



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI  
SEBAGAI LATIHAN PENDUKUNG DALAM MATA  
KULIAH *CORRECTION PHONÉTIQUE ET*  
*PRONONCIATION* MELALUI *WONDERSHARE QUIZ*  
*CREATOR*

Bahasa dan Sastra Asing  
**UNNES**  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**2019**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri sebagai Latihan Pendukung dalam Mata kuliah “*Correction Phonétique et Pronunciation* melalui *Wondershare Quiz Creator*” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Pembimbing I



Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA.  
NIP.196508271989012001

Semarang, 19 Desember 2018

Pembimbing II



Neli Purwani S.Pd., M.A.  
NIP.198201312005012001

**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 : Jumat

tanggal : 28 Desember 2018

Panitia Ujian Skripsi :

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum Ketua	NIP 196408041991021001
Retno Purnama Irawati S.S., M.A. Sekretaris	NIP 197807252005012002
Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd. Penguji I	NIP 198008152003122001
Neli Purwani S.Pd., M.A. Penguji II/ Pembimbing II	NIP 198201312005012001
Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. Penguji III/ Pembimbing I	NIP 196508271989012001





### **PERNYATAAN KEASLIAN**

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

Semarang, 19 Desember 2018

Yang membuat pernyataan



Nuriati Fransiska  
2301414041

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “ Bersemaangatlah untuk mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi kalian dan mintalah pertolongan kepada Allah”.* (HR.Muslim)

*“Tiga hal kecil yang bisa membuatmu bahagia adalah jika kamu memiliki harapan maka harus diimbangi dengan kerja keras dan persiapan untuk situasi terburuk, jangan membandingkan kehidupanmu dengan orang lain, dan jangan pernah ikut campur dengan urusan orang lain “* (penulis)

*“Belajar itu kebutuhan, bukan kewajiban ”.* (penulis)



Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Mama, Papa, dan adik-adikku Yoga, Febi

dan Ridho

Almamater

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan akan ke hadirat Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri sebagai Latihan Pendukung dalam Mata Kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* Melalui Wondershare Quiz Creator.**

Penulis menyadari bahwa skripsi ini terselesaikan berkat dukungan dan bimbingan dari semua pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang mengesahkan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Dra. Diah Vitri W. DEA, dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahannya hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Neli Purwani., S.Pd. M.A, dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahannya hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Tri Eko Agustingrum., S.Pd, M.Pd, selaku penguji I dan validator yang telah memberikan arahan dan saran-saran dalam perbaikan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, yang telah memberikan

ilmu yang berguna kepada penulis.

7. Kedua orang tuaku, yang selalu berdoa dan memberi semangat dalam mendapatkan keberkahan di setiap hari penulis.
8. Adik-adikku tersayang Yoga, Febi, Ridho, yang senantiasa memberikan semangat dan kasih untuk penulis.
9. Teman-teman dari keluarga SomaNic, yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
10. VDMI scholarship, yang telah memberikan dukungan baik secara materi dan *soft skill* kepada penulis
11. Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2017 dan 2018 yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Teman-teman Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2014, 2013, 2012 yang telah mendoakan untuk kelancaran penelitian.
13. Teman-teman PPL dan KKN yang telah mendukung dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini  
Saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan untuk melengkapi penelitian ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca

Semarang, 3 Desember 2018

## SARI

Fransiska, Nuriati. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri sebagai Latihan Pendukung dalam Mata Kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* melalui *Wondershare Quiz Creator*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dra. Diah Vitri W., DEA, Pembimbing II : Neli Purwani., S.Pd, M.Pd.

Kata kunci : belajar mandiri, *correction phonétique et prononciation*, media pembelajaran.

Perguruan tinggi di Indonesia menerapkan sistem kredit semester (SKS) yang artinya mahasiswa harus melaksanakan kegiatan belajar mandiri kurang lebih satu jam setiap minggu untuk setiap mata kuliah. Dalam memfasilitasi mahasiswa untuk kegiatan belajar mandiri, dosen memberikan tugas individual. Dari hasil wawancara dengan salah satu dosen bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang diketahui bahwa terdapat beberapa kesulitan dalam penerapan belajar mandiri terutama dalam hal pengawasan dan pemeriksaan tugas mandiri dikarenakan dosen membutuhkan waktu dalam melakukan koreksi. Hal ini membuat mahasiswa tidak dapat mengetahui secara langsung hasil latihan yang dilakukan dalam kegiatan belajar mandiri.

Salah satu mata kuliah yang membutuhkan kegiatan belajar mandiri yaitu *Correction Phonétique et Pronunciation*. Mata kuliah ini membutuhkan banyak latihan mandiri terutama untuk pembelajaran pemula karena fonem bahasa Prancis berbeda dengan bahasa Indonesia. Namun, belum adanya media pembelajaran mandiri yang dapat memberikan hasil tes secara langsung merupakan salah satu masalah dalam pembelajaran mandiri.

Penelitian ini menggunakan *metode research and development*. Menurut Sugiyono (2017:30) terdapat sepuluh langkah penelitian yang harus dilakukan, namun peneliti hanya menggunakan tujuh langkah yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai latihan pendukung dalam kegiatan belajar mandiri untuk mata kuliah *Correction Phonétique et Pronunciation* melalui *Wondershare Quiz Creator* yang terbagi dalam 7 folder. Folder ini berisi 4 folder latihan dan 3 folder tes. Latihan-latihan yang terdapat dalam media mengacu pada RPS mata kuliah *Correction Phonétique et Pronunciation*. Hasil dari uji coba produk menunjukkan bahwa media ini dalam kategori “sangat baik” untuk uji coba materi dan kategori “baik” untuk uji coba komponen media.

# **THE DEVELOPMENT OF SELF-LEARNING MEDIA AS AN EXERCISE FOR PHONETIC AND PRONUNCIATION CORRECTION COURSE USING WONDERSHARE QUIZ CREATOR**

Nuriati Fransiska, Diah Vitri Widayanti, Neli Purwani

Programme d'étude de la Pédagogie du Français, Département des Langues et des Littératures Etrangères, Faculté des Langues et des Arts, Université d'État de Semarang

Mél : [fransiskamegabasri@gmail.com](mailto:fransiskamegabasri@gmail.com)

[diahvitri@mail.unnes.ac.id](mailto:diahvitri@mail.unnes.ac.id)

[neliwafa@gmail.com](mailto:neliwafa@gmail.com)

## ***ABSTRACT***

The Indonesian higher education applies the semester credit system where the students must do self-learning for about 1 hour per week for each course. To facilitate the students to do the self-learning, the teacher gives the individual tasks. Based on the interview with the French teacher in UNNES, there are some difficulties to apply autonomous learning especially to correct and control the tasks of the students. Thus, students cannot know their skills directly because the teacher needs time to correct tasks. Phonetic and pronunciation correction is a course that teaches French phonetics. The course gives the students the obligation to do the self-learning because French phonemes are different than Indonesian. They need a lot of exercises. However, the absence of a self-learning media that can show the results directly is a problem in autonomous learning activity. This research used a research and development method. According to Sugiyono (2017:30), there are ten steps of this research, but this research only use seven steps, these are analyzing potential and problems, collecting the data, making the product design, validation design, design revision, try out the product, product revision. The result of this research is a self-learning media for the Phonetic Correction and Pronunciation course which is divided into 7 files. The files contains of exercises. The exercises refer to RPS Phonetic Correction and Pronunciation. The results of the product test describe that the media is in the "excellent" category for the material and has a "good" category for media component.

**Keywords: learning media, self-learning, phonetic and pronunciation correction.**

## **LE DÉVELOPPEMENT DU MEDIA D'APPRENTISSAGE AUTONOME POUR SUPPORTER LE COURS DE LA CORRECTION PHONÉTIQUE ET PRONONCIATION EN UTILISANT WONDERSHARE QUIZ CREATOR**

### **RÉSUMÉ**

Les études supérieures à indonésiennes appliquent le système de crédit semestriel ou les étudiants doivent faire le travail autonome environ 1 heure par semaines pour chaque cours. Pour faciliter les étudiants de faire les autos-apprentissage, le professeur donne des tâches individuelles. Basé sur l'entretien avec le professeur du français, il y a quelques difficultés pour appliquer l'apprentissage autonome surtout pour corriger et contrôler les tâches des étudiants. Ainsi, les étudiants ne peuvent pas savoir leur compétence directement parce que le professeur a besoin de temps pour corriger les tâches. Le cours de la Correction Phonétique et Prononciation est un cours sur les connaissances de la phonétique française. Dans ce cours, les étudiants sont obligés de faire le travail autonome parce que les phonèmes français sont différents que celui la langue indonésienne. Alors, ils ont besoin beaucoup d'exercices. Toutefois, l'absence d'un média d'apprentissage autonome qui peut montrer les résultats des tests directement est un problème dans l'activité de travail autonome. La méthode utilisée dans cette recherche est *research and development (R&D)*. Selon Sugiyono (2017 :30) il y a dix étapes, mais j'ai suivi seulement sept étapes. Ce sont l'analyse de la potentialité et du problème, la collection de donnée, la conception, la validation de produit, la révision, l'essai de produit, et la révision. Le résultat de cette recherche est un media d'apprentissage autonome sous la forme des exercices pour le cours de la Correction Phonétique et Prononciation qui se divise en 7 dossiers. Les exercices se réfèrent au *RPS* de la Correction Phonétique et Prononciation. Les résultats de l'essai du produit montrent que le média est dans la catégorie "excellent" pour les matériels et dans la catégorie "bien" pour la composable de média

**Mots-clés : apprentissage autonome, la correction phonétique et prononciation, média d'apprentissage**

## A. L'INTRODUCTION

L'autonomie vient d'un mot grecque "autonomia" ou "autonomos", cela veut dire qui détermine lui-même à loi "nomos" à laquelle il obéit. Dans le contexte de l'apprentissage, selon Cuq (2002 :31) l'apprentissage autonome désigne soit, de manière restrictive, un apprentissage indépendant, mené hors de la présence d'une enseignant, et dans lequel la marge de manoeuvre de l'apprenant est généralement limitée à la possibilité de gérer dans le temps (l'enseignement qu'il s'administre lui-même, soit plus largement, un apprentissage pris en charge par l'apprenant". Le travail autonome selon la définition donnée par Wicaksono (2016 :430) est l'apprentissage actif encouragé par les intentions et les motivations de la maîtrise d'une compétence pour résoudre un problème en utilisant les connaissances qui ont déjà possédé. D'un point de vue pédagogique, il est nécessaire d'appliquer les autos-apprentissages surtout dans l'apprentissage de la langue.

Les études supérieures Indonésiennes appliquent le système du crédit semestriel (SKS). Un crédit semestriel contient de 50 minutes pour l'activité face à face, 50 minutes pour les tâches structurelles, et 60 minutes pour le travail autonome. Cela dit qu'à part de la séance dans la classe, les étudiants doivent faire le travail autonome environ 1 heure par semaine pour chaque cours.

L'apprentissage autonome est important surtout pour les cours de la Correction Phonétique et Prononciation puisque les phonèmes français sont différents

que celui de la langue indonésienne. Mutiarsih, dahyani, & Rakhmat (2009) a dit qu'il y a quelques phonèmes français qui n'existent pas dans les phonèmes indonésiens. Ce sont [v], [z] - [s], [u] - [y], et [œ] - [ø]. La compétence atteinte des étudiants est d'avoir la responsabilité sur son travail dans son domaine d'une façon autonome. Ce cours donne la connaissance et la pratique de la phonétique et de la prononciation française aux étudiants afin de savoir appliquer dans la communication orale et écrite. Il est nécessaire d'appliquer le travail autonome parce qu'il est exigé au système de SKS (crédit semestriel). Et alors, le professeur a besoin d'un média qui peut contrôler les auto-apprentissages.

Pour faciliter les étudiants à faire l'auto-apprentissage, le professeur donne des tâches sous forme des exercices individuels. Selon l'entretien avec le professeur du français à l'Universitas Negeri Semarang, il y a quelques difficultés pour appliquer les autos-apprentissages, ce sont pour corriger et contrôler les travaux des étudiants, parce qu'il faut du temps pour la correction. Ainsi, les étudiants ne peuvent pas savoir leurs compétences directement. Ils ne peuvent pas non plus faire une auto-évaluation pour entraîner les matériels qu'ils n'ont pas encore maîtrisés.

En ce moment, les nouvelles technologies contribuent à faciliter la prise en charge individuelle dans le domaine éducatif. *Wondershare Quiz Creator* est l'un des logiciels qui aide facilement les enseignants de créer le test. L'application de ce média est très familière. Il est aussi facile à utiliser. Ce logiciel n'a pas besoin de compétence de la langue de programmation. J.M Fuentes, Garcia, & F.Ayuga (2014)

a fait la recherche d'analyse comparative sur quelque logiciel pour l'apprentissage d'évaluation. L'un des logiciels est *Wondershare Quiz Creator*. Cette recherche décrit que ce logiciel permet aux utilisateurs de créer le test avec des images, des vidéos, *text to speech, voice over*, et des documents sonores. *Wondershare Quiz Creator* donne des résultats détaillés aux utilisateurs ou les apprenants de connaître leur capacité qu'ils pourraient améliorer leur compétences. Le type des questions disponibles dans cette application sont la réponse ouverte courte, le test d'appariement, les choix multiples, les réponses multiples, et l'essai. Le test crée peut être publié sous forme de *flash, microsoft word, ou excel*. Ainsi, les étudiants peuvent faire le test en mode déconnecté. Cette application pourrait attirer la motivation des étudiants pour travailler, parce que la disposition de ce logiciel est intéressante et modifiable. Les atouts de *Wondershare Quiz Creator* permettent aux étudiants à accéder leur note directement et donner facilité au professeur de contrôler le travail autonome des étudiants.

