



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PERANCIS  
UNTUK SMA KELAS XI BERTEMA LA VIE QUOTIDIENNE**

**SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan**

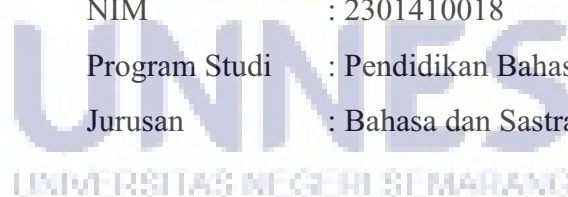
Oleh :

Nama : Ayunda Dhiyani

NIM : 2301410018

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis, S1

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing



**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, 30 Januari 2017

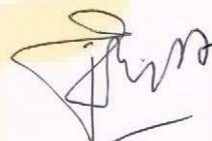
Pembimbing I



Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA

NIP.196508271989012001

Pembimbing II



Tri Eko Agustiningrum, S.pd, M.pd

NIP.198008152003122001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

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

Pada hari : Jum'at

Tanggal : 10 Februari 2017

### Panitia Ujian Skripsi

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

Ketua



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

Sekretaris



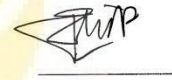
Sri Handayani S.Pd, M.Pd (NIP) 198011282005012001

Penguji I



Tri Eko Agustiningrum S.Pd, M.Pd (NIP) 198008152003122001

Penguji II / Pembimbing II



Dra Diah Vitri Widayanti DEA (NIP) 196508271989012001

Penguji III / Pembimbing I



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



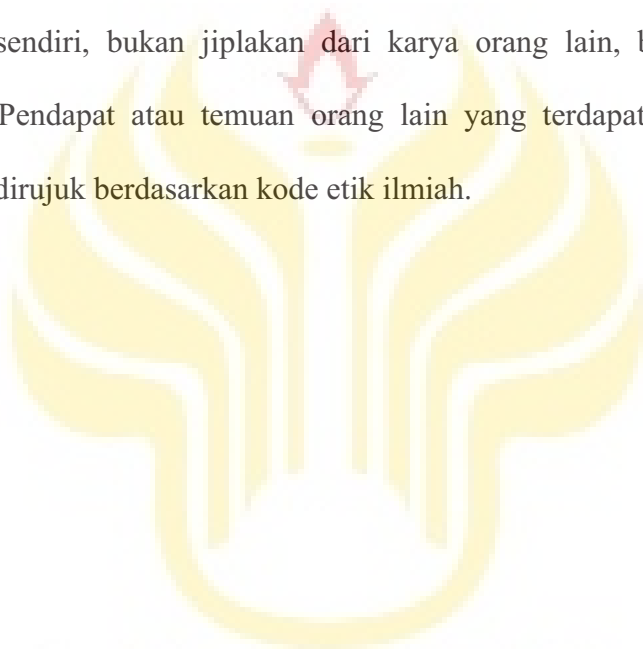
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.hum.

(NIP) 196008031989011001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

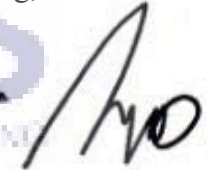
## PERNYATAAN

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.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 10 Februari 2017

  
Ayunda Dhiyani

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

- Banyak orang yang gagal karena tidak pernah memulai, tidak pernah mau mengatasi kesulitan, tidak pernah melangkah, atau tidak pernah bercita- cita. Maka sekarang mulailah bercita- cita, dan mulailah melangkah. (penulis)
- Jika kau tak bisa merencanakan bagaimana masa depanmu, maka pikirkan saja apa yang akan kau lakukan besok. (*Kim Won*)
- *Stop being afraid of what could go wrong and focus on what could go right.*  
(anonymous)
- Dan Kami (Allah) pasti akan mengujimu, hingga nyata dan terbukti mana yang pejuang dan mana yang sabar dari kamu. (Q.S. Muhammad 31)

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

### Persembahan:

Untuk keluargaku, Suamiku,dan Anakku

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis Untuk SMA Kelas XI Bertema “La Vie Quotidienne”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari semua pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

- 1) Prof. Drs. Agus Nuryatin, M. Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
- 2) Dra. Diah Vitri W, DEA selaku dosen pembimbing I yang senantiasa bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi.
- 3) Tri Eko Agustiningrum, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberi saran untuk penulis dalam pembuatan skripsi ini.
- 4) Sri Handayani S.pd, M.Pd . selaku validator dalam pembuatan produk media *adobe flash* ini, yang telah memberi masukan serta arahan agar produk tersebut menjadi lebih baik.
- 5) Orang tua saya Bambang Rahmadi dan Sulistiyani yang tak lelah memberiku dorongan melalui doa dan kasih sayang. Kakakku Tarlotus Yudhanto dan Adikku Thiara Fitriyani yang selalu memberiku motivasi.

- 6) Suamiku Kapt.Kes.dr Muhammad Singgih Nugraha yang tak pernah berhenti mendoakan dan selalu memberiku semangat .
- 7) Anakku Muhammad Dirgha Rahadian yang selalu menjadi alasan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- 8) Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa Prancis yang tak luput memberi semangat dan motivasi.
- 9) Sahabatku Rina novita, Wulan dithar Lutfiani, Septiana Mulyani, Maya maharyani, Nira maulida, Maharani Retno, dan yang selalu mendukung, juga memberiku nasehat. Serta teman-teman Pendidikan Bahasa Prancis 2010 dan adik-adik Pendidikan Bahasa Prancis 2011, dan 2012.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi penelitian ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

**Penulis**



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

Dhiyani, Ayunda. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Untuk SMA Kelas XI bertema La vie Quotidienne*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Diah Vitri W., DEA dan Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** *Adobe flash*, Bahasa Prancis, Berbicara, SMA

Media pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajarkan bahasa Prancis di SMA/MA. Guru haruslah memiliki media tersebut agar siswa tetap termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah menghasilkan media berbicara bahasa Prancis dengan *adobe flash* pada siswa SMA kelas XI. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis salah satunya ialah media interaktif berbasis *adobe flash*. Menurut Seels & Glasgow dalam Arsyad (2002:36), media interaktif tersebut tidak hanya menampilkan gambaran visual atau suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Dengan demikian baik guru maupun siswa dapat menggunakan media ini untuk berlatih berulang-ulang sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2010: 407), terdapat sepuluh langkah yang harus dilakukan, namun penelitian ini hanya menggunakan lima langkah, yaitu merumuskan potensi dan masalah, mengumpulkan data, membuat desain produk, validasi desain produk dan revisi desain.

