



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS WEBTOON  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS UNTUK  
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS XI DENGAN TEMA *LA VIE  
QUOTIDIENNE***

**SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Nama : Ahmad Najih  
NIM : 2301414052  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing**

**BAHASA DAN SASTRA ASING  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

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

Semarang, 22 November 2019

Pembimbing



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

**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 : 7 Januari 2020

**Panitia Ujian Skripsi**

Ketua

Drs. Eko Raharjo, M.Hum. NIP 196510181992031001



Sekretaris

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



Penguji I

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




Penguji II

Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA NIP 196508271989012001



Penguji III/Pembimbing I

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



**Dekan Fakultas Bahasa dan Seni**



Dr. Sri 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, 22 November 2019



Ahmad Najih  
2301414052

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

- Once you choose hope, anything's possible. (Christopher Reeve)
- It does not matter how slowly you go, so long as you do not stop. (Confucius)
- Saat dimana kita harus fokus pada cahaya adalah pada masa tergelap kita.  
(Aristotle Onassis)
- Istrahat itu hanya di Surga. (Penulis)
- No one can make you feel inferior without your consent. (Eleanor Roosevelt)
- As you grow older, you will discover that you have two hands. One for helping yourself, the other for helping others. (Audrey Hepburn)
- Sugih tanpo bondo, Digdoyo tanpo aji, Trimah mawi pasrah, Sepi pamrih tebih ajrih. (Sosrokartono)

### *Persembahan*

Tuhan YME, Ibu Sulistyowati, keluarga besar,  
dan Segenap yang mendoakan dan memotivasi.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hikmah-Nya sehingga skripsi yang berjudul **Pengembangan Komik Digital Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Dengan Tema *La Vie Quotidienne*** berhasil penulis selesaikan.

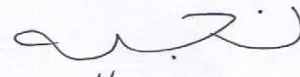
Terselesainya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

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. Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengoreksi, dan memberikan arahnya hingga terselesainya 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. Diah Vitri Widayanti, DEA dosen dan penguji II, yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan arahan dalam memperbaiki skripsi ini.
6. Para dosen Pendidikan Bahasa Perancis yang selalu membantu, memberikan bimbingan dan motivasi.
7. Bapak, Ibu dan Adekku.tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan di setiap langkahku.
8. Keluarga besarku yang selalu mendoakan.
9. Teman-teman Pendidikan Bahasa Perancis angkatan 2014 dan PPL 2018 SMA Negeri 2 Ungaran yang selalu menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. 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, 22 November 2019



Penulis

## SARI

Najih, Ahmad. 2019. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Dengan Tema La Vie Quotidienne*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Tri Eko Agustiningrum, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci:** komik digital, media pembelajaran, membaca, *Webtoon*

Membaca merupakan suatu kegiatan memahami teks atau wacana berisi informasi yang disampaikan penulis kepada pembaca. Nana Sudjana (2010:69) mengatakan bahwa komik dapat digunakan secara efektif dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata, mengembangkan keterampilan membaca dan memperluas minat baca, serta dapat membantu dalam mengingat isi materi bacaan. Webtoon atau komik *online* adalah sebuah kartun animasi atau serangkaian *strip* komik yang diterbitkan secara *online*. Dengan sifatnya yang inovatif, menarik, dan praktis, Webtoon dapat meningkatkan minat baca peserta didik terhadap suatu bacaan dan memudahkan peserta didik menangkap ide cerita dalam bacaan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media komik digital dan mendeskripsikan wujud pengembangan media komik digital berbasis Webtoon bahasa Perancis untuk keterampilan membaca kelas XI dengan tema *La Vie Quotidienne*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti melaksanakan lima dari sepuluh tahap penelitian yaitu, menemukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa adalah responden tertarik pembelajaran bahasa Perancis keterampilan membaca, responden tertarik menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Perancis keterampilan membaca, responden memilih bentuk cerita dialog, responden mengharapkan kombinasi warna cerah pada media komik digital, responden memilih bentuk balon kata bulat, responden memerlukan evaluasi dan bentuk nya soal pilihan ganda. Bentuk dari media ini berupa komik digital berbasis Webtoon bahasa Perancis yang berisi tentang kehidupan sehari-hari untuk materi kelas XI. Media ini dapat digunakan pada Smartphone maupun perangkat komputer dan diakses dimana saja melalui aplikasi Webtoon.



# **THE DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA BASED WEBTOON AS FRENCH LEARNING MEDIA FOR READING SKILLS**

**Ahmad Najih, Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.**

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

## **ABSTRACT**

Some research shows the effectiveness of digital comic in learning. The digital comic will give positive influences in the learning process because images, storytelling and animation facilitate learners to understand. The aim of this research is: 1) to analyze the needs of the teacher and of students on digital comics 2) to describe the development of comics for reading skills on class XI. It is research and development. I adopted five steps: potential and problem analysis, data collection, product design, product validation and product review. According to needs analysis, respondents are interested in learning to read through digital media and suggest dialogue, bright color combination, conversation bullets and evaluation in multiple choice questions. The comic digital is accessible via the Webtoon application containing daily activities, the subject of French in class XI.

**Keywords: Digital comic, Reading, Learning media, *Webtoon***

# **LE DÉVELOPPEMENT DE LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUES SUR WEBTOON POUR LA COMPRÉHENSION ÉCRITE DES LYCÉENS**

**Ahmad Najih, Tri Eko Agustiningrum, 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, Université d'État de Semarang

[Ahmadnajih3@gmail.com](mailto:Ahmadnajih3@gmail.com)  
[triekoagustingrum@mail.unnes.ac.id](mailto:triekoagustingrum@mail.unnes.ac.id)

## **RESUMÉ**

Quelques recherches montrent l'efficacité de la BD dans l'apprentissage. La BD donnera des influences positives dans le processus d'apprentissage car des images, la narration et l'animation facilitent les apprenants à comprendre. Le but de cette recherche est : 1) d'analyser les besoins le professeur et des élèves sur la BD numérique 2) de décrire le développement de la BD. C'est une recherche et développement. J'ai adopté cinq étapes : 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. Selon analyse des besoins, les répondants s'intéressent à apprendre la lecture à travers le média numérique et suggèrent le dialogue, des couleurs contrastes, les bulls de conversation et une évaluation en questions à choix multiples. La BD numériques est accessible via l'application de *Webtoon* contenant les activités quotidiennes, la matière du français de la classe XI.

**Mots-clés : Bande dessinée, lire, Webtoon**

## **I. L'introduction**

Selon (Kustandi & Sutjipto, 2013) dit que les médias d'apprentissage sont un outil qui peut aider le processus d'enseignement et il sert à clarifier le sens du message véhiculé afin qu'il puisse atteindre les objectifs d'apprentissage meilleurs et parfaits. Les bandes dessinées sont des exemples de médias liés à la lecture.

La bande dessinée est un type de lecture connu parmi les étudiants. D'après les observations de l'auteur, la plupart d'étudiants aiment lire des bandes dessinées ou des histoires illustrées. Les avantages des bandes dessinées très populaires auprès des étudiants peuvent être utilisés dans le processus d'apprentissage. Selon Mcloud, cité par (Negrete, 2013), il est révélé que l'utilisation de la bande dessinée dans le processus d'apprentissage contribue grandement à la mémoire à long terme des élèves. C'est la même chose que son opinion (Sudjana, 2010) dit que les bandes dessinées peuvent être utilisées efficacement dans un effort pour susciter l'intérêt, développer le vocabulaire, développer les compétences en lecture et développer l'intérêt pour la lecture, et peuvent aider à se souvenir du contenu du matériel de lecture.

Dans la recherche de (Djamel, 2007) dont le titre est "La bande dessinée numérique comme support didactique dans l'enseignement /l'apprentissage du FLE", (Ali, 2013) avec les titre "The Effect Of Comic Strips On EFL Reading Compréhension" et (Sanjaya, 2014) avec le titre "Efficacité de l'utilisation des médias comiques dans l'apprentissage des compétences en lecture en français des élèves de classe XI de SMK N 1 Bantul", dit que les bandes dessinées sont très

efficacement utilisés dans l'apprentissage du français pour les compétences en lecture. Ils ont dit que les bandes dessinées numériques peuvent augmenter l'enthousiasme des élèves pour l'apprentissage et peuvent aider les élèves à comprendre le contenu des histoires. Sanjaya a dit que les classes de lecture en français utilisant les bandes dessinées produisaient des résultats d'apprentissage plus élevés que les classes qui n'utilisaient pas de bandes dessinées (Sanjaya, 2014). Ces recherches sont des raisons pour développer des bandes dessinées numériques pour les compétences en lecture en français.

Les développements technologiques peuvent être combinés aux avantages de la bande dessinée pour produire des supports d'apprentissage bénéfiques pour les étudiants. L'un d'eux est la bande dessinée numérique. Selon (Lamb & Johnson, 2013), les bandes dessinées numériques sont les bandes dessinées présentées dans certains médias électroniques. *Webtoon* est l'un des bandes dessinées numériques à la mode et appréciée des enfants.

Selon (Wang, 2016) *“The Webtoon is digital comics run the gamut from comedies to dramas, from thrillers to romances and elaborate fantasies. It can be enjoyed anywhere, anytime, online and on mobile devices”*. Un *webtoon* est un dessin animé ou une série de bandes dessinées publiées en ligne. Grâce à *Webtoon*, LINE espère que les lecteurs pourront obtenir facilement des bandes dessinées. Contrairement aux bandes dessinées classiques, *Webtoon* peut être utilisé n'importe où et à tout moment sur un smartphone, une tablette ou un PC, ou téléchargé en premier à l'aide de l'application *Webtoon*.

Grâce à sa nature novatrice, intéressante et pratique, *Webtoon* peut augmenter l'intérêt des élèves pour la lecture et leur permettre de capturer plus facilement les idées de récits qu'elles contiennent. Cet avis permet de conclure que la bande dessinée numérique *Webtoon* peut être utilisée comme un média alternatif pour apprendre à lire, ce qui est intéressant et novateur. Par conséquent, le chercheur souhaite développer des supports de bande dessinée numériques basés sur *Webtoon* pour améliorer les compétences en lecture en classe XI sur le thème de La Vie Quotidienne.

## **II. La méthode de la recherche**

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (R&D). Selon (Sukmadinata, 2009) dit que la recherche et le développement est un processus ou des étapes pour développer un nouveau produit ou améliorer des produits existants et peut être prise en compte. Selon (Sugiyono, 2013), la recherche et le développement sont 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 l'analyse de la potentialité et du

problème, la collecte des données, la création du produit, la validité du produit, et la révision du produit.

J'utilise l'enquête de l'analyse des besoins comme la technique de la collecte de données. *L'enquête* de l'analyse des besoins est faite pour savoir les besoins des étudiants et professeurs du média, et puis j'ai développé la bande dessinée comme une variété du média interactif dans l'apprentissage compréhension écrite.

### **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 la bande dessinée en tant que la variation du média interactif dans l'apprentissage compréhension écrite chez les lycéens de la classe XI. Il y a cinq étapes pour le produire, voici l'explication de chaque étape :

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

Les médias comiques se sont révélés efficaces pour les médias d'apprentissage du français en lecture. Il est prouvé dans les recherches existantes sur l'efficacité des médias comiques pour les compétences écrites.

#### **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 *Webtoon* pour la compréhension écrite. Les répondants de cette recherche sont les lycéens

de la classe X et deux professeurs SMA Negeri 2 Ungaran et SMA Negeri 14 Semarang qui apprennent le français.

Ce sont le résultat de la collecte de données :

- a. La plupart des répondants étaient intéressés par l'apprentissage du français, spécialement pour compréhension écrite.
- b. La plupart des répondants utilisent livres et des modules pour les médias d'apprentissages compréhension écrite.
- c. 89% des lycéens n'ont jamais utilisé la bande dessinée et 100% des professeurs n'ont jamais utilisé cette média pour d'apprentissages compréhension écrite.
- d. La plupart des répondants ont convenu que la bande dessinée était utilisée comme un média éducatif pour apprendre compréhension écrite.
- e. Les répondants choisissent la forme de l'histoire du dialogue
- f. Les répondants choisissent une combinaison de couleurs vives pour la bande dessinée.
- g. Les répondants choisissent la forme arrondie du mot ballon.
- h. 100% des professeurs et 92% des lycéens ont besoin d'une évaluation dans les médias.
- i. La forme d'évaluation demandée par les répondants pour faciliter l'apprentissage de la compréhension écrite est à choix multiples.