Avant d'aborder la méthodologie, il est important de parler les recherches précédentes. Les recherches précédentes relatives au sujet de la phonétique et l'application *Wondershare Quiz Creator* sont décrites comme suit. La première recherche est le perfectionnement du module d'apprentissage de l'audition prononciation (Fibriasari & Irwandy:2016) qui a fait le perfectionnement du module sur la phonétique. Le résultat de cette recherche est le perfectionnement d'un module sur l'audition prononciation sous la forme de livret et l'application du programme

numérique de *Praat*. La deuxième recherche est la recherche de Retnomurti & Octavita (2017) qui élabore le programme de table phonétique anglaise sous la forme de site. Cette recherche produit la programme de table phonétique sous la forme de site qui est utilisée comme le module pour le cours de *Pronunciation Practice*. La troisième recherche est le développement du média d'apprentissage pour la compétence de la compréhension écrite d'allemand aux lycéens à SMA Negeri 1 Dampit (Rohma:2012). Elle élabore un média d'apprentissage pour la compréhension écrite en utilisant l'application de *Wondershare Quiz Creator*. Dans la première recherche, elle reformule le module pour le cours de l'audition Prononciation sous la forme de livret. La deuxième recherche produit un média sur la phonétique anglaise dans un site. La troisième recherche produit un media d'apprentissage numérique en utilisant *Wondershare Quiz Creator* pour la compréhension écrite en allemande.

Cette recherche développe un média d'apprentissage sur la phonétique française pour l'apprentissage autonome dans le cours de la Correction Phonétique et Prononciation en utilisant *Wondershare Quiz Creator*. Ce produit permet aux étudiants de s'exercer à déterminer la précision des sons de l'alphabet, des voyelles, des syllabes, des consonnes, et lire la transcription phonétique en utilisant les documents d'audios. L'objectif majeur de cet article est de décrire le développement du média de l'apprentissage autonome en utilisant *Wondershare Quiz Creator* référant au plan d'apprentissage du semestre pour le cours de la Correction Phonétique et Prononciation.

## **B. LA MÉTHODE DE LA RECHERCHE**

La méthode utilisée dans cette recherche est la recherche et développement.

D'après Sugiyono (2017:35), cette recherche se compose de dix étapes, ce sont 1) l'analyse de la potentialité et du problème, 2) la collecte des données, 3) la conception, 4) la validation de la conception, 5) la révision, 6) l'essai du produit, 7) la révision du produit, 8) l'essai sur terrain, 9) la révision du produit, 10 ) la production.

Mais, j'ai seulement suivi 7 étapes, dû à la limite du temps. Ce sont l'analyse de la potentialité et du problème, la collecte des données, la conception, la validation de la conception, la révision, l'essai du produit, et la révision du produit. Les données utilisées dans cette recherche sont les résultats d'analyses des besoins de professeur et des étudiants et le matériel téléchargé et la références des livres. Les répondants dans cette recherche sont les étudiants qui ont pris le cours de Correction Phonétique et Prononciation et l'enseignant du cours de la Correction Phonétique et Prononciation.

Dans l'essai de produit au public limité, j'ai utilisé le critère au-dessous :

L'intervalle	Les critères
21-25	Excellent
16-20	Bien
11-15	Plus que suffisant
5-10	Suffisant

---

## C. RÉSULTAT ET DISCUSSION

### 1. L'analyse de la potentialité et du problème

Les activités de travail autonome qui est noté au crédit semestriel donnent l’obligation aux étudiants de faire le travail autonome. En ce moment, le professeur ne peut pas donner le résultat directement parce que le professeur a besoin de temps pour les corriger. Basé sur l’observation, les étudiants ont l’ordinateur, alors c’est possible à développer un média numérique. Ainsi, les résultats de l’enquête montrent que les étudiants et le professeur s’intéressent au développement d’un média d’auto-apprentissage qui offre les exercices phonétique en utilisant *Wondershare Quiz Creator*.

Le problème de cette recherche est l’absence du media d’apprentissage autonome en type des exercices dans le cours de Correction Phonétique et Prononciation, et les étudiants peuvent savoir les résultats des exercices directement. En raison de cela, j’ai essayé de faire la recherche pour résoudre le problème. C’est de développer le media d’apprentissage autonome pour le cours de la Correction Phonétique et Prononciation en utilisant d’application de Wondershare Quiz Creator.

### 2. La collecte de données

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Les méthodes de recueillir des données sont la méthode documentation et la méthode d’enquête. Cette étape a pour but de trouver la potentialité et le problème que je vais utiliser pour prendre la décision sur le produit. La technique de documentation est utilisé pour classer les exercices approprié au plan d’apprentissage

pour le cours de Correction Phonétique et Prononciation. Les ressources des exercices sont les références des livres. La méthode de l'enquête a l'objective pour analyser les besoin des étudiants et le professeur. J'ai distribué l'enquête à 36 étudiants et l'enseignant de Correction Phonétique et Prononciation.

Ce sont les résultats de l'enquête de professeur :

1. Le média utilisé dans le cours de la Correction Phonétique et Prononciation sont le *handout* et le document d'audio. Le professeur donne les tâches aux étudiants sous la forme de document d'audio au début du cours.
2. L'exercice sur l'internet est assez difficile à être appliqué. Le professeur a de la difficulté de trouver le média d'exercices de la phonétique pour le travail autonome.
3. Le professeur s'intéresse au média d'auto-apprentissage qui offre les exercices phonétique en utilisant *Wondershare Quiz Creator*.
4. Les étudiants n'ont pas encore maîtrisé les matériels de la phonétique comme distinguer les sons des phonèmes ou la prononciation de certains phonèmes.
5. Le professeur a besoin de média qui offre les résultats directement.
6. Le professeur demande le type de questions sous la forme de choix multiples avec 3 – 4 options, le test de réponse ouverte courte, le test d'association, et le test de vrai ou faux.
7. Sur le produit, le professeur espère que le média peut aider les étudiants de faire le travail autonome et donner le résultat (*feed-back*) aux étudiants directement.

Ci-dessous sont le résultat de l'enquête des étudiants :

1. Les répondants mentionnent que les médias utilisés dans le cours sont le *handout* sous la forme PDF. Ils utilisent aussi les média comme audio, vidéo, et internet.
2. Les étudiants à de la difficulté de trouver le média qui contient d'exercices de la phonétique.
3. Il y a 35 étudiants qui sont d'accord sur le développement du média d'auto-apprentissage pour le cours de la Correction Phonétique et Prononciation en utilisant *Wondershare Quiz Creator*.
4. La majorité des répondants ont de la difficulté pour distinguer les sons ou les phonèmes parce que les phonèmes français sont différents que l'indonésien. Ils ont aussi difficulté à lire la transcription phonétique. C'est nécessaire aux étudiants d'apprendre l'alphabet phonétique d'abord avant de lire bien la transcription phonétique.
5. Les matériels qui n'ont pas encore maîtrisé sont l'intonation, le rythme, l'accent, la syllabe et les consonnes.
6. Les étudiants demandent le media qui est complète par le document sonore, l'accès pour le *feed-back*, et n'utilise pas la connexion d'internet.
7. Il y a quelques types choisis pour les questions. Ce sont les choix multiples avec 3 options, le test de réponse ouverte courte, le vrai ou faux, et le test d'association.

8. Les étudiants espèrent que ce média pourrait leur aider à faire l'auto-apprentissage.

### **3. La Conception de Produit**

Le produit est un média d'apprentissage numérique qui a été désigné pour l'activité de travail autonome dans le cours de la Correction Phonétique et Prononciation. Ce média est complété par des documents sonores et des images. Le média se divise en 7 dossiers qui contiennent de quatre exercices et trois épreuves. Les exercices se réfèrent au plan du semestre (RPS) le cours de la Correction Phonétique et Prononciation. En référant de RPS, j'ai fait le dessin de la matière. L'exemple sur le dessin de la matière est expliqué dans le tableau ci-dessous :

<b>Les compétences attendues</b>	<b>Nombre de question</b>		
Les apprenants peuvent savoir, distinguer les sons, et lire la transcription phonétique de l'alphabet phonétique, l'alphabet graphique, et les chiffres.	Alphabets graphiques	Sensibilisation auditive	20
	Alphabets phonétiques	Transcription	20
	Chiffres et nombres		20

Les matériel dans ce média sont l'alphabet (graphique et phonétique), les chiffres, le rythme, l'intonation, liaison et enchainement, les consonnes (constrictive, liquide, occlusive), semi-consonne, les voyelles (ouverte, fermée, nasale), et semi-voyelle. J'ai fait le produit en classant les types des exercices qui approprie au matériel. Selon Muzar et Bourdages (1998 :54), le type d'exercices de la phonétique

se divise en quelque variante. Ce sont sensibilisation aux faits phonétiques (sensibilisation auditive et représentation visuelle), discrimination auditive, intégration corporelle, et association de la structure phonique à la représentation individuelle visuelle. Pour le dessin de logiciel, j'ai utilisé l'application de *Wondershare Quiz Creator*. Ce logiciel contient de 5 pages. Ce sont la page d'entrée, la page d'introduction, la page des questions, la page de *feed-back*, et la page de résultat. L'explication détaillée sur le dessin de logiciel est au-dessous :

### 1. La page d'entrée

The screenshot shows the 'Entry Page' of a software application. At the top, it says 'Test 2' and 'Entry Page'. In the center is a large orange icon of a human ear. Below the ear are three input fields: 'E-mail: \*', 'First Name: \*', and 'Last Name: \*'. Each field has a small red asterisk indicating it is required. At the bottom is a grey 'Continue' button. The background is a light blue with a faint green gradient and several white sound wave icons.

Ce page demande aux étudiants de donner l'identité comme l'adresse courriel, prénom et nom. Les étudiants sont obligatoires de remplir cette page pour aller à la page suivante.

## 2. La page d'introduction



La page d'introduction contient de but des exercices, le score complet, total des questions, en passant taux, et en passant score. Dans cette page, le but d'exercices est approprié au RPS de la Correction Phonétique et Prononciation. La notation dans ce média se réfère à la notation à l' UNNES.

## 3. La page des questions

La page des questions offre des questions en quelques formes. Il y a 4 formes des questions. Ce sont choix multiple, réponses multiples, la question d'association, et la question de réponse ouverte courte.

### a. La question de choix multiple

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dans la page de choix multiple, les étudiants doivent choisir en cliquant l'un des quelques options.

The screenshot shows a digital interface for a listening test. At the top, it says "Test 1" and "26 of 30 \ Multiple Choice \ 1". Below that is a recording player with a play button, a progress bar at 00:05, and a volume icon. The main text asks, "Il y a combien de prénoms mentionnés dans l'enregistrement ?" (How many first names are mentioned in the recording?). Three options are listed with radio buttons: "4 hommes", "3 hommes", and "2 hommes". The background features a stylized illustration of a human ear with sound waves.

b. La question de réponses multiples

L'autre forme de question est la question de réponses multiples. Les étudiants peuvent choisir en cliquant plus de 1 option.

The screenshot shows a digital interface for a listening test. At the top, it says "Test 1" and "Question 4 of 30 \ Multiple Response \ 4". Below that is a recording player with a play button, a progress bar at 00:30, and a volume icon. The main text lists various descriptive words for cities: "Villes", "Villes laborieuses, villes paresseuses", "Villes désertées, villes délaissées", "Villes discrètes, villes secrètes", "Villes rugissantes, assourdisantes", "Villes endormies, villes assoupies", "Villes poussiéreuses, villes lumineuses", and "Villes aimées ou détestées". Below the list is the name "M. L. Chalon". A sidebar on the left shows three checkboxes: "ville laborieuses" (unchecked), "ville délaissées" (checked with a blue checkmark), and "villes endormies" (unchecked). The background features a stylized illustration of a human ear with sound waves.

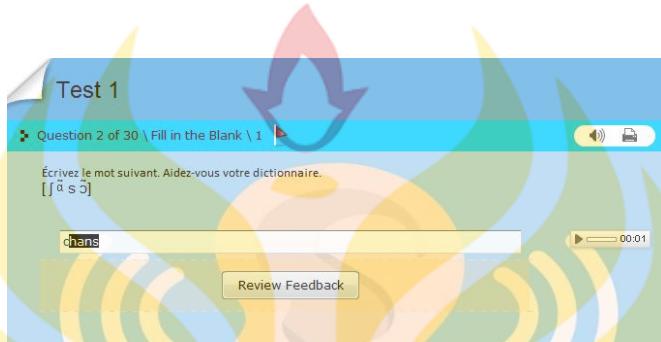
c. La question d'association

The screenshot shows a digital interface for a matching exercise. At the top, it says "Question 1 of 1 \ Matching \ 1". Below that is a recording player with a play button, a progress bar at 00:00, and a volume icon. The main text asks, "Assosiez la phrase avec le nombre de syllabe correctement." (Associate the sentence with the correct number of syllables). There are three pairs of boxes:

Phrase	Nombre de syllabes
Ça ne va pas	5 syllabes
Ce n'est pas facile	3 syllabes
Dans une pièce, une table	4 syllabes

Sur la question d'association, les étudiants doivent associer les options réponses avec les instructions correctes.

d. La question de réponse ouverte courte



Pour la question de réponse ouverte courte, les étudiants peuvent répondre les questions en écrivant la réponse à la colonne fournis. Les étudiants doivent bien écrire tels que l'accent, l'espacement pour avoir la réponse correcte. Les étudiants doivent cliquer le bouton "soumettre" pour aller à la question suivante.