Hasil dari penelitian ini ialah produk berupa media berbasis *adobe flash* untuk ketrampilan berbicara dengan tema *la vie quotidienne*. Media tersebut mencakup lima indikator kisi-kisi media yang sesuai dengan silabus, yaitu nama (*nom / les membres de famille*), Menjelaskan kesukaan (*Exprimer le gout et préférences*), memberi dan bertanya pendapat (*Donner et demander opinions*), kata kerja pronominal (*verbe pronominal*), profesi (*les profession*). Peneliti membuat 10 judul dialog dalam satu media. Berikut 10 judul dialog tersebut : Réveiller quelqu'un, Prendre le petit déjeuner, Demander la permission pour partir à l'école, Les professions, La description d'une personne, S'excuser, Inviter, Demander la permission aux parents, Demander et donner l'opinion, Demander le prix. Pada tahap akhir, rancangan tersebut dikonsultasikan pada dosen ahli bahasa Prancis untuk mengetahui kekurangannya. Setelah melakukan revisi sesuai saran ahli, rancangan media ini divalidasi oleh ahli dan dapat digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran di dalam kelas. Media ini belum diketahui efektifitasnya. Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ini, untuk ketrampilan berbicara dengan tema *la vie quotidienne* pada siswa SMA kelas XI ini.



# LE DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE

## *ADOBE FLASH POUR ENSEIGNER*

### LA PRODUCTION ORALE DE LA CLASSE ONZE

#### LE THÈME LA VIE QUOTIDIENNE

Ayunda Dhiyani, Dra. Diah Vitri W, DEA, Tri Eko Agutiningrum, S.Pd.,  
M. Pd.

Programme de La Section du Français Langue Étrangère (FLE),  
Département des Langues et des Littératures Étrangères,  
Faculté des Langues et des Arts, Université d'Etat Semarang

#### ABSTRACT

French is one of the foreign languages in high school. Teachers should have their own method in order to keep student motivation to learn French. One of those methods is using a media. The objective of this study was to produce a french speaking media by using adobe flash on high school class of Xi students. This research used a Research and Development (R & D) method. There are ten steps of the research, but, this research used five steps, that are formulating potential and problems, collecting the data, making product design, validating product design and design revision. The result of this research is a media based of adobe flash application for speaking skill with the theme *la vie quotidienne*. The media includes five case indicators media that conforms to the syllabus, which are names (*nom / les membres de famille*), describing favorites (*Exprimer le gout et préférences*), giving and asking opinions (*Donner et demander opinions*), pronominal verbs (*verbe pronominal*), professions (*les profession*). Researchers have made 10 title dialog in the media .Then, in the last step, that media is consulted to French expert to revise. After doing revision according to expert's suggestions, this media is being validated by the expert and can be used by teachers in class. The efectiveness of this media is unknown. Therefore should be there is a further research to know the efectiveness of this media.

**Keywords:** *Adobe flash, La vie qotidienne, media, speaking skill*

## ABSTRACT

Le français est l'une des langues étrangères étudiées par les lycéens. Les professeurs devraient avoir leurs méthodes pour motiver les lycéens à étudier français. Le but de cette recherche est faire le média d'apprentissage pour les lycéens. L'un de ces méthodes est le média. L'utilisation des médias aidera les professeurs pendant l'apprentissage dans la classe. La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). Dans ce type de recherche il y a dix étapes, mais j'ai seulement adapté cinq étapes, dû au temps limité. Ce sont l'analyse de la potentialité et du problème, la collecte des données, la création du produit, la validité du produit, et la révision du produit. Le résultat de cette recherche est un média d'*adobe flash* de la production orale dont le thème la vie quotidienne. 5 matières qui correspondent avec le syllabus, ce sont nom / les membres de famille, Exprimer le goût et préférences, Donner et demander opinions, verbe pronominal, les professions. Ces matières sont divisées dans dix dialogues Ce sont Réveiller quelqu'un, Prendre le petit déjeuner, Demander la permission pour partir à l'école, Les professions, La description d'une personne, S'excuser, Inviter, Demander la permission aux parents, Demander et donner l'opinion, Demander le prix. Le chercheur effectue des consultations pour concevoir des améliorations pour ce média, jusqu'à ce que peut être utilisé comme média à enseigner la production orale avec le thème la vie quotidienne à la classe onze. L'effectivité de ce média est inconnu donc il devrait faire la recherche continuée.

**Les mots clés:** *Adobe flash*, la vie quotidienne, média, production orale



## **I. L'introduction**

Dans l'enseignement du français, il y a quatre compétences fondamentales. Ce sont la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite. Dans la production orale, on doit apprendre la prononciation, la structure, et le vocabulaire. Alors, l'enseignement de la production orale doit avoir assez de temps pour que les étudiants puissent parler bien française.

Le français est l'une des langues étrangères qui est étudiée par les lycéens indonésiens. Il y a encore des difficultés à apprendre le français. L'une de ces difficultés est la production orale. Basé sur mon 'observation à SMA N 8 Semarang, les lycéens ont la difficulté dans la compétence de la production orale. Le professeur enseigne toujours la compétence de compréhension écrite et de compréhension orale. Le professeur donne la raison que le temps d'apprentissage du français n'est pas suffisant. Cela fait les difficultés aux lycéens d'apprendre le français, surtout production orale. Beaucoup de lycéen font des erreurs quand Ils parlent en français, Comme : la prononciation et l'intonation. En plus, il manque du média d'enseignement. C'est pourquoi, je veux faire le media d'apprentissage pour améliorer la compétence de production orale, parce que ce media peut être utiliser aussi aux lycéens à la maison. Ils peuvent s'entraîner à la maison.

Les professeurs utilisent seulement les films du français pour enseigner la production orale. Les professeurs devraient avoir leurs méthodes pour motiver les lycéens à étudier le français. Alors, je propose le média interactif de l'application adobe flash pour aider les lycéens à maîtriser la compétence de la production orale.

