



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* UNTUK  
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS  
KELAS X**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Nama : Gregorius Bagas Ariyanto**  
**NIM : 2301414050**  
**Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis**  
**Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash Cs6* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Kelas X” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, **28** Juni 2019

Pembimbing



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

## 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 : Senin

Tanggal : 22 Juli 2019

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A. NIP 198505282010121006

Sekretaris

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd NIP 196110021986012001

Penguji I

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

Penguji II

Dra. Dwi Astuti M.Pd NIP 196101231986012001

Penguji III/Pembimbing I

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



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

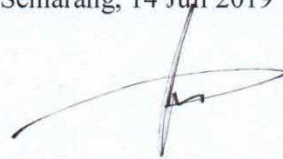
Dr. Sa Rejeki Urip M.Hum.

NIP 196202211989012001

## PERNYATAAN

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

Semarang, 14 Juli 2019



Gregorius Bagas Ariyanto

2301414050

# MOTO DAN PERSEMBAHAN

## Moto

- Kita dilahirkan hidup, maka tugas kemanusiaan kita menghidupkan segala hal; menghidupkan daya cipta, menghidupkan sekecil apapun kesempatan, menghidupkan akal sehat, menghidupkan kejenuhan dan rasa lelah, menghidupkan kemanusiaan kita. (Garin Nugroho Riyanto)
- Sebab itu janganlah kamu kuatir akan hari besok, karena hari besok mempunyai kesusahannya sendiri. Kesusahan sehari cukuplah sehari (Mat 6: 34)
- Hidup ini adalah 100% tanggung jawabmu (Penulis)
- Bersyukurlah dengan apa adanya kamu sekarang. Mungkin kamu lupa kalau hari ini adalah Doa mu di masa lalu. (Motivasi Alkitab)
- Tuhan menaruhmu ditempat yang sekarang bukan suatu kebetulan, orang hebat tidak dihasilkan melalui kemudahan, kesenangan, kenyamanan. Mereka dibentuk melalui kesukaran, tantangan dan air mata. (Motivasi Alkitab)

## Persembahan

Tuhan Yesus, F.x Juni, C.h Yuni, dan segenap yang mendoakan dan memotivasi.

## **PRAKATA**

Syukur kepada Tuhan, karena-Nya skripsi **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Kelas X** dapat terselesaikan tepat waktu.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Sri Rejeki Urip M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang mengesahkan skripsi ini
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kelancaran administrasi
3. Sri Handayani.S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengoreksi, dan memberikan arahnya hingga terselesaikannya skripsi ini
4. Neli Purwani, S.Pd., M.A., dosen validator dan penguji I, yang telah meluangkan waktunya untuk menguji produk dan memberikan arahan dalam memperbaiki skripsi ini
5. Dra. Dwi Astuti M.Pd, dosen dan penguji II, yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan arahan dalam memperbaiki skripsi ini.

6. Wandah Wibawanto, S.Sn., M.Ds, dosen validator, yang telah meluangkan waktunya untuk menguji produk skripsi ini dan memberi motivasi
7. Dosen-Dosen Pendidikan Bahasa Prancis yang selalu membantu, memberikan bimbingan dan motivasi
8. Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan di setiap langkahku
9. Keluarga besar yang senantiasa menanyakan dan mendoakan
10. Teman-teman Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2014 dan PPL 2017 SMA Negeri 2 Ungaran yang selalu menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

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

Semarang, 14 Juli 2019

Penulis

## SARI

Ariyanto, Gregorius Bagas. 2019. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Kelas X*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Sri Handayani, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** *Adobe Flash CS6*, media pembelajaran, membaca, ular tangga.

Ular tangga merupakan permainan yang familiar di kalangan pelajar, karena mudah untuk dimainkan dan menyenangkan. Permainan tersebut dapat dikembangkan menjadi permainan edukatif, yang berisikan materi-materi yang disesuaikan dengan silabus bahasa dan sastra Prancis kurikulum 2013 untuk kelas X. Kurikulum 2013 revisi, mendukung penggunaan teknologi dan informasi (TIK) dalam penyampaian materi-materi pembelajaran. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, pendidik masih menggunakan media berbentuk teks dan teks bergambar untuk mendukung pembelajaran, dan terbatasnya media pembelajaran berbentuk multimedia untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* untuk dijadikan media pembelajaran yang berisikan materi-materi pembelajaran kelas X pada keterampilan membaca bahasa Prancis.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana wujud media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X, dan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan wujud pengembangan permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Terdapat sepuluh langkah dalam metode tersebut, karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, peneliti melaksanakan lima langkah yaitu, menemukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Penelitian ini menghasilkan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X yang dapat digunakan pada perangkat komputer dan berisi materi-materi pembelajaran kelas X. Permainan ini bernama *jeu de l'oie*, dibuat berdasarkan kebutuhan responden dan saran-saran validator, memuat beberapa halaman permainan, yaitu petunjuk permainan, info permainan, dan halaman main, yang terdiri dari teks dan 50 soal pilihan ganda dengan empat opsi. Permainan tersebut dapat memberikan respons benar atau salah. Produk ini sudah divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media.



# **THE DEVELOPMENT OF MEDIA SNAKES AND LADDERS GAME BASED ADOBE FLASH CS6 FOR FRENCH READING SKILLS OF CLASS X**

**Gregorius Bagas Ariyanto, Sri Handayani, S.Pd., M.Pd.**

Study Program of French as a Foreign Language (FLE),  
Department of Foreign Languages and Literatures,  
Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Semarang

## **ABSTRACT**

Snakes and Ladders are a familiar game among students because it is easy to play and fun, a game that can be developed to become an educational game, which contains tenth grade material for reading skills. Reading skills aim to understand the contents of the reading and obtain information. The formulation of the problem in the study is how the form of *Adobe Flash CS6* based Snakes and Ladders media for tenth grade French reading skills, and the purpose of this study was to describe the development of the *Adobe Flash CS6* Snakes and Ladders Game for tenth grade French Reading Skills. The method used in this study is the Research and Development (R&D), this study consisted of 10 stages, but researchers only use 5 stages, namely finding potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revisions. This study produced a Snakes and Ladders game media based on *Adobe Flash CS6* for tenth grade French reading skills that could be used on computer devices and contained ten grade learning materials. The results of this study were validated by French language material experts and media experts.

**Keywords:** *Adobe Flash CS6*, game, reading, snakes and ladder.

# **LE DÉVELOPPEMENT DU JEU DE L'OIE BASÉ SUR ADOBE FLASH CS6 POUR LA COMPÉTENCE DE LA COMPRÉHENSION ÉCRITE DES LYCÉENS DE LA CLASSE X**

**Gregorius Bagas Ariyanto, Sri Handayani, S.Pd., M.Pd.**

Programme d'Étude de la Pédagogie du Français Langue Étrangère (FLE),  
Département des Langues et des Littératures Étrangères,  
Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Semarang

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

[handa\\_mir@yahoo.fr](mailto:handa_mir@yahoo.fr)

## **RESUMÉ**

Le Jeu de l'oie est un jeu familier parmi les apprenants du Français, car il est facile à jouer et amusant. C'est un jeu qui peut être développé pour devenir un jeu éducatif, qui contient un matériel de dixième année pour la lecture. La compétence de compréhension écrite vise à comprendre le contenu de la lecture et à obtenir des informations. La formulation du problème dans la recherche est quelle est la forme de jeu de l'oie basée sur les besoins des enfants et des lycéens de la classe X. Ce jeu est développé en utilisant Adobe Flash CS 6 pour la compétence de la compréhension écrite en français de niveau X. Cette recherche utilise la méthode de la recherche et du développement (R&D). En théorie, il y a dix étapes à suivre mais j'ai adopté cinq étapes: à savoir l'analyse de la potentialité et des problèmes, la collecte de données, la conception du produit, la validation du produit et la révision du produit. Le résultat de recherche est un jeu de l'oie basé sur le support Adobe Flash CS6 pour la compréhension écrite de classe X français, ce jeu est appliqué sur l'ordinateur et contient les matières du Français sur le curriculum 2013. Le jeu contient 50 cases.