4. La page de *feed-back*

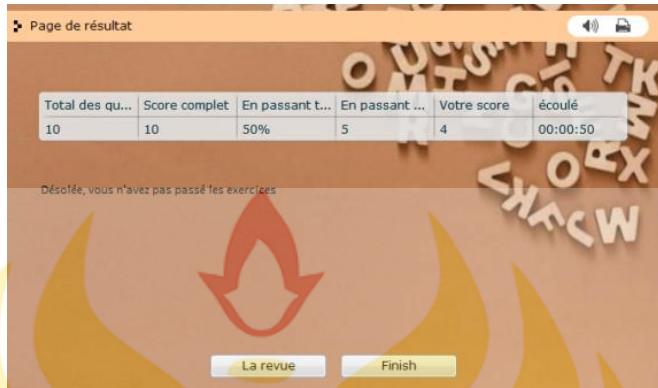
Après avoir répondu la question, les étudiants ont le renforcement. Si les étudiants peuvent répondre correctement la question, ils regardent l'émoticon bravo, en revanche le mot désolée qui est complétée par l'explication de la réponse apparaît quand la réponse est fausse. Le bouton "OK" a la fonction pour aller à la page suivante.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## 5. La page de résultat

La page de résultat montre le score des étudiants. Cette page apparaît quand les étudiants ont fini toutes les questions. S'ils ont réussi à passer les exercices, il y a la phrase " Félicitation, vous avez passé les exercices, mais si les étudiants n'avez pas passé, il y a la phrase " Désolée, vous n'avez pas passé les exercices ". Il y a deux boutons dans cette page. Ce sont le bouton finir et la revue. Les étudiants peuvent cliquer le bouton finir pour quitter le média, et le bouton la revue pour regarder les réponses incorrectes.



#### 4. La validation du dessin

Dans cette étape, la validation a été faite par une spécialiste du français. Le validateur du média est Tri Eko Agustiningrum S.Pd., M.Pd. Basé sur le résultat d'évaluation du validateur, il y a quelques conseils donnés pour que ce média puisse meilleur qu'avant. Voilà les conseils du validateur :

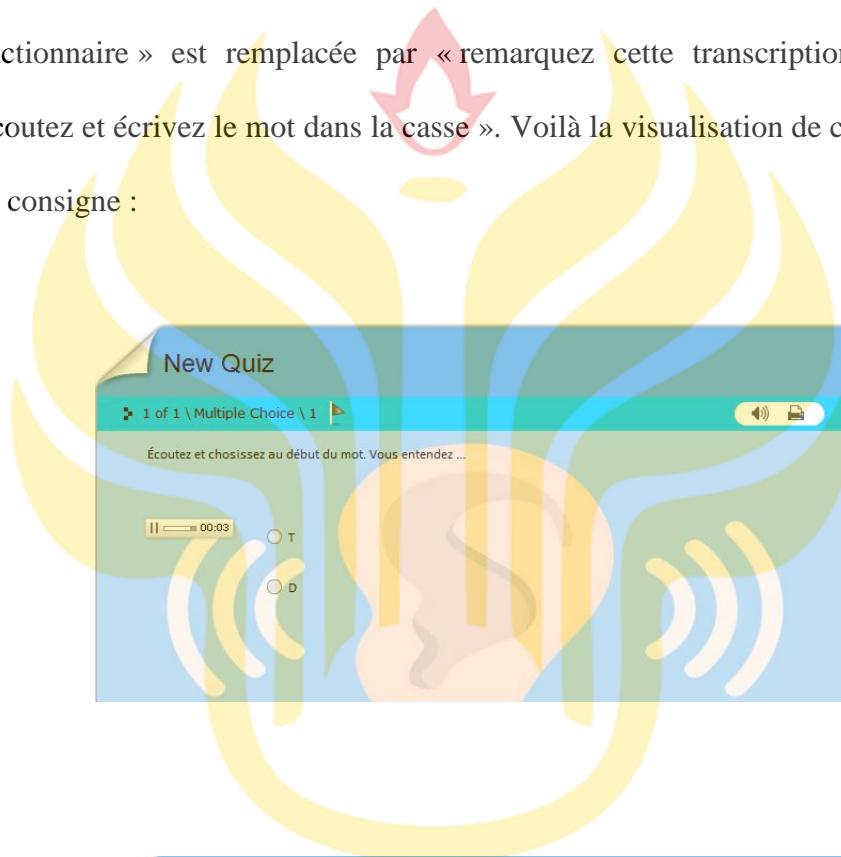
1. Les dossiers du test 1 et 2 et l'exercice 4 sont vides.
2. La consigne pour le matériel de l'alphabet graphique " au début " devient « le début »
3. La consigne "aidez-vous votre dictionnaire " n'est pas claire.
4. L'addition des matériels du média dans le guide d'utilisation
5. L'addition des images sur les symboles phonétiques dans le média

#### 6. La révision de produit

Toutes les suggestions du validateur ont été faites. Les suggestions d'expert sont comme suit.

## 1) Révision de consigne

L'expert a proposé de changer la consigne. Le changement de la consigne est que le mot « au début » est remplacée par « le début » et la phrase « aidez-vous le dictionnaire » est remplacée par « remarquez cette transcription phonétique, écoutez et écrivez le mot dans la casse ». Voilà la visualisation de changement de la consigne :





## 2) Révision de la guide d'utilisation

L'expert a proposé d'ajouter l'information de la matière dans le guide d'utilisation. L'exemple d'utilisation est ci-dessous :

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## Materi dalam media

Dalam media ini, terdapat empat buah folder latihan dan tiga folder test.

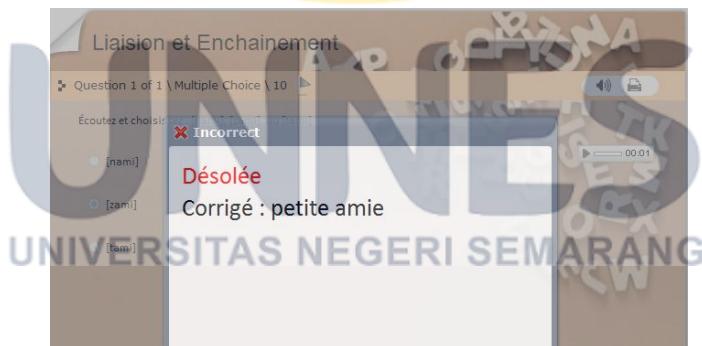
Adapun materi dan indikator yang terdapat dalam media ini akan dijelaskan sebagai berikut :

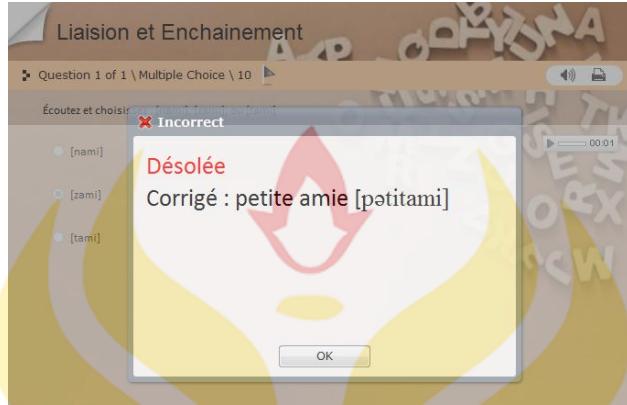
1. Folder 1 : berisi latihan mengenai materi *les alphabets et les chiffres*. Adapun indikator dari latihan ini yaitu dapat membedakan bunyi maupun fonem dan membaca transkripsi fonetik.
2. Folder2 : berisi latihan mengenai materi *syllabe* yang terdiri atas *rythme, accent, intonation, liaison et enchainement*. Latihan ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam menentukan suku kata dan ketepatan penggunaan intonasi.

### 3) L'addition des images (les symboles phonétiques).

Dans la carte de validation, le validateur suggère d'ajouter les images dans le média. Les additions sont dans les fichiers de liaison et enchainement et les fichiers de rythme et l'accent.

Voilà l'exemple de révision :





## 7. L'essai de produit au public limité

L'essai de produit a été fait à l'UNNES le 2 novembre 2018. Il y a 5 répondants. Ils sont les étudiants qui ont pris le cours de la Correction Phonétique et Prononciation. Il y a deux parties que les répondants doivent donner les suggestions sur le produit. Ce sont l'aspect du matériel et l'aspect des composants média. C'est le résultat de l'essai de produit pour l'aspect du matériel :

Les critères d'évaluation	Score des répondants	
L'adéquation du type des questions	25	23
La clarté de guide d'utilisation	25	21
L'adéquation entre les audios et des matériaux	25	25
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>92</b>

Basé sur le tableau, les critères de ce média ont le score environ 21-25. Cela veut dire que l'aspect du matériel dans ce média est dans la catégorie « excellent ».

Voilà le résultat de l'essai de produit pour l'aspect des composants média :

	Score de l'enquête	Score des répondants
La sélection des couleurs pour <i>lay-out</i>		
L'avantage du média pour le cours de Correction Phonétique et Prononciation	24	
<b>Total</b>		<b>128</b>

Basé sur les résultats dans le tableau, les critères pour l'aspect de dessin du logiciel ont le score environ 21-25. On peut conclure que le média est dans la catégorie « excellent » sauf les critères d'images, la police pour la consigne, et des menus qui sont dans la catégorie « bien » en ayant score environ 19-20. Les répondants suggèrent à changer la police et l'addition des images dans le média.

## 8. La révision de produit

Dans cette étape, j'ai fait la révision au média que les répondants ont suggéré puisque le média soit mieux. J'ai fait la révision pour la partie de police. J'ai changé la mesure de font de 10 à 12.

Voilà le produit final après la révision :



### Conclusion

Le résultat de cette recherche est un média d'apprentissage autonome pour l'enseignement de la Correction Phonétique et Prononciation en utilisant *Wondershare Quiz Creator*. Le média est fait selon l'analyse de besoin des étudiants et le professeur. Ce produit se divise en 7 dossiers et être complété par des images, et des sons. Basé sur le résultat de l'essai de produit, le média est dans la catégorie excellent pour les matériels et dans le catégorie "bien" pour la composante de média.

### Remerciement

Je tiens à remercier ma famille qui prie toujours pour moi, tous mes collègues, mes proches amis qui m'ont encouragé toujours à la réalisation de ce mémoire.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## Bibliographies

- Champagne-Muzar, C., & S.Bourdages, J. (1998). *Le point sur la phonétique*. Paris: CLE International.
- Cuq, J. P. (1992). *Dictionnaire de Didactique du Français*. Paris: CLE International.
- Fibriasari, H., & Irwandy. (2016). Perfectionnement Du Module D'Apprentissage De L'Audition Prononciation. *Conférence Internationale sur le Français* (pp. 199-207). Bandung: UPI Press.
- J.M Fuentes, A. I., Garcia, A. R., & F.Ayuga. (2014). Computer-Based Tools For The Assesment of Learning Processes in Higher education : A Comparative Analysis . *Prosiding INTED 2014* (p. 15). Valencia: Spain.
- Mutiarsih, Y., Dahyani, D., & Rakhmat, S. (2009). Pengembangan Model Artikulatotis untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA dan SMK di Kota dan Kabupaten Bandung. *Jurnal Penelitian Vol 9 No.1*, 1-14.
- Retnomurti, A. B., & Octavita, R. A. (2017). Pengembangan PROTATIK (program Tabel Fonetik) Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Pronunciation Practice. *Jurnal Bahasa dan Seni Tahun 45 No 2*, 132-142.
- Rohma, N. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XII IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal DIE WERKE Vol.1, No.1*, 1-10.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan : Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, A. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawacana



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan kuis <i>software Wondershare Quiz Creator</i> .....	17
Gambar 4.1 Tampilan awal produk .....	58
Gambar 4.2 Halaman pengantar produk .....	59
Gambar 4.3 Tampilan soal tipe pilihan ganda .....	60
Gambar 4.4 Tampilan soal tipe <i>multiples responses</i> .....	61
Gambar 4.5 Tampilan soal tipe menjodohkan .....	61
Gambar 4.6 Tampilan soal tipe pengisian kata .....	62
Gambar 4.7 Tampilan halaman umpan balik untuk jawaban benar .....	62
Gambar 4.8 Tampilan halaman umpan balik untuk jawaban salah .....	63
Gambar 4.9 Tampilan halaman hasil .....	63
Gambar 4.10 Tampilan materi <i>l'alphabet et les chiffres</i> .....	64
Gambar 4.11 Tampilan materi <i>les syllabes</i> .....	65
Gambar 4.12 Tampilan materi <i>les consonnes</i> .....	65
Gambar 4.13 Tampilan materi <i>les voyelles</i> .....	66
Gambar 4.14 Tampilan folder tes .....	67
Gambar 4.15 Tampilan awal kalimat perintah <i>l'alphabet graphique</i> .....	69
Gambar 4.16 Tampilan akhir kalimat perintah <i>l'alphabet graphique</i> .....	69
Gambar 4.17 Tampilan awal kalimat perintah <i>transcription phonétique</i> .....	70
Gambar 4.18 Tampilan akhir kalimat perintah <i>transcription phonétique</i> .....	70
Gambar 4.19 Tampilan <i>font</i> sebelum revisi produk .....	76