Quant à média d'apprentissage, il y a le media audio, le media visuel, et le media audiovisuel. Le particulier de cet article est le média audiovisuel. Miarso (2006 : 3) a dit que « Le media est tout de quelque chose qui peut transmettre le message qui stimuler la pensée, la sensation, l'attention, et la volonté des lycéens pour étudier. Cette opinion ressemble comme l'opinion de Gagne dans Eliyawati (2005) a dit que « le média est des composants dans l'environnement des apprenants qui peuvent stimuler les apprenants pour étudier. » Cela veut dire que le média est important pour stimuler les apprenants. Alors, on peut utiliser les médias pour enseigner des connaissances surtout le français.

Basé sur mon observation. À SMA N 8 Semarang, Il y a le projecteur, l'écran et le haut-parleur. Avec ces instruments, il est possible pour les professeurs à développer une variété du média d'apprentissage, surtout le média pour la compétence de la production orale. En plus, les professeurs ont besoin de la variation du média.

Basé sur l'arrière-fond, j'ai l'intention de faire un média pour aider les lycéens à maîtriser la compétence de la production orale. J'utilise l'application de l'adobe flash avec le thème "la vie quotidienne" parce que, aujourd'hui, le media d'apprentissage pour la compétence de la production orale est très peu. Il y a la recherche de Sa'iroh (2013) dont le produit est Digiphrase. Ce produit est media d'apprentissage qui a un but pour aider aux lycéens à la compétence de la production écrite, Ce media est écrire la phrase correspondent au thème la vie quotidienne mais ces verbes généralement aux activités quotidienne .Comme : se réveiller, se lever, s'habiller, etc. Ce produit n'est pas encore relié à la vie

d'adolescents. C'est la raison qui me pousse à faire un produit avec des thèmes - là. Je vous donne l'exemple quelques situations. Ce sont la relation amicale, amoureuse, et la relation avec votre parent, etc. Les lycéens sont plus être tirés et ils peuvent pratiquer avec des amis dans l'activité quotidienne. Ce media contient le document audio sous forme d'une conversation. L'objectif de cette recherche est de développer le média d'apprentissage Adobe flash pour la compétence de la production orale à la classe onze dont le thème "*la vie quotidienne*".

## **II. La méthode de la recherche**

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). Sugiyono (2010: 407) a expliqué, dans ce type de recherche il y a dix étapes, ils sont (1) l'analyse du potentiel et du problème, (2) la collecte des données, (3) la création du produit, (4) la validité du produit, (5) la révision du produit, (6) l'essai du produit, (7) la révision du produit, (8) l'essai sur terrain, (9) la révision du produit, (10) la production. Considérer le manque du temps de la recherche et le fonds budgétaires, cette recherche adopte seulement cinq étapes jusqu'à la cinquième étape. Ce sont l'analyse du potentiel et du problème, la collecte des données, la création du produit, la validité du produit, et la révision du produit.

## **III. Le résultat**

Cette recherche produit un média d'apprentissage qui utilisant l'application de l'adobe flash pour la compétence de la production orale. Il y a quatre étapes pour le produire, voici l'explication de chaque étape.

### **L'analyse du besoin du média**

Selon l'interview avec les professeurs de français à SMA N 8 Semarang, la compétence de la production orale est enseignée rarement. Le professeur enseigne toujours la compétence de compréhension écrite et de compréhension orale. Le professeur donne la raison que le temps d'apprentissage du français n'est pas suffisant. Cela fait les difficultés aux lycéens d'apprendre le français, surtout production orale. Beaucoup de lycéens font des erreurs quand ils parlent en français, comme : la prononciation et l'intonation. En plus, Les professeurs disent qu'il n'y a pas de média pour la compétence de la production orale. Il manque du média d'enseignement. Pourtant, basé sur l'observation, il a les potentiels, par exemple il a un projecteur, un écran, et un haut-parleur. Ces potentiels peuvent soutenir l'utilisation du média dans la classe. Basé sur l'analyse du potentiel et du problème, je propose le média d'apprentissage utilisant l'application de l'adobe flash pour la compétence de la production orale de français au lycée de la classe onze.

### **La création du dessin**

Dans la production du média *adobe flash* pour la compétence de la production orale, j'ai pris quelques suggestions de professeur de SMA N 8 Semarang . Je fais le thème de la vie quotidienne qui est lié à la vie d'adolescents. J'ajoute un dialogue simple, et des caractères des personnages et audio. En outre, les professeurs ont demandé d'ajouter d'exercices pour mesurer l'objectif d'apprentissage.

Je fais le média d'apprentissage. Ce média est un média interactif qui contient les dialogues, les vocabulaires, et les exercices dont le thème *la vie quotidienne*.

J'ai fait dix dialogues dans ce média. Ce sont Réveiller quelqu'un, Prendre le petit déjeuner, Demander la permission pour partir à l'école, Les professions, La description d'une personne, S'excuser, Inviter, Demander la permission aux parents, Demander et donner l'opinion, Demander le prix. Chaque le thème de dialogues, il y a les vocabulaires et les exercices. Ce média a été complété par des documents audio dans chaque partie. Il y a aussi la procédure de l'exercice de sorte que les professeurs et les lycéens comprennent comment utiliser ce média.

Les dix dialogues de ce média sont :

1) Réveiller quelqu'un

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière de verbe pronominal. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et la deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots français et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en français.

2) Prendre le petit déjeuner

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière du gout et préférences et le repas en français. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et la deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots française et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en français.

3) Demander la permission pour partir à l'école

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière de demander des opinions. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et le deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots français et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en française.

#### 4) Les professions

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière de professions. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et le deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots français et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en française.

#### 5) La description d'une personne

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière de donner opinions sur une personne. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et le deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots française et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en français.

#### 6) S'excuser

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière de demander excuse à une personne. Ils peuvent apprendre la



prononciation de document audio de ce dialogue. Et la deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots française et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en française.

7) Inviter

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière d'accepter et refuser de l'invitation. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et le deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots française et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en français.