**Mots-clés: Adobe Flash CS 6, jeu, jeu de l'oie, lire.**

## **I. L'introduction**

La technologie et l'information qui se développent plus rapidement ont une influence positive dans le domaine de l'éducation. L'utilisation de la technologie sophistiquée peut donner des avantages pour soutenir l'apprentissage. L'utilisation de la technologie peut être utilisée pour soutenir l'apprentissage y inclut celui de la langue étrangère. En cette ère moderne, les langues étrangères sont de plus en plus nécessaires pour communiquer et interagir avec la communauté plus large. L'apprentissage d'une langue a quatre compétences: écouter, parler, lire et écrire. Compréhension écrite est un processus effectué et utilisé par le lecteur pour obtenir un message qui est transmis par l'auteur au moyen de mots/langage écrit (Tarigan 2015:7). En ayant de bonnes compétences en lecture, les élèves doivent être en mesure de comprendre le sens du texte afin que les informations contenues dans le texte puissent être bien comprises.

Le curriculum 2013 soutien à l'utilisation de la technologie et de l'information pour soutenir l'apprentissage. Médias d'apprentissage désigne tout ce qui peut transmettre ou acheminer des messages d'une source de manière planifiée, de manière à créer un environnement d'apprentissage propice dans lequel le destinataire peut mener à bien le processus d'apprentissage de manière efficace (Asyhar 2012:8).

Basé sur l'expérience sur le terrain (PPL) à SMA 2 Ungaran pendant trois mois, le média souvent utilisé par les enseignants est le texte et le texte illustré, le professeur utilise rarement d'autres media, comme le jeu dans l'apprentissage

Selon Silva (2008:25) dans le domaine affectif, le jeu pédagogique s'avère extrêmement porteur, car il permet d'explorer avec une certaine légèreté des rôles dont celui de partenaire, de leader et d'adversaire. Pour ce qui est des avantages cognitifs, le jeu peut renforcer le travail de classification, d'ordination et de recherche de relations.

Sur la base de la description ci-dessus, il est nécessaire de développer des supports d'apprentissage ayant le concept de jeu tout en apprenant. Je suis intéressé par le développement de media du jeu de l'oie basée sur Adobe Flash CS6 pour l'apprentissage compréhension écrite en français de classe X.

Le jeu de l'oie, a été développé parce que ce jeu est familier et facile pour jouer. Le jeu de l'oie est un jeu qui utilise le dés pour déterminer le nombre de pas que doit effectuer un pion. Le tableau des serpents est lui-même une image de cases composée de 10 rangées et de 10 colonnes numérotées de 1 à 100, ainsi que des serpents et des escaliers (Husna 2009: 145). Ce jeu est généralement joué manuellement. Mais jeu de l'oie peut être créé avec l'application Adobe Flash CS6. L'application Adobe Flash CS6 est la dernière série de CS4 et CS5 dont l'avantage de cette application est avoir des fonctionnalités plus complètes.

Les recherché pertinent avec cette recherché est celle d'Albab (2014) intitulée «*The effectiveness of snakes and ladders game to improve students' mastery of simple past tense in constructing recount texts (A Quasi-Experimental Research of the Eighth Grade Students of SMP N 2 Demak in the Academic Year of 2013/2014)*». Ce sont les résultats de cette recherche: (1) Il y a une augmentation des scores après que les élèves ont appris à utiliser le jeu de l'oie.

Ce ci est prouvé par la valeur t supérieure à t-table, (3,41 > 2,002). (2) Ce jeu permet aux étudiants de discuter activement le temps passé, car il y a une interaction et une communication lorsqu'ils jouent. (3) Le jeu de l'oie est un nouveau jeu permettant aux étudiants d'apprendre le passé composé; ainsi, les étudiants sont enthousiastes à l'idée d'apprendre la grammaire, en particulier le passe composé. (4) Ce jeu peut aider les élèves à corriger et à trouver quelques erreurs courantes lors de la formulation de phrases passe composé. (5) Ce jeu propose une pratique de la langue dans une variété de compétences - écouter, parler, lire et écrire.

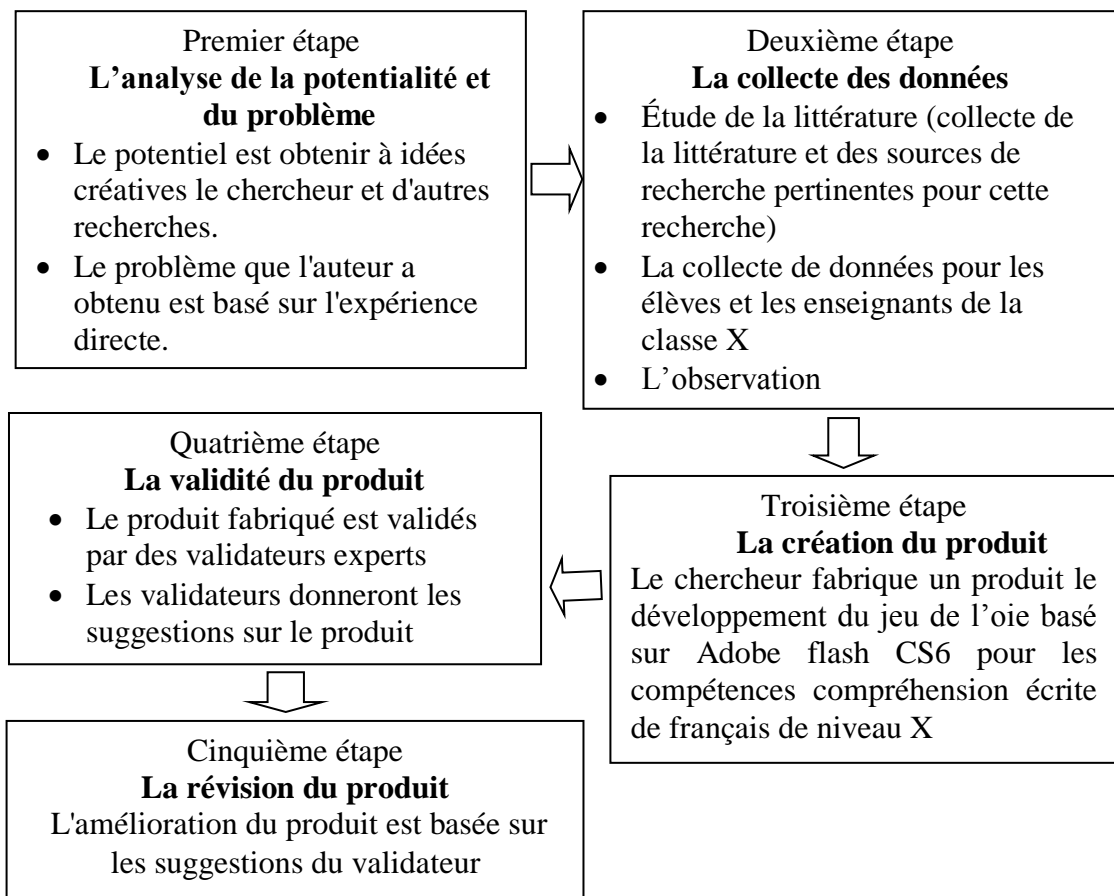
La recherché deuxième est faite par Hodkiewicz (2015) intitulée "*Designing SNAKES AND LADDERS: An Analogy for Asset Management Strategy Development*". Le résultat de cette recherche est que le jeu de l'oie décrit dans cette étude est un jeu qui peut faire gagner du temps et qui permet aux gestionnaires d'être impliqués dans ce cas est un collègue doté d'éléments de développement de stratégie dans le contexte de la gestion d'actifs.

Les deux recherches précédentes ont parlé du jeu de l'oie. Ces recherches est une nouvelle recherche sur adobe flash CS6. Alors, je voudrais faire le développent de jeu de l'oie en profitant adobe flash CS6.

## **II. La méthode de la recherche**

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). Selon Sugiyono (2013: 407), la recherche et le développement est une méthode de recherche utilisée pour fabriquer certains produits et pour tester l'efficacité de ces produits, il y a dix étapes dans ce type de

recherche, ce sont (1) l'analyse du potentialité et du problème, (2) la collecte des données, (3) la création du produit, (4) la validité du produit, (5) la révision du produit, (6) l'essai du produit, (7) la révision du produit, (8) l'essai sur terrain, (9) la révision du produit, (10) la production. J'ai seulement adopté cinq étapes de la recherche, ce sont :



**Diagramme les étapes pour utiliser R & D**

### **III. Résultat et discussion**

Premièrement, j'ai fait l'analyse de la potentialité et du problème sur le média d'apprentissage ensuite j'ai distribué l'enquête pour les étudiants et les professeurs français, j'ai produit le jeu de l'oie en tant que la variation du média

interactif dans l'apprentissage de la compréhension écrite chez les lycéens de la classe X. Il y a cinq étapes pour le produire, voici l'explication de chaque étape :

1. L'analyse de la potentialité et du problème

Basé sur l'observation, la potentialité dans cette recherche est l'existence de curriculum 2013 qui provoque l'utilisation de la technologie pour soutenir des apprentissages. Le problème dans cette recherche est les professeurs n'appliquent pas beaucoup la technologie pour soutenir leur apprentissage. Ils utilisent plutôt le media texte et le texte illustré.