Gambar 4.20 Tampilan *font* setelah revisi produk ..... 76

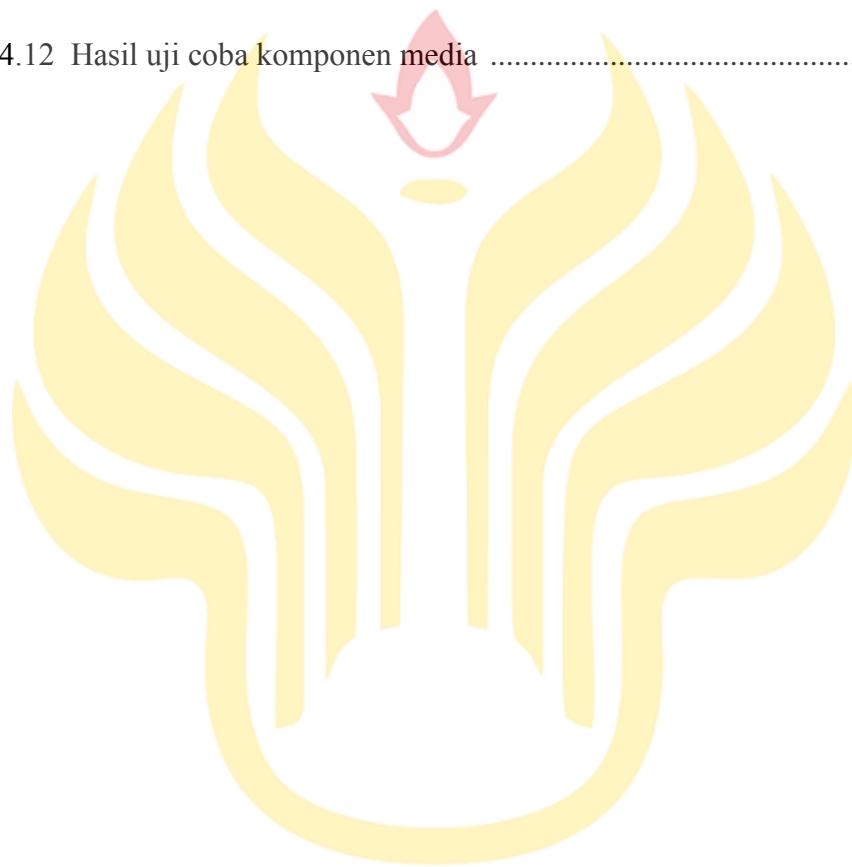
Diagram 4.1 Presentase hasil uji coba produk ..... 76



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alfabet grafis .....	22
Tabel 2.2 Lambang fonetik Prancis <i>API</i> .....	23
Tabel 2.3 Jenis vokal dalam bahasa Prancis .....	24
Tabel 2.4 Contoh tes <i>comparaison choix-binaire</i> .....	25
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan untuk mahasiswa .....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan untuk dosen .....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi media pembelajaran mandiri .....	46
Tabel 4.1 Hasil angket kebutuhan mengenai ada tidaknya kesulitan dalam menemukan media pembelajaran mandiri.....	53
Tabel 4.2 Hasil angket kebutuhan mengenai media pembelajaran mandiri untuk mata kuliah <i>Correction Phonétique et Pronunciation.</i> .....	53
Tabel 4.3 Hasil angket kebutuhan kesulitan yang dialami responden .....	54
Tabel 4.4 Hasil angket kebutuhan mengenai materi yang dianggap sulit oleh responden .....	54
Tabel 4.5 Hasil angket kebutuhan mengenai kriteria media oleh responden	55
Tabel 4.6 Hasil angket kebutuhan mengenai jenis soal .....	55
Tabel 4.7 Hasil angket kebutuhan mengenai jumlah butir jawaban pada soal pilihan ganda .....	56
Tabel 4.8 Hasil angket kebutuhan mengenai harapan responden mengenai pengembangan media .....	56

Tabel 4.9 Hasil uji coba materi .....	71
Tabel 4.10 Kriteria penilaian skala likert .....	72
Tabel 4.11 Kriteria Produk .....	73
Tabel 4.12 Hasil uji coba komponen media .....	73



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **DAFTAR BAGAN**

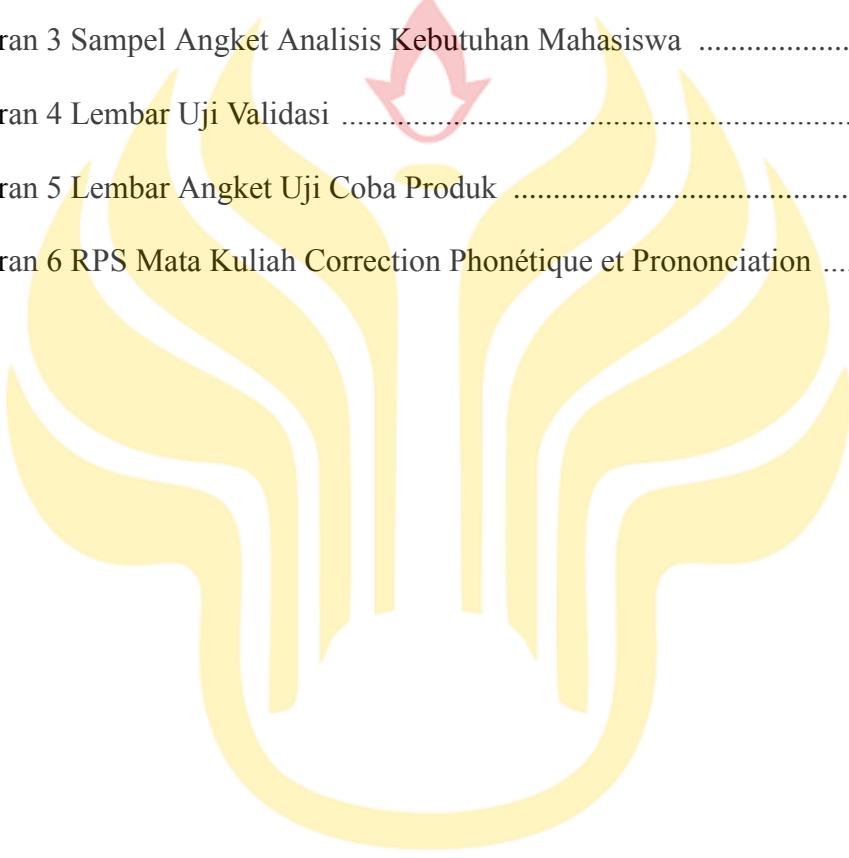
Bagan 3.1 Langkah-langkah metode *Research and Development*

41



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing .....	84
Lampiran 2 Angket Analisis Kebutuhan Dosen .....	85
Lampiran 3 Sampel Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa .....	90
Lampiran 4 Lembar Uji Validasi .....	95
Lampiran 5 Lembar Angket Uji Coba Produk .....	101
Lampiran 6 RPS Mata Kuliah Correction Phonétique et Prononciation .....	103



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>SARI</b> .....	viii
<b>ARTICLE</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xxxiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xxxv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xxxvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxxvii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xxxix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA dan LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6

## 2.2 Landasan Teori

2.2.1 Belajar Mandiri .....	9
2.2.2 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.2.4 Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	14
2.2.5 Aplikasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	16
2.2.6 Pengertian dan Bidang Kajian Fonetik .....	17
2.2.7 Pembelajaran Fonetik dalam FLE .....	20
2.2.8 Bunyi-bunyi Dalam Bahasa Prancis .....	21
2.2.8.1 Alfabet .....	22
2.2.8.2 Vokal .....	23
2.2.8.3 Konsonan .....	24
2.2.8.4 Bunyi Suprasegmental .....	26
2.2.9 Tipe-tipe Latihan Fonetik .....	34

## BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian .....	40
3.2 Sasaran Penelitian .....	40
3.3 Sumber Data .....	41
3.4 Langkah-langkah Penelitian .....	41
3.4.1 Potensi dan Masalah .....	43
3.4.2 Studi Literatur dan Informasi .....	44

3.4.3 Desain Produk .....	46
3.4.4 Validasi Desain .....	48
3.4.5 Revisi Desain .....	48
3.4.6 Uji Coba Produk .....	48
3.4.7 Revisi Produk .....	49

## **BAB 4 HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Mahasiswa dan Dosen .....	50
4.2 Pengembangan Produk .....	58
4.2.1 Tampilan Media .....	59
4.2.1.1 Halaman Awal Produk .....	59
4.2.1.2 Halaman Pengantar .....	60
4.2.1.3 Halaman Soal .....	61
4.2.1.4 Halaman Umpan Balik .....	63
4.2.1.5 Halaman Hasil .....	64
4.3 Isi Materi dalam Media .....	65
4.4 Validasi Desain Produk .....	68
4.5 Revisi Desain .....	69
4.6 Uji Coba Produk .....	74
4.7 Revisi Produk .....	78

## **BAB 5 PENUTUP**

5.1 Simpulan .....	80
--------------------	----

5.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Setiap individu memiliki cara belajar masing-masing. Salah satu cara yang digunakan individu dalam belajar yaitu melaksanakan kegiatan belajar mandiri. Dalam konteks pembelajaran bahasa, mandiri merupakan kapasitas seseorang untuk bertanggung jawab terhadap pembelajarannya. Menurut Cuq (2002:31) belajar mandiri dalam arti sempit dapat diartikan sebagai pembelajaran di luar kehadiran guru. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajar mengelola sendiri waktu belajarnya. Dalam sudut pandang pedagogik, belajar mandiri sangat dibutuhkan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Saat ini, kegiatan belajar mandiri sudah diterapkan pada jenjang perguruan tinggi yang telah dijadwalkan dalam satuan kredit semester (SKS) sebanyak 1 jam per sks untuk setiap mata kuliah.

Pembelajaran mandiri sangat penting khususnya dalam pembelajaran Bahasa asing. Kurikulum program studi Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Negeri Semarang salah satunya memuat mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation*. Kompetensi yang diharapkan dalam mata kuliah ini yaitu mahasiswa diharapkan memiliki tanggung jawab tugasnya dalam pembelajaran mandiri serta memahami konsep dan teori linguistik agar dapat mengaplikasikan pembelajaran bahasa Prancis baik dalam bidang umum maupun khusus. Mahasiswa juga diharapkan dapat memiliki pengetahuan mengenai aturan fonetik dan pengucapan

bahasa Prancis serta mengaplikasikannya dalam komunikasi lisan dan tertulis. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang memerlukan kegiatan belajar mandiri. Mahasiswa membutuhkan banyak latihan mengenai pengetahuan fonetik karena fonetik bahasa Prancis dan Indonesia berbeda. Perbedaan tersebut terletak dari beberapa fonem Prancis yang tidak dimiliki oleh fonem Indonesia seperti bunyi vokal [y], [œ], [ø], dan bunyi konsonan yang pelafalannya berbeda dari bahasa Indonesia yaitu [v], [R], [ʒ], [z], dan [ʃ].

Perbedaan fonem-fonem tersebut sering menimbulkan kesalahan-kesalahan bagi pembelajar bahasa Indonesia. Dalam penelitian Destiyani (2012) diketahui bahwa kemampuan responden dalam melafalkan fonem konsonan bahasa Prancis yang tidak terdapat dalam konsonan bahasa Indonesia terdapat pada kategori lebih dari cukup dengan nilai rerata 69,41. Adapun nilai terendah sebesar 35,4. Kesalahan-kesalahan yang terjadi diantaranya pelafalan fonem [R] (di awal dan ditengah kata), fonem [z] di tengah kata, dan fonem [s] yang diapit oleh dua vokal dan berada di akhir kata. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pembelajar harus lebih intensif dalam mempelajari pengetahuan fonetik dari bahasa target. Oleh karena itu, mata kuliah ini membutuhkan banyak kegiatan belajar mandiri untuk melatih mahasiswa agar terbiasa untuk menggunakan fonem dari bahasa target agar dapat menghindari kesalahan-kesalahan dalam penerapan aturan bahasa Prancis.

Dalam memfasilitasi kegiatan belajar mandiri, pengajar memberikan tugas berupa latihan soal. Namun, ada beberapa kekurangan yang mengakibatkan kegiatan

belajar mandiri berjalan kurang efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu dosen Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang diketahui bahwa kendala dalam kegiatan belajar mandiri disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kesulitan dosen untuk memeriksa atau memantau tugas yang dilakukan mahasiswa. Dalam hal ini, balikan yang diberikan oleh dosen berupa nilai tugas, tidak dapat secara langsung diberikan karena dosen membutuhkan waktu untuk melakukan koreksi. Faktor lain berkaitan dengan pengawasan adalah dosen tidak dapat memantau kemandirian mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mandiri dikarenakan kegiatan tersebut dilakukan di luar jadwal perkuliahan. Oleh karena itu, dosen membutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam kegiatan belajar mandiri sekaligus pemantauan yang efektif.

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Saat ini, banyak *software* yang menawarkan kemudahan bagi para pengajar dalam membuat soal latihan mandiri. Salah satu software yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Wondershare Quiz Creator*. *Wondershare Quiz Creator* merupakan aplikasi yang memungkinkan pembuatan soal, tes atau kuis. Aplikasi ini mudah untuk digunakan karena tidak menggunakan bahasa program yang sulit. Bentuk soal yang terdapat dalam aplikasi tersebut juga bervariasi antara lain mencocokkan, benar/salah, pilihan ganda, dan isian singkat. Proses penilaian juga membantu pengajar karena dilakukan secara komputerisasi sehingga siswa dapat langsung mengetahui nilai yang diperoleh.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran sebagai latihan pendukung dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* melalui *Wondershare Quiz Creator*. Produk yang akan dikembangkan memiliki beberapa fungsi antara lain untuk melatih mahasiswa dalam menentukan ketepatan menentukan fonem baik melalui audio maupun transkripsi fonetik dan dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk melakukan evaluasi diri dengan fasilitas umpan balik secara langsung. Pembelajaran melalui materi ini dapat melatih mahasiswa dalam membedakan fonem, karena seseorang akan membuat persepsi yang salah terhadap suatu kata apabila ia tidak dapat mendengar dengan baik. Media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan latihan pendukung untuk mahasiswa dalam kegiatan belajar mandiri terutama untuk cakupan materi fonetik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mandiri dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* ?
2. Bagaimana wujud pengembangan media pembelajaran mandiri sebagai latihan pendukung dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* melalui *Wondershare Quiz Creator*?
3. Bagaimana hasil uji coba terhadap media pembelajaran mandiri sebagai latihan

pendukung dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* melalui *Wondershare Quiz Creator?*

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mandiri dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation*.
2. Mendeskripsikan wujud pengembangan media pembelajaran mandiri sebagai latihan pendukung dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* melalui *Wondershare Quiz Creator*.
3. Mendeskripsikan hasil uji coba media pembelajaran mandiri sebagai latihan pendukung dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation* melalui *Wondershare Quiz Creator?*

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pedoman atau acuan bagi peneliti selanjutnya serta menambah khasanah keilmuan tentang pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk mewujudkan media pembelajaran sebagai latihan pendukung dalam pelaksanaan kegiatan belajar mandiri untuk mata kuliah *Correction Phonétique et Prononciation*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelitian yang mengkaji bidang fonetik dan pengucapan telah banyak dilakukan, namun penelitian penggunaan media menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* dalam pembelajaran fonetik belum ditemukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan tinjauan pustaka.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran fonetik pernah dilakukan oleh (Mutiarisih:2009) yaitu “Pengembangan Model Artikulatoris Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA dan SMK di Kota dan Kabupaten Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa model artikulatoris dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melafalkan fonem, kata, dan rangkaian kata terlihat dari adanya perubahan tingkah laku siswa dari yang tidak mampu melafalkan fonem, kata, dan rangkaian kata bahasa Perancis menjadi mampu melafalkan fonem, kata, dan rangkaian kata bahasa Perancis

Rohma (2012) dalam jurnalnya “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman kelas Xi IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012 mendeskripsikan bahwa penelitian yang digunakan menggunakan metode *research and developpement*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Jerman di SMA dalam bentuk kuis interaktif berbasis komputer bertampilan flash dengan menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator*. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Jerman secara efektif dan efisien.