8) Demander la permission aux parents

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogues sur le matière de demander des opinions. Ils peuvent apprendre le prononciation de document audio de ce dialogue. Et le deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots français et l'indonesie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir le bon phrase en français.

9) Demander et donner l'opinion

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière de demander et donner des opinions et exprimer le gout et préférences. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et la deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a

quelques mots française et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en français.

#### 10) Demander le prix

Dans cette première partie, les lycéens comprennent le dialogue sur la matière de l'interrogation de combien. Ils peuvent apprendre la prononciation de document audio de ce dialogue. Et la deuxième partie, la partie de vocabulaires. Il y a quelques mots français et l'Indonésie. Dernièrement, Il y a les exercices. Ils doivent arranger les mots désordre pour devenir la bonne phrase en français.

#### **La validation du dessin**

La validation du média a été faite par une spécialiste du français pour évaluer l'accord du média avec les besoins des lycées. Dans cette étape, le validateur a donné les corrections de sorte que ce média sera fixé en fonction de la suggestion du validateur. Le validateur de ce média est professeur de français, Madame Sri Handayani S.pd, M.pd.

Basé sur les résultats de l'évaluation du validateur, il y avait quelques erreurs dans le premier dessin du média d'apprentissage adobe flash pour la compétence de production orale. Le validateur a donné quelques conseils comme références de la révision du dessin du média.

Il y avait des critiques et des suggestions constructives, ce sont:

- (1) L'info de ce media est moins complet.
- (2) Il n'y a pas de manière pour utiliser ce media.
- (3) Il n'y a pas de bouton rentrer en dialogues.
- (4) Ajouter le nom famille aux personnages.
- (5) Les prononciations dans ces dialogues est moins claire.
- (6) Ajouter l'act de parole dans la partie de vocabulaire pour dix dialogues.
- (7) Changer la voix "yes" et "No" devenir "oui" et "Non" dans la partie de l'exercice
- (8) Ajouter l'image des lycées en le dialogue la partie du professions.
- (9) Ajouter le document audio à la partie du vocabulaire.
- (10)Ajouter Le document audio à la partie de l'exercice.

### **La révision du dessin**

Je repaire mon media accorde les suggestions de madame Sri Handayani S.pd, M.pd.

Ce sont :

- (1) J'ajoute l'info de mon media.
- (2) J'ajoute la manière pour utiliser ce media.
- (3) J'ajoute le bouton en chaque dialogue.
- (4) J'ajoute le nom de famille aux les personnages en mon media.
- (5) J'enregistre pour le document audio de la partie des dialogues, des vocabulaires, et des exercices.
- (6) J'ajoute l'act de paroles pour dix dialogues.

- (7) Je change le document audio des exercices de “yes” et “No” devenir “oui” et “Non”
- (8) J’ajoute l’image des lycées au dialogue de profession.
- (9) J’ajoute le document audio à la partie du vocabulaire.
- (10) J’ajoute le document audio à la partie de l’exercice.

La conclusion de cette recherche est je réussi de développer du media de l’adobe flash pour la compétence de la production orale dont le thème *la vie quotidienne*.

#### **IV. Remerciements**

Je remercie à mes parent, mon mari et mon fils qui prient et donnent le support. Ensuite, je remercie à Madame Dra. Diah Vitri W, DEA et à Madame Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd pour ses conseils pendant la recherche de ce mémoire. Je tiens le remerciement également à Madame à Sri Handayani S.pd, M.Pd qui m’a donné beaucoup de conseils pour la perfection du produit. Et aussi, Je remercie à ma meilleure amie Rina novita et mon ami Dwi tanto qui m’aide pour completer le document audio de mon media.

#### **V. Les bibliographies**

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Miarso. 2006. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media.

Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk usia dini*. Jakarta. Depdiknas.

## DAFTAR ISI

SAMPUL JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
SARI .....	viii
ARTIKEL .....	ix
DAFTAR ISI .....	xxi
DAFTAR TABEL .....	xxiii
DAFTAR GAMBAR .....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxv
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Landasan Teoritis .....	7
2.3 Kemampuan berbicara .....	15

2.4	Tema La Vie Quotidienne .....	19
2.5	Gambaran Media .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Pendekatan penelitian .....	22
3.2	Sasaran Penelitian .....	23
3.3	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Analisis Kebutuhan Media Berbicara .....	33
4.2	Pengembangan Produk .....	34
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	52
5.2	Saran .....	53



## DAFTAR TABEL

Tabel kisi – kisi .....	. 25
Tabel Validasi desain.....	. 31



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Ibu membangunkan Anggun .....	36
Gambar 4.2	Keluarga Anggun Sarapan bersama .....	37
Gambar 4.3	Anggun berpamitan dengan ibu .....	38
Gambar 4.4	Guru menanyakan profesi orangtua muridnya .....	39
Gambar 4.5	Nisa menanyakan tentang Doni .....	40
Gambar 4.6	Doni Mengajak Anggun berkenalan .....	41
Gambar 4.7	Doni berbicara dengan Anggun .....	42
Gambar 4.8	Doni berbicara dengan orangtua Anggun .....	43
Gambar 4.9	Doni meminta pendapat pada anggun .....	44
Gambar 4.10	Doni berbicara dengan kasir .....	45
Gambar 4.11	Tata cara penggunaan media .....	42
Gambar 4.12	Isi info media .....	48
Gambar 4.13	Tindak tutur dialog 1 .....	50
Gambar 4.14	Tindak tutur dialog 3 .....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Tabel Kisi – kisi Media Pembelajaran Interaktif untuk Memfasilitasi Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis dengan Tema <i>La Ve Quotidienne</i> .....	57
<b>Lampiran 2</b> Contoh isi media pada dialog .....	59
<b>Lampiran 3</b> Aspek – aspek .....	65
<b>Lampiran 4</b> Surat Keterangan Pembimbing .....	69



## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **11.Latar Belakang**

Bahasa Prancis mulai diajarkan di Indonesia ketika siswa duduk di bangku SMA / SMK dengan mengacu pada kurikulum KTSP ( Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Melalui pembelajaran bahasa Prancis, sekolah dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan melalui bahasa asing.

