asing dalam audio sangat sederhana dan dapat diulang-ulang, berbeda dengan aplikasi *learn french Mawuood Academy* pada menu *conversations*-nya, penutur asing dalam audio cenderung menggunakan pelafalan jelas namun sedikit cepat, sesuai jika untuk digunakan pembelajar tingkat A2 atau B1.

5. Kompetensi Ortografi (*Compétence orthographique*)

Kompetensi ejaan membahas tentang sudut pandang pengetahuan dan keterampilan menuliskan huruf dan simbol untuk menyusun teks tertulis. Sistem tulisan dari seluruh bahasa eropa berdasarkan atas prinsip alfabet meskipun tulisan dari bahasa lain bisa saja ideografik (misal bahasa cina) atau berdasar bunyi mati/konsonan (misal, bahasa arab).

Untuk sistem alfabet, pembelajar harus mengenal reseptif dan produktif dari 1) bentuk huruf tercetak atau penulisan miring, penulisan dalam huruf kecil atau huruf capital, 2) ejaan yang benar dari kata, 3) tanda baca dan penggunaannya, 4) kebiasaan tipografi dan beragam aturan, 5) karakter logografi umum misal &, \$, @, dll (Conseil de l'Europe 2001:92).

Penguasaan kompetensi ortografi berbeda pada tiap tingkat kemampuan berbahasa yang dijelaskan pada tabel 2.5 berikut

Tabel 2.6. Penguasaan ortografi

Penguasaan ortografi	
C2	Tulisan tanpa kesalahan orthografi
C1	Layout, paragraf dan tanda baca logis serta memudahkan Ortografi akurat dan dimaklumi jika ada beberapa kesalahan
B2	Dapat membuat tulisan bersambung, jelas, dan dapat dipahami Ortografi, tanda baca, dan layout relatif akurat tetapi dapat terpengaruh oleh bahasa ibu
B1	Dapat membuat tulisan bersambung yang umum dan dapat dipahami secara keseluruhan. Ortografi, tanda baca, dan layout cukup hanya untuk memudahkan
A2	Dapat menulis dengan ketepatan fonetik relatif kata pendek yang muncul dari bunyi kosakata yang diucapkan
A1	Dapat menulis ulang ungkapan pendek dan kata familiar, contohnya tanda dan perintah sederhana, nama benda sehari-hari, nama toko dan ungkapan yang digunakan secara umum. Dapat mengeja alamatnya, kewarganegaraannya dan informasi pribadi lain.

Sumber : Conseil de l'Europe (2001:92)

Kompetensi orthografi biasanya terdapat dalam aplikasi pembelajaran untuk kemampuan membaca, karena harus memperhatikan bentuk huruf, ejaan, tanda baca, dan lain-lain. Seperti contoh pada aplikasi duolingo dan *le bon mot french*.

6. Kompetensi Ortoepi (*Compétence orthoépique*)

Pembelajar diarahkan untuk membaca teks yang telah disiapkan dengan nyaring, atau untuk mengucapkan ungkapan kata yang dijumpai untuk pertama kali pada bentuk tulis, harus mampu memproduksi dan mengucapkan secara benar dari bentuk tertulis. Hal ini memisalkan 1) pengetahuan kebiasaan pengucapan yang baik, 2) kemampuan untuk mencari keterangan dalam kamus dan pengetahuan kebiasaan untuk melakukan latihan

pengucapan, 3) pengetahuan penerapan bentuk tertulis, terutama tanda baca, untuk ritme dan intonasi, 4) kemampuan menyelesaikan ketidakjelasan (homonim, gabungan kata yang ambigu, dll) untuk penjelasan konteks (Conseil de l'Europe 2001:92).

Aplikasi yang sesuai untuk kompetensi orthoepi ini biasanya aplikasi yang berupa kuis-kuis atau permainan-permainan sederhana seperti duolingo atau le bon mot learn french, karena permainan tersebut membutuhkan kemampuan-kemampuan untuk mencari keterangan dalam kamus, mengetahui bentuk teks tertulis lengkap dengan ejaan, ritme, dan intonasi serta kemampuan untuk memahami kata homonim atau kata-kata ambigu.

2.5.2.2 Kompetensi Sociolinguistik (*Compétence Sociolinguistique*)

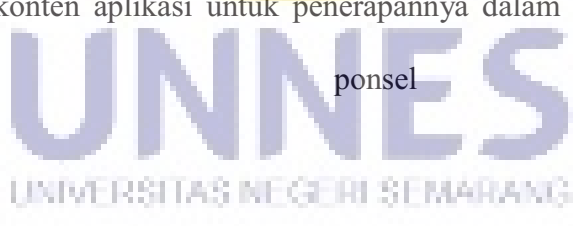
Kompetensi sociolinguistik meliputi parameter sosiokultural dari penggunaan bahasa. Kepekaan pada norma sosial, komponen sociolinguistik mempengaruhi secara kuat seluruh komunikasi berbahasa dalam representasi budaya yang berbeda, bahkan itu tidak diketahui oleh pengguna bahasa itu sendiri (Conseil de l'Europe 2001:18).

Kompetensi sociolinguistik yaitu kemampuan untuk menggunakan fungsi-fungsi bahasa dalam interaksi sosial. Berikut ini merupakan komponen dari kompetensi sociolinguistik 1) penanda dan relasi sosial, 2) aturan kesopanan, 3) ungkapan bijak yang populer, 4) perbedaan tatakrama bahasa (*registre*), serta 5) dialek dan aksen (Conseil de l'Europe 2001:93).

2.5.2.3 Kompetensi Pragmatik (*Compétence Pragmatique*)

Kompetensi pragmatik membahas tentang penggunaan fungsional dari sumber-sumber bahasa (realisasi dari fungsi kebahasaan, tindak tutur) berdasarkan skenario atau script dari pertukaran interaksi. Hal ini juga mengacu pada penguasaan wacana, kohesi dan koherensinya, pengerjaan tipe dan jenis teks, efek ironis, parodi. Terlebih, komponen ini untuk komponen linguistik, tidak begitu butuh untuk mengulangi pengaruh interaksi yang kuat dan lingkungan budaya yang di dalamnya termasuk konstruksi kapasitas yang sama (Conseil de l'Europe 2001:18).

Kompetensi pragmatik merupakan pengetahuan dari pembelajar untuk dapat menangkap pesan dari teks kalimat atau percakapan secara langsung, meliputi 3 hal yaitu kompetensi diskursif, kompetensi fungsional, dan kompetensi skematik (Conseil de l'Europe 2001:96).

Kompetensi belajar bahasa Prancis yang telah dipaparkan akan dirinci secara sistematis pada bab III. Kompetensi-kompetensi tersebut akan dijadikan acuan analisis konten aplikasi untuk penerapannya dalam *mobile learning* yang menggunakan  ponsel pintar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis, deskripsi dan penggunaan konten aplikasi dalam ponsel pintar penunjang pembelajaran bahasa Prancis dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat tujuh aplikasi yang direkomendasikan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Prancis yang dapat diakses melalui ponsel pintar. ketujuh aplikasi tersebut adalah (1) *Le Bon Mot French*, (2) *Le Conjugueur*, (3) *Duolingo*, (4) *French Dictionary*, (5) *French Mawuood Academy*, (6) *Fun Easy Learn French*, dan (7) *Learn French Bravolol*. Aplikasi tersebut bervariasi, terdapat edugame, kamus konjugasi, kamus monolingual, serta kumpulan kata, frasa, kalimat dan percakapan. Aplikasi tersebut mudah digunakan, dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Dari ketujuh aplikasi tersebut hanya *Duolingo* yang dapat digunakan dengan harus terhubung internet (*online*).
2. Dari empat kompetensi umum hanya satu kompetensi yang teridentifikasi yaitu kompetensi pengetahuan (*savoir*) yang terdapat dalam lima aplikasi (*Le Bon Mot french*, *Duolingo*, *French Mawuood Academy*, *Fun Easy Learn French* dan *Learn French Bravolol*) Tidak satupun aplikasi yang dapat digunakan untuk mempelajari kompetensi *savoir-faire* ‘kecakapan’, *savoir-être* ‘kemampuan untuk menempatkan diri’, dan *savoir apprendre*

‘pengetahuan untuk belajar’. Kompetensi-kompetensi tersebut membutuhkan contoh kongkret untuk dapat memahami tindak komunikasi. Pengguna harus berinteraksi langsung dengan masyarakat tutur, contohnya dengan melihat *geste* ‘gerakan tubuh’, *situation réel de la communication* ‘situasi yang nyata dari komunikasi’. Untuk kompetensi kebahasaan, hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aplikasi terdapat kompetensi linguistik, meskipun tidak semua unsur ada. Hanya ada tiga aplikasi (*Le Bon Mot French*, *French Mawuood Academy*, *Learn French Bravolol*) yang teridentifikasi mengandung kompetensi sosiolinguistik dan pragmatik. Berkaitan dengan 4 keterampilan berbahasa dan tingkat DELF, aplikasi *Le Bon Mot French* dapat digunakan untuk keterampilan tulis dan menyimak A1, A2, B1, dan B2. *Le Conjugueur* dapat digunakan untuk keterampilan tulis dan lisan A1, A2, B1, dan B2. *Duolingo* dapat digunakan untuk keterampilan tulis A1, A2, B1, dan B2. *French Dictionary* dapat digunakan untuk keterampilan tulis dan lisan B1, dan B2. *French Mawuood Academy* dapat digunakan untuk keterampilan lisan A2, dan B1. *Fun Easy Learn French* dapat digunakan untuk keterampilan tulis A1, dan A2. *Learn French Bravolol* dapat digunakan untuk keterampilan lisan A1.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penulis menyarankan:

Pertama, bagi pembelajar agar dapat memanfaatkan ponsel pintar yang dimiliki untuk mengunduh aplikasi-aplikasi yang telah disebutkan sebagai sarana penunjang pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan dan tingkat kemampuan berbahasa sesuai yang telah disebutkan dalam simpulan.

Kedua, bagi pengajar agar dapat mencoba menggunakan aplikasi yang telah disarankan sehingga dapat dijadikan sebagai referensi variasi pembelajaran atau model-model pembelajaran yang memanfaatkan ponsel pintar, serta pengajar dapat membimbing, dan mengarahkan dan menyarankan pembelajar untuk mengunduh dan memanfaatkan aplikasi ponsel pintar sebagai penunjang pembelajaran bahasa Prancis.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya agar dapat meneliti efektifitas aplikasi untuk mata pelajaran atau mata kuliah tertentu. Selain itu, peneliti lain juga dapat meneliti atau survey pengguna yang telah memanfaatkan aplikasi yang direkomendasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta
- Buleang, Andi. 2004. *Metode penelitian Komunikasi Kontemporer*. Yogyakarta: Andi Offset
- Conseil de l'Europe. 2001. *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues : Apprendre, Enseigner, Évaluer*. Strasbourg : Conseil de l'Europe.
- Denyer, Monique, Agustin Garmendia, Corinne Royer, dan Marie-Laure Lions-Olivieri. 2012. *Version Originale 2 | Méthode de français | Livre de l'élève*. Paris: Editions Maison des Langues
- Denyer, Monique, Agustin Garmendia, dan Marie-Laure Lions-Olivieri. 2011. *Version Originale 1 | Méthode de français | Livre de l'élève*. Paris: Editions Maison des Langues.
- Denyer, Monique, Christian Ollivier, dan Émilie Perrichon.. 2011. *Version Originale 3 | Méthode de français | Livre de l'élève*. Paris: Editions Maison des Langues
- El-Hussein, M.O.M., dan Cronje J. C. 2010. "Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape". *Educational Technology & Society*. 13(3), 12-21. Cape Town: Cape Peninsula University of Technology.
- Emzir. 2011. *Analisis Data : Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Pers
- Januszewski, Alan dan Michael Molenda. 2008. *Educational Technology*. United State of America: Lawrence Erlbaum Associates.
- Joseph, Gil dan François Dallaire. 2015. *Guide Sur l'Apprentissage Mobile et Son Impact sur la Formation à Distance dans la Francophonie Canadienne*. Montreal : Le Réseau d'Enseignement Francophonie à Distance du Canada.
- Latifah, Mujibatul. 2013. *Blackberry dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Terhadap Perilaku dan Gaya Hidup Mahasiswa Jurusan Sosiologi dan*