2. La collecte des données

Dans cette étape, j'ai distribué l'enquête de l'analyse des besoins pour obtenir une information sur les besoins des lycéens du média d'apprentissage pour la compréhension écrite. Les répondants de cette recherche sont les lycéens de la classe X et les professeurs du SMA Negeri 2 Ungaran et du MAN Kendal qui enseignant le français.

Ce sont le résultat de la collecte de données:

1. 100% des répondants étaient intéressés par l'apprentissage du français, spécialement pour compréhension écrite
2. 97% des lycéens utilisent des livres et des modules, et 3% des lycéens utilisent film et vidéo, mais 100% des professeurs utilisent livres et des modules pour les media d'apprentissages compréhension écrite
3. 66% des lycéens n'ont jamais utilisé le media de jeu, 34% des lycéens utilisent ce media, et 100% des professeurs n'ont jamais utilisé ce media dans l'apprentissage de la compréhension écrite

4. 98% des lycéens sont d'accord si les jeux éducatifs peuvent soutenir la livraison de matériel.
5. Le Jeu de l'oie est familier et facile à jouer
6. 98% des lycéens se mettent d'accord si le jeu de l'oie est utilisé comme un jeu éducatif pour apprendre la compréhension écrite
7. Les professeurs choisissent l'image et le texte, autant de 61% des lycéens choisissent des images comme des éléments dans le jeu, 23% des lycéens choisissent des vocabulaires, 3% des lycéens choisissent des textes, et 13% des lycéens choisissent de la vidéo et du jeu.
8. 92% des lycéens ont besoin d'une évaluation dans le média, et le reste en a besoin pas.
9. La forme d'évaluation demandée par les répondants pour faciliter l'apprentissage de la compréhension écrite est les questionnaires aux choix multiples.
10. 67% des lycéens choisissent 50 boîtes pour composer le jeu de l'oie, mais 33% des lycéens préfèrent 100 boites pour composer le jeu.
11. Les lycéens voudraient est une combinaison de couleurs vives.

### 3. La conception de produit

Je fais la conception de produit basé sur la collecte des données. Ce jeu éducatif ‘‘jeu de l'oie’’ est créé pour soutenir la compétence de la compréhension écrite des lycéens de la classe X, et qui se réfère au syllabus et la matière de la langue française de la classe X. Les matières dans ce jeu comprennent: saluer et prendre congé, remercier et s'excuser, se présenter, heure, jour, date, mois, année,



présenter son identité, des choses et des lieux publics, caractères de personnes et de choses, instructions, signes, panneaux.

Dans ce produit il y a 2 parties, ce sont la page d'accueil, et la page jouer. Ce jeu se compose de :

### 1. La page d'accueil

Le nom du jeu est "Game éducatif Jeu de L'oie pour la classe X". Le paysages naturels devient l'arrière fond complété de l'image serpent, des dés, et des icônes. Les icônes se composent de: l'icône d'instructions, l'icône d'info, l'icône de jouer, l'icône de croix(X), et l'icône de sonner.

L'icône (X) pour quitter le jeu, et l'icône sonner pour activer ou désactiver le son.



Image la page d'accueil

L'icône (instructions) est pour guider des joueurs, il y a aussi l'icône (home) pour retourner à la page d'accueil et l'icône flèche ( ⇨ ) pour choisir la langue: Indonésienne ou française.

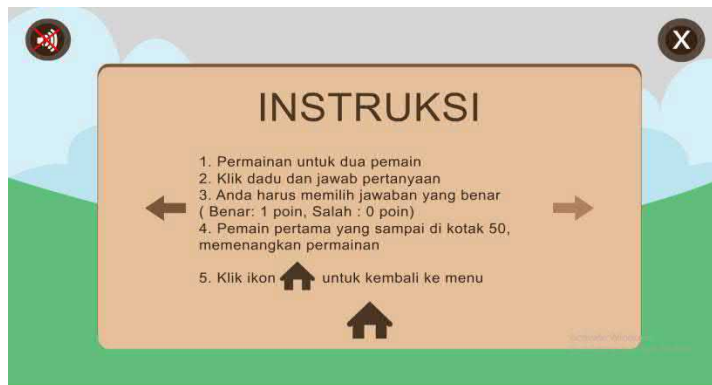


Image d’instruction en indonésien

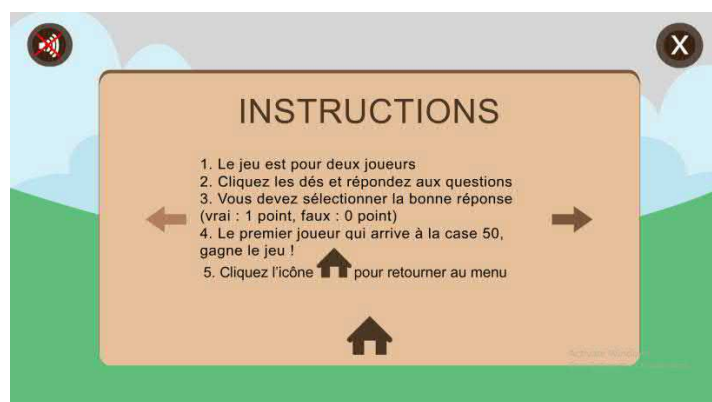


Image d’instruction en français

L’icône (info) pour l’information du but de jeu, et les personnes qui ont produit ce jeu. Il y a l’icône ( 🏠 ) pour retourner la page d’accueil et l’icône flèche ( ⇄ ) pour changer la langue.



Image d’info en indonésien

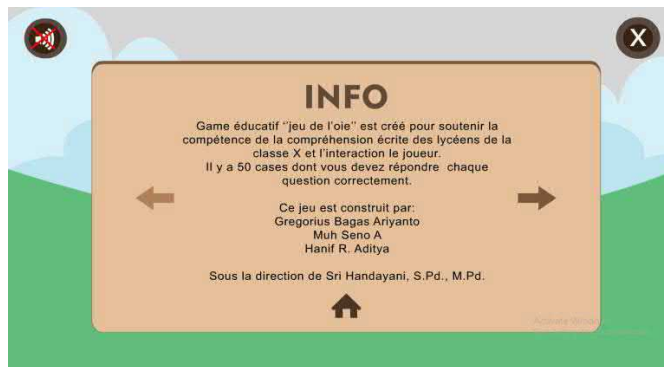


Image d'info en français

## 2. La page Jouer

La page jouer a 4 boîtes, ce sont: boîte jeu de l'oie, boîte les joueurs, boîte pour afficher des questions, et boîte pour le dés. La boîte à dés contient les chiffres un à six avec la commande (cliquez ici). Il y a 50 boîtes, deux pions, l'image de serpents et d'échelles avec 50 questions se référant à la matière du français de la classe X. Les matières sont: saluer, prendre congé, remercier et s'excuser pour les numéros 1 à 7; se présenter pour les numéros 8 à 14; heure, jour, date, mois, et année pour les numéros 15 à 21; présenter son identité pour les numéros 22 à 28; des choses et des lieux publics pour les numéros 29 à 35; caractères de personnes et de choses pour les numéros 36 à 42; instructions, signes, et panneaux pour les numéros 43 à 50. L'évaluation est les questionnaires aux choix multiples avec quatre choix. Et il y a l'icône (X) et l'icône (sonner).

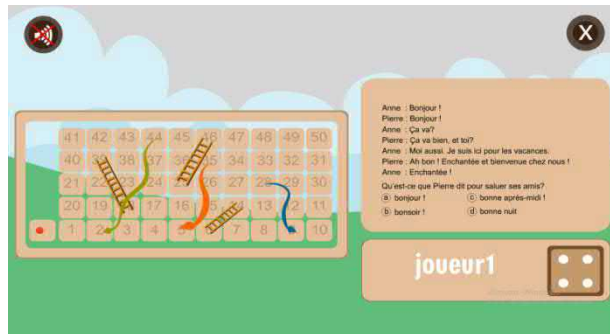


Image Jouer

Les joueurs doivent sélectionner la bonne réponse, s'ils répondent à la question correctement, ils obtiennent 1 point et 0 point quand ils ne choisissent pas la bonne réponse. Le premier joueur qui arrive à la case 50 gagne le jeu et il y a l'image du trophée pour le gagnant.