Tujuan pembelajaran bahasa Prancis di SMA adalah agar pembelajar mampu mengidentifikasi bunyi, ujaran ( kata, frasa atau kalimat ) dalam suatu konteks yang diucapkan atau didengarkan (kurikulum 2006 ). Adapun dalam kurikulum 2013 tercantum tujuan pembelajaran bahasa Prancis adalah pembelajar mampu menganalisis tentang unsur kebahasaan( bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca ) dan struktur sesuai teks terkait berdasarkan teks lisan dan tulis

Dalam mempelajari Bahasa Prancis siswa dituntut untuk menguasai empat standar kompetensi bahasa yaitu, meyimak ( *Compréhension Orale*), membaca ( *Compréhension écrite*), berbicara ( *Production orale*), dan menulis ( *Production écrite*). Dari keempat standar kompetensi tersebut, berbicara merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan dalam kehidupan sehari – hari. Berbicara merupakan aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam

kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan ( (Nurgiyantoro 2001:276 ). Dengan berbicara seseorang berusaha mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Dengan demikian berbicara mempunyai peranan penting dalam komunikasi. Mengingat pentingnya peranan berbicara, maka dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Prancis, pengajaran dalam kompetensi berbicara perlu disajikan sedemikian rupa agar dapat menarik dan dapat merangsang siswa untuk lebih aktif berbicara.

Sesuai hasil observasi wawancara dengan guru bahasa Prancis SMA N 8 Semarang, guru mengalami kendala untuk mengajarkan keterampilan berbicara. Menurut guru, sangat sulit jika mengajarkan keterampilan berbicara pada 30 siswa dalam satu kelas dalam waktu singkat, Alokasi untuk pembelajaran berbicara hanya 2x45 menit per minggu untuk 4 keterampilan berbahasa, jadi untuk porsi keterampilan berbicara masih sedikit padahal diperlukan waktu yang lebih untuk melatih siswa belajar berbicara. Akibatnya, kemampuan berbicara siswa masih kurang, siswa memiliki semangat dan motivasi tinggi untuk belajar bahasa Prancis tetapi mempunyai kendala dengan waktu belajar dan latihan berbicara, serta media untuk belajar berbicara.

Berkaitan dengan media, menurut guru media untuk berbicara masih minim. Guru lebih sering memanfaatkan media film untuk melatih pengucapan. Akan tetapi, dialog yang terdapat difilm terlalu cepat, durasi panjang, dan seringkali tidak berhubungan dengan kehidupan nyata siswa di Indonesia.

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti ingin mengembangkan media untuk keterampilan berbicara yang dapat digunakan guru di kelas dan digunakan siswa untuk berlatih secara mandiri di rumah. Media yang akan dibuat oleh peneliti memuat berbagai dialog dan dilengkapi dengan audio, terlebih lagi berupa file komputer yang mudah sekali untuk dapat di *copy paste*, memungkinkan siswa untuk dapat berlatih secara mandiri dirumah.

Penelitian mengenai pengembangan ini sudah pernah dilakukan tetapi untuk kompetensi menulis dengan tema “*la vie quotidienne*” yang dilakukan oleh Sa’iroh (2013), dengan produk *digiphrase*. Saat ini masih sedikit media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran berbicara. Maka produk ini merupakan media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan berbicara yang mempunyai tujuan melengkapi media dengan tema “*La vie quotidienne*”, dan membantu siswa berlatih berbicara Bahasa Prancis secara mandiri. Materi pembelajaran yang disajikan lebih dekat dengan kehidupan masa remaja saat ini, sehingga siswa dapat mempraktekkan dengan teman sebaya situasi yang sama dengan situasi dalam dialog pada media pembelajaran.

Sebagai contoh terdapat beberapa dialog dari berbagai situasi yang disesuaikan dengan kehidupan remaja saat ini, seperti : dialog meminta izin kepada orang tua untuk pergi ke sekolah, pergi keluar bersama teman, dan dialog dengan teman sebaya untuk mengungkapkan kesukaan.

Produk ini juga dilengkapi dokumen audio sehingga siswa mengetahui pengucapan bahasa Prancis yang benar dan menirukannya. Selain itu terdapat juga evaluasi mandiri. Dengan media ini agar siswa dapat berlatih sendiri di rumah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media berbicara bahasa Prancis dengan adobe flash dengan tema "*La Vie Quotidienne*" pada siswa SMA kelas XI?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah menghasilkan media berbicara bahasa Prancis dengan adobe flash pada siswa SMA kelas XI.

## 1.4 Manfaat Penelitian

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

### 1) Manfaat teoretis

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

### 2) Manfaat praktis

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

### 1)Bagi guru

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

### 2)Bagi siswa

Siswa dapat menggunakan media ini di dalam maupun di luar pembelajaran bahasa Prancis sehingga mereka dapat melakukan pengayaan terhadap materi "*La Vie Quotidienne*" kapan saja.

### 3)Bagi peneliti lain

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

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian pengembangan media berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran bahasa Prancis sudah dilakukan oleh beberapa peleniti. Beberapa hasil penelitian yang relevan untuk dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Sa'iroh (2013), Sari (2013), Rismawati (2014), dan Retno (2016) .

Sa'iroh (2013) mengembangkan media berbasis *adobe flash* dengan nama media "*digiphrase*" untuk keterampilan menulis dengan tema *la vie quotidienne*. Penelitian Sari (2013) menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif lintas budaya untuk kelas X semester 2. Penelitian Rismawati (2014) menghasilkan media interaktif "*devose*" untuk keterampilan menulis dengan tema *la vie scolaire*. Retno(2016) mengembangkan media berbasis *adobe flash* dengan tema *la vie familiale* untuk kemampuan menulis kelas XI. Para peneliti belum ada yang membuat media untuk keterampilan berbicara. Para peneliti lebih sering membuat media untuk kemampuan mendengarkan dan menulis.

## 2.2 Landasan Teoritis

### 2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan ( Sadiman,dkk,2010:6). *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi, sedangkan *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Media mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar mengajar, seperti pendapat Briggs yang dikutip oleh Rusman ( 2011 : 151) bahwa media adalah alat untuk memberi rangsangan bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Hal serupa juga dipaparkan oleh Miarso ( 2006: 3) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Jadi, apabila media – media itu membawa pesan- pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud – maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran ( Arsyad 2011: 4). Serupa dengan pendapat Sukiman (2012:29) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang didapat dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik



sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima, sedangkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan bahan materi yang dapat menarik perhatian siswa dalam pengajaran melalui perantara, dari pengirim ke penerima sehingga mempermudah dalam penyampaian materi. Bahan materi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan variasi media dibuat semenarik sehingga timbul motivasi pada siswa untuk belajar.