### 3. L'étape de produits

#### a. Faire le script de dialogue

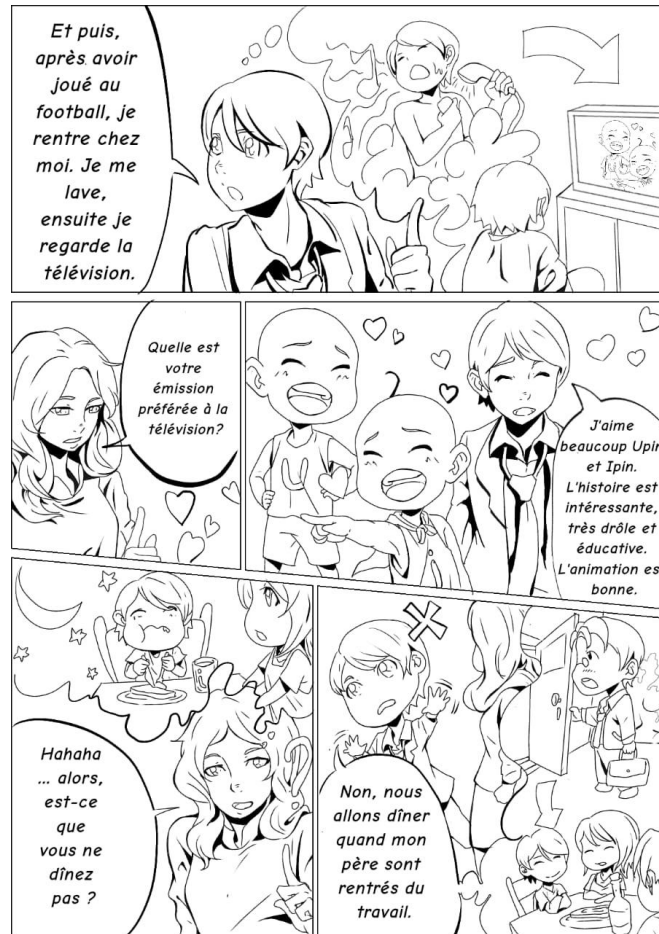
Premièrement, le chercheur a créé un texte de dialogue avec les participants du programme de la onzième année du secondaire. En prenant le thème de la vie quotidienne, éviter ont utilisé KD 3.6 pour créer ce dialogue de dialogue de bandes dessinées numériques. En outre, après le dialogue devient un *Storyboard*.

#### b. Panel layout ou *Storyboard*

*Storyboard* est un script présenté sous forme d'esquisses séquentielles, utile pour faciliter la création de scénarios et la prise de photos. À ce stade, les chercheurs ont utilisé l'application *IbisPaint*.

*IbisPaint* dispose de toutes les fonctionnalités nécessaires pour créer facilement des mangas et des illustrations, y compris la fonction *Screen Tone* qui peut être dessinée et collée, le séparateur de cadre pour ajuster le cadre avec un doigt et la saisie de texte avec un choix de polices.

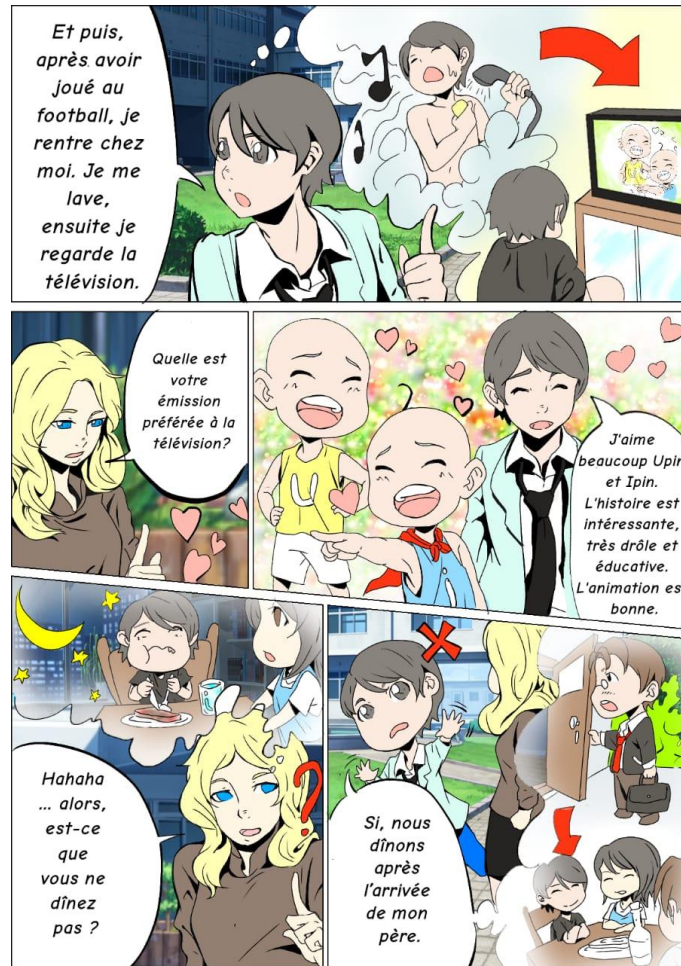




**Image initiale avec *Ibispaint***

c. Coloration du *Storyboard*

Au stade du processus de coloration, les chercheurs ont utilisé l'application Clip Studio Paint. Cette application est conçue avec une grande capacité à dessiner et à peindre, avec de nombreuses fonctionnalités de pinceau naturel pouvant être modifiées sans limite.



**Storyboard coloriée avec Clip Studio Paint**

d. Transférer sur *Webtoon*

Une fois la mise en page colorée, les volets de dessin sont séparés en fonction du contenu *Webtoon*, la bande s'étendant vers le bas. Et conformément aux exigences de téléchargement de *Webtoon*, le fichier doit d'abord être un fichier JPEG.

La bande dessinée *Webtoon* contient des termes relatifs aux séries et aux épisodes. Et la série réalisée par les chercheurs était un support d'apprentissage de la langue française avec un genre fantastique. Avec le premier épisode de "La Vie Quotidienne".

#### 4. La validité du produit

La validation du produit a été faite par un expert, c'est Neli Purwani, S.Pd, M.A, le professeur de pédagogie du français. La validation est effectuée pour avoir des remarques de l'expert afin que le produit développé soit accepté. Sur la base des résultats de la validation, il y a des erreurs dans la conception de produit, ce sont :

- a. Le choix de la taille et du type de lettre est clair et lisible.
- b. Lorsque vous utilisez des phrases, évitez les phrases composées telles que la phrase « Non, nous allons dîner quand mon père sont rentrés du travail ».
- c. Dans le vocabulaire, le choix des verbes est imprécis, comme par exemple «je déjeune avec douleur du lait » pour dire petit-déjeuner et doit utiliser « prendre le petit déjeuner ».
- d. Dans l'outil d'évaluation, plusieurs questions et choix doivent être corrigés.
- e. Améliorer les phrases et le choix des mots pour les rendre plus communs.

#### 5. La révision de la conception

La révision de la conception est un processus d'améliorer des erreurs du produit base sur le résultat de validation, parce-que les révisions ce sont :

- a. Changer les phrases composées de « Non, nous allons dîner quand mon père sont rentrés du travail » à « Si, nous sommes après mon père » car pour la classe XI, les phrases composées n'ont pas été enseignées.
- b. Utilisation incorrecte du vocabulaire tel que « je déjeune avec pain au lait » pour dire petit-déjeuner et l'expression appariée est « prendre le petit déjeuner », car le vocabulaire « déjeuner » signifie prendre le repas vers midi.



### Image après les révisions en français

- c. Changer le vocabulaire «se déshabiller » car dire changer de vêtements est plus approprié avec « changer le vêtement ». Considérant que le verbe se déshabiller signifie enlever ses vêtements au lieu de changer de vêtements.
- d. Remplacez la phrase "Je prépare mes devoirs" à cause du verbe incorrect "préparer" qui signifie "le préparer incorrectement" par le mot "devoir" qui signifie "devoir". Il devrait être plus courant d'utiliser le verbe "faire".



### Image après les révisions en français

- e. En ce qui concerne l'évaluation en raison de nombreux dialogues révisés, plusieurs questions et choix doivent être modifiés. Alors que pour le

nombre de questions qui ont commencé, 12 questions à choix multiple et 6 essais ont été transformés en 10 questions à choix multiples et 5 essais, car ils ont été plus faciles à évaluer pour l'enseignant.

#### **IV. La Conclusion**

Le résultat de recherche est la bande dessinée sur *Webtoon* française pour la compétence de compréhension écrite de la classe XI avec le thème « La vie quotidienne », qui peut être utilisée sur des ordinateurs et consulté via un smartphone. Ce media contient du matériel pédagogique de classe XI.

#### **V. Les remerciements**

Je remercie mes parents et mon frère qui me prient et me donnent le support.

Et aussi mes amis qui m'ont motivé.

#### **VI. Bibliographies**

Ali. (2013). The effects of comic strips on reading comprehension of Turkish EFL learners. *ijonte*, 54-64.

Djamel, B. (2007). La bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement du FLE. *Synergies Algérie 1*, 235–240.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Lamb, A., & Johnson, L. (2013). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. *Teacher Librarian*, 70-84.

Negrete, A. (2013). Constructing a Comic to Communicate Scientific Information About Sustainable Development and Natural Resources in Mexico. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 200-209.

- Sanjaya, I. B. (2014). Kefektifan Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas Xi Smk N 1 Bantul. *UNY Journal*, 52-65.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wang, C. B. (2016, 6 14). *Webtoon the evolution of korean digital comics*. Consulté le 5 14, 2019, sur webtoon: <https://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-webtoon-the-evolution-of-korean-digital-comics>)

## 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.....	xxiv
DAFTAR BAGAN.....	xxvii
DAFTAR TABEL.....	xxviii
DAFTAR GAMBAR.....	xxx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxxii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS	



2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Landasan Teoritis.....	11
2.2.1	Hakikat Membaca.....	11
2.2.1.1	Pengertian Membaca.....	11
2.2.1.2	Membaca Pemahaman.....	12
2.2.1.3	Keterampilan Membaca Kelas XI.....	13
2.2.1.4	La Vie Quotidienne.....	14
2.2.2	Media Pembelajaran.....	15
2.2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.2.2.2	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
2.2.3	Komik Digital.....	17
2.2.3.1	Pengertian Komik.....	17
2.2.3.2	Pengertian Komik Digital.....	19
2.2.4	Pengertian Webtoon.....	19
2.2.5	Aplikasi Pembuatan Komik Digital.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Pendekatan Penelitian.....	23
3.2	Sasaran Penelitian.....	24
3.3	Langkah-langkah Penelitian Pengembangan.....	24
3.3.1	Potensi dan Masalah.....	26
3.3.2	Pengumpulan Data.....	26
3.3.3	Desain Produk.....	28

3.4	Validasi Desain.....	31
3.3.5	Revisi Desain.....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan komik digital.....	33
4.1.1	Data hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan media komik Digital.....	34
4.2	Pengembangan Produk.....	42
4.2.1	Pengembangan Produk Awal.....	42
4.3	Validasi Produk.....	49
4.4	Revisi Produk.....	50
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan.....	57
5.2	Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>62</b>

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian .....	25
Bagan 3.2 Konsep desain media.....	30

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan.....	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi materi media pembelajaran.....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket validasi desain.....	31
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan mengenai ketertarikan pada keterampilan Membaca bahasa Perancis.....	34
Tabel 4.2 Hasil analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran yang sering Digunakan pada keterampilan membaca bahasa Perancis.....	35
Tabel 4.3 Hasil analisis kebutuhan mengenai penggunaan media komik digital dalam pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Perancis.....	36
Tabel 4.4 Hasil analisis kebutuhan mengenai ketertarikan jika media komik digital digunakan dalam pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Perancis.....	37
Tabel 4.5 Hasil analisis kebutuhan mengenai bentuk cerita dari pengembangan media komik digital bahasa Perancis.....	38
Tabel 4.6 Hasil analisis kebutuhan mengenai tampilan dari pengembangan media komik digital bahasa Perancis.....	38
Tabel 4.7 Hasil analisis kebutuhan mengenai bentuk balon kata yang akan digunakan dalam pengembangan media komik digital bahasa Perancis.....	39
Tabel 4.8 Hasil analisis kebutuhan mengenai evaluasi dalam media komik digital bahasa Perancis.....	40

Tabel 4.9 Hasil analisis kebutuhan mengenai bentuk soal dalam  
evaluasi pada media komik digital bahasa Perancis.....41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Webtoon bahasa Perancis.....	21
Gambar 4.1 Desain awal menggunakan IbisPaint.....	44
Gambar 4.2 Layout yang sudah dipertegas garisnya.....	45
Gambar 4.3 Layout yang sudah diwarnai.....	46
Gambar 4.4 Cover serial media pembelajaran bahasa Perancis.....	47
Gambar 4.5 Halaman pertama media.....	48
Gambar 4.6 Simbol di komik Webtoon.....	49
Gambar 4.7 Kalimat majemuk yang sudah direvisi.....	51
Gambar 4.8 Kosakata yang sudah direvisi.....	52
Gambar 4.9 Kosakata yang sudah direvisi.....	53
Gambar 4.10 Penggunaan kata kerja yang tepat.....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing.....	63
Lampiran 2 Hasil analisis kebutuhan siswa.....	64
Lampiran 3 Hasil analisis kebutuhan guru.....	68
Lampiran 4 Hasil validasi ahli .....	72
Lampiran 5 Silabus bahasa Perancis kelas XI.....	74
Lampiran 6 Dokumentasi penyebaran angket.....	86

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pendapat, keinginan, hasrat, dan informasi yang dilakukan oleh dua individu atau lebih. Oleh Karena itu, bahasa dijadikan sebagai alat komunikasi yang penting oleh manusia. Di dunia ini terdapat banyak sekali bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi, salah satu diantaranya adalah bahasa Perancis.

Bahasa Perancis di Indonesia diajarkan melalui berbagai lembaga pendidikan, salah satunya adalah lembaga pendidikan formal yaitu pendidikan di tingkat sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK) dan bahkan di beberapa perguruan tinggi. Pada jenjang sekolah menengah atas, mata pelajaran bahasa Perancis dijadikan mata pelajaran peminatan dan atau ekstra kurikuler.

Dalam pembelajaran bahasa Perancis terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension orale*), keterampilan berbicara (*Production orale*), keterampilan membaca (*Compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*Production écrite*). Dalam proses pembelajarannya, keempat tersebut tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya karena keempatnya saling berkaitan meskipun focus masing-masing keterampilan berbeda.



Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, keterampilan membaca mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Membaca merupakan suatu kegiatan memahami teks atau wacana berisi atau informasi tentang yang disampaikan penulis kepada pembaca, yang dimaksud adalah membaca merupakan keterampilan memahami isi, informasi, atau pesan yang terkandung di dalam bacaan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan terlibat secara aktif dalam pembelajaran di kelas, mampu membaca nyaring dengan lafal dan intonasi yang tepat, dan peserta didik juga dapat menentukan informasi umum atau rinci serta dapat memahami isi teks atau wacana. Untuk mendukung agar tujuan tersebut tercapai diperlukan alat penunjang dalam proses pembelajaran, yaitu menggunakan media pembelajaran.

Menurut (Kustandi & Sutjipto, 2013) 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. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di SMA Negeri 2 Ungaran peserta didik mengharapkan adanya media pembelajaran membaca yang lebih menarik dan inovatif, oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk merancang sebuah produk media pembelajaran visual yang bersifat inovatif dan menarik. Contohnya media yang diidentikkan sebagai buku bacaan atau kertas yang berisi gambar-gambar dengan jalinan cerita, yaitu komik.

Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan sendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan

media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut (Trimo, 1997) adalah komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, dan seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi lain. Hal ini sejalan dengan pendapatnya (Sudjana, 2010) yang mengatakan bahwa komik dapat digunakan secara efektif dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata, mengembangkan keterampilan membaca dan memperluas minat baca, serta dapat membantu dalam mengingat isi materi bacaan. Sedangkan menurut McCloud yang dikutip oleh (Negrete, 2013) mengungkapkan bahwa penggunaan komik dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi tinggi terhadap daya ingat dan memori jangka panjang siswa. Dengan demikian, media komik merupakan media potensial yang akan memberikan kontribusi tinggi terhadap daya ingat serta dapat menambah pembendaharaan kata, membangkitkan minat baca, dan mempermudah peserta didik menangkap rumusan yang abstrak.

Media komik juga efektif untuk pembelajaran membaca bahasa Perancis, hal ini telah dibuktikan dalam penelitian yang telah dilakukan (Sanjaya, 2014) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas XI SMKN 1 Bantul”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran keterampilan membaca siswa (Comprehension Ecrite) siswa kelas

XI SMK N 1 Bantul antara siswa yang diajar dengan menggunakan media komik dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik.

Berdasarkan hasil posttest yang diperoleh baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t. Hasil uji-t dari skor posttest menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 2,055 yang lebih besar dari ttabel sebesar 2,002 pada taraf signifikansi 5% dengan nilai signifikansi 0,044. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil mean posttest keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil posttest siswa kelas kontrol ( $20,2258 > 18,5172$ ). Dari mean data yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran keterampilan membaca (Compréhension Ecrite) siswa kelas XI SMK N 1 Bantul antara yang diajar dengan menggunakan media komik dan yang diajar tanpa menggunakan media komik.

Tujuan lain dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui Keefektifan penggunaan media komik dalam pembelajaran keterampilan membaca (Compréhension Ecrite) bahasa Prancis siswa kelas XI SMK N Bantul.

Berdasarkan perhitungan diperoleh gain skor antara pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,31. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 9,56% sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, artinya penggunaan media komik dalam keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMK Negeri

1 Bantul lebih efektif daripada tanpa menggunakan media komik. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dan hasil penelitian tersebut media komik dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca.

Perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Salah satunya dengan media komik digital. Menurut (Lamb & Johnson, 2013) mengatakan bahwa komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Sejalan dengan teori tersebut (Yunus, 2010) mengungkapkan bahwa Komik digital juga dapat didefinisikan sebagai komik yang diterbitkan/disajikan dalam website, webcomics, online comics, atau internet comics. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi/ pesan melalui media elektronik atau disajikan dalam bentuk website atau online. Penyajian komik yang berbasis elektronik memungkinkan guru dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dalam penyajiannya.

Salah satu komik digital yang sedang tren dan digemari oleh anak zaman sekarang adalah Webtoon. Webtoon sendiri adalah sebuah *platform* di mana seseorang dapat membaca komik secara gratis. Webtoon secara sederhana dapat diartikan sebagai komik *online*. Artinya webtoon adalah sebuah kartun animasi atau serangkaian *strip* komik yang diterbitkan secara *online*. Melalui Webtoon, LINE berharap pembaca dapat mendapat komik dengan mudah. Beda dengan

komik konvensional, Webtoon dapat dinikmati di mana saja, kapan saja di *smartphone*, tablet, atau *PC* secara *online* maupun di download dahulu melalui aplikasi webtoon.

Dengan sifatnya yang inovatif, menarik, dan praktis, Komik digital pada Webtoon memungkinkan meningkatkan minat baca peserta didik terhadap suatu bacaan dan memudahkan peserta didik menangkap ide cerita dalam bacaan tersebut karena fungsi dari gambar dapat mempermudah pemahaman bacaan. Peserta didik lebih mudah berimajinasi melalui kejadian pada gambar-gambar disertai narasi dalam komik tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, media komik digital berbasis Webtoon dapat dijadikan alternatif media pembelajaran membaca yang inovatif dan menarik sebagai media pembelajaran bahasa Perancis khususnya kelas XI. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran Bahasa Perancis keterampilan membaca kelas XI dengan tema *La vie quotidienne*. Tema tersebut dipilih karena peneliti ingin fokus ke objek yang dekat dengan kehidupan peserta didik sekaligus mengenalkan budaya keseharian di Prancis.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca siswa kelas XI dengan tema *La vie quotidienne*?
2. Bagaimana wujud pengembangan komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca kelas XI dengan tema *La vie quotidienne* berdasarkan kebutuhan siswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca siswa kelas XI dengan tema *La vie quotidienne*
2. Mendeskripsikan cara mengembangkan komik digital berbasis Webtoon sebagai media pembelajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca kelas XI dengan tema *La vie quotidienne* berdasarkan kebutuhan siswa.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, memiliki beberapa manfaat yaitu :

Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan dalam bidang pengembangan media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran bahasa Perancis untuk siswa tingkat sekolah menengah atas (SMA).

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS**

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**

Penelitian yang menggunakan media komik digital sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan untuk dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Djamel, 2007), (Ali, 2013) dan (Sanjaya, 2014) untuk efektivitas, dan untuk pengembangan yaitu (Barokah, 2014) dan (Sari, 2014).

Dalam penelitian (Djamel, 2007) yang berjudul "*L'utilisation de la bande dessinée numérique comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage du FLE*", (Ali, 2013) dengan judul "The Effect Of Comic Strips On EFL Reading Comprehension" dan (Sanjaya, 2014) yang berjudul "Keefektifan penggunaan media komik dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa perancis siswa kelas XI SMK N 1 Bantul" mengatakan bahwa media komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca. Bahkan dalam penelitian (Djamel, 2007) dan (Ali, 2013) komik digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami isi cerita. (Sanjaya, 2014) juga



mengatakan bahwa kelas yang dalam proses pembelajaran membaca bahasa Perancis menggunakan media komik menghasilkan hasil belajar yang tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan media komik. Hasil tersebut sebagai dasar peneliti mengembangkan komik digital untuk keterampilan membaca bahasa Perancis.

Selain itu, (Barokah, 2014) melakukan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI” dan (Sari, 2014) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan komik bahasa perancis berlatar indonesia untuk keterampilan membaca kelas XI SMA N 3 Purwokerto” memiliki persamaan dengan penulis yaitu tujuan penelitian untuk mengembangkan media komik dan cara mendapatkan data dengan menggunakan angket. Perbedaan penelitian (Sari, 2014) dengan penulis adalah mengembangkan komik yang konvensional. Namun dalam metode dan teori sama-sama sampai 5 tahap, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, dan (5) revisi desain. Sedangkan (Barokah, 2014) dalam penelitiannya dikembangkan melalui 4 tahap yaitu, *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Perbedaan lain adalah (Barokah, 2014) mengembangkan komik digital berbasis nilai karakter sedangkan penulis dan (Sari, 2014) mengembangkan komik untuk keterampilan membaca bahasa Perancis.

## **2.2 Landasan Teoritis**

Pada bagian ini akan dipaparkan teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Teori-teori tersebut meliputi teori tentang hakikat membaca, media pembelajaran, komik digital, webtoon dan aplikasi pembuatan komik digital.

### **2.2.1 Hakikat Membaca**

#### **2.2.1.1 Pengertian Membaca**

(Iskandarwassid & Sunendar, 2009) mengungkapkan bahwa membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Tarigan, 2008) mengungkapkan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata kata/ bahasa tulis. Dapat dikatakan membaca adalah memahami isi atau gagasan baik secara tersurat, tersirat bahkan tersorot dalam suatu bacaan, hakikat atau esensi membaca adalah pemahaman menurut (Saddhono & Slamet, 2014).

Pendapat yang mendukung membaca merupakan suatu proses pemahaman diungkapkan Finnochiaro dan Bonomo dalam (Tarigan, 2008). Mereka mengungkapkan bahwa membaca adalah proses memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahasa tulis (*reading is bringing meaning to and getting meaning from printed or written material*). Selain itu, Mountain dalam (Rahim, 2009) menyatakan bahwa membaca adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan

metakognitif. Sebagai proses visual bahwa membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses pikir, membaca mencakup berbagai aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan hakikat membaca adalah proses yang digunakan untuk memperoleh pesan serta memahami arti atau makna pada bahasa tulis sekaligus melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.

#### **2.2.1.2 Membaca Pemahaman**

Menurut (Nurhadi, 2005) istilah membaca pemahaman mempunyai padanan istilah membaca literal. Membaca pemahaman merupakan membaca yang dilakukan secara cermat yang digunakan untuk memperoleh pemahaman (sepenuhnya) atas suatu bacaan. Tujuan yang diinginkan oleh pembaca pemahaman pada umumnya adalah mencari dan memperoleh informasi yang mencakup pemahaman terhadap isi bacaan. Salah satu cara untuk memperlancar mencapai tujuan membaca pemahaman adalah menggunakan gambar. Media gambar atau lambang visual mempunyai fungsi kognitif untuk memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 2.2.1.3 Keterampilan Membaca Kelas XI

Isi media pembelajaran *Webcomic* atau komik digital ini mengacu pada silabus bahasa perancis SMA kurikulum 2013 yang sudah direvisi. Didalam silabus tersebut setelah mempelajari Bahasa dan Sastra Asing di SMA/MA, peserta didik diharapkan mampu menggunakan beragam fungsi sosial kebahasaan untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulis dan salah satunya kompetensi kemahiran membaca. Pada kompetensi membaca, peserta didik diharapkan mampu:

- a) Membaca dengan lancar, cermat dan tepat
- b) Menentukan arti kosa kata dalam konteks kalimat tertentu
- c) Menemukan fakta tersurat dalam teks
- d) Menemukan makna tersirat dalam teks
- e) Menemukan ide pokok dalam paragraph
- f) Menemukan ide penunjang dalam paragraph
- g) Menghubungkan ide-ide yang terdapat dalam bacaan
- h) Menyimpulkan ide pokok bacaan
- i) Mengomentari dan mengkritisi isi bacaan

Dari kesembilan kompetensi diatas, semuanya digunakan di kelas XI. Penggunaannya bergantung materi dan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Adapun materi yang akan diambil peneliti adalah materi dari kelas XI dengan tema kehidupan sehari-hari atau "*La vie quotidienne*".

#### 2.2.1.4 La Vie Quotidienne

Dalam media komik digital berbasis Webtoon ini mengacu pada silabus bahasa perancis kelas XI tentang tema “*La vie quotidienne*” atau kehidupan sehari-hari yang diajarkan pada peserta didik kelas XI di semester dua. Nantinya dalam media tersebut akan disisipkan materi-materi, seperti tata bahasa (*Gramaire*), kosa kata (*Vocabulaire*) dan tindak tutur sebagai dasar pembuatan media komik digital berbasis Webtoon.

##### a) Tata bahasa atau Gramaire

Dalam media ini akan menyisipkan beberapa tata bahasa/*gramaire* yaitu, *les adjectives interrogative, la phrase négative, l'articles partitifs (du, de la, des et de l')* dan *l'indicatif présent*.

##### b) Kosa kata atau Vocabulaire

Kosa kata yang digunakan pada penelitian ini adalah tentang *verbes pronominaux (ex : se lever, s'habiller, se coucher, s'habiller etc), les repas (ex : du lait, du pain, du yaourt, des saucisses, du jus, des pates, les sushis etc)*.

##### c) Tindak tutur

Tindak tutur yang akan digunakan adalah menyatakan kejadian atau aktivitas rutin dalam kehidupan sehari-hari. Contoh kalimatnya “*Ce matin, je me lève à 5h. et puis je me lave*”.

## **2.2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.2.1 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). Sedangkan menurut (Kustandi & Sutjipto, 2013) 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.

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

Adapun fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut (Asnawir & Usman, 2002):

- a) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan bagi guru.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi lebih konkrit).
- c) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- d) Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- e) Lebih menarik perhatian murid dalam belajar.

Selain itu, (Sudjana, Media Pengajaran, 2007) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik,
- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga,
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lainlain.

#### **2.2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Asyhar, 2012) berdasarkan penginderaan jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- a) Media Visual

Merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman

belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatan.

b) Media Audio

Merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah mengandalkan kemampuan indera pendengaran.

c) Media Audio Visual

Merupakan jenis media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

d) Multimedia

Merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

### **2.2.3 Komik Digital**

#### **2.2.3.1 Pengertian Komik**

Menurut (McCloud, 2008) komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk



memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca. Menurut (Sudjana & Rivai, Media Pengajaran, 2001) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan demikian, komik bersifat humor. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Istilah komik dalam bahasa Prancis adalah *la bande dessinée* atau sering disingkat menjadi la BD. Pengertian komik menurut (Djamel, 2007) adalah “*la BD est un art littéraire et graphique où une histoire est racontée grâce à des images, des dessins, accompagnés d’un texte (explicatif ou dialogue, il est dans ce cas, dans un bulle),*” artinya bahwa komik adalah seni berupa tulisan dan grafis di mana sebuah cerita diceritakan melalui gambar, desain, disertai dengan teks (teks atau dialog, itu adalah dalam hal ini adalah balon). Balon yang dimaksud dalam sebuah komik adalah tempat di mana transkrip teks atau dialog tertera.

Komik memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut (Daryanto, 2010) salah satu kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Dari beberapa pengertian komik di atas dapat dikatakan bahwa pengertian komik adalah deretan gambar-gambar disertai teks atau dialog yang membentuk suatu cerita atau peristiwa. Fungsi teks atau dialog dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi dan memperdalam penyampaian gambar.

### **2.2.3.2 Pengertian Komik Digital**

Seiring dengan berkembangnya teknologi komik sekarang sudah jarang disajikan dalam bentuk kertas, melainkan disajikan dalam bentuk digital atau berformat elektronik. Komik tersebut biasa disebut dengan komik digital/*E-comic*. Sejalan dengan pendapatnya (Raharjo, 2002) bahwa *E-comic* merupakan suatu transformasi teknologi pada media komik mulanya berupa komik dalam bentuk cetak berubah menjadi dalam format elektronik.

### **2.2.4 Pengertian Webtoon**

Menurut (Wang, 2016) “*The Webtoon is digital comics run the gamut from comedies to dramas, from thrillers to romances and elaborate fantasies. It can be enjoyed anywhere, anytime, online and on mobile devices*”. Yang dimaksud adalah Webtoon merupakan komik digital yang terdiri dari banyak bagian dari komedi ke drama, dari *thriller ke roman* dan fantasi yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja, secara *online* dan pada perangkat mobile. Webtoon merupakan akronim dari *website cartoon* atau kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online (*webcomic*). Webtoon dianggap sebagai *subgenre*

dari manhwa (di negara jepang memiliki gambar yang disebut manga, kalau di Korea memiliki manhwa) akan tetapi media publikasi yang digunakan berbeda. Manhwa dipublikasikan secara fisik berupa buku/majalah, sedangkan webtoon dipublikasikan lewat media internet biasanya pada situs-situs hosting komik. Menurut Tien Mahardika *layout* Webtoon juga terus berkembang tidak monoton hanya berupa gambar dua dimensi hitam-putih.

Webtoon disajikan dalam satu halaman panjang yang tinggal *discroll down* untuk setiap *chapter/strip*. Sajianya juga cenderung *colourful*, bahkan disertai efek multimedia berupa cahaya, suara, dan gerak (*flash, sound, and movement*). Secara sederhana, Webtoon dapat diartikan sebagai komik *online*. Menurut kamus *Oxford*, *Webtoon is an animated cartoon or series of comic strips published online*. Artinya Webtoon adalah sebuah kartun animasi atau serangkaian strip komik yang diterbitkan secara *online*.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa arti webtoon dalam penelitian adalah *web cartoon* yang berarti komik *online*, berupa cerita bergambar yang unsur visual yang dapat menarik pembaca. Selain itu, memiliki beberapa *genre* cerita yang berbeda dan dapat diakses secara online di *smartphone, PC, tablet* dan perangkat mobile lainnya, dimana saja dan kapan saja. Contoh komik digital (Webtoon) bahasa perancis:



Gambar 2.1 contoh webtoon bahasa Perancis

### 2.2.5 Aplikasi Pembuatan Komik Digital

Terdapat 2 aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan komik digital, diantaranya yaitu, *IbisPaint* dan *Clip Studio Paint*.

Adapun langkah-langkah pembuatan komik digital adalah:

1. Membuat kerangka gambar menggunakan aplikasi *IbisPaint*.
2. Menebalkan garis menggunakan fitur dalam aplikasi *IbisPaint*
3. Menambahkan balon kata
4. Mewarnai *lay out* menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*
5. Mengubah dalam format JPEG.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang meliputi pendekatan penelitian, sasaran penelitian, langkah-langkah penelitian dan pengembangan, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh (Sukmadinata, 2009) mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk, bahkan mengembangkan, menyempurnakan dan serta dapat menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah mengembangkan produk komik digital bahasa Perancis untuk keterampilan membaca. Produk yang

dihasilkan berupa komik digital atau Webtoon bahasa Perancis untuk keterampilan membaca kelas XI.

### **3.2 Sasaran Penelitian**

Sasaran penelitian ini adalah pengembangan komik digital atau Webtoon untuk keterampilan membaca kelas XI.

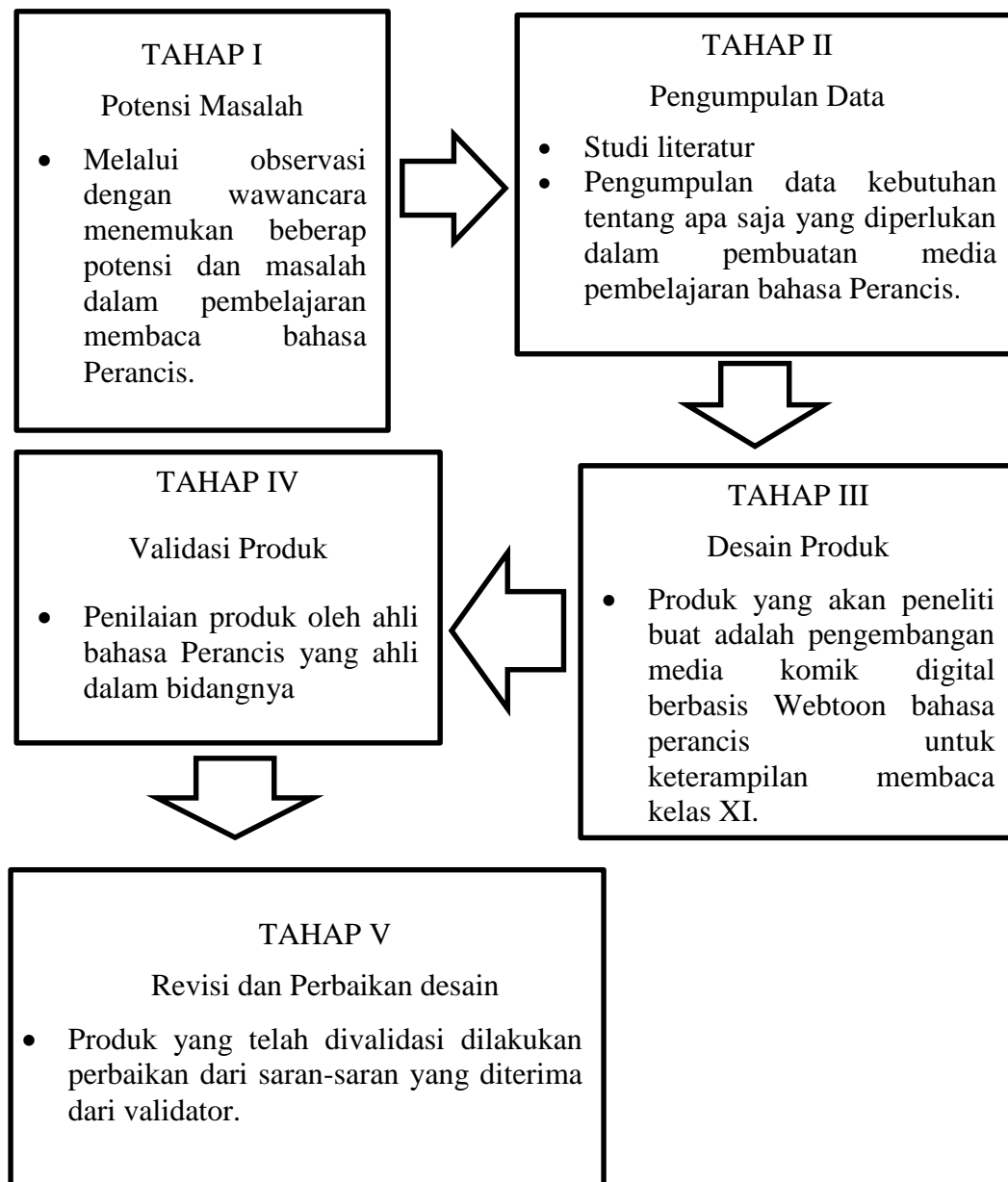
### **3.3 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan**

Menurut (Sugiyono, 2013) langkah-langkah penelitian dan pengembangan mulai dari potensi masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data, membuat desain produk. Kemudian desain produk tersebut harus melalui tahap validasi desain dilanjutkan revisi desain. Langkah selanjutnya yaitu uji coba produk dan revisi produk, diteruskan pada uji coba pemakaian dan revisi produk hingga produk menjadi layak yang kemudian diproduksi secara massal.

Mempertimbangkan banyaknya biaya dan tenaga yang dibutuhkan dalam mengembangkan komik digital atau Webtoon bahasa perancis untuk keterampilan membaca kelas XI maka peneliti hanya mengambil lima langkah dalam pengembangan produk, yaitu hanya sampai pada tahap revisi desain. Dengan demikian, langkah-langkah penelitian ini yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, dan (5) revisi desain.

Langkah-langkah penelitian tersebut dapat divisualisasikan pada bagan dibawah ini :

**Bagan 3.1 Langkah penelitian**





### 3.3.1 Potensi dan Masalah

Pada langkah awal ini, peneliti menemukan beberapa potensi dan masalah yang ada pada pembelajaran membaca bahasa Perancis. Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diisi oleh siswa kelas XI SMA, bahwa dalam pembelajaran bahasa Perancis belum ada media yang menarik dan inovatif untuk menunjang keterampilan membaca, terutama pada tema *La Vie Quotidienne*.

Pada kenyataannya, setiap siswa memiliki telephon portable yang bisa mengakses internet melalui langganan kuota berbayar atau menggunakan wifi sekolah. Sarana tersebut sangat memungkinkan bagi guru untuk mengembangkan variasi media pembelajaran khususnya keterampilan membaca bahasa perancis.

Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, peneliti menawarkan media komik digital atau Webtoon untuk keterampilan membaca bahasa Perancis yang sesuai dengan silabus 2013. Media komik digital tersebut merupakan media yang memungkinkan siswa untuk dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan dan bisa diakses setiap saat.

### 3.3.2 Pengumpulan Data

Pada langkah ini, peneliti melakukan studi literature tentang teori yang terkait dengan komik digital, media pembelajaran visual. Peneliti membuat isi materi media pembelajaran dengan mengacu pada silabus bahasa Perancis kurikulum 2013 untuk kelas XI.

Selain itu, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menunjang penelitian ini yaitu dengan cara penyebaran kuesioner/ angket kepada guru bahasa Perancis dan siswa kelas XI di dua lokasi berbeda, yakni SMAN 2 Ungaran dan SMA 11 Semarang. Untuk mengetahui kebutuhan terhadap media komik digital atau Webtoon untuk keterampilan membaca bahasa Perancis kelas XI dengan tema *La Vie Quotidienne*.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan**

Aspek	Indikator	No. butir soal	Jumlah butir soal
1. Pembelajaran Membaca Bahasa Perancis	- Ketertarikan terhadap keterampilan membaca	1	1
2. Media Pembelajaran	- Media yang sering digunakan dalam pembelajaran	2	1
3. Komik	- Penggunaan media komik dalam pembelajaran	3	1
4. Komik Digital	- Ketertarikan terhadap komik digital	4	1

	- Pendapat tentang kebutuhan media (konten, tampilan media keterampilan membaca)	5, 6, 7, 8, 9	5
--	----------------------------------------------------------------------------------	---------------	---

### 3.3.3 Desain Produk

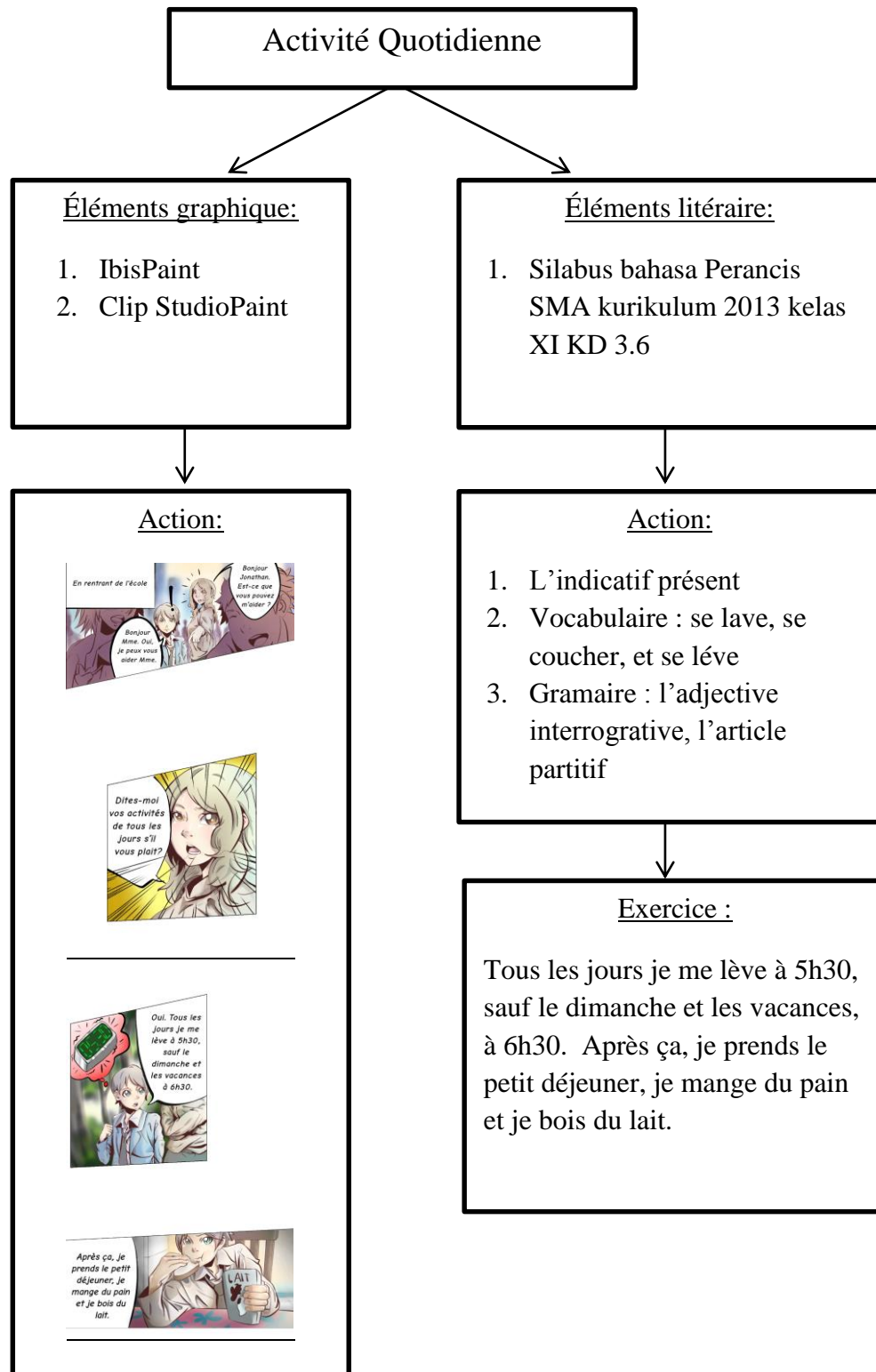
Pada langkah ketiga ini, peneliti akan menjabarkan desain media komik digital atau Webtoon. Produk yang dihasilkan berupa media komik digital atau Webtoon untuk keterampilan membaca bahasa Perancis kelas XI. Media komik digital ini berisi materi bertema *La Vie Quotidienne* yang telah disesuaikan dengan silabus bahasa Perancis kelas XI.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi materi media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon untuk keterampilan membaca bahasa perancis dengan tema *La vie quotidienne*.**

1	Tema	<i>La Vie Quotidienne</i>
2	Kompetensi Dasar	3.6. Menyatakan kembali tindak tutur untuk <i>menyatakan</i> dan menanyakan tindakan/ kejadian yang dilakukan/ terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum ( <i>l'indicatif présent</i> ) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada

			teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.
3	Materi	Gramaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'adjective interrogative Ex : Quelle, est-ce que</li> <li>• L'article partitif Ex : du (m.s), de la/ de l' (f.s) et des (p)</li> <li>• La phrase négative Je .... Pas Ex : Je ne peux pas</li> <li>• L'indicatif présent Bentuk kalimat dengan kala présent</li> </ul>
		Vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les repas Ex : du pain, du lait, des pâtes, des salades, du yaourt, des saucisses, du jus et les sushis.</li> <li>• Verbe pronominaux Ex : se lave, s'habiller, se coucher et se lève</li> </ul>
4	Act de parole		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tous les dimanches je me lève à 6h</li> <li>• Est-ce qu'il joue au football tous les vendredis?</li> </ul>

### Bagan 3.2 Konsep desain media



### 3.3.4 Validasi Desain

Dalam langkah ini, peneliti menghadirkan beberapa pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya untuk menilai produk yang dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari produk yang dirancang. Menurut Sugiyono (2013: 414) pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi angket validasi desain**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir soal</b>
<b>Materi</b>	Kesesuaian materi dengan silabus bahasa Perancis kelas XI	1
	Aspek kebudayaan	2
	Pemilihan jenis huruf	3
<b>Media</b>	Pemilihan warna	4
	Tata letak teks dan gambar	5
	Kesesuaian gambar dengan dialog	6

### 3.3.5 Revisi Desain

Setelah produk media komik digital divalidasi oleh pakar berpengalaman dan sesuai bidangnya, maka akan diketahui kelemahan dan kelebihan dari produk tersebut. Dalam tahap ini, produk akan diperbaiki sesuai dengan kritik dan

masukannya sehingga akan menghasilkan media komik digital atau Webtoon bahasa Perancis untuk keterampilan membaca yang sesuai dengan silabus bahasa Perancis kelas XI.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan di paparkan hasil dari analisis kebutuhan pengembangan media komik digital berbasis Webtoon untuk keterampilan membaca bahasa Perancis kelas XI dengan tema La Vie Quotidienne dan pengembangan produk awal, validasi desain produk dan revisi desain produk.

#### **4.1 Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media komik digital**

Kebutuhan awal dalam pengembangan produk media komik digital berbasis Webtoon untuk keterampilan membaca bahasa Perancis kelas XI dengan tema La Vie Quotidienne dilakukan dengan teknik angket. Angket yang di peruntukkan untuk guru SMA yang mengampu mata pelajaran bahasa Perancis dan untuk siswa SMA kelas XI yang mendapat pembelajaran bahasa Perancis.

Angket yang peneliti sebarakan merupakan angket kebutuhan pengembangan produk media komik digital berbasis Webtoon untuk keterampilan membaca bahasa Perancis kelas XI dengan tema La Vie Quotidienne. Pelaksanaan penyebaran angket dilaksanakan pada waktu dan lokasi yang berbeda. Pada tanggal 25 Juli 2019 pukul 14.00-15.00 di SMA N 2 Ungaran, dengan responden 34 siswa dan 1 guru. Dan pada tanggal 1 Agustus 2019 pukul 08.00-



09.00 di SMA 11 Semarang dengan responden 32 siswa dan 1 guru. Jumlah seluruh responden 66 siswa dan 2 guru.

#### **4.1.1 Data hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan media komik digital**

Angket kebutuhan guru dan siswa terdapat empat aspek dan beberapa indikator, yang meliputi; 1) Aspek pelajaran membaca bahasa Perancis terdapat indikator keterterarikan terhadap keterampilan membaca; 2) Aspek media pembelajaran terdapat indikator media yang di gunakan dalam pembelajaran; 3) Aspek komik terdapat indikator penggunaan komik dalam keterampilan membaca; 4) Aspek komik digital terdapat dua indikator yaitu ketertarikan terhadap media komik digital dan pendapat tentang kebutuhan media (konten, tampilan media). Berikut, hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa :

**Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan mengenai keterterarikan pada keterampilan membaca bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Membaca merupakan bagian penting dalam memperoleh informasi dan memahami isi bacaan. Apakah	Ya	2	100%	46	70%

bapak/ ibu/ anda tertarik pada pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan membaca?	Tidak	0	0%	20	30%
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-------	---	----	----	-----

Tampilan pada tabel 4.1 terlihat bahwa responden tertarik pada pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan membaca, hasil tersebut semakin mendukung peneliti dalam pembuatan produk untuk keterampilan membaca.

**Tabel 4.2 Hasil analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran yang sering digunakan pada keterampilan membaca bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Media pembelajaran seperti apakah yang sering digunakan oleh bapak/ ibu/ guru anda dalam pembelajaran membaca?	Buku, modul, dll	1	50%	57	86%
	Rekaman suara	0	0%	0	0%
	Film, video, dll	1	50%	9	14%
	Komik digital	0	0%	0	0%

Tampilan pada tabel 4.2 menjelaskan bahwa, sebagian responden terbatas hanya menggunakan media pembelajaran berbentuk buku, modul, film, video dll untuk mendukung pembelajaran bahasa Perancis terutama keterampilan membaca. Sedangkan media lain belum maksimal digunakan responden dalam pembelajaran, hal tersebut mendukung peneliti untuk membuat media lain yang mendukung pembelajaran membaca.

**Tabel 4.3 Hasil analisis kebutuhan mengenai penggunaan media komik digital dalam pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Apakah bapak/ibu/ guru anda pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik digital dalam pembelajaran keterampilan membaca?	Ya	0	0%	7	11%
	Tidak	2	100%	59	89%

Tampilan pada table 4.3 menjelaskan bahwa media komik digital belum pernah digunakan guru untuk mendukung pembelajaran pada keterampilan

membaca. Hal ini semakin menguatkan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk komik digital untuk keterampilan membaca.

**Tabel 4.4 Hasil analisis kebutuhan mengenai ketertarikan jika media komik digital digunakan dalam pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Apakah bapak/ibu/anda tertarik menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran bahasa perancis untuk keterampilan membaca?	Ya	2	100%	61	92,5%
	Tidak	0	0%	5	7,5%

Tampilan pada tabel 4.4 menjelaskan bahwa responden tertarik menggunakan media komik digital sebagai media pembelajara bahasa perancis untuk keterampilan membaca. Hasil ini membuat peneliti ingin membuat komik digital sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran bahasa Perancis pada keterampilan membaca.

**Tabel 4.5 Hasil analisis kebutuhan mengenai bentuk cerita dari pengembangan media komik digital bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Bentuk cerita seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam komik digital?	Teks Dialog	2	100%	60	90%
	Teks Monolog	0	0%	6	10%

Tampilan pada tabel 4.5 menjelaskan bahwa responden ingin bentuk cerita dari media komik digital berupa teks dialog, sehingga peneliti membuat cerita dialog dalam media komik digital bahasa Perancis.

**Tabel 4.6 Hasil analisis kebutuhan mengenai tampilan dari pengembangan media komik digital bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %

Berkaitan dengan tampilan, warna-warna apa saja yang bapak/ibu harapkan ada dalam tampilan media?	Kombinasi warna cerah	2	100%	63	95,5%
	Hitam putih	0	0%	3	4,5%

Tampilan pada tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa responden memilih kombinasi warna cerah sebagai tampilan media komik digital. Peneliti membuat kombinasi warna cerah untuk tampilan pengembangan media komik digital bahasa Perancis.

**Tabel 4.7 Hasil analisis kebutuhan mengenai bentuk balon kata yang akan digunakan dalam pengembangan media komik digital bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Bentuk balon kata seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam	Bulat/ oval	2	100%	32	48,5%
	Kotak	0	0%	5	7,5%

tampilan media?	Awan	0	0%	29	44%
-----------------	------	---	----	----	-----

Tampilan pada tabel 4.7 menjelaskan bahwa sebagian besar responden memilih bentuk bulat/ oval untuk balon kata dalam pengembangan media komik digital bahasa perancis, sehingga peneliti membuat bentuk balon kata dalam bentuk bulat/ oval untuk pengembangan media komik digital bahasa Perancis.

**Tabel 4.8 Hasil analisis kebutuhan mengenai evaluasi dalam media komik digital bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Menurut bapak/ ibu/ anda, apakah evaluasi di perlukan dalam media ini?	Ya	2	100%	61	92,5%
	Tidak	0	0%	5	7,5%

Pada tabel 4.8 menjelaskan bahwa sebagian besar responden memerlukan evaluasi dalam media ini. Hasil ini membuat peneliti menambahkan evaluasi dalam media yang akan peneliti buat.

**Tabel 4.9 Hasil analisis kebutuhan mengenai bentuk soal dalam evaluasi pada media komik digital bahasa Perancis**

Aspek yang ditanyakan	Pilihan	Jawaban Guru		Jawaban Siswa	
		Jumlah	Dalam %	Jumlah	Dalam %
Bagaimana bentuk soal evaluasi yang sebaiknya diberikan?	Pilihan ganda	1	50%	38	57,5%
	Menjodohkan	0	0%	14	21%
	Benar-salah	1	50%	9	14%
	Teks rumpang	0	0%	5	7,5%

Tampilan pada tabel 4.9 menjelaskan bahwa responden memilih pilihan ganda sebagai bentuk soal untuk evaluasi media komik digital bahasa Perancis. Hal tersebut mendukung peneliti untuk membuat pilihan ganda sebagai bentuk soal evaluasi dalam pengembangan media komik digital.



## 4.2 Pengembangan Produk

Dalam pengembangan produk, sebelumnya peneliti mengumpulkan data dengan melakukan Studi literature untuk mengkaji teori yang dibutuhkan dalam pengembangan komik digital berbasis *Webtoon*. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data dengan menyebarkan Angket analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, terbentuk desain yang akan menjadi acuan bagi peneliti dalam pembuatan dan pengembangan media komik digital berbasis *Webtoon* bahasa Perancis untuk keterampilan membaca kelas XI. Adapun bentuk desain sebagai berikut:

Bentuk cerita	Dialog
Tokoh	2
Pewarnaan gambar	Kominasi warna cerah
Bentuk balon kata	Bulat
Latar cerita	Sekolah

**Tabel 4.10 desain acuan pengembangan komik digital**

### 4.2.1 Pengembangan Produk Awal

Langkah-langkah pengembangan produk meliputi 5 langkah, yaitu: .  
 Pembuatan naskah dialog, b. Pembuatan sketsa awal, c. Penebalan dan penambahan balon dialog, d. Proses pewarnaan, e. Pengunggahan ke *Webtoon*.

Berikut adalah penjelasan 5 langkah tersebut:

- 1) Pembuatan naskah dialog

Pada tahap awal pengembangan peneliti membuat naskah dialog dengan mengacu pada silabus SMA kelas XI. Dengan mengambil tema *La Vie Quotidienne*, peneliti menggunakan KD 3.6 dalam pembuatan dialog cerita media komik digital ini. Selanjutnya setelah jadi naskah dialognya dijadikan *Storyboard*.

Naskah dibuat satu KD karena dalam pembelajaran bahasa Perancis di sekolah guru setiap mengajar dalam RPP nya mencantumkan satu KD yang di capai dalam pembelajaran tersebut.

## 2) Pembuatan sketsa awal

Pada tahap kedua membuat sketsa awal dari dialog. Peneliti membuat sketsa menggunakan aplikasi IbisPaint.



**Gambar 4.1 desain awal menggunakan IbisPaint**

### 3) Penebalan dan penambahan balon dialog

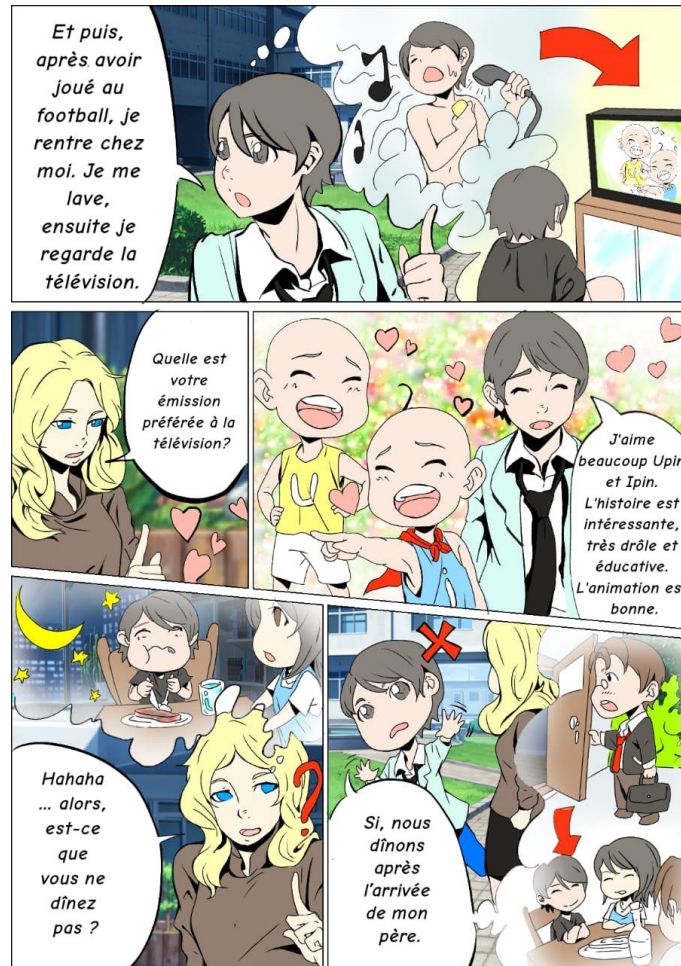
Pada tahap ketiga setelah sketsa awal selesai, dilakukan penebalan garis agar lebih jelas. Setelah itu peneliti menambahkan balon dialog beserta dialog menggunakan aplikasi IbisPaint.



**Gambar 4.2** setelah dipertegas garisnya dan ditambahkan dialog

#### 4) Proses pewarnaan

Pada tahap proses pewarnaan, peneliti menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Semua sketsa diwanai agar terlihat jelas gambar sesuai dengan yang diinginkan.



**Gambar 4.3 layout yang sudah diwarnai dengan Clip Studio Paint**

### 5) Pengunggahan ke Webtoon

Setelah selesai diwarnain, sketsa gambar dipisah-pisah sesuai dengan konten Webtoon yang memanjang ke bawah. Dan sesuai dengan syarat pengunggahan dari Webtoon, file harus dalam bentuk JPEG terlebih dahulu.

Di dalam komik Webtoon terdapat istilah serial dan episode. Dan serial yang peneliti buat adalah Media pembelajaran bahasa Perancis yang bergenre fantasi. Dengan episode pertamanya La Vie Quotidienne.



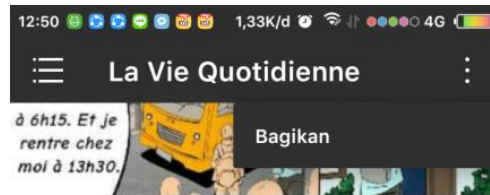
**Gambar 4.4 Cover serial media pembelajaran bahasa perancis**

Di dalam komik Webtoon terdapat berbagai symbol. Di bagian kanan atas ada tiga titik yang memuat tombol “Bagikan”. Tombol tersebut berfungsi untuk membagikan media komik webtoon ini ke teman-teman. Di bagian kiri bawah terdapat simbol “Like”, jika menyukai hasil media

pembelajaran ini bisa memencet tombol tersebut. Di sampingnya ada simbol komentar, simbol tersebut memuat panel khusus pesan dan kesan pembaca. Serta bisa meninggalkan testimoni atau sekedar memberikan apresiasi kepada pembuatnya. Dan bisa memberikan saran agar media selanjutnya lebih baik lagi.