Penelitian lain dilakukan oleh Retnomurti & Octavita (2017) yaitu “Pengembangan PROTATIK (Program Tabel Fonetik) Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran *Pronunciation Practice*”. Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain *research & developement*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul manual berupa program tabel fonetik menjadi modul berbasis *website*. Hasil dari penelitian ini adalah media ini efektif untuk dijadikan media pembelajaran dalam mata kuliah *Pronunciation Practice*.

*Computer-Based Tools for the Assessment of Learning Processes in Higher Education: A Comparative Analysis* (2014) merupakan penelitian dari Feuntes dkk mengenai studi komparatif terhadap aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan soal. Salah satu media yang diteliti adalah *Wondershare Quiz Creator*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif komparatif. Hasil dari penelitian ini berupa deskripsi mengenai perbandingan kelebihan dan kekurangan dari berbagai macam aplikasi pembuat tes.

Fibriasari dan Irwandy (2016) melakukan sebuah penelitian yang berjudul “*Perfectionnement du Module d’Apprentissage de l’Audition Prononcation*”. Produk

yang dihasilkan berupa perbaikan modul pembelajaran untuk mata kuliah *l'audition pronunciation* dan penggunaan program numerik bernama *Praat*. Penelitian ini menggunakan metode *research and development*.

Penelitian (1) Pengembangan Model Artikulatoris Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA dan SMK di Kota dan Kabupaten Bandung” dan (2) “*Perfectionnement du Module d'Apprentissage de l'Audition Prononcation*” memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dibuat yaitu meneliti dalam kajian fonetik dan pelafalan bahasa Prancis, namun dalam kedua penelitian tersebut mengacu pada metode pengajaran bukan media pembelajaran berbasis komputer. Dalam penelitian (3)”Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman kelas Xi IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012” dan (4) “Pengembangan PROTATIK (Program Tabel Fonetik) Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran *Pronounciation Practice*”, memiliki relevansi berupa produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dan berbasis website . Penelitian ke (3) memiliki perbedaan dengan penelitian ini dikarenakan ditujukan untuk pembelajar Bahasa Jerman dan keterampilan membaca, sedangkan penelitian ke (4) memiliki perbedaan karena ditujukan untuk pembelajar bahasa Inggris dan pembelajaran fonetik bahasa Inggris.

Penelitian (5) *Computer-Based Tools for the Assessment of Learning Processes in Higher Education: A Comparative Analysis* relevansi terdapat pada salah satu aplikasi

yang dideskripsikan yaitu *Wondershare Quiz Creator*, namun penelitian ini ditujukan untuk penilaian proses pembelajaran yang luas tidak spesifik untuk keterampilan atau kompetensi tertentu. Kebaharuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti akan membuat media pembelajaran untuk latihan mengenai fonetik bahasa Prancis yang berupa media berbasis komputer menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Belajar Mandiri**

Dalam pengajaran bahasa, terutama bahasa asing, belajar mandiri merupakan hal penting bagi pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Menurut Wicaksono (2016 :430) belajar mandiri dapat didefinisikan sebagai kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi dalam rangka menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan bekal pengetahuan yang telah dimiliki. Sedangkan Cuq (2003 :31) mengemukakan bahwa :

*Un apprentissage autonome désigne soit, de manière restrictive, un apprentissage indépendant, mené hors de la présence d'un enseignant, et dans lequel la marge de manœuvre de l'apprenant est généralement limitée à la possibilité de gérer dans le temps l'enseignement qu'il s'administre lui-même, soit plus largement, un apprentissage pris en charge par l'apprenant.*

Dalam hal ini, belajar mandiri digambarkan dalam arti sempit sebagai kegiatan belajar yang dilakukan di luar kehadiran pengajar, yang mana fleksibilitas pembelajar untuk kemungkinan mengelola sendiri waktu belajarnya umumnya terbatas, sedangkan dalam arti luas belajar mandiri membuat pembelajar bertanggung jawab

atas pembelajarannya. Menurut Holec yang dikutip oleh Cuq & Gruca (2002:119), belajar mandiri adalah pembelajaran yang berlangsung dimana pembelajar memandu dirinya sendiri untuk belajar dan menyusun sumber-sumber yang sesuai dengan pembelajarannya. .

Berdasarkan pengertian yang disebutkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar mandiri adalah kegiatan belajar yang dilakukan di luar kehadiran pengajar tanpa terbatas waktu dan tempat dengan menggunakan bekal pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam pelaksanaanya, pembelajaran mandiri membutuhkan perantara yang dapat memudahkan pengajar dalam memantau peserta didik dan juga pembelajar dalam melakukan pemantauan dan penilaian diri. Oleh karena itu dibutuhkan perantara dalam pembelajaran yang biasa disebut dengan media pembelajaran.

### **2.2.2 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Daryanto 2016:5). Saat menjalani proses komunikasi dalam arti penyampaian materi pelajaran, seringkali terjadi beberapa hambatan yang membutuhkan adanya perantara dalam penyampaian materi. Perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima disebut media (Daryanto 2016:4), sedangkan media yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran.

Menurut Musfiqon (2012:28), media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik

maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Begitu pula Sutirman (2013:15) menjabarkan lebih rinci mengenai pengertian media pembelajaran yaitu berupa alat-alat grafis, photographis, atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dimana media tersebut berisi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Hampir sama dengan kedua teori di atas, Oka (2017:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat berupa alat-alat grafis, photographis, atau elektronis yang berisi materi pembelajaran guna membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dalam penggunaannya, media memiliki beberapa manfaat seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2016:5) yaitu (a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik,(b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga dan daya indra, (c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan

visual, auditori dan kinestetiknya.

Secara ringkas Sutirman (2013:17) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yaitu untuk memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Dalam hal ini, media pembelajaran bermanfaat untuk menjadi solusi dalam penyampaian pesan verbalis yang dimungkinkan tidak dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Sudjana dan Rivai serta Sadiman dkk juga memiliki pendapat yang sama mengenai manfaat media pembelajaran sebagaimana dikutip oleh Sutirman (2013:17) yaitu (1) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar,(2) mengatasi sikap pasif siswa sehingga dengan penggunaan media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar, (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (4) materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena media memperjelas penyampaian pesan (materi pembelajaran), (5) metode mengajar yang lebih bervariatif dapat memberikan rangsangan, pengalaman sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar, (6) selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut dapat dipahami bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, dapat membantu pengajar dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar serta dapat mengatasi masalah seperti keterbatasan

ruang, waktu dan daya indera.

### **2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Dalam penggunaan media pembelajaran, pengajar harus dapat memilih dengan tepat media yang sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam proses belajar-mengajar. Beberapa ahli telah mengklasifikasi media dalam beberapa jenis. Seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2016:18) bahwa media dibagi dalam lima jenis kelompok yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi dan komputer.

Menurut beberapa ahli (Asyhar, 2012:44-46; Daryanto 2016:18), media pembelajaran dibagi dalam empat kategori sebagai berikut:

1. media visual : media yang hanya mengandalkan indera penglihatan semata mata dari peserta didik. Contoh media visual antara lain : media grafis seperti karikatur, peta, dan media cetak seperti surat kabar, majalah, komik.
2. media audio : media pembelajaran yang berbasis bunyi yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio antara lain : *CD , MP3, audio streaming* dan radio,
3. media audio-visual : media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual antara lain : film, video, dan program televisi.

4. multimedia : media yang merupakan gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, suara audio, animasi dan video. Contoh dari multimedia antara lain multimedia interaktif.

Masih ada beberapa pendapat ahli yang mengemukakan mengenai klasifikasi media pembelajaran, namun dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu media visual ( media dua dimensi ), media audio, media audio visual, komputer. Dalam hal ini, pendidik dapat memilih dengan cermat jenis media yang akan diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Dengan majunya teknologi, saat ini banyak media pembelajaran yang dibuat seperti media berbasis komputer. Terpilihnya media tersebut dikarenakan media ini dapat mengoptimalkan seluruh panca indera untuk menyerap pembelajaran yang diberikan.

#### **2.2.4 Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini memiliki dampak positif dalam pembelajaran dengan dikembangkannya media pembelajaran yang berbasis computer (*computer-based media*). Media pembelajaran ini memiliki kelebihan sebagaimana yang dinyatakan oleh Heinich dkk yang dikutip oleh Munir (2012:189) antara lain : (1) memberikan umpan balik terhadap hasil belajar (2) memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis karena kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (3) menarik perhatian karena mampu mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik (4) mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan yang nyata, sehingga dapat dilakukan

kegiatan belajar yang bersifat simulasi (5) meningkatkan hasil belajar dalam penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil (6) serta dapat memberikan kesempatan untuk peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat individual.

Media pembelajaran berbasis komputer memiliki beberapa jenis seperti contoh mengacu pada program pembelajaran yang digunakan sebagaimana yang diungkapkan oleh Daryanto (2016:163) media pembelajaran berbasis komputer memuat beberapa interaksi yang dapat diaplikasikan yaitu :

1. latihan dan praktek (*drill & practice*)

Media ini bertujuan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini menyajikan soal atau pertanyaan yang ditampilkan secara acak dan dilengkapi jawaban yang benar.

2. tutorial, yaitu media pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Materi pembelajaran disajikan dengan teks, gambar baik diam maupun bergerak.

3. permainan

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dalam hal ini, media pembelajaran diformat dengan menyajikan pembelajaran yang membuat pengguna tidak menyadari bahwa media yang digunakan telah membuat pengguna menjalani dua aktivitas yaitu bermain

dan belajar. Tentunya konsep yang dihadirkan dalam media ini mengacu pada pembelajaran.

4. simulasi

Media ini mencoba menyamai proses dinamis yang ada di dunia nyata dengan tujuan memberikan pengguna pengalaman masalah yang nyata.

5. percobaan atau eksperimen

Konsep ini sama seperti eksperimen, namun perbedaannya terdapat pada kegiatan kegiatan yang bersifat eksperimen seperti praktikum di laboratorium IPA, biologi dan kimia.

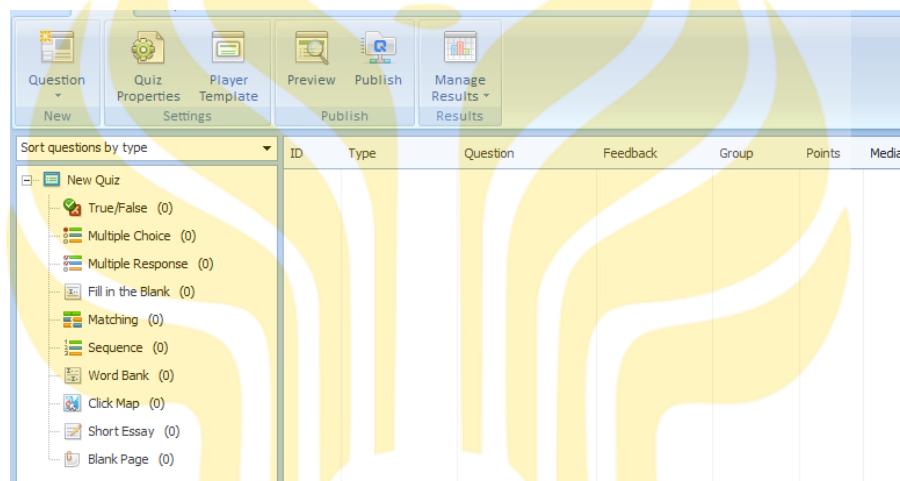
Dalam penggunaannya, media ini membutuhkan perangkat lunak yang dapat menjalankan interaksi-interaksi yang telah disebutkan. Pembelajaran bahasa memerlukan banyak latihan terutama latihan mandiri. Interaksi *drill and practice* banyak digunakan oleh para pengajar untuk melatih peserta didik. Saat ini, banyak perangkat lunak yang menawarkan pembuatan soal kepada pengajar. Pembuatan soal tersebut juga tidak membutuhkan keahlian dalam hal khusus seperti pemograman. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan oleh pengajar yaitu *Wondershare Quiz Creator*. Perangkat lunak ini merupakan salah satu perangkat yang dapat dijalankan oleh komputer dan dapat mengaplikasikan interaksi seperti *drill and practice*.

### **2.2.5 Aplikasi Wondershare Quiz Creator**

*Wondershare Quiz Creator* merupakan aplikasi yang memungkinkan para

pendidik untuk membuat soal yang berbasis multimedia. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam pembuatan soal berbasis *flash* tanpa menggunakan keahlian khusus seperti pemograman. Dalam penggunaannya, *wondershare quiz creator* menawarkan delapan belas model pertanyaan.