### **2.2.2 Manfaat Media**

Kehadiran media dalam sebuah proses pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun bagi para peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Kontribusi media terhadap pembelajaran menurut Kemp dan Dayton yang dikutip Rusman(2011:154) adalah :

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar disemua kelas.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dimanapun diperlukan

7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah kearah positif.

Dengan berbagai manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran akan lebih efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi sesuai dengan tujuan pengajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengembangkan media interaktif yang dikemas dalam bentuk digital dengan memperlihatkan gambar – gambar yang dibuat secara menarik dan dilengkapi dokumen audio dengan lafal yang benar sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara merata disetiap kelas. Selain itu, bentuknya yang digital dan interaktif dapat digunakan siswa untuk berlatih mandiri di rumah.

### **2.2.3 Kriteria Media**

Membuat media sebaiknya tidak dilakukan secara sembarangan melainkan harus didasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria, tolak ukur, atau standar adalah sesuatu ukuran yang digunakan sebagai patokan atau batas minimal untuk memilih atau mengevaluasi sesuatu ( Warsito, 2002 :50 ). Serupa dengan pendapat Gerlach & Ely yang dikutip dalam Sihkabuden, 2005: 46 mengemukakan bahwa, media tidak dapat langsung digunakan begitu saja oleh pengajar karena diperlukan suatu prosedur dalam proses pemilihannya. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pada akhirnya, pemanfaatan dan

penggunaan media dapat menunjang efektifitas, efisiensi dan daya tarik dalam pembelajaran.

Kriteria evaluasi media adalah aturan tentang bagaimana menentukan peringkat – peringkat kondisi sesuatu atau rentangan – rentangan nilai agar data yang diperoleh dapat dipahami oleh orang lain( Warsito, 2002 : 50). Dalam evaluasi media, kita dapat melihat peringkat kemampuan dari para siswa. Warsito menambahkan bahwa kriteria pemilihan media harus memperhatikan tujuan dan isi materi sebagai berikut : (a) Kesesuaian media dengan tujuan atau kompetensi, (b) Kesesuaian media dengan jenis pengetahuan, (c) Kesesuaian media dengan sasaran, (d) Ketersediaan atau kemudahan untuk memperolehnya. (e) Biaya, (f) Kemampuan media, (g) Karakteristik media yang bersangkutan, (h) Waktu, (i) Mutu teknis.

Media pembelajaran sebaiknya memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu menarik siswa untuk belajar. Berikut ini adalah kriteria pembuatan media dari segi tampilan menurut Warsito, yaitu *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *usefull* (bermanfaat), *legimate* (sah,masuk akal), *structure* ( terstruktur).

Beberapa teori kriteria media akan diacu untuk mendesain produk dalam pembuatan media ini. Kriteria tersebut dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu **dari segi tampilan, tujuan, dan materi.**

#### 2.2.4 Jenis Media

Menurut Djaramah dan Zain ( 2010:124) media dibagi mejadi 3 jenis yaitu:

##### **1)Media Auditif**

Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti radio, *cassette recorder*, pringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dlam pendengaran.

##### **2) Media Visual**

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar, atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau lukisan dan cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bis, dan film kartun.

##### **3)Media Audiovisual**

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, Media ini dibagi lagi dalam 2 jenis lagi yaitu :

- a. Media audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara dan video *cassette*.
- b. Media audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan masuk dalam kategori media audiovisual dengan Adobe flash yang berisi gambar –gambar serta dilengkapi dokumen audio dengan lafal yang benar yang mampu merangsang dan membantu siswa berlatih berbicara bahasa Prancis.

### **2.2.5 Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai media modern audio visual berupa kaset tape, VCD, maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika media interaktif dibutuhkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah media dengan bantuan komputer yang dikemas dalam suatu aplikasi yang mungkin siswa dapat melihat gambar – gambar dan mendengarkan dokumen audio dengan lafal yang benar dan terdapat pertanyaan sehingga siswa dapat menjawab secara langsung dan hasilnya pun dapat diketahui secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad dalam Sadiman (2012 : 47) yang mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu

multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Menurut Lavie dan Lentz dalam Sadiman,dkk. (2012 : 38) media interaktif mempunyai empat fungsi, yaitu; fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visualisasi yang ditampilkan.
- 2) Fungsi afektif yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat antusiasme peserta didik ketika belajar.
- 3) Fungsi kognitif yaitu media interaktif terlihat dari kelancaran pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu media interaktif berfungsi untuk membantu peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan karena dapat ditayangkan/diputar berulang-ulang.

Dalam penelitian ini, fungsi media pembelajaran yang ditujukan mencakup keempat fungsi tersebut. Fungsi atensi bertujuan untuk menarik visualisasi siswa dengan tampilan yang menarik, fungsi afektif diharapkan menarik siswa untuk mempelajari suatu materi, fungsi kognitif dengan menggunakan tampilan yang

menarik untuk menyampaikan pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik , dan fungsi kompensatoris yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Prancis yang disajikan secara interaktif. Sehingga siswa dapat mengulang dokumen audio secara berkali - kali.

### **2.2.6 Adobe Flash**

Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berisi gambar animasi, grafik, teks, suara, dan lain sebagainya adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional.( Palalupudan cholik 2014)

*Adobe Flash* merupakan program animasi 2D berbasis vektor yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi, misalnya animasi kartun, web, *movie*, presentasi, *company profile* , *e- card*, dan bahkan gamepun bisa dibuat dalam program flash ini. *Adobe flash* ( dahulu bernama Macromedia Flah) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe systems.

*Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action script* yang muncul pertama kalinya pada Flash. Kelebihan program aplikasi *Adobe Flash*, yaitu :

- a. Merupakan teknologi animasi *web* yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- b. Ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik.