Antropologi Unnes yang Menggunakan Ponsel Blackberry). Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Majid, Abdul. 2012. "Mobile Learning". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Reinders, Hayo. 2010. "Twenty Ideas for Using Mobile Phone In the Language Classroom". *English Teaching Forum*. Volume 48, Number 3:20-25,33. Unitec Institute of Technology.

Rohali. 2012. TI dalam Pembelajaran Bahasa Prancis : Peluang atau Ancaman?. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/33>

Rouse, Margaret. 2016. *What is smart phone? – Definition Smart phone*. <http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/smartphone> (3 februari 2016)

Subramaniam, Gunadevi K. Jeevi dan Raja Nor Safinas Raja Harun. 2013. "Adoption of Mobile Technology in Higher Education: Students' Perceptions of English Language Learning Using Smart Phone". *International Journal of Asian Social Science*. 2013, 3(9):2084-2089. Malaysia: Asian Economic and Social Society.

Sudarwoto. 2013. *Telaah Kurikulum Bahasa Prancis SMA/MA/SMK*. Universitas Negeri Semarang.

Tamimuddin. 2007. "Mengenal Mobile Learning". *LIMAS*. Edisi 18 Juni 2007. Jakarta: PPPPTK Matematika Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Traxler, John dan Jocelyne Wishart. 2011. *Making Mobile Learning Work: Case Studies of Practice*. University of Wolverhampton, University of Bristol dan ESCalate.

UNESCO. 2013. *Policy guidelines for mobile learning*. Paris: UNESCO.

Usman. 2014. *Ciri-ciri Smart Phone*. <http://tedama.blogdetik.com/2014/02/09/ciri-ciri-smartphone/> (15 Februari 2016)

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta

www.lepank.com. 2012. *Pengertian Aplikasi Menurut Beberapa Ahli*. <http://www.lepank.com/2012/08/Pengertian-aplikasi-menurut-beberapa-ahli.html> (3 Februari 2016)

Lampiran 7c - Learn French Bravolol

Nama Aplikasi : Learn French Bravolol			
No.	Kompetensi Kebahasaan untuk Berkomunikasi	Keterangan	
1.	Kompetensi linguistik	Kompetensi leksikal	Kosakata untuk memberi salam, kosakata tentang waktu luang, kosakata tentang pakaian, kosakata tentang makanan, kosakata tentang anggota badan dan kesehatan.
		Kompetensi gramatikal	Bentuk kata tanya, verba berakhiran -er pada kala <i>present</i> , kalimat perintah, bentuk kalimat negasi, mode <i>conditionnel</i> , kala lampau (<i>passé composé</i>), <i>adjectif interrogatif</i>
		Kompetensi semantik	Semantik leksikal hubungan kata dan konteks serta padanan dalam penerjemahan
		Kompetensi fonologi	Pengucapan yang terdapat dalam rekaman audio oleh penutur asli dapat diulang-ulang dan disesuaikan kecepatan pengucapannya
		Kompetensi ortografi	kata dan kalimat tertulis dalam bahasa Prancis
		Kompetensi ortoepi	Terdapat teks dan audio sehingga dapat digunakan untuk belajar mengucapkan kata atau kalimat dari bentuk tertulis.
2.	Kompetensi sosiolinguistik	Penggunaan dan pilihan kata untuk menyapa, bentuk kesopanan,	
3.	Kompetensi pragmatik	Realisasi fungsi kebahasaan dan tindak tutur	