**Gambar 2.1 Tampilan kuis software Wondershare Quiz Creator**



Dalam aplikasi ini, sembilan model pertanyaan yang dapat digunakan untuk membuat tes yaitu pilihan ganda (*multiple choice*), pengisian kata (*fill in the blank*), menjodohkan (*matching*), essai pendek (*short essay*), mengurutkan (*sequence*), *word bank* ( memasang kata yang ada dengan kalimat pernyataan), *click map* (*mengklik area gambar*), *multiple response* (jawaban benar lebih dari satu pilihan), *true/false* (memilih benar atau salah). *Wondershare quiz creator* memiliki fasilitas untuk membuat tes untuk menyempurnakan soal dengan menyisipkan gambar, audio, video, *voice over*, dan *text-to-speech* untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam

mengerjakan soal.

Aplikasi ini dilengkapi dengan waktu yang memungkinkan pembuatan tes untuk menentukan batas waktu penggerjaan soal bagi pengguna serta soal-soal yang dibuat dapat diacak. Fasilitas lain yang ditawarkan berupa fasilitas keaman dengan akun pengguna/ kata kunci. Fasilitas umpan balik juga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan penilaian diri. Pembuat tes dapat mengatur tampilan layar serta memilih tampilan yang dapat menarik pembelajar dikarenakan aplikasi ini menyediakan banyak pilihan untuk tampilan.

Tes berbentuk flash hasil dari aplikasi ini dapat diunggah ke *web* serta tes yang dibuat juga dapat diekspor ke *Microsoft excel*, *Microsoft Power Point* atau *Microsoft Word* yang dapat memudahkan pembuat tes jika tes yang dibuat akan diberikan dalam bentuk *paper-based testing*. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara *offline* karena dapat dibuat dalam bentuk *CD*. *Wondershare Quiz Creator* dapat digunakan diseluruh *OS*.

Dalam penelitian ini, *wondershare quiz creator* merupakan aplikasi yang menunjang untuk pembuatan soal. Aplikasi ini juga menunjang untuk pembelajaran fonetik karena dapat disisipkan audio. Selain itu penggerjaannya juga dapat dilakukan secara offline sehingga dapat digunakan untuk peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mandiri.

## 2.2.6 Pengertian dan Bidang Kajian Fonetik

Sebagian besar komunikasi manusia dilakukan secara oral. Dalam komunikasi

oral, penutur akan menghasilkan bunyi. Bunyi-bunyi yang dihasilkan berbeda-beda dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan oleh penutur. Dalam hal ini ada dua sudut pandang mengenai bunyi. Bunyi-bunyi ujar yang berfungsi sebagai pembeda makna disebut fonologi sedangkan bunyi-bunyi ujar yang dianggap sebagai bahan mentah yang hanya dijadikan sebagai pembeda disebut dengan fonetik (Verhaar 2012:10).

Sama halnya dengan pendapat diatas, Muslich (2013:8) juga menyatakan bahwa fonetik adalah bidang kajian ilmu pengetahuan (*science*) yang menelaah bagaimana manusia menghasilkan bunyi-bunyi bahasa dalam ujaran, menelaah gelombang-gelombang bunyi bahasa yang dikeluarkan dan bagaimana alat pendengaran manusia menerima bunyi-bunyi bahasa untuk dianalisis oleh otak manusia. Menurut Clark dan Yallop yang dikutip oleh Muslich (2013:8) fonetik merupakan bidang yang berkaitan erat dengan kajian bagaimana cara manusia berbahasa serta mendengar dan memproses ujaran yang diterima.

Secara umum ilmu fonetik dibagi menjadi beberapa bagian. Menurut pendapat beberapa ahli (Muslich 2013:8-10; Verhaar 2012:19-21) mengemukakan bahwa ada tiga bidang kajian fonetik yaitu :

1. Fonetik Fisiologis, merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji fungsi fisiologis manusia (alat-alat bicara) serta penggunaannya dalam menghasilkan bunyi-bunyi bahasa dan sifat-sifat akustik bunyi yang telah dihasilkan.
2. Fonetik Akustik, merupakan ilmu ini mempelajari bagaimana suatu bunyi bahasa ditanggapi dan dihasilkan oleh mekanisme pertuturan manusia, bagaimana

pergerakan bunyi-bunyi bahasa itu dalam ruang udara, yang seterusnya bisa merangsang proses pendengaran manusia.

3. Fonetik Auditoris atau Fonetik Persepsi merupakan kajian terhadap respons sistem pendengaran terhadap rangsangan gelombang bunyi yang diterima.

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fonetik merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana manusia menghasilkan bunyi dalam ujaran, mendengar dan memproses bunyi yang diterima sebagai pembeda. Dalam fonetik, terdapat beberapa bidang yang dikaji yaitu pengkajian alat-alat bicara dalam menghasilkan bunyi (fonetik fisiologis), pergerakan bunyi di ruang udara (fonetik akustik), dan persepsi atau respon terhadap rangsangan bunyi yang diterima. Fonetik merupakan ilmu yang banyak diaplikasikan di cabang-cabang linguistik. Selain itu, fonetik juga merupakan bagian yang penting bagi pembelajar bahasa kedua seperti bahasa Prancis.

#### **2.2.7 Pembelajaran Fonetik dalam Pembelajaran Bahasa Asing**

Setiap pembelajar bahasa harus menguasai empat kompetensi bahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Dalam menunjang kompetensi kebahasaan oral yaitu mendengarkan dan berbicara, maka pembelajar harus dapat membedakan fonem dan mengucapkannya dengan lafal yang benar. Pembelajar akan salah dalam menangkap makna apabila pembelajar tidak dapat mendengarkan dengan baik, hal ini berlaku pula pada pengucapan sehingga pembelajar tidak dapat melafalkan bunyi dengan benar. Seperti yang disampaikan dalam bukunya Cuq (2002 :172) mengatakan bahwa « *mieux lire, c'est mieux écrire et mieux entendre et*

*écouter; c'est mieux parler* » yang berarti orang yang dapat membaca dengan baik maka dapat menulis dengan baik pula, begitu pula dengan orang yang dapat mendengarkan dengan baik maka akan dapat berbicara dengan benar pula.

Dalam menyelesaikan masalah tersebut, maka dalam pembelajaran bahasa asing terutama bahasa Prancis, pengajar dapat menggunakan strategi dengan mengaplikasikan pembelajaran fonetik. Menurut Guberina yang dikutip oleh Cuq & Gruca (2002 :174) pentingnya pembelajaran fonetik dikarenakan :

*« qu'un individu qui étudie une langue étrangère parfois n'apprécie pas la différence de structure phonologique de la langue étrangère »*

Dalam hal ini Guberina menyatakan bahwa pentingnya mempelajari fonetik dikarenakan seorang individu yang belajar bahasa asing terkadang mengabaikan perbedaan elemen-elemen fonologi dari bahasa yang sedang dipelajari Contoh pembelajaran fonetik yaitu dengan memberikan latihan membedakan fonem dengan menggunakan audio. Hal ini dapat membantu pembelajar dalam memahami bunyi-bunyi yang terdapat dalam bahasa kedua dalam hal ini, bahasa target adalah bahasa Prancis.

### **2.2.8 Bunyi-bunyi Dalam Bahasa Prancis**

Setiap bahasa mempunyai bunyi-bunyi yang berbeda seperti bahasa Prancis dan bahasa Indonesia. Pembahasan mengenai bunyi-bunyi bahasa Prancis akan diuraikan lebih rinci sebagai berikut :

### 2.2.8.1 ALFABET

Dalam pembelajaran fonetik, pembelajaran alfabet merupakan materi dasar yang diajarkan kepada pembelajar bahasa asing. Alfabet adalah sistem tulisan yang berdasarkan fonem vokal dan konsonan. Alfabet yang terdapat dalam bahasa Prancis terdiri atas alphabet grafis dan alphabet fonetik. Alfabet grafis terdiri atas huruf yang disebutkan dibawah ini :

**Tabel 2.1 Alfabet Grafis**

A [a]	F [ɛf]	K [ka]	P [pe]	U [y]	Z [zəd]
B [be]	G [ʒe]	L [ɛl]	Q [ky]	V [ve]	
C [se]	H [aʃ]	M [ɛm]	R [ɛ:r]	W [dubləve]	
D [de]	I [i]	N [ɛn]	S [ɛs]	X [iks]	
E [ə]	J [ʒi]	O [o]	T [te]	Y [igrɛk]	

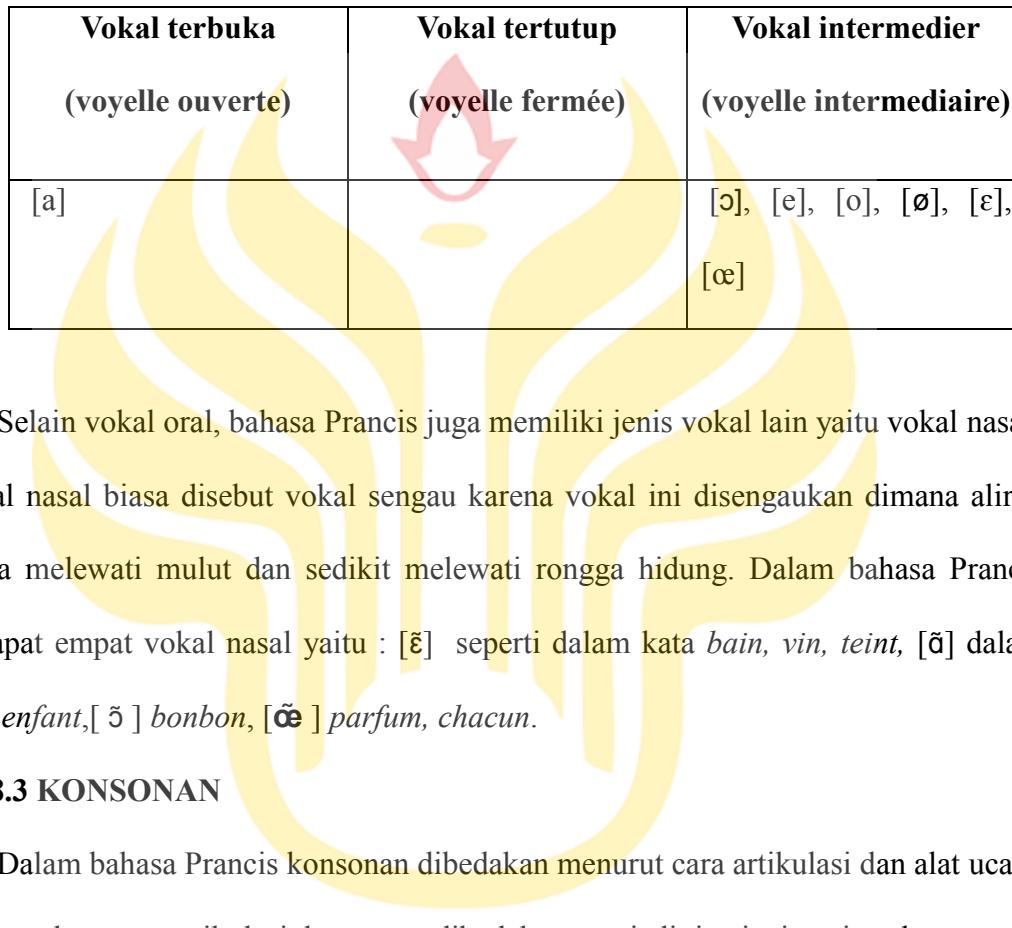
Alfabet fonetik merupakan sistem lambang fonetis atau perekaman bunyi dalam bentuk lambang tulis (Muslich 2013:42). Lambang bunyi setiap bahasa menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan oleh API (*Alphabet Phonétique International*). Berikut daftar secara selektif lambang-lambang bunyi yang terdapat dalam bahasa Prancis :

**Tabel 2.2. Lambang fonetik Prancis API**

son	catégorie	exemples
[p]	consonne	Pied, képi, cape
[t]		Toi, bâti, chatte
[k]		Café, recueilli, toc, képi, qui
[b]		Beau, cabot, cube
[d]		Dans, coudé, soude
[g]		Gare, godet, gui, dogue, fatigant (adjectif), fatiguant (verbe)
[m]		Ma, mémé, dame
[n]		Né, canot, canne, bonne
[ɲ]		Gnon, <b>champignon</b> , cognac
[f]		Feu, café, ouf, phare
[s]		Se, pousse, rosse, (un) os, ce, poncif, douce, désuet
[ʃ]		Chat, <b>caché</b> , couche, schuss
[v]		Vue, ravi, sauve
[z]		Zoo, zazou, rose, casée
[ʒ]		Je, gel, cage, songer
[ʁ]		Rat, carré, cour
[ɛ]		La, coulé, cal
[j]	Semi-consonne	Bouilli, bail, bâille, yeux
[w]		Oui, doigt, poids
[ɥ]		Lui, huile Suède, Suisse, essuyer
[œ]	voyelle	Île, lit, Aoli
[e]		Eléphant, dé, coulai (passé simple : je...), sauter
[ɛ]		Etre, mère, pierre, pelle, mais, jamais
[ɑ]		A, âne, papa
[y]		Hue, soudure, du, dû (participe passé de « devoir »)
[ø]		Heu, deux, milieu
[ə]		Je, le, cela (dans « douce », il est muet)
[œ̃]		Heure, peur, sœur
[u]		Houle, nous, pourri
[ɔ]		Oh, aux, eau, râteau, presto
[ø̃]		Ortie, porter, poste
[ɑ̃]		Grâce, éducation (snob ou régional)
[ɛ̃]		Pin, pain, plaint, plein
[õ̃]		Pont, pompier, bonbon
[œ̃̃]		Un, parfum (au nord de la Loire, remplacé par [ɛ̃])
[ã̃]		Banc, paon, en, tente portant, remblais, rambarde

### 2.2.8.2 VOKAL

Dalam bahasa Prancis vokal terdiri atas dua jenis yaitu vokal oral dan vocal nasal. Seperti dalam bahasa-bahasa lain, vokal oral dalam bahasa Prancis dibagi dalam tiga bentuk yaitu vokal terbuka (*voyelle ouverte*), vokal tertutup (*voyelle fermée*), vokal intermedier (*voyelle intermédiaire*). Vokal terbuka merupakan vokal yang mana aliran udara keluar lebih terbuka, sedangkan vokal tertutup adalah vokal yang mana aliran udara yang keluar di tempat yang lebih sempit ( lidah mendekati langit-langit). Vokal intermedier terjadi antara vokal tertutup dan vokal terbuka.