- c. Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- d. Dapat membuat *website*, *cd- interaktif*, animasi *web*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di *web*, presentasi interaksi, permainan, aplikasi *web*, *handphone*
- e. Dapat ditampilkan di berbagai media seperti *Web*, *CD- ROM*, *VCD*, *DVD*, Televisi, *Handphone*, dan PDA.
- f. Adanya *Actionscript* yang dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil file. Karena adanya *actionscript* ini juga *flash* dapat untuk membuat game karena *script* dapat menyimpan variabel dan nilai, melakukan perhitungan dan sebagainya yang berguna dalam game. Selain itu, *Flash* adalah program berbasis vektor.

Peneliti merancang media menggunakan Adobe flash yang didalamnya berisikan

gambar gambar orang yang sedang melakukan dialog percakapan dan terdapat tulisan percakapan yang dilengkapi dokumen audio.

## 2.3 Kemampuan Berbicara

### 2.3.1 Pengertian berbicara

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Mula – mula manusia belajar menyimak kemudian berbicara ( Tarigan 2008:1). Berdasarkan bunyi – bunyi ( bahasa) yang didengar itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. *Programmed'études en \_I (-Document de mise*



*ouvre page 67* mengungkapkan bahwa "*la langue est le véhicule de la communication et l'outil d'apprentissage*" Bahasa adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi dan alat pembelajaran, maka untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosa kata yang bersangkutan (Nurgiyantoro 2001:76). Dalam kegiatan berbicara diperlukan penguasaan terhadap lambang bunyi baik untuk keperluan menyampaikan maupun menerima gagasan.

Kegiatan berbicara merupakan kegiatan menghasilkan bahasa dan mengkomunikasikan ide dan pikiran secara lisan. Unsur bahasa dan pikiran merupakan dua unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam kemampuan berbicara. Untuk dapat berbicara dengan baik, harus dikuasai secara aktif struktur dan kosa kata bahasa yang bersangkutan yang akan digunakan sebagai wadah untuk menampung pemikiran yang akan dikemukakan, selain sistem bunyi bahasa tersebut (Nurgiyantoro 2001 :168). Kegiatan produktif berbicara itu dipergunakan secara lisan dan pada umumnya merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa, menyampaikan gagasan – gagasan kepada lawan pembicara dan pada waktu yang hampir bersamaan menerima gagasan yang disampaikan lawan pembicara tersebut sehingga dalam berbicara terjadi komunikasi timbal balik. Menurut Tarigan (2007:16), tujuan berbicara secara umum antara lain melaporkan (*to inform*), menghibur (*to entertain*), dan meyakinkan (*to persuade*). Tarigan (2007:15) menambahkan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Perancis, tujuan berbicara lebih tertuju pada melaporkan informasi (monolog) dan berkomunikasi (dialog).

Informasi yang dilaporkan dapat berupa pikiran, gagasan, dan perasaan pembicara. Motley (dalam Morissan, 2013:8) berpendapat bahwa komunikasi hanya terjadi jika pesan/informasi itu sengaja diarahkan pada orang lain dan diterima oleh orang yang dimaksud.

Komunikasi akan berlangsung dengan baik bila tidak disertai dengan rasa cemas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Morissan (2013:134) yang menyebutkan bahwa jika Anda merasa cemas, maka Anda akan merasa *nerveous* yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan gugup, khawatir, dan takut, sehingga menghindari komunikasi, begitu sebaliknya. Purwati, *et.al* (2012:82) mengungkapkan bahwa tidak jarang siswa merasa cemas untuk mengungkapkan pikirannya secara lisan, baik pada saat diskusi kelompok, bertanya kepada guru, maupun ketika harus berbicara di depan kelas saat mempresentasikan tugas. Kecemasan ini juga biasanya muncul pada pembelajar bahasa asing ketika mengungkapkan apa yang ada di pikirannya menggunakan bahasa asing, dalam hal ini adalah bahasa Perancis. Mereka takut terjadi kesalahan gramatikal dan pengucapan. Teori kecemasan belajar bahasa asing menambahkan bahwa rasa cemas siswa cenderung lebih besar ketika berbicara daripada ketika mereka menulis. Ketika berbicara, siswa langsung berhadapan dengan lawan bicara sehingga rasa cemas mereka lebih besar. Untuk mengikis ketakutan tersebut, dapat dilakukan dengan latihan. Dewey (dalam Tarigan, 2007:20) menyebutkan istilah *you learn to do by doing* yang berarti kamu belajar melakukan dengan melakukan. Bila hal ini dikaitkan dengan berbicara maka seseorang dapat belajar

berbicara dengan latihan berbicara, baik monolog maupun dialog (Tarigan, 2007:20).

(Oliviera, 2010 :10) mengungkapkan dalam skripsinya yang berjudul *LeDifficultés des élèves à communiquer en francais à l'oral* bahwa *“Il faut donc multiplier les activités en faisant en sorte que les apprenants aient plus de contacts avec la langue étrangère et qu'ils s'intéressent à ces activités afin de les motiver à prendre la parole et créer le besoin de parler et de s'exprimer”*. Seharusnya kegiatan dilakukan berulang kali sehingga siswa akan mempunyai hubungan lebih terhadap bahasa asing dan tertarik pada aktivitas – aktivitas tersebut yang pada akhirnya menumbuhkan motivasi dalam berbicara dan menciptakan kebutuhan berbicara serta mengungkapkannya. Berlatih berulang - ulang merupakan cara agar mampu menguasai keterampilan berbicara bahasa Asing dengan baik. Disamping itu guru memiliki peranan penting dalam ketercapaian kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Prancis seperti dikutip dalam *Programmed'études en \_I (-Document de mise ouvre page 67* bahwa *“l'enseignant doit créer une atmosphère sécurisante où l'élève est encouragé à prendre des risques, où il sait que faire des erreurs est une étape naturelle dans la démarche d'apprentissage.”* Seorang pengajar harus menciptakan suasana yang nyaman sehingga siswa mempunyai keberanian dalam mengambil resiko bahwa melakukan kesalahan adalah tahap alami dalam jalannya pembelajaran. (Berawal dari seorang pengajar yang mampu membuat siswa tidak takut melakukan kesalahan dalam berbicara bahasa Prancis akan membuat siswa bersemangat untuk terus berlatih berbicara bahasa Prancis.