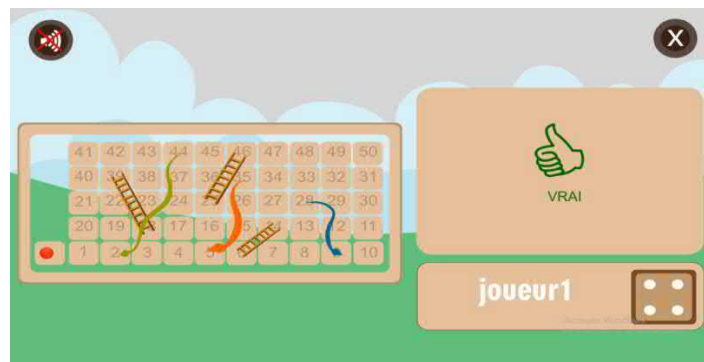


Image signée vrai

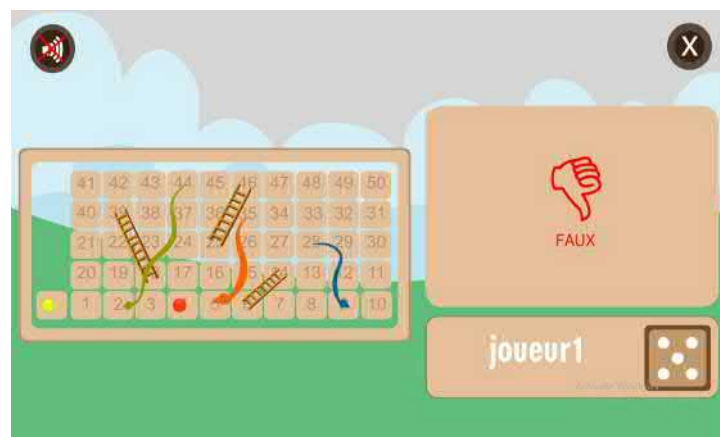


Image signée faux



Image signée gagne le jeu

#### 4. La validité du produit

La validation du produit est faite par des experts, c'est Neli Purwani, S.Pd, M.A, le professeur de pédagogie du français et Wandah Wibawanto, S.Sn., M.Ds. le professeur de design de communication visuelle à Universitas Negeri Semarang. La validation est effectuée pour obtenir les suggestions de l'expert afin que le produit développé soit valable.

Sur la base des résultats de la validation par des experts, il y a les suggestions dans la conception de produit, ce sont:

1. Dans la page d'info, le validateur suggère d'ajouter les matières dans le produit.
2. Dans la page d'info, il y a la phrase « Game éducatif jeu de l'oie est créé pour soutenir la compétence de la compréhension écrite des lycéens de la classe X et l'interaction le joueur », et la phrase déroutante c'est « l'interaction le joueur », parce qu'il n'y a pas de conformité avec le concept de jeu qui est pour la compétition.
3. Dans la page d'info, il n'y a pas de division du rôle des créateurs de jeux, comme celle du dessinateur et du concepteur.

4. La taille des lettres sur la question doit être élargie et la réponse dans le choix multiple doit être aléatoire.
  5. Il faut une cohérence dans la sélection des lettres dans le media d'apprentissages.
  6. La couleur grise dans le fond est trop monotone.
  7. L'icône dans ce jeu est bonne
  8. L'apparence de l'image sur les questions est plus intéressante
5. La révision de la conception

La révision du produit base sur le résultat de validation, les révisions ce sont:

1. Dans la page info, J'ai ajouté les matières, J'ai supprimé la phrase « L'interaction le joueur », et J'ai ajouté le rôle du créateur de jeu comme celle du dessinateur et du concepteur.
2. J'utilise le type de lettre *Geomtr 415*, *Bebasneuebold*, *PTsans-bold*, et *arial* .
3. Je change la couleur grise en blanche dans le fond
4. Je ne révise pas l'icône et l'apparence de l'image sur les questions parce-que ils sont déjà est bonnes.
5. La taille des lettres sur la question doit être élargie et la réponse dans le choix multiple doit être aléatoire, les chercheurs n'ont pas apporté de modifications en raison de la capacité limitée du concepteur à créer le jeu.



Image après les révisions en français



Image après les révisions en français

## 6. La conclusion

Le résultat de recherche est un jeu de l'oie basé sur le support Adobe Flash CS6 pour la compréhension écrite de classe X français, ce jeu est appliqué sur l'ordinateur et contient les matières du Française sur le curriculum 2013. Le jeu contient 50 cases.

## 7. Les remerciements

Je remercie JESUS premièrement, puis mes parents qui me prient toujours et me donnent le support. Et aussi mes amis qui m'ont motivé.

## 8. Les bibliographies

- Albab, Ulil. 2014. The effectiveness of snakes and ladders game to improve students' mastery of simple past tense in constructing recount texts (A Quasi-Experimental Research of the Eighth Grade Students of SMP N 2 Demak in the Academic Year. *Jurnal of English Language Teaching*. ELT FORUM 3(1): 62-67
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Husna, M. 2009. *100 Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Hodkiewicz, Melinda. 2015. Designing Snakes and Ladders: An Analogy for Asset Management Strategy Development. *Simulation and Gaming*. 46(5): 455-470
- Silva, Haydee. 2008. *Techniques et pratiques de classe: Le jeu en classe de langue*. Paris: Cle International
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
RESUMÉ.....	x
ARTICLE.....	xi
DAFTAR ISI.....	xxv
DAFTAR BAGAN.....	xxviii
DAFTAR TABEL.....	xxix
DAFTAR GAMBAR .....	xxx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Landasan Teoritis .....	11

2.2.1	Media Pembelajaran .....	11
2.2.1.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.2.1.2	Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.2.2	Media Pembelajaran Berbasis Multimedia .....	14
2.2.2.1	Pengertian Multimedia .....	14
2.2.2.2	Keunggulan Multimedia.....	15
2.2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia.....	16
2.2.3	Permainan Edukatif .....	17
2.2.4	Keuntungan Permainan Edukatif .....	18
2.2.5	Permainan Ular Tangga.....	20
2.2.6	Adobe Flash CS6.....	23
2.2.7	Keterampilan Membaca .....	24
2.2.8	Materi Keterampilan Membaca Kelas X.....	25
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Pendekatan Penelitian .....	27
3.2	Sasaran Penelitian .....	30
3.3	Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan .....	30
3.3.1	Potensi Dan Masalah.....	30
3.3.2	Pengumpulan Data .....	31
3.3.3	Desain Produk .....	32
3.3.4	Validasi Desain .....	36
3.3.5	Revisi Desain.....	37

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

4.1	Hasil Analisi Kebutuhan Guru Dan Siswa Terhadap Pengembangan Media Permainan Ular Tangga .....	38
4.1.1	Data Hasil Analisi Kebutuhan Terhadap Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....	39
4.2	Pengembangan Produk .....	46
4.2.1	Pengembangan Produk Awal .....	46
4.2.1.1	Halaman Awal.....	46
4.2.1.1.1	Halaman Instructions.....	47
4.2.1.1.2	Halaman Info.....	49
4.2.1.2	Halaman Isi Permainan .....	50
4.3	Validasi Produk .....	53
4.4	Revisi Desain.....	54
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan.....	58
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA .....		61
LAMPIRAN .....		63