The diagram features a central white circle containing three labels: 'Vokal terbuka (voyelle ouverte)', 'Vokal tertutup (voyelle fermée)', and 'Vokal intermedié (voyelle intermédiaire)'. Behind the circle is a stylized torch with yellow flames. The left flame contains the vowel [a]. The right flame contains the vowels [ɔ], [e], [o], [ø], [ɛ], and [œ]. A red arrow points downwards from the word 'fermée' towards the torch's flame.

Vokal terbuka (voyelle ouverte)	Vokal tertutup (voyelle fermée)	Vokal intermedié (voyelle intermédiaire)
[a]		[ɔ], [e], [o], [ø], [ɛ], [œ]

Selain vokal oral, bahasa Prancis juga memiliki jenis vokal lain yaitu vokal nasal.

Vokal nasal biasa disebut vokal sengau karena vokal ini disengaukan dimana aliran udara melewati mulut dan sedikit melewati rongga hidung. Dalam bahasa Prancis terdapat empat vokal nasal yaitu : [ɛ̃] seperti dalam kata *bain*, *vin*, *teint*, [ã] dalam kata *enfant*, [õ] *bonbon*, [œ̃] *parfum*, *chacun*.

### 2.2.8.3 KONSONAN

Dalam bahasa Prancis konsonan dibedakan menurut cara artikulasi dan alat ucap.

Berdasarkan cara artikulasi, konsonan dibedakan menjadi tiga jenis yaitu : konsonan oksklusif (*consonne occlusive*), konsonan konstriktif (*consonnes constrictive*) , dan konsonan likuid (*consonne liquid*). Konsonan okslusif merupakan konsonan dimana pemberhentian udara diikuti letusan yang keras, berbanding terbalik dengan konsonan konstruktif dimana tidak ada pemberhentian udara dan letusan yang keras.

Sedangkan konsonan likuid adalah konsonan yang terdiri atas huruf l dan r.

Berdasarkan alat ucap konsonan bahasa Prancis dibedakan menjadi beberapa

jenis. Di bawah ini merupakan jenis konsonan menurut alat ucap menurut Kushartanti (2005:38):

1. Konsonan Labial atau konsonan letusan, yaitu konsonan yang dihasilkan dengan mengatupkan kedua bibir lalu diepaskan kembali. Contoh konsonan labial yaitu p (*père*) , b (*bas*), m (*mer*).
2. Konsonan Labiodental, yaitu konsonan yang dihasilkan dengan menempelkan bibir bawah pada gigi atas. Contoh konsonan labiodental yaitu f (*fou*), v (*vue*).
3. Konsonan dental, yaitu konsonan yang dihasilkan dengan menempelkan ujung lidah pada gigi atas. Contoh konsonan dental yaitu t (*tes*), d (*dur*), s (*poisson*), n (*né*), z (*poison*).
4. Konsonan Alveolar, yaitu konsonan yang dibentuk dengan menempelkan daun lidah pada alveolum langit-langit. Contoh konsonan alveolar yaitu l (*lire*).
5. Konsonan Prepalatal, yaitu konsonan yang dihasilkan dengan menempelkan daun lidah ke langit-langit yang keras. Contoh konsonan prepalatal : ch (*chou*), j(*joue*).
6. Konsonan media-palatal, yaitu konsonan yang dibentuk dengan menempelkan bagian tengah lidah pada langit-langit yang keras. Contoh konsonan media palatal : gn (*champagne*).

7. Konsonan palatal , yaitu konsonan yang dihasilkan dengan menempelkan pangkal lidah pada langit-langit yang lunak. Contoh konsonan dorso-velar :k (*quarante*), g (*gare*).
8. Konsonan uvular, yaitu konsonan yang dibentuk dengan menpelkan bagian belakang lidah ke bagian uvula. Contoh konsonan uvular : r (*roi*).

Dalam bahasa Prancis terdapat semi vokal, yaitu bunyi bahasa diantara konsonan dan vokal. Semi vokal dalam bahasa Prancis terdiri atas tiga jenis yaitu semi vokal YOD, semi vokal UÉ, dan semi vokal OUÉ dengan contoh sebagai berikut ;

#### **Semi Konsonan YOD asal dari (i)**

Contoh : *scie* (sci)      *scier* (sji), *ville* (vil), *fille* (vij)

#### **Semi Konsonan UÉ asal dari (y)**

Contoh : *sue* (sy)      *suer* (sy)

#### **Semi Konsonan OUÉ asal dari (ou)**

Contoh ; *sous* (su)      *souhait* (swε)

#### **2.2.8.4 BUNYI SUPRASEGMENTAL**

Bunyi terdiri atas unsur segmental dan suprasegmental. Menurut Verhaar (2012 :55), bunyi segmental merupakan bunyi yang terdapat secara berurutan. Namun, selain dari bunyi-bunyi tersebut adapula bunyi yang menemani yang disebut dengan bunyi suprasegmental. Bunyi suprasegmental terdiri atas beberapa jenis yaitu intonasi, silabe, aksen/tekanan, dan irama.

## A. SUKU KATA / SYLLABE

Dalam bahasa Prancis suku kata adalah satuan ritmis terkecil dari hasil-hasil bunyi bahasa dalam arus udara. Pembagian silabe antar bahasa berbeda satu sama lain. Di bawah ini merupakan pembagian silabe dalam bahasa Prancis :

C = Konsonan, V= Vokal

1. V : a [a]
2. CV : bu [by]
3. VC : un [œ̃]
4. CVC : lac [lak]
5. CCV : clé [kle]
6. CCVC : brun [brɛ̃]
7. CCVCC : sport [spɔ̃r]

Menurut Pierre & Léon (1977:59), 80% silabe bahasa Prancis merupakan silabe terbuka. Silabe terbuka (*le syllable ouvert*) adalah silabe yang pengucapannya diakhiri oleh vokal atau mulut terbuka, contohnya kata “*balader*” [ba-la-de], sedangkan silabe tertutup (*le syllable fermée*) dimana silabe diakhiri dengan konsonan yang dicontohkan dalam kata “*bloc*” [blɔk]. Konsekuensi dari banyaknya silabe terbuka dalam bahasa Prancis yaitu munculnya *liaison* dan *enchainement*.

### a. *Enchainement et Liaison*

Pembelajar bahasa asing seringkali mengalami kesulitan dalam memahami bunyi yang didengar dimana kata dalam bahasa Prancis tidak diucapkan seperti ejaannya,

terkadang bunyi dari kata sebelumnya terhubung dengan bunyi awal kata yang mengikuti. Hal ini dikarenakan sebagian besar kata bahasa Prancis diakhiri dengan huruf vokal atau suku terbuka (*la syllabe ouverte*). Suku kata terbuka ini yang menimbulkan adanya *enchainement* dan *liaison*. Berikut ini penjelasan mengenai *enchainement et liaison* :

### 1) *Enchainement Vocalique*

*Enchainement vocalique* terjadi apabila sebuah kata diakhiri oleh bunyi vokal dan kata selanjutnya diawali dengan bunyi vokal, maka kedua bunyi tersebut membentuk dua suku kata, namun tidak ada jeda bunyi antara dua suku kata tersebut (menghubungkan bunyi kedua vokal).

Contoh : *Tu as un vélo ?*

Penjelasan : *Tu* diakhiri dengan bunyi vokal [y] dan *as* diawali dengan bunyi vokal [a], maka kedua suku kata tersebut dibunyikan dengan cara menghubungkan kedua bunyi vokal tanpa adanya jeda.

### 2) *Enchainement Consonantique*

*Enchainement Consonantique* terjadi apabila sebuah kata diandhiri dengan konsonan akhir yang dibunyikan dan kata selanjutnya diawali dengan vokal, maka bunyi konsonan dihubungkan dengan bunyi vokal.

Contoh : *petite amie*

Penjelasan : Kata *petite* diakhiri dengan bunyi konsonan [t] dan *amie* diawali dengan vokal, maka bunyi kata tersebut menjadi [ pətitami ]

### 3) *Liaison*

*Liaison* terjadi apabila konsonan akhir dalam suatu kata tidak dibunyikan dan kata selanjutnya diawali dengan huruf vokal, maka kedua bunyi tersebut dihubungkan. *Liaison* terbagi atas tiga jenis yaitu *liaison obligatoire*, *liaison interdite*, *liaison facultative*.

#### a. *Liaison obligatoire*

*Liaison obligatoire* merupakan liaison yang wajib digunakan apabila :

1. Antara kata ganti dengan kata kerja, contoh *ils ont bu* bunyinya menjadi [ilzɔ̃by]. Antara kata ganti *ils* dan kata kerja *ont* terjadi penyambungan.
2. Antara determinan dengan kata benda yang mengikuti, contoh : *Mon ami*, menjadi [mõnami] dimana antara determinan *mon* dan kata benda *ami* terdapat penyambungan.
3. Antara kata sifat dengan kata benda : *des petits oiseaux* menjadi [depətizwazo] dimana terjadi penyambungan antara kata sifat *petits* dengan kata benda *oiseaux*.
4. *Nom composée* (kata benda yang terbentuk dari beberapa kata) contoh : *les États-Unis* menjadi [lezetazuni] diantara kata benda tersebut.
5. Setelah beberapa preposisi atau kata keterangan : *dans un jour* menjadi [dãzɔ̃juR] dimana terjadi penyambungan antara preposisi *dans* dan kata keterangan *un jour*.

6. Frasa *; de plus en plus* menjadi [dəplyzɔ̃ply], dalam frasa tersebut terjadi penyambungan.
- b. *Liaison Interdite*
- Liaison* dilarang penggunaannya apabila terdapat kata *et* diikuti vokal, contoh *ils ont une fille et un garçon* serta apabila diawali dengan *h aspiré* ( *h* yang dibunyikan), contoh : *La classe ? c'est en haut ?*. Dalam hal ini tidak terjadi penyambungan antara kata *et* dan *un garçon*, dan kata *en* dengan *haut*.
- c. *Liaison Facultative*

Selain itu, *liaison* juga bisa menjadi pilihan akan diucapkan atau tidak diucapkan seperti pada kata kerja “*être*”, contohnya *je suis en ville, ce cours est important* atau di depan *Nom Propre* seperti *chez Anne*, dan antara kata kerja bantu dengan kata kerja utama seperti *vous êtes arrivés*.

## b. AKSEN/ TEKANAN

- Menurut Verhaar (2012 :57), tekanan dapat didefinisikan sebagai kerasnya nada. Bahasa Prancis memiliki dua jenis tekanan. Pierre & Léon (1977 :64) mengatakan bahwa ada dua jenis tekanan dalam bahasa Prancis yaitu *accent tonique* dan *accent d'insistance*.

### 1. *Accent Tonique*

*Accent Tonique* adalah tekanan yang biasa digunakan dalam bahasa Prancis, yang mana tidak mengandung emosi dan ekspresi. Tekanan ini ditempatkan biasanya pada vokal terakhir yang diucapkan.

Contoh : *aime(e), entr(e), tabl(e), quatr(e), prenn(ent)*

Dalam bahasa – bahasa lain seperti Inggris, Arab, dan Jerman, tekanan difokuskan pada makna leksikal, sedangkan menurut Pierre & Léon (1977 :64), sebuah kata dalam bahasa Prancis dapat kehilangan individualitasnya saat berada dalam kalimat. Tekanan biasanya selalu merujuk pada silabe akhir.

Contoh : *Monsieur*

*Monsieur Jean*

*Monsieur Jean Dupont*

## 2. *Accent d'insistance*

Menurut Pierre & Léon (1977:67), *accent d'insistance* adalah tekanan yang digunakan untuk kata-kata yang bersifat ekspresif. Tekanan ini biasanya ditempatkan pada konsonan pertama yang diucapkan pada sebuah kata. Contoh : *Merveilleux ! Magnifique ! Formidable !* Tekanan ini juga digunakan untuk kata yang dimulai oleh vokal yang didahului oleh liaison, seperti : *C'est t inutile, il est t idiot.* Aksen ini juga digunakan untuk kata-kata ekspresi yang dimulai dari huruf vokal, contoh : *Idiot ! Encore ! Arretez !*

### c. RITME

Bahasa Prancis memiliki ritme yang panjangnya tidak lebih dari 3-7 suku kata

(Pierre & Léon, 1977). Dalam bahasa ini beberapa kata yang diakhiri dengan huruf (e) tidak diucapkan yang biasa disebut dengan *e caduc*. *E Caduc* biasanya terjadi apabila ada dua konsonan yang diucapkan

Contoh dari penggunaan e caduc yaitu : *Il parl(e)*

*Je n(e) sais pas*

*Il tomb(e)*

Dalam bahasa Prancis terdapat dua jenis ritme yang disebut *group rythmique* dan *groupe de souffle*. Menurut Pierre & Léon (1977:85), *grup de souffle* adalah sebuah grup yang diakhiri dengan jeda, sedangkan *grup rytmique* merupakan grup yang merupakan kumpulan kata yang suku kata terakhirnya ditekankan.

#### d. INTONASI

Salah satu bunyi suprasegmental adalah intonasi yang dapat disebut sebagai melodi dalam sebuah kalimat. Menurut Verhaar (2012 :56), intonasi merupakan nada yang berubah-ubah menurut tinggi rendahnya. Dalam hal ini intonasi dapat dikategorikan dalam beberapa jenis seperti yang dijelaskan oleh Pierre & Léon (1977:72) :

1. Intonasi datar : mengindikasikan bahwa ada silabe yang ditekankan dalam sebuah ritme
2. Intonasi naik : mengindikasikan interogatif, tipe eksklamatif
2. Intonasi turun : mengindikasikan akhir, penyelesaian, pertanyaan afirmatif (*oui/non*).

Contoh penggunaan intonasi dalam bahasa Prancis :

### Intonasi naik

4 \_\_\_\_\_ -ma ?  
 3 Tu vas au cine-  
 2 \_\_\_\_\_  
 1 \_\_\_\_\_

### Intonasi turun

4 \_\_\_\_\_  
 3 Mets Va  
 2 ton man- chez le boulan-  
 1 teau ger  
 \_\_\_\_\_

### Intonasi datar

4 \_\_\_\_\_  
 3 tez  
 2 Vous sor- avec  
 1 elle  
 \_\_\_\_\_

Selain bunyi-bunyi di atas, ada beberapa bunyi yang memiliki kemiripan fonetis yang disebut pasangan minimal. Menurut Kushartanti (2005 :153) pasangan minimal

adalah dua ujaran yang berbeda maknanya dan berbeda minimal dalam bunyinya. Contoh pasangan minimal yaitu konsonan r (riz) dan l (lit). Dalam bahasa Prancis perbedaan fonemik di antara [ɛ] dan [ε]. Mislanya dapat dibuktikan dengan mengajukan pasangan minimal seperti [pɛ] *paix* ‘kedamaian’ dan [pε] *pain* ‘roti’.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bunyi-bunyi bahasa Prancis terdiri atas konsonan, alfabet grafik, alfabet fonetik, vokal, dan bunyi suprasegmental yaitu suku kata, intonasi, ritme, dan aksen. Selain itu bahasa Prancis juga memiliki pasangan minimal yang digunakan untuk membandingkan contoh-contoh ujaran.

#### **2.2.8.5 Tipe- Tipe Latihan Fonetik**

Dalam pembelajaran fonetik, pembelajar membutuhkan latihan-latihan terutama untuk pembelajar bahasa kedua dikarenakan fonem dari bahasa ibu dengan bahasa kedua berbeda. Menurut Muzar et Bourdages (1998 :54), latihan fonetik terbagi atas beberapa varian yaitu *sensibilisation aux faits phonétiques, discrimination auditive, integration corporelle, dan association de la structure phonique à la représentation individuelle visuelle*.

##### *1. Sensibilisation aux faits Phonétique*

Muzar et Bourdages (1998 :54) mengatakan bahwa tujuan dari adanya latihan kepekaan terhadap kegiatan fonetik (*sensibilisation aux faits phonétique*) yaitu memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk mempelajari bunyi, intonasi, dan ritme tanpa memperhatikan komponen linguistik seperti sintaksis, morfologi, semantik,

dan leksikal. Latihan ini terbagi atas dua tipe yaitu latihan kepekaan terhadap bunyi (*sensibilization auditive*) dan latihan kepekaan secara visual (*sensibilization à la representation visuelle*). Dalam latihan kepekaan bunyi, pembelajar diperdengarkan sebuah dialog atau rangkaian kalimat yang terpisah-pisah yang difokuskan pada unsur segmental dan supersegmental yang mana pembelajaran harus terbiasa. Contoh dari latihan tersebut yaitu ”*quand telephonéra t-ill ?*” yang berarti pertanyaan. Pembelajar harus terbiasa dengan tekanan tersebut. Latihan kepekaan terhadap representasi visual mengizinkan pembelajar untuk melihat bagaimana bunyi tersebut dihasilkan dengan penggunaan diagram artikulasi atau melalui video.

## 2. *Discrimination auditive*

Pembedaan bunyi (*discrimination auditive*) merupakan bentuk lain dari latihan fonetik yang bertujuan agar pembelajar dapat membandingkan dan membedakan artikulasi atau prosodi bahasa target. Latihan-latihan ini terbagi atas 10 jenis.

### a. *Comparaison choix- binaire*

Pembelajar mendengar dua kata atau dua pernyataan dan harus mengidentifikasi apakah dua pernyataan atau dua kata tersebut sama atau tidak.

Tabel 2.4 Contoh tes *comparaison choix-binaire*  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mot	=	+
le / les		X
mes/mes	X	

b. *Comparaison choix-ternaire*

Dalam mengerjakan latihan, pembelajar akan mendengarkan tiga urutan bunyi dan harus mengidentifikasi bunyi yang berbeda.

c. *Comparaison version multiple*

Pembelajar akan mendengarkan rangsangan bunyi dan mengidentifikasi apakah pernyataan-pernyataan tersebut identik atau berbeda. Berbeda dengan latihan sebelumnya, latihan ini menggunakan lebih dari dua kata atau pernyataan.

d. *Comparaison version complexe*

Pembelajar akan diperdengarkan tiga buah kata atau pernyataan, kemudian pembelajar diminta untuk mengidentifikasi pernyataan mana yang mirip. Jika semua bunyi berbeda, maka pembelajar harus mencatatnya.

e. *Comparaison la langue maternelle*

Dalam latihan ini, pembelajar diminta untuk membandingkan pernyataan dalam bahasa ibu dan bahasa target sehingga pembelajar dapat menemukan perbedaan fonetik dari bahasa lewat pertanyaan yang diajukan.

f. *Repérage d'un son*

Tujuan dari latihan ini yaitu mengidentifikasi jumlah suku kata, bunyi yang muncul dalam kalimat atau pernyataan . Contoh dari latihan ini yaitu :

*Combien de fois entendez-vous le son (z) dans les phrases suivantes :*

a. *une fois*

- b. *deux fois*
- c. *trois fois*
- g. *Choix du modèle prosodique*

Latihan ini digunakan untuk pembelajaran fonetik bagian prosodi. Pembelajar akan diperdengarkan pernyataan dan harus memilih diantara dua atau 3 representasi grafik yang berhubungan dengan pernyataan yang didengarkan.

- h. *Identification de la difference*

Penggunaan latihan ini bertujuan agar pembelajar dapat mengenali perbedaan dari dua kalimat yang didengar melalui intonasi atau ritme.

- i. *Identification du nombre de groupes rytmiques*

Dalam penerapan latihan ini, pembelajar harus mengidentifikasi jumlah grup ritmik dari kalimat-kalimat yang diperdengarkan.

- j. *Identification de l'acte parole*

Latihan ini ditujukan untuk pembelajar supaya pembelajar dapat membedakan apakah kalimat yang diperdengarkan merupakan sebuah pernyataan, perintah, pertanyaan atau ajakan.

- k. *Integration Corporelle*

Dalam latihan ini, pembelajar mengintegrasikan pengetahuan fonetik dengan menghubungkannya ke bagian tubuh, saat alat ucap memproduksi bunyi tersebut. Contohnya untuk menghasilkan bunyi [y] pengajar meminta pembelajar untuk membayangkan mengenai ekspirasi, lalu perlahan

mengucapkan bunyi [y] dengan membayangkan sedang mencium.

3. *Association de la structure phonique à la représentation individuelle visuelle.*

Latihan ini terdiri atas 5 bagian yaitu :

1. *Comparaison Dirigée*

Pembelajar mendengarkan satu kata atau pernyataan dan harus memilih pilihan kata versi tulis yang sesuai dengan yang diperdengarkan.

2. *Repérage*

Pembelajar mendengarkan sebuah kata kunci dari tiga pernyataan dan harus menuliskannya di lembar jawaban pada kalimat yang mengandung kata yang didengarkaan.

3. *Transcription*

Latihan ini biasa disebut dengan dikte. Tujuan latihan ini yaitu membiasakan pembelajar untuk engidentifikasi suku kata atau bunyi bunyi melodik.

4. *La lecture à haut voix*

Membaca nyaring dilakukan secara individu, namun sebelum masuk ke tahap tersebut pembelajar dapat melakukan persiapan dengan membentuk kelompok sehingga dapat memperbaiki satu sama lain.

5. *Association De Profils Mélodiques à Une Representation Visuelle*

Dalam latihan ini, pembelajar dilatih untuk dapat menggabungkan struktur prosodik dengan representasi grafik.

Contoh :

Où vas-tu ?                      →              →

#### 5. *Production Dirigée*

Latihan ini mencakup tiga hal dalam pembiasaan pengucapan bunyi bahasa Prancis yaitu, pemanasan, pengulangan, dan transformasi.

#### 6. *Production Spontanée*

Dalam latihan ini, pembelajar diminta untuk mengaplikasikan seluruh pengetahuan fonetik yang diiliki dengan mempraktikannya menggunakan teks yang otentik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tipe-tipe latihan fonetik terbagi menjadi dua bagian yaitu untuk melatih pemahaman terhadap ilmu fonetik yaitu *sensibilization aux faits phonétiques, discrimination auditive, integration corporelle, association de la structure phonique à la représentation individuelle visuelle*, dan untuk latihan pengucapan terdiri atas *production dirigée et spontanée*. Dalam penelitian ini, tipe latihan yang akan digunakan adalah tipe latihan yang fokus terhadap kemampuan mengenai ilmu fonetik tidak melatih pengucapan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **4.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dipaparkan beberapa kesimpulan mengenai pengembangan media pembelajaran mandiri untuk mata kuliah *Correction Phonétique et Pronunciation* dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Simpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut ini.

1. Pengembangan media pembelajaran mandiri sebagai latihan pendukung pada mata kuliah *Correction Phonétique et Pronunciation* dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa. Dalam hal ini, dosen membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada mahasiswa agar mahasiswa dapat melakukan pemantauan diri secara langsung, pembelajaran mandiri sekaligus dapat melakukakan evaluasi diri. Menurut hasil analisis kebutuhan mahasiswa membutuhkan mendukung kegiatan belajar mandiri karena mahasiswa masih banyak mengalami kesulitan dalam menguasai materi seperti membedakan bunyi, menentukan ritme dan intonasi, serta membaca transkrip fonetik. Selain itu mahasiswa juga membutuhkan media yang dapat memberikan umpan balik secara langsung dapat digunakan dalam mode *offline*.
2. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dengan

fasilitas umpan balik dan dapat digunakan secara *offline*. Media ini terbagi dalam dua kelompok yaitu 4 folder yang digunakan untuk latihan dan 3 folder yang digunakan untuk menguji pemahaman mahasiswa setelah mengerjakan latihan-latihan yang disediakan. Latihan-latihan soal yang ada dalam media mengacu pada RPS mata kuliah *Correction Phonétique et Pronunciation*.

3. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada mahasiswa, diketahui bahwa hasil uji coba untuk segi materi menyatakan bahwa seluruh kriteria termasuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor 21-25, sedangkan untuk pengujian komponen media sebagian besar kriteria termasuk dalam kategori “sangat baik”, kecuali kriteria mengenai kejelasan gambar dengan perolehan skor 19 dan penggunaan menu serta pemilihant font dengan perolehan skor 20, yang termasuk dalam kategori “baik”. Responden menyarankan untuk memperjelas dan menambahkan gambar-gambar fonetik yang ada dalam media serta memperbesar ukuran font.

#### 4.2 SARAN

Dalam penelitian ini, peneliti merekomendasikan beberapa saran seperti berikut :

1. Media pembelajaran mandiri menggunakan *Wondershare Quiz Creator* ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mandiri mahasiswa untuk mata kuliah *Correction Phonétique et Pronunciation*
2. Produk ini telah divalidasi oleh ahli, namun belum diuji keefektivitasannya. Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektivitasan produk.

3. Produk ini berisi latihan-latihan untuk kepekaan bunyi atau fonem. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media untuk mendeteksi ketepatan pengucapan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abry, D., & Chalaron, M. I. (2010). *Les 500 Exercices de Phonétique*. Paris: Hachette
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Cuq. (2003). *Dictionnaire de Didactique du Français*. Paris: CLE International.
- Cuq, J. P., & Gruca, I. (2002). *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde*. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Destiyani, Tiara. 2012. *Kemampuan Mahasiswa Semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis dalam Melafalkan Fonem Konsonan Bahasa Prancis yang Tidak Terdapat dalam Fonem Konsonan Bahasa Indonesia*. Skripsi. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Fibriasari, H., & Irwandy. (2016). Perfectionnement Du Module D'Apprentissage De L'Audition Prononciation. *Conférence Internationale sur le Français* (pp. 199-207). Bandung: UPI Press.
- J.M Fuentes, A. I., Garcia, A. R., & F.Ayuga. (2014). Computer-Based Tools For The Assesment of Learning Processes in Higher education : A Comparative Analysis . *Prosiding INTED 2014* (p. 15). Valencia: Spain.
- Kushartanti. (2002). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Léon, P. R. (1992). *Phonétisme et Prononciations du français*. Paris: Nathan.
- Meunier, C. (2015). *Petit Guide Pratique de la Phonétique Corrective du FLE*. Marseille: Edition du FLE.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Muslich, M. (2013). *Fonologi Bahasa Indonesia : Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Mutiarsih, Y., Dahyani, D., & Rakhmat, S. (2009). Pengembangan Model Artikulatotis untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA dan SMK di Kota dan Kabupaten Bandung. *Jurnal Penelitian Vol 9 No.1*, 1-14.
- Muzar, C. C., & Bourdages, J. S. (1998). *Le Point sur la Phonétique*. Paris: CLE International.
- Oka, G. P. (2016). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: DeePUBLISH.
- Pierre, & Léon, M. (1977). *Introduction à la Correction Phonétique*. Paris: Hachette.
- Retnomurti, A. B., & Octavita, R. A. (2017). Pengembangan PROTATIK (program Tabel Fonetik) Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Pronunciation

- Practice. *Jurnal Bahasa dan Seni Tahun 45 No 2*, 132-142.
- Rohma, N. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XII IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal DIE WERKE Vol.1, No.1*, 1-10.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan : Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Verhaar, J. W. (2014). *Asas- asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Wicaksono, A. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.  
<https://www.wondershare.com/pro/quizcreator.html>