Keterampilan berbahasa dapat diperoleh melalui jalan praktik dan latihan. Jalan praktik dan latihan tersebut dapat melalui media pembelajaran audiovisual yang dilengkapi dengan dokumen audio yang benar untuk berlatih berbicara khususnya bahasa Asing.

#### 2.4 Tema *La Vie quotidienne*

Berdasarkan kurikulum KTSP, ruang lingkup materi pembelajaran bahasa Prancis pada kelas XI yaitu : Identitas diri, Kehidupan sekolah, Kehidupan keluarga , dan kehidupan sehari – hari, namun peneliti membatasi ruang lingkup materi media dalam penelitian ini adalah topik Kehidupan sehari – hari (*La Vie Quotidienne*). Materi pembelajaran dengan tema “*la Vie Quotidienne*” diajarkan pada siswa SMA kelas XI pada semester dua. Standar Kompetensi berbicara di SMA untuk tema “*La Vie Quotidienne*” yaitu mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Sehari-hari (*la vie quotidienne*). Sedangkan Kompetensi Dasar berbicara di SMA terbagi menjadi 2 bagian yaitu pertama menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun. Kedua melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun dan tepat

Materi pembelajaran yang tercakup dalam tema “*La Vie quotidienne*” di antaranya adalah struktur kalimat dalam kala futur, kata kerja *acheter, parler, manger, diner, prendre, etc.*, kata kerja pronominal seperti *se réveiller, se lever,*

*s'habiller, etc.*, kata depan(*préposition*) *près de, à coté de, sur, sous, devant, derrière, dans, etc.*, kata sandang(*l'article partitif*): *du, de la, des*, kata sifat : *l'adjectif possessif (votre, notre, vos, nos, leur, leurs)* dan *l'adjectif qualificatif (beau, belle, petit, mince, etc.)*, struktur kalimat negatif dan beberapa kosa kata seperti *les membres de famille (grand-père, grand-mère, père, mère, sœur, oncle, tante, cousin, cousine, etc.)*, *les repas, les vêtements*. Adapun kegiatan dalam tema “*la Vie Quotidienne*” sebagai berikut : *donner des informations sur une personne* (memberi informasi tentang seseorang), *demander* (bertanya), *exprimer ses préférences* (menyatakan kesukaan), *parler de son travail* (berbicara tentang pekerjaan), *parler de ses activités* (berbicara tentang kegiatan sehari – hari).

## 2.5 Gambaran Media

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* bertema “*La vie quotidienne*” untuk kemampuan berbicara sederhana bahasa Prancis untuk siswa SMA kelas XI. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dibuat oleh peneliti bertujuan untuk membantu siswa dalam pelafalan sederhana bahasa Prancis. Dalam media ini terdapat berbagai dialog , setiap dialog didalamnya terdapat kosa kata, serta latihan sederhana.

Kelebihan media ini ialah lebih mudah untuk digunakan, karena akhir-akhir ini siswa SMA lebih terbiasa belajar menggunakan media komputer. Sehingga media berbasis *Adobe Flash* ini dapat membantu siswa untuk berlatih menulis kalimat sederhana khususnya untuk tema “*la vie quotidienne*”. Selain itu, media

ini dapat digunakan untuk berlatih secara berulang hingga siswa akan lebih terbiasa untuk mengetahui pelafalan kalimat sederhana dalam bahasa Prancis.

Kelemahan dari media ini yakni media ini belum mencakup semua aspek dalam keterampilan berbicara. Media ini hanya berupa alat untuk berlatih bagi siswa untuk mengasah keterampilan menulis khususnya untuk tema "*la vie quotidienne*". Oleh karena itu siswa tidak dapat menggunakan media ini untuk berlatih keterampilan berbicara dengan tema lain.



## PENUTUP

### 5.1 SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash sebagai media berbicara bahasa Prancis SMA kelas XI semester satu dilakukan dengan:

- (1) melakukan wawancara guru SMAN 8 Semarang untuk mengetahui potensi dan masalah yakni diajarkan keterampilan berbicara tetapi belum ada media untuk berlatih mandiri.
- (2) Mengumpulkan data dengan cara melakukan studi literatur tentang teori-teori yang terkait dengan media *adobe flash* serta data mengenai SK dan KD dari silabus bahasa Prancis.
- (3) Membuat desain media berdasarkan silabus dengan mempertimbangkan saran dari responden. . Media yang dihasilkan terdiri dari dialog, kosa kata dan ungkapan, dan evaluasi yang dikelompokkan dalam 10 dialog dengan materi meliputi : *Reveiller quelqu'un, Prendre le petit déjeuner, Demander la permission pour partir à l'école, Les professions, La description d'une personne, S'excuser, Inviter, Demander la permission aux parents, Demander et donner l'opinion, Demander le prix.*
- (4) Validasi media oleh dosen ahli bahasa Perancis.
- (5) Merevisi media berdasarkan saran ahli hingga diperoleh produk final yang layak diujicobakan di lapangan

## 5.2 SARAN

Meskipun media ini telah divalidasi oleh dosen ahli bahasa Prancis, tetapi efektivitas media tersebut belum diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif bertema *la vie quotidienne* untuk ketrampilan berbicara pada siswa SMA kelas XI ini.





## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Miarso. 2006. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media.
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk usia dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Kemp,JE & Dayton,D.K. 1985 *Planning and Producing Instructional Media*.Cambridge.Harper& Row publisher.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Warsito. 2002. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Bandung: Rineka Cipta
- Djamarah & Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurgiyantoro. 1994. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: PT BPFE
- Tarigan. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Oliviera, 2010. *LeDifficultés des élèves à communiquer en francais à l'oral*. Diakses dari <http://portaldocohecimento.gov.cv/bitstream/10961/2078/1/memoire.pdf> ).

*Programmed'études en \_I (-Document de mise ouvre page 67. Diakses dari [http://www.edu.gov.mb.ca/m12/frpub/ped/fl2/dmo\\_7e/docs/po.pdf](http://www.edu.gov.mb.ca/m12/frpub/ped/fl2/dmo_7e/docs/po.pdf)).*

Sukmadinata. 2008. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya