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Langkah-Langkah penggunaan R&D dalam pengembangan media pembelajaran.....	29
---	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Kognitif kelas X Bahasa Prancis .....	25
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket .....	32
Tabel 3.2 Desain Produk .....	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket validasi desain media .....	36
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan mengenai ketertarikan pada keterampilan membaca bahasa Prancis .....	39
Tabel 4.2 Hasil analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran yang sering digunakan pada keterampilan membaca bahasa Prancis .....	40
Tabel 4.3 Hasil analisis kebutuhan mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Prancis .	41
Tabel 4.4 Hasil analisis kebutuhan mengenai penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Prancis .....	41
Tabel 4.5 Hasil analisis kebutuhan mengenai permainan ular tangga .....	42
Tabel 4.6 Hasil analisis kebutuhan mengenai permainan ular tangga menjadi permainan edukatif untuk pembelajaran membaca bahasa Prancis .....	42
Tabel 4.7 Hasil analisis kebutuhan mengenai unsur- unsur dalam permainan ular tangga .....	43
Tabel 4.8 Hasil analisis kebutuhan mengenai evaluasi dalam media permainan .....	44
Tabel 4.9 Hasil analisis kebutuhan mengenai bentuk soal dalam evaluasi pada pembelajaran membaca .....	44
Tabel 4.10 Hasil analisis kebutuhan mengenai jumlah kotak dalam pengembangan media permainan ular tangga .....	45
Tabel 4.11 Hasil analisis kebutuhan mengenai tampilan dalam media permainan ular tangga .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Ular Tangga .....	21
Gambar 2.2 Permainan edukasi ular tangga .....	22
Gambar 4.1 Halaman awal .....	47
Gambar 4.2 Halaman Instructions Bahasa Prancis .....	48
Gambar 4.3 Halaman Instruksi Bahasa Indonesia .....	48
Gambar 4.4 Halaman Info dalam bahasa Prancis .....	49
Gambar 4.5 Halaman info dalam bahasa Indonesia.....	50
Gambar 4.6 Tampilan isi permainan.....	51
Gambar 4.7 Tampilan jawaban benar .....	52
Gambar 4.8 Tampilan jawaban salah .....	52
Gambar 4.9 Tampilan Pemenang Permainan.....	52
Gambar 4.10 Tampilan halaman info bahasa Prancis sesudah revisi .....	55
Gambar 4.11 Tampilan halaman info Bahasa Indonesia sesudah revisi.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing .....	64
Lampiran 2 Hasil analisis kebutuhan siswa/i .....	65
Lampiran 3 Hasil analisis kebutuhan guru .....	69
Lampiran 4 Hasil validasi ahli materi .....	73
Lampiran 5 Hasil validasi ahli media.....	74
Lampiran 6 Silabus bahasa Prancis kelas X.....	75
Lampiran 7 Soal Produk.....	78
Lampiran 8 Tampilan Produk Permainan .....	89
Lampiran 9 Dokumentasi penyebaran angket.....	93

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi dan informasi yang berkembang semakin pesat telah memberikan pengaruh positif dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi yang canggih dapat memberikan manfaat sebagai penunjang pembelajaran. Pengaruh tersebut terlihat jelas dalam pembaharuan sistem pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, salah satunya bahasa asing. Era modern ini, bahasa asing semakin dibutuhkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat luas. Selain itu, bahasa juga digunakan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi, ekonomi, sosial budaya, dan sebagainya.

Kini sekolah-sekolah SMA dan SMK sudah menerapkan pembelajaran bahasa asing. Kelas X merupakan awal diberikan pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA dan SMK, pembelajaran bahasa seharusnya menjadi sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dalam suasana yang menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima, mengikuti, dan menangkap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Pada hakekatnya belajar bahasa mencakup empat keterampilan yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Ke-empat keterampilan tersebut mempunyai peranan penting dalam pembelajaran bahasa Prancis. Keterampilan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan



oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Tarigan 2015:7). Untuk meningkatkan keterampilan membaca untuk siswa dibutuhkan media yang tepat untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis sehingga siswa tidak terlalu bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Begitu pula dengan keterampilan membaca. Dengan kemampuan membaca yang baik, siswa diharapkan mampu memahami apa makna yang terkandung dalam teks, sehingga informasi yang disampaikan dalam teks dapat dimengerti dengan baik,

Berdasarkan pengalaman peneliti saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilakukan di SMA 2 Ungaran selama tiga bulan, media yang sering digunakan guru adalah teks dan teks bergambar. Ketika guru memberikan soal berdasarkan teks tersebut siswa perlu kehadiran guru untuk mengetahui jawaban dari teks tersebut secara tidak langsung hal tersebut hanya dapat dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang akan diciptakan oleh peneliti memudahkan siswa dapat belajar selepas jam pembelajaran berlangsung karena media akan mampu mengoreksi jawaban secara langsung berdasarkan teks yang terdapat pada media.

Silabus bahasa dan sastra Prancis kurikulum 2013 revisi, mendukung dalam penggunaan teknologi dan informasi (TIK) dalam mendukung penyampaian materi-materi pembelajaran. karena terbatasnya jumlah media pembelajaran bahasa Prancis, terutama media pembelajaran yang ber-konsep bermain sambil belajar untuk keterampilan membaca. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang memiliki konsep

bermain sambil belajar agar kemampuan membaca siswa dapat meningkat , yaitu dengan pengembangan media permainan ular tangga. Media pembelajaran ini berbasis *Adobe Flash CS6* yang mempunyai fitur-fitur lebih lengkap, sehingga animasi yang dibuat lebih menarik dari segi visualnya.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar 2012:8). Penggunaan media yang baru dan menarik dianggap penting dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Menurut Sadiman (2010:75) Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Pemilihan media yang tepat dan sesuai harus diperhatikan agar kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Media permainan seperti ular tangga dikembangkan karena Permainan ini cukup familier dan mudah untuk memainkannya . Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Husna 2009:145). Permainan ini biasa dimainkan secara manual. Akan tetapi, seiring perkembangan teknologi Permainan ular tangga dapat dibuat dengan aplikasi, yaitu *Adobe Flash CS6*.

Aplikasi *Adobe Flash CS6* merupakan seri terbaru dari CS4 dan CS5. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu mempunyai fitur-fitur lebih lengkap, sehingga

animasi yang dibuat lebih menarik dari segi visualnya Dengan menggunakan media permainan ular tangga, diharapkan siswa akan lebih aktif dalam belajar bahasa Prancis.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang memiliki konsep bermain sambil belajar , peneliti tertarik untuk meneliti Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Keterampilan membaca Bahasa Prancis kelas X.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian adalah:

Bagaimana wujud media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis kelas X ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mendiskripsikan wujud pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis kelas X .

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

Penelitian ini diharapkan mampu menambah Media pembelajaran untuk keterampilan Membaca bahasa Prancis berbasis *Adobe Flash CS6* untuk mendukung pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Pada bab ini akan membahas tentang penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dan teori-teori yang mendukung untuk penelitian ini.

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisi penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, antara lain:

Penelitian Ulil Albab (2014) berjudul “*The effectiveness of snakes and ladders game to improve students’ mastery of simple past tense in constructing recount texts (A Quasi-Experimental Research of the Eighth Grade Students of SMP N 2 Demak in the Academic Year of 2013/2014)*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan apakah permainan ular tangga dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan penguasaan siswa pada simple past tense dalam membuat teks recount dan untuk mencari tahu apakah permainan ular tangga dapat memberikan perbedaan signifikan atau tidak.

Kesimpulan penelitian ini sebagai berikut: (1) Ada peningkatan skor setelah siswa diajar dengan menggunakan permainan ular tangga. Hal ini terbukti dengan t- value yang lebih tinggi dari t- tabel ,  $(3,41 > 2,002)$ . (2) Game ini membuat siswa aktif mendiskusikan simple past tense karena ada sebuah interaksi dan komunikasi saat mereka bermain. (3) Permainan ular tangga adalah permainan baru untuk para siswa dalam mempelajari past tense sederhana; dengan

demikian, para siswa antusias untuk belajar tata bahasa, terutama bentuk lampau sederhana. (4) Game ini dapat memudahkan siswa untuk mengoreksi dan menemukan beberapa kesalahan umum dalam pembuatan kalimat sederhana bentuk lampau. (5) Permainan ini menyediakan praktik bahasa di berbagai keterampilan - mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah menggunakan game edukatif yang sama yaitu ular tangga, berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, permainan ular tangga terbukti efektif dalam peningkatan kemampuan siswa sehingga peneliti ingin mengembangkan permainan tersebut dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* sedangkan pada penelitian tersebut belum menggunakan aplikasi sejenis, dalam penelitian tersebut permainan ular tangga digunakan untuk materi pada pelajaran bahasa Inggris, sedangkan media yang dibuat oleh peneliti untuk materi pembelajaran bahasa Prancis. Penelitian tersebut menggunakan desain quasi eksperimen (eksperimen semu) sedangkan peneliti akan menggunakan *Research and Development (R&D)*

Penelitian Aini Indriasih (2015) berjudul “Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD” . Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan pendidikan karakter berbasis tematik dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik dengan menerapkan alat permainan edukatif ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif sehingga meningkatkan karakter dan prestasi belajar.