**Gambar 4.5 Halaman pertama**



**Gambar 4.6** Simbol di komik Webtoon

### 4.3 Validasi Produk

Pada tahap ini peneliti menyerahkan ahli bahasa Prancis untuk menilai kesesuaian produk dengan kebutuhan-kebutuhan dalam penelitian. Validasi desain produk dilakukan agar dapat diketahui hal-hal apa saja yang kurang sesuai dalam media yang hendak dibuat. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli bahasa Prancis, yaitu Neli Purwani, S.Pd, M.A. Setelah dilakukan penilaian, maka



ditemukan kekurangan yang terdapat pada produk. Validator memberikan beberapa saran mengenai perbaikan produk, seperti:

1. Pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah jelas dan dapat terbaca
2. Kesesuaian materi dengan silabus sudah baik
3. Pada penggunaan kalimat sebaiknya menghindari kalimat majemuk, seperti kalimat « Non, nous allons dîner quand mon père sont rentrés du travail »
4. Pada penggunaan kosakata terdapat ketidaktepatan pilihan verba, seperti « je déjeune avec pain at du lait » untuk mengatakan sarapan dan sebaiknya menggunakan « prendre le petit déjeuner ».
5. Pada alat evaluasi ada beberapa butir pertanyaan dan pilihan yang perlu diperbaiki
6. Perbaiki kalimat dan beberapa pilihan kata agar lebih lazim.

#### **4.4 Revisi Produk**

Pada Tahap ini, Peneliti melakukan revisi desain berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan validator terhadap produk. Adapun revisi pada pembuatan produk, antara lain:

1. Mengganti kalimat « Non, nous allons dîner quand mon père sont rentrés du travail » karena kalimat ini ada kecenderungan atau lebih tepat

menggunakan future simple dan future antérieur. Dah hal itu belum dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu diganti menjadi « Si, nous dînons après l'arrivée de mon père » seperti pada gambar 4.7.



**Gambar 4.7 Kalimat majemuk yang sudah direvisi**

2. Penggunaan kosakata yang tidak tepat seperti « je déjeune avec pain at du lait » untuk mengatakan sarapan dan sebaiknya menggunakan « prendre le petit déjeuner », karena kosa kata « déjeuner » artinya makan siang dan kurang tepat jika untuk mengatakan sarapan.



**Gambar 4.8 Kosakata untuk menunjukan sarapan yang sudah direvisi**

3. Mengganti kosa kata « se déshabiller » karena untuk mengatakan ganti baju lebih tepat dengan « changer le vêtement ». Sedangkan verba « se déshabiller » berarti melepas baju bukan berganti pakaian.



**Gambar 4.9 Kosakata untuk ganti baju yang sudah direvisi**

4. Mengganti kalimat « Je prépare mes devoirs » karena kurang tepat kata kerja « préparer » yang berarti menyiapkan kurang tepat dengan kata « devoir » yang berarti pekerjaan rumah. Seharusnya lebih lazim menggunakan verba « faire » yang berarti mengerjakan seperti pada gambar 4.10.



**Gambar 4.10 Penggunaan kata kerja faire**

5. Pada soal evaluasi dikarenakan banyak dialog yang direvisi maka ada beberapa soal dan pilihan yang harus diganti. Sedangkan untuk jumlah soal yang mulanya 12 soal pilihan ganda dan 6 esai jadi 10 pilhan ganda dan 5 esai karena untuk mempermudah guru untuk menilai. Berikut adalah soal evaluasi yang sudah direvisi.

**EVALUASI MEDIA WEBTOON DENGAN TEMA LA VIE QUOTIDIENNE**

**A. Répondez aux questions ci-dessous en utilisant (X) !!**

1. Combien de personnes y a-t-il dans le texte ?
  - a. Un
  - b. Deux
  - c. Trois

- d. Quatre
2. Quelle est la profession de Jonathan ?
  - a. Etudiant
  - b. Professeur
  - c. Footballeur
  - d. Médecin
3. Qu'est-ce que Jonathan mange au petit-déjeuner ?
  - a. Des salades
  - b. Des pâtes
  - c. Du pain
  - d. Les sushis
4. À quelle heure Jonathan va à l'école ?
  - a. 5h 30
  - b. 6h 15
  - c. 6h 30
  - d. 13h 30
5. Quel endroit préfère Jonathan à l'école ?
  - a. La classe
  - b. La bibliothèque
  - c. La cantine
  - d. Le bureau
6. Quelle nourriture on ne trouve pas à la cantine ?
  - a. Du yaourt
  - b. Des saucisses
  - c. Des salades
  - d. L'escargot
7. Qu'est-ce qu'il fait après l'école ?
  - a. Il se lave
  - b. Il se couche
  - c. Il change le vêtement
  - d. Il mange
8. Pourquoi il aime upin-ïpin ? Parce que.....
  - a. L'histoire est intéressante
  - b. L'histoire n'est pas éducative
  - c. L'histoire est ordinaire
  - d. L'animation n'est pas bonne
9. Quand la famille Jonathan dîne au restaurant ?
  - a. Tous les jours
  - b. Le Samedi
  - c. Le Dimanche
  - d. Le Lundi
10. Qu'est-ce qu'il a fait à 9 heures ?

- a. Il prépare ses livres
- b. Il se couche
- c. Il dîne
- d. Il se lave

**B. Répondez des questions ci-dessous !!**

1. Est-ce qu'il se lève à 5h30 tous les dimanches ?
2. Qu'est-ce qu'il a fait après s'habiller ?
3. Est-ce qu'il va toujours à la bibliothèque pour lire des livres ?
4. Est-ce qu'il joue au football à l'école ?
5. Combien de fois Jonathan se lave par jour ?

## **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 dapat dikembangkan, sehingga dapat berfungsi bagi semua pihak.

#### **5.1 Simpulan**

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

1. Hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa mengenai pengembangan media komik di digital berbasis Webtoon bahasa perancis untuk keterampilan membaca kelas XI, yaitu:
  - a) Responden tertarik pada pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan membaca.
  - b) Dalam pembelajaran membaca buku dan modul merupakan media pembelajaran yang sering digunakan oleh responden.
  - c) Responden belum pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran bahasa Perancis pada keterampilan membaca.



- d) Responden tertarik menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Perancis untuk keterampilan membaca.
- e) Responden memilih bentuk cerita dialog dalam media komik digital yang akan dibuat.
- f) Responden mengharapkan tampilan warna dengan kombinasi warna cerah pada media komik digital.
- g) Responden guru dan sebagian besar responden siswa memilih bentuk balon kata bulat pada tampilan media komik digital.
- h) Responden memerlukan evaluasi dalam media.
- i) Bentuk evaluasi yang diinginkan responden adalah soal pilihan ganda.

Dari hasil analisis kebutuhan diatas, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Webtoon bahasa Perancis diperlukan untuk media pembelajaran bahasa Perancis, khususnya dalam keterampilan membaca.

2. Proses pengembangan komik digital adalah tahap pertama dengan membuat naskah yang mengacu pada silabus bahasa Perancis. Tahap kedua yaitu membuat sketsa gambar awal dengan menggunakan aplikasi Ibispaint. Tahap ketiga yaitu, penebalan gambar dan penambahan balon kata dan dialog. Tahap keempat adalah proses pewarnaan, yang dilakukan dengan aplikasi Clipstudio paint. Tahap kelima adalah menyimpan dalam format JPEG agar mudah saat pengunggahan ke dalam Webtoon. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital bahasa

Perancis berbasis Webtoon untuk keterampilan membaca kelas XI. Media ini berbentuk digital sehingga dapat digunakan dan diakses dimana saja melalui smartphone maupun PC dan berisi materi pembelajaran bahasa Perancis kelas XI untuk tema “La vie Quotidienne”.

## **5.2 Saran**

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

1. Hasil pengembangan media komik digital berbasis Webtoon bahasa Perancis diharapkan dapat digunakan oleh guru dengan tujuan membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini sudah di validasi oleh ahli, namun belum di uji keefektivitasan media. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar dilakukan penelitian selanjutnya untuk di uji keefektivitasannya sehingga dapat dilakukan pengembangan media komik digital berbasis Webtoon dengan keterampilan dan materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali. (2013). The effects of comic strips on reading comprehension of Turkish EFL learners. *Ijonte*, 54-64.
- Asnawir, & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Barokah, S. U. (2014). Pengembangan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa untuk SMA kelas XI. *Eprints UNY*, 55-67.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamel, B. (2007). La bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement du FLE. *Synergies Algérie 1*, 235–240.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2013). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. . *Teacher librarian*, 70-84.
- McCloud, S. (2008). *Making Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Negrete, A. (2013). Constructing a Comic to Communicate Scientific Information About Sustainable Development and Natural Resources in Mexico. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 200-209.
- Nurhadi. (2005). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?* Bandung: Sinar Baru.
- Rahim, F. (2009). *Pengajaran Membaca di SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saddhono, K., & Slamet. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sanjaya, I. B. (2014). Keefektifan Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas XI SMKN 1 Bantul. *eprints UNY*, 60-73.
- Sari, P. A. (2014). Pengembangan komik bahasa perancis berlatar indonesia untuk keterampilan membaca kelas XI SMA N 3 Purwokerto. *Eprints UNY*, 60-75.
- Sudjana, N. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido .
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trimo. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Wang, C. B. (2016, 6 14). *Webtoon the evolution of korean digital comics*. Retrieved 5 14, 2019, from webtoon: <https://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-webtoon-the-evolution-of-korean-digital-comics>
- Yunus, A. (2010). *Strategi Membaca: Teori dan Pembelajarannya*. Bandung: Rizqi Press.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 12054/UN37.1.2/DK/2018**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Tanggal 12 Oktober 2018

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198008152003122001  
Pangkat/Golongan : III/c  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : AHMAD NAJIH  
NIM : 2301414052  
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis  
Topik : PENGEMBANGAN MEDIA WEBCOMIC BERBASIS  
WEBTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS XI SMA  
DENGAN MATERI INDICATIF PASSE COMPOSE
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 12 Oktober 2018  
DEKAN

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

## Lampiran 2 Hasil Angket Kebutuhan Siswa

### Lembar Angket Kebutuhan Untuk Siswa

“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Dengan Tema *La Vie Quotidienne*”

#### Petunjuk pengisian :

1. Isilah identitas anda dan tanggal dengan benar
2. Bacalah dengan teliti petunjuk pengisian
3. Identitas serta jawaban anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja, sehingga kejujuran anda sangat diharapkan dalam menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan
4. Pilihlah salah satu jawaban dengan tanda (X) pada jawaban yang disediakan sesuai pendapat anda
5. Mohon anda menjawab seluruh pertanyaan.

#### Identitas

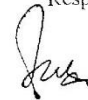
Nama : Rena rahmaha  
 Nama Sekolah : Ima n Lunganan  
 Waktu Pengisian : 25 Juli 2019

#### Pertanyaan

1. Membaca merupakan bagian penting dalam memperoleh informasi dan memahami isi bacaan. Apakah anda tertarik pada pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan membaca?  
 Ya  
 Tidak
2. Media pembelajaran seperti apakah yang sering di gunakan oleh guru dalam pembelajaran membaca?  
 Buku, modul, dll  
 Rekaman suara  
 Film, video, dll  
 Komik digital

3. Apakah guru anda pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik digital dalam pembelajaran keterampilan membaca?
- A. Ya  
 Tidak
4. Apakah anda tertarik, jika media komik digital digunakan sebagai media pembelajaran bahasa perancis untuk keterampilan membaca?
- Ya  
B. Tidak
5. Bentuk cerita seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam komik digital?
- Teks Dialog  
B. Teks Monolog
6. Berkaitan dengan tampilan, warna-warna apa saja yang anda harapkan ada dalam tampilan media?
- Kombinasi warna cerah  
B. Hitam putih
7. Bentuk balon kata seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam tampilan media?
- Bulat/ oval  
B. Kotak  
C. Awan
8. Menurut anda, apakah evaluasi di perlukan dalam media ini?
- Ya  
B. Tidak
9. Bagaimana bentuk soal evaluasi yang sebaiknya diberikan?
- Pilihan Ganda  
B. Menjodohkan  
C. Benar-Salah  
D. Teks Rumpang

Responden



(.....)



Lembar Angket Kebutuhan Untuk Siswa

**“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Dengan Tema *La Vie Quotidienne*”**

**Petunjuk pengisian :**

1. Isilah identitas anda dan tanggal dengan benar
2. Bacalah dengan teliti petunjuk pengisian
3. Identitas serta jawaban anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja, sehingga kejujuran anda sangat diharapkan dalam menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan
4. Pilihlah salah satu jawaban dengan tanda (X) pada jawaban yang disediakan sesuai pendapat anda
5. Mohon anda menjawab seluruh pertanyaan.

**Identitas**

Nama : Syifa Albara Firdausi  
 Nama Sekolah : SMA 11 Semarang  
 Waktu Pengisian : 01 - Agustus - 2019

**Pertanyaan**

1. Membaca merupakan bagian penting dalam memperoleh informasi dan memahami isi bacaan. Apakah anda tertarik pada pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan membaca?
  - A. Ya
  - B. Tidak
2. Media pembelajaran seperti apakah yang sering di gunakan oleh guru dalam pembelajaran membaca?
  - A. Buku, modul, dll
  - B. Rekaman suara
  - C. Film, video, dll
  - D. Komik digital

3. Apakah guru anda pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik digital dalam pembelajaran keterampilan membaca?
- A. Ya  
 B. Tidak
4. Apakah anda tertarik, jika media komik digital digunakan sebagai media pembelajaran bahasa perancis untuk keterampilan membaca?
- A. Ya  
B. Tidak
5. Bentuk cerita seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam komik digital?
- A. Teks Dialog  
B. Teks Monolog
6. Berkaitan dengan tampilan, warna-warna apa saja yang anda harapkan ada dalam tampilan media?
- A. Kombinasi warna cerah  
B. Hitam putih
7. Bentuk balon kata seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam tampilan media?
- A. Bulat/ oval  
B. Kotak  
C. Awan
8. Menurut anda, apakah evaluasi di perlukan dalam media ini?
- A. Ya  
B. Tidak
9. Bagaimana bentuk soal evaluasi yang sebaiknya diberikan?
- A. Pilihan Ganda  
B. Menjodohkan  
C. Benar-Salah  
D. Teks Rumpang

Responden



(..... Svitla, A. F.)

### Lampiran 3 Hasil Angket Kebutuhan Guru

#### Lembar Angket Kebutuhan Untuk Guru

**“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Dengan Tema *La Vie Quotidienne*”**

#### **Petunjuk pengisian :**

1. Isilah identitas anda dan tanggal dengan benar
2. Bacalah dengan teliti petunjuk pengisian
3. Identitas serta jawaban anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja, sehingga kejujuran anda sangat diharapkan dalam menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan
4. Pilihlah salah satu jawaban dengan tanda (X) pada jawaban yang disediakan sesuai pendapat anda
5. Mohon anda menjawab seluruh pertanyaan.

#### **Identitas**

Nama : xyl wulaningsih N  
 Nip : 196901011997022003  
 Nama Sekolah : SMA N 2 Ungaran  
 Waktu Pengisian : 25 Juli 2019

#### **Pertanyaan**

1. Membaca merupakan bagian penting dalam memperoleh informasi dan memahami isi bacaan. Apakah bapak/ ibu tertarik pada pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan membaca?
  - Ya
  - B. Tidak
2. Media pembelajaran seperti apakah yang sering di gunakan selama ini dalam pembelajaran membaca?
  - A. Buku, modul, dll
  - B. Rekaman suara
  - Film, video, dll
  - D. komik digital

3. Apakah bapak/ ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik digital dalam pembelajaran keterampilan membaca?
- A. Ya  
 Tidak
4. Apakah bapak/ ibu tertarik, menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran bahasa perancis untuk keterampilan membaca?
- Ya  
B. Tidak
5. Bentuk cerita seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam komik digital?
- Teks Dialog  
B. Teks Monolog
6. Berkaitan dengan tampilan, warna-warna apa saja yang bapak/ ibu harapkan ada dalam tampilan media?
- Kombinasi warna cerah  
B. Hitam putih
7. Bentuk balon kata seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam tampilan media?
- Bulat/ oval  
B. Kotak  
C. Awan
8. Menurut bapak/ ibu, apakah evaluasi di perlukan dalam media ini?
- Ya  
B. Tidak
9. Bagaimana bentuk soal evaluasi yang sebaiknya diberikan?
- Pilihan Ganda  
B. Menjodohkan  
C. Benar-Salah  
D. Teks Rumpang

Responden



(.....)

**Lembar Angket Kebutuhan Untuk Guru**

"Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Kelas XI Dengan Tema *La Vie Quotidienne*"

**Petunjuk pengisian :**

1. Isilah identitas anda dan tanggal dengan benar
2. Bacalah dengan teliti petunjuk pengisian
3. Identitas serta jawaban anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja, sehingga kejujuran anda sangat diharapkan dalam menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan
4. Pilihlah salah satu jawaban dengan tanda (X) pada jawaban yang disediakan sesuai pendapat anda
5. Mohon anda menjawab seluruh pertanyaan.

**Identitas**

Nama : Murti Sriyati  
 Nip : 196112111987022004  
 Nama Sekolah : SMA 11 Semarang  
 Waktu Pengisian : Pukul 08.15 WIB,  
Kamis, 1 Agustus 2019

**Pertanyaan**

1. Membaca merupakan bagian penting dalam memperoleh informasi dan memahami isi bacaan. Apakah bapak/ ibu tertarik pada pembelajaran bahasa Perancis terutama dalam keterampilan membaca?  
 A. Ya  
 B. Tidak
2. Media pembelajaran seperti apakah yang sering di gunakan selama ini dalam pembelajaran membaca?  
 A. Buku, modul, dll  
 B. Rekaman suara  
 C. Film, video, dll  
 D. Komik digital

3. Apakah bapak/ ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk komik digital dalam pembelajaran keterampilan membaca?
- A. Ya  
 B. Tidak
4. Apakah bapak/ ibu tertarik, menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran bahasa perancis untuk keterampilan membaca?
- A. Ya  
B. Tidak
5. Bentuk cerita seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam komik digital?
- A. Teks Dialog  
B. Teks Monolog
6. Berkaitan dengan tampilan, warna-warna apa saja yang bapak/ ibu harapkan ada dalam tampilan media?
- A. Kombinasi warna cerah  
B. Hitam putih
7. Bentuk balon kata seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam tampilan media?
- A. Bulat/ oval  
B. Kotak  
C. Awan
8. Menurut bapak/ ibu, apakah evaluasi di perlukan dalam media ini?
- A. Ya  
B. Tidak
9. Bagaimana bentuk soal evaluasi yang sebaiknya diberikan?
- A. Pilihan Ganda  
B. Menjodohkan  
 C. Benar-Salah  
D. Teks Rumpang

Responden

(.....)

## Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi

## Lembar validasi media webtoon bahasa perancis untuk keterampilan membaca kelas XI

Petunjuk pengisian:

1. Bapak/ibu diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskannya pada kolom yang sudah tersedia.
2. Penilaian diberikan pada setiap komponen dan dilakukan dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom "Baik", "Cukup" dan "Kurang" yang dianggap tepat.

Aspek	Indikator	Penilaian Validator			Saran/ catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
Desain media	1. Tampilan cover Webtoon	✓			
	2. Pemilihan jenis huruf	✓			<i>jelas dapat terbaca.</i>
	3. Pemilihan ukuran huruf sesuai sehingga mudah terbaca	✓			
	4. Kesesuaian dialog dengan gambar	✓			
	5. Kombinasi warna gambar	✓			
Isi media	6. Kesesuaian materi Webtoon dengan silabus	✓			

7. Penggunaan kalimat		✓	Perbaikan pada kalimat majemuk. Kalimat majemuk sebaiknya dihindari
8. Penggunaan kosakata		✓	terdapat ketidaktepatan pilihan "verba". sebaiknya gunakan "prendre le petit déjeuner" untuk mengatakan sarapan
9. Alat evaluasi		✓	Beberapa butir pertanyaan dan pilihan perlu diperbaiki

Saran validator: Perbaikan kalimat = beberapa pilihan kata agar lebih lazim.

.....

.....

.....

.....

Semarang, 7 Oktober 2019

Validator



Neli Purwani

NIP. - 132309937



## Lampiran 5 Silabus Bahasa Perancis Kelas XI

SILABUS  
KELAS XI  
BAHASA PERANCIS

Alokasi Waktu: 4 jam pelajaran/minggu

Kompetensi Sikap Spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Pembelajaran untuk Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan sebagai berikut ini.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.1. Mendemonstrasikan tindak tutur untuk meminta perhatian, mengecek pemahaman, menghargai kinerja yang baik, meminta dan mengungkapkan pendapat ( <i>demandeur et proposer des opinions</i> ) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan	Teks transaksional lisan dan tulis untuk meminta dan mengemukakan pendapat ( <i>demandeur et proposer des opinions</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi mengenai tindakan meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan tindakan meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>4.1 Menggunakan tindak tutur untuk meminta perhatian, mengecek pemahaman, menghargai kinerja yang baik, meminta dan mengungkapkan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p>		<p>kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru berinteraksi dalam meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>)</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait tindakan meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>)</li> <li>• Melakukan tindakan secara lisan dan tulis untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>)</li> </ul>
<p>3.2 Mengekspresikan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan kemampuan dan kemauan (<i>la disponibilité et la volonté</i>) melakukan suatu tindakan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) melakukan suatu tindakan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi dalam tindakan menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Bertanya dan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>transaksional tulis dan lisan.</p> <p>4.2 Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan kemampuan dan kemauan (<i>la disponibilité et la volonté</i>) melakukan suatu tindakan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p>		<p>mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada menyatakan dan menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan</li> <li>• Melakukan/ mengungkapkan tindakan terkait menanyakan keinginan (<i>volonté</i>) dan kemampuan (<i>disponibilité</i>) untuk melakukan suatu tindakan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.3 Membedakan tindak tutur untuk memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p> <p>4.3 Menggunakan tindak tutur untuk memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin</li> <li>• Melakukan tindakan terkait memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.4 Mencontohkan tindak tutur ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.4 Memproduksi tindak tutur ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks</p>	<p>Teks interpersonal lisan dan tulis untuk menyatakan ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) serta responnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi mengenai ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan mengenai ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>)</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada ucapan selamat (<i>féliciter quelqu'un</i>)</li> <li>• Melakukan/mengungkapkan tindakan terkait ucapan selamat (<i>féliciter</i></li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.5 Mencontohkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.5 Menggunakan tindak tutur menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>)</p>	<p><i>quelqu'un</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi mengenai tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>)</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>)</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan tindakan terkait tindakan menyatakan dan menanyakan keberadaan orang dan benda (<i>se situer dans l'espace</i>)</li> </ul>
<p>3.6 Menyatakan kembali tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (<i>l'indicatif présent</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.</p> <p>4.6 Menyusun tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan pada saat ini atau kebiasaan hingga saat ini (<i>raconter un événement actuel ou des habitudes</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (<i>l'indicatif présent</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi dalam menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan /terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (<i>l'indicatif présent</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dalam menyatakan tindakan/kejadian yang dilakukan /terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (<i>l'indicatif présent</i>)</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (<i>l'indicatif présent</i>)</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
konteks.		<p>perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan/kejadian yang dilakukan /terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (<i>l'indicatif présent</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan secara lisan/tulis hal terkait tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (<i>l'indicatif présent</i>)</li> </ul>
<p>3.7 Menyatakan kembali tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p> <p>4.7 Menyusun tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks,</li> </ul>



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p>		<p>dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>)</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>)</li> <li>• Menceritakan hal terkait tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>indicatif passé composé</i>)</li> </ul>
<p>3.8 Mencontohkan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks,</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam membaca dan membuat pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan berfokus</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.8 Memproduksi tindak tutur pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.</p>		<p>pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>)</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>)</li> <li>• Membaca dan membuat pesan singkat dan pengumuman (<i>donner un message court et une annonce</i>)</li> </ul>
<p>3.9 Mencirikan bentuk teks deskriptif dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks,</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis berbentuk teks deskriptif (<i>texte descriptif</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam teks deskriptif, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks,</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
<p>dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.9 Menyusun teks deskriptif dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.</p>		<p>dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait teks deskriptif, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai teks deskriptif</li> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks deskriptif</li> <li>• Menulis teks