Penelitian tersebut menggunakan game edukatif permainan ular tangga sama seperti yang akan peneliti lakukan, namun penelitian tersebut tidak menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Media permainan tersebut digunakan untuk kelas III SD, sedangkan peneliti akan menggunakan media tersebut untuk kelas satu SMA. Penelitian tersebut menggunakan desain quasi eksperimen (eksperimen semu) sedangkan peneliti akan menggunakan *Research and Development (R&D)* Peneliti akan menggunakan media permainan yang sama yaitu ular tangga. Penelitian tersebut menggunakan konsep *learning by doing*, sedangkan peneliti memiliki konsep *game based learning*.

Melinda Hodkiewicz (2015) menulis artikel berjudul “*Designing SNAKES AND LADDERS: An Analogy for Asset Management Strategy Development*”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana partisipasi pengembangan permainan ular tangga dapat mendukung pemahaman tentang strategi pengembangan dalam konteks manajemen aset. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu permainan ular tangga dijelaskan dalam penelitian ini merupakan permainan yang dapat menghemat waktu, serta merupakan cara yang membuat manajer terlibat dengan lainnya dalam hal ini merupakan rekan kerja dengan elemen pengembangan strategi dalam konteks manajemen aset.

Media permainan yang digunakan sama yaitu ular tangga, namun dalam penelitian tersebut belum dikembangkan dengan aplikasi apapun, sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Materi yang terdapat dalam media berbeda yaitu peneliti akan menggunakan untuk pengembangan kemampuan membaca bahasa Prancis sedangkan penelitian tersebut untuk materi

ekonomi tentang manajemen aset. Penelitian tersebut memiliki konsep *learning by doing*, melakukan simulasi permainan ular tangga, terdapat persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terdapat interaksi berupa diskusi sesama peserta, dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, cara tersebut terbukti efektif berdasarkan hasil penelitian tersebut, sehingga peneliti akan menggunakan teknologi untuk memaksimalkan materi yang akan disampaikan, dengan menambahkan pertanyaan dalam setiap kotak pada setiap kotak pada permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6*.

Penelitian Muhammad Iqbal Hanafri dkk. (2015) berjudul “Game edukasi tebak gambar bahasa jawa menggunakan *Adobe Flash CS6* berbasis android”, Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan metode game edukasi pada smartphone untuk mengenalkan bahasa jawa. Terdapat beberapa kesimpulan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran bahasa jawa didalam sebuah keluarga keturunan suku Jawa di RW 027 Blok UE Dasana Indah, Kec. Kelapa Dua, Kel. Bojong Nangka, Kab. Tangerang Prov. Banten adalah dengan cara yang konvensional, proses pengajaran dengan cara konvensional sangat sulit dimengerti oleh anak dan para orang tua kesulitan untuk mengajarkannya.

Penelitian ini menggunakan sebuah media yang disukai anak-anak berusia 5 sampai 10 tahun sekarang yaitu sebuah game. Orang tua yang ingin mengajarkan bahasa Jawa kepada anaknya bisa menggunakan game edukasi yang sudah dibangun dan dikembangkan. Dengan belajar sambil bermain game, maka anak tersebut akan tertarik untuk memainkannya serta mempelajari bahasa Jawa secara perlahan. Bahkan secara tidak langsung pemain atau anak tersebut dan

orang tuanya bisa ikut turut serta melestarikan sebuah budaya lokal untuk makin dicintai oleh penduduknya sendiri di tanah sendiri. Hasil dari penelitian ini adalah Permainan tebak gambar bahasa jawa berbasis android.

Penelitian ini termasuk *Research and Development (R&D)* sama seperti yang akan dilakukan peneliti. Penelitian ini menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Adobe Flash CS6*, namun game edukasi yang dikembangkan berbeda yaitu dalam penelitian tersebut menggunakan permainan tebak gambar sedangkan peneliti menggunakan permainan ular tangga, hasil permainan yang diciptakan pun akan berbeda pengoperasiannya pada penelitian tersebut dapat dimainkan di *Smartphone* sedangkan game yang akan dihasilkan peneliti dapat dioperasikan di komputer atau laptop.

Penelitian tersebut terbukti efektif dengan pemanfaatan media dalam menyampaikan informasi tentang pendidikan dan terbukti bahwa dapat mudah di pahami, peneliti menggunakan aplikasi yang sama namun media permainan yang digunakan berbeda, peneliti menggunakan ular tangga karena permainan tersebut familier dan mudah untuk memainkannya, pengembangan permainan dalam penelitian tersebut untuk kemampuan bahasa jawa sedangkan peneliti akan menggunakan untuk kemampuan bahasa Prancis.

Penelitian Fitri Aliningsih (2016) berjudul "*The use games in english enhancing students motivation in english learning*", Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan permainan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris di SMP N 3 Gubug, Kabupaten Grobogan. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu para siswa memiliki tanggapan positif



terhadap penggunaan game dalam pembelajaran. Mereka sepakat bahwa penggunaan game membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik. Selain itu, hasilnya menunjukkan bahwa game sangat memotivasi, hal itu menunjukkan bahwa para siswa lebih antusias ketika game diterapkan.

Relevansi terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pemanfaatan permainan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan permainan dalam penyampaian materi pelajaran menjadi lebih efektif dan mudah diterima, sehingga peneliti ingin menggunakan dan fokus terhadap permainan ular tangga karena permainan tersebut familier di kalangan siswa.

Penelitian ini menggunakan beberapa permainan edukasi, salah satunya permainan yang sama dengan yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu permainan ular tangga. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*, dan penelitian tersebut digunakan untuk pelajaran bahasa Inggris, sedangkan peneliti akan mengembangkan untuk pelajaran bahasa Prancis. Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen sedangkan peneliti akan menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Bab ini berisikan teori media pembelajaran, media pembelajaran berbasis multimedia, permainan edukatif, keuntungan permainan edukatif, permainan ular tangga, adobe flash cs6, keterampilan membaca, dan materi keterampilan membaca kelas X.

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Akan dijelaskan tentang pengertian media pembelajaran, dan jenis media pembelajaran.

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar 2012:8). Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto 2013:8).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana, dalam menyampaikan informasi pelajaran yang bertujuan untuk memperjelas dalam penerimaan informasi dalam pembelajaran.

### 2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2013:29-31) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- a) Media Hasil Teknologi Cetak, teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis.
- b) Media hasil teknologi audio visual, teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- c) Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer, teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-processor.
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sementara itu, Asyhar (2012:44-45) menjelaskan bahwa media pembelajaran digolongkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut penjelasan keempat media tersebut.

- a) Media Visual, jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, beberapa contoh media visual yaitu media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster.

Model dan prototype seperti globe bumi, dan media realitas alam sekitar dan sebagainya.

- b) Media Audio, jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan anyu melibatkan indera pendengaran peserta didik. Menurut Munadi, sebagai mana dikutip oleh Asyhar (2012:45) menjelaskan bahwa media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.
- c) Media Audio-visual, jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses dan kegiatan. Pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang mengandalkan baik penglihatan dan pendengaran, seperti film, video, dll.
- d) Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Menurut Meyer sebagaimana dikutip oleh Asyhar (2012:45) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan jenis media pembelajaran, yaitu: a) media yang memanfaatkan indera penglihatan manusia dan proses penyampaian informasi (media cetak), b) media yang menggunakan indera pendengaran sebagai alat penyalur informasi (audio), c) media yang menggabungkan penglihatan dan pendengaran (video, dan film), dan d) Media yang menggunakan gambar, teks, video, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan dalam menyampaikan informasi.

Selain pengertian dan jenis media pembelajaran, berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, penelitian berkaitan dengan multimedia dalam media pembelajaran sebagai penyampaian materi keterampilan membaca kelas X.

## **2.2.2 Media Pembelajaran berbasis multimedia**

Pada bagian ini akan dibahas tentang pengertian multimedia, keunggulan multimedia, dan jenis- jenis multimedia.

### **2.2.2.1 Pengertian Multimedia**

Menurut Munir (2012:2) multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik, sedangkan menurut Heinich et al sebagaimana dikutip oleh Asyhar (2012:75) bahwa multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu tampilan media yang mengandung dua atau lebih unsur (audio, video, grafik, teks, animasi, dll) yang berfungsi untuk menumbuhkan interaktifitas dengan penggunaanya dalam bentuk file digital.

### 2.2.2.2 Keunggulan Multimedia

Munir (2012:7) menjelaskan tentang keunggulan menggunakan multimedia dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi
- b) Kemampuan untuk mengakses informasi secara up to date dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
- c) Bersifat multi sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
- d) Menarik perhatian dan minat, karena merupakan penggabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.
- e) Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
- f) Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
- g) Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembangan dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

Sedangkan Asyhar (2012:76) mengemukakan bahwa, terdapat beberapa keunggulan dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah.
- b) Memberikan kesan positif terhadap guru, karena dapat membantu guru dalam menjelaskan isi pelajaran kepada siswa.
- c) Dapat menghemat waktu.

d) Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia memiliki beberapa keunggulan, yaitu (a) dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, (b) penyampaian materi menjadi lebih mudah, karena mempermudah indra manusia, (c) media yang dalam penyampaian pesan/materi diperkuat oleh teks, suara, gambar, video, dan animasi, dan (d) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **2.2.2.3 Jenis-jenis Multimedia**

Kustandi dan Sutjipto (2013:68-69) menguraikan dua kategori multimedia yaitu; a) Multimedia Linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi oleh alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh user/pengguna, berjalan secara sekuensial (berurutan), misalnya tv dan film, b) Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh user, sehingga dia dapat memilih sesuatu yang dikehendaki, contoh : multimedia pembelajaran interaktif, game, dan sebagainya.

Sementara itu, Asyhar (2012:75-76) mengemukakan dua kategori multimedia yaitu: a) Multimedia Content Production, adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media yang berbeda untuk menyampaika informasi atau menghasilkan produk multimedia (musik, video, games, entertainment, dll), b) Multimedia communication adalah menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan internet untuk mempublikasikan, menyiarkan atau

mengkomunikasikan material advertising, publicity, entertainment, news, education, dll.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, jenis multimedia terbagi menjadi beberapa yaitu; a) Multimedia yang dibuat untuk dapat digunakan dan dinikmati oleh pengguna dan dilengkapi oleh alat kontrol sehingga dapat dioperasikan oleh user, contohnya yaitu games, multimedia seperti ini dapat digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif, dan b) Multimedia yang dibuat atas dasar kebutuhan penggunaannya dan tidak dilengkapi oleh alat kontrol untuk user, misalnya iklan untuk menyampaikan produk atau informasi dan multimedia yang dibuat untuk tujuan komunikasi, contohnya film, dan iklan.

Setelah dijelaskan mengenai pengertian, keunggulan dari multimedia yang salah satunya adalah dapat mempermudah dalam penyampaian informasi/materi karena dapat menarik perhatian dan minat, setelah melihat penjelasan jenis-jenis multimedia yang sudah dijelaskan, bentuk multimedia yang peneliti kembangkan berupa permainan edukatif.

### **2.2.3 Permainan Edukatif**

Sadiman (2010:75) mengungkapkan bahwa permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Ismail (2006:119) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang



bersifat mendidik. Adapun Catono (2013:21) mengungkapkan bahwa permainan edukatif merupakan permainan yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Menurut Sadiman (2010:78-81) sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini; 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, 5) Permainan bersifat luwes, 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Ismail (2006:169-171) menyebutkan beberapa alat permainan edukatif yaitu, *building block*, *lotto-lotto* berwarna, *puzzle*, papan pasak, papan hitung, papan paku, biji/manik-manik untuk meronce, *jigsaw*, kartu halma, catur, ular tangga, dan lain-lain

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah berbagai macam permainan yang dapat dikembangkan untuk tujuan pembelajaran.

#### **2.2.4 Keuntungan Permainan Edukatif**

Ismail (2006:152-153) menguraikan keuntungan permainan edukatif, yaitu dapat meningkatkan: a) pemahaman tentang totalitas terhadap kemandiriannya, b) kemampuan edukasi, c) menciptakan hal-hal baru, d) kemampuan berpikir anak, e) mempertajam perasaan anak, f) memperkuat percaya diri anak, g) merangsang

imajinasi anak, h) kemampuan berbahasa anak, i) melatih motorik halus dan motorik kasar anak, j) merangsang moralitas anak, k) merangsang keterampilan anak, l) mengembangkan sosialisasi anak, m) membentuk spiritualitas anak. Adapun Silva (2008:25) menjelaskan keuntungan permainan edukatif “ *dans le domaine affectif, le jeu pédagogique s’avère extrêmement porteur, car il permet d’explorer avec une certaine légèreté des rôles dont celui de partenaire, de leader et d’adversaire. Pour ce qui est des avantages cognitifs, le jeu peut renforcer le travail de classification, d’ordination et de recherche de relations*” yaitu bahwa dalam ranah afektif, permainan edukatif sangat mendukung, karena memungkinkan untuk mengeksplorasi dengan sedikit peran ringan tertentu seperti pasangan main, pemimpin dan lawan. Dalam hal manfaat kognitif, bermain dapat memperkuat pekerjaan klasifikasi, mengatur dan membangun hubungan.

Berdasarkan penjelasan tentang keunggulan permainan edukatif, maka dapat disimpulkan keuntungan permainan edukatif, antara lain: a) Permainan edukatif membantu perkembangan diri siswa, b) Permainan edukatif memungkinkan siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan, dan c) permainan edukatif bersifat luwes karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

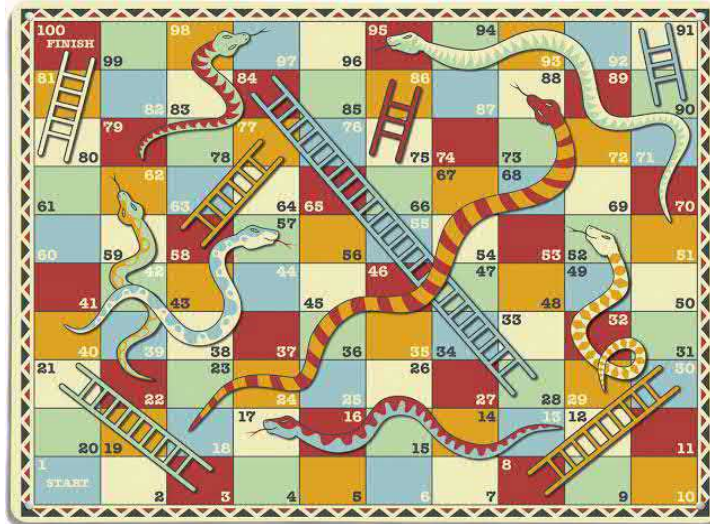
Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa alat permainan edukatif sangat banyak, yang salah satunya yaitu ular tangga, maka peneliti tertarik mengembangkan permainan ular tangga menjadi alat permainan edukatif untuk disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dalam pelajaran bahasa Prancis,

beberapa permainan edukatif yang menggunakan ular tangga seperti *jeu de l'oie* dan *Game l'éducatif serpent & échelles pour la classe XI*.

### **2.2.5 Permainan Ular tangga**

Husna (2009:145) mengemukakan bahwa pengertian ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Pemain permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak berhenti di ekor ular maka harus turun sampai kotak yang terdapat kepala ular, jika bidak berhenti dibawah tangga maka pemain dapat naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali sampai di kotak *finish* adalah pemenangnya.

Shitiq dan Mahmud (2010:228) menjelaskan definisi permainan ular tangga sebagai berikut “*snake and ladder is a board game and classic game. Its main attraction is some parts of the board are represented by ladders and snakes, it needs a dice in order to play the game and take the turns and the board is numbered from 1 to 100 according to the total cells in the board*”. Yaitu bahwa, ular tangga adalah permainan papan dan permainan klasik, daya tarik utamanya adalah beberapa bagian papan diwakili oleh tangga dan ular. Diperlukan dadu untuk bermain dan bergantian dan terdapat nomor 1 sampai 100 pada papan sesuai dengan total kotak di papan.



**Gambar 2.1 Permainan Ular Tangga**

Gambar 2.1 merupakan permainan ular tangga pada umumnya, dalam permainan tersebut terdapat kotak dengan jumlah 100 kotak, ular dan tangga. Dalam menjalankan permainan tersebut pemain harus melempar dadu, dan bidak bergerak sesuai nomor pada dadu yang muncul, jika bidak berhenti pada kotak yang terdapat kepala ular maka pemain tersebut harus turun/mundur hingga batas ular berakhir pada kotak, namun, apabila pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga, maka bidak dapat naik dan berpindah hingga kotak dimana batas tangga berakhir. Pemain yang dianggap sebagai pemenang apabila berhasil sampai dikotak 100.



**Gambar 2.2 Permainan edukasi ular tangga**

Gambar 2.2 merupakan permainan ular tangga yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu untuk pendidikan. Permainan tersebut tidak jauh berbeda seperti permainan ular tangga pada umumnya, yang menjadikan permainan tersebut disebut game edukatif adalah terdapat materi dan pertanyaan-pertanyaan pada kotak dalam papan, jika bidak berhenti pada salah satu kotak maka akan muncul pertanyaan dengan materi bahasa Prancis. Permainan tersebut melatih keterampilan menulis peserta didik kelas XI.

Dengan demikian, dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh siapa saja, dan dapat dimainkan lebih dari satu orang, dan terapat ular dan tangga, yang dalam permainannya memerlukan dadu, bidak, dan pemain. Dalam papan ular tangga terdapat 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1 sampai 100. Setelah pengertian ular tangga tersebut, sesuai

kebutuhan penelitian yang akan peneliti lakukan, peneliti akan membuat permainan ular tangga menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

### **2.2.6 Adobe Flash CS6**

*Adobe Flash CS6* merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik. Kelebihan tersebut digunakan beberapa penelitian sebagai pendukung pembuatan media pembelajaran untuk menyampaikan materi, seperti permainan tebak gambar bahasa jawa yang dibuat oleh Hanafi dkk. Tahun 2015.

Russel Chun (2012:1) menyatakan kegunaan Adobe Flash Professional CS6 sebagai berikut “*Flash is widely used to create engaging projects integrating video, sound, graphics, and animation*” Yaitu bahwa flash banyak digunakan untuk membuat proyek yang menarik diintegrasikan video, suara, grafik, dan animasi.

Wahana (2012:2) menerangkan bahwa *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, *adobe flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan,

game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan pembuatan film animasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash CS6* sebagai media animasi yang memiliki banyak fitur-fitur yang menarik sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

Berdasarkan kebutuhan penelitian, peneliti melakukan pengembangan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X.

### **2.2.7 Keterampilan Membaca**

Dalam proses pembelajaran, membaca menjadi kegiatan yang paling mendasar yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui informasi yang belum mereka ketahui sebelumnya. Informasi yang diberikan melalui membaca dapat berupa tulisan, gambar, atau diagram, sehingga akan menambah wawasan mereka. Tarigan (2015:7) menjelaskan tentang pengertian membaca, yaitu suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Sedangkan Iskandarwassid dan Sunendar (2011:245-246) mengungkapkan bahwa keterampilan berbahasa (membaca) merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi pengembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa, membaca merupakan bagian penting dalam memperoleh informasi dan memahami isi bacaan.

Selain pengertian untuk mendukung penelitian, peneliti membuat media pembelajaran untuk penyampaian materi keterampilan membaca dalam bahasa Prancis kelas X.

### 2.2.8 Materi Keterampilan Membaca kelas X

Materi membaca kelas X dalam penelitian ini mengacu pada silabus bahasa dan sastra Prancis untuk SMA/MA kurikulum 2013 revisi. Terdapat beberapa kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Prancis kelas X.

**Tabel 2.1 Materi kelas X Bahasa Prancis**

KD	Materi
3.1	Mendemonstrasikan tindak tutur untuk menyapa dan berpamitan ( <i>Saluer et prendre congé</i> ), mengucapkan terimakasih, dan meminta maaf ( <i>remercier et s'excuser</i> ) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan..
3.2	Mendemonstrasikan tindak tutur untuk memperkenalkan diri ( <i>se présenter</i> ) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan
3.3	Mendemonstrasikan jam, hari, tanggal, bulan, tahun, ( <i>heure, jour, date, mois, année</i> ) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan
3.4	Mendemonstrasikan tindak tutur untuk menyatakan jati diri ( <i>présenter son identité</i> ) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan
3.5	Menggolongkan nama benda dan bangunan publik ( <i>des choses et des</i>



	lieux publics) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan
3.6	Menggambarkan sifat orang dan benda (caractères de personnes et de choses) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan
3.7	Menafsirkan instruksi, tanda dan rambu (instructions, signes, panneaux) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan
3.8	Mendemonstrasikan lirik lagu (paroles d'une chanson) berbahasa Prancis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan

Tabel tersebut menjelaskan materi-materi dalam silabus bahasa Prancis. Peneliti akan membuat produk untuk mempermudah penyampaian dan pemahaman materi-materi tersebut dalam bentuk permainan edukatif ular tangga,

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini dipaparkan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, selain itu, akan dijelaskan juga mengenai beberapa saran dari peneliti yang berkaitan dengan penelitian agar produk-produk serupa dengan hasil penelitian dapat dikembangkan, sehingga dapat berfungsi bagi semua pihak.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa mengenai pengembangan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas x, yaitu:
  - a. Responden tertarik pada pembelajaran bahasa Prancis terutama dalam keterampilan membaca.
  - b. Dalam pembelajaran membaca buku dan modul merupakan media pembelajaran yang sering digunakan oleh responden.
  - c. Media permainan belum pernah digunakan oleh responden dalam pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan membaca.
  - d. Responden setuju bahwa permainan edukatif dapat mendukung dalam penyampaian materi.
  - e. Ular tangga merupakan permainan yang familiar dan mudah dimainkan.

- f. Responden setuju bahwa permainan ular tangga di jadikan permainan edukatif untuk pembelajaran membaca bahasa Prancis.
  - g. Responden guru memilih unsur gambar dan teks, sedangkan sebagian besar responden siswa memilih gambar sebagai unsur pembuatan media permainan.
  - h. Responden memerlukan evaluasi dalam media.
  - i. Bentuk evaluasi yang diminati oleh responden untuk mempermudah dalam mendukung pembelajaran membaca yaitu berbentuk soal pilihan ganda.
  - j. Responden memilih 50 kotak dalam permainan ular tangga yang akan dibuat
  - k. Tampilan warna yang responden harapkan merupakan kombinasi warna cerah.
2. Permainan ini menghasilkan produk berupa pengembangan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X yang dapat di gunakan pada perangkat komputer dan berisi materi-materi pembelajaran kelas X dan terdapat 50 kotak dalam permainan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan tersebut, maka peneliti dapat member saran beberapa hal, yaitu:

1. Media pembelajaran ini sudah di validasi oleh ahli materi bahasa Prancis dan ahli media, namun belum di uji keefektivitasan media. Peneliti menyarankan agar dilakukan penelitian untuk di uji keefektivitasannya.
2. Validator media memberikan saran untuk membuat jawaban pada pilihan ganda agar dapat tampil acak pada setiap giliran main, namun karena keterbatasan kemampuan, peneliti tidak bisa melakukan evaluasi pada hal tersebut. Peneliti menyarankan agar dilakukan pengembangan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X dengan menambah fitur yang dapat mengacak jawaban pada pilihan ganda.
3. Peneliti menyarankan dilakukan pengembangan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* dengan keterampilan bahasa Prancis yang berbeda, dan dengan materi yang berbeda, agar media pembelajaran untuk bahasa Prancis dapat lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albab, Ulil. 2014. The effectiveness of snakes and ladders game to improve students' mastery of simple past tense in constructing recount texts (A Quasi-Experimental Research of the Eighth Grade Students of SMP N 2 Demak in the Academic Year. *Jurnal of English Language Teaching*. ELT FORUM 3(1): 62-67
- Aliningsih, Fitri. 2016. *The use games in english enhancing students motivation in english learning*. The 5<sup>th</sup> ELTLT International Conference Proceedings. UNNES. Oktober 2016
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Catono, Randi. 2013. *Gerbang Kreatifitas: Jagat Permainan interaktif*. Jakarta : Bumi Aksara
- Chun, Russel. 2012. *Adobe Flash Professional CS6 classroom in a book The official training workbook from Adobe Systems*. United States of America
- Hanafri, Muhammad Iqbal dkk. 2015. Game edukasi tebak gambar bahasa jawa menggunakan Adobe Flash CS6 berbasis android. *Jurnal sisfotek Global*. 5(2): 50-53
- Hodkiewicz, Melinda. 2015. Designing Snakes And Ladders: An Analogy for Asset Management Strategy Development. *Simulation and Gaming*. 46(5): 455-470
- Husna, M. 2009. *100 Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Indriasih, Aini. 2015. Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*. 16(2): 127-137
- Iskandarwassid. Dkk. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games "menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif"*. Yogyakarta: Pilar Media
- Komputer, Wahana. 2012. *Shortcourse series Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi offset
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran: manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Munir. 2012. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Shitiq, Hairul A.A.H. dan Mahmud, Rohana. 2010. Using an edutainment approach of a snake and ladder game for teaching jawi script. *International conference on education and management technology*: 228-232
- Silva, Haydee. 2008. *Techniques et pratiques de classe: Le jeu en classe de langue*. Paris: Cle International
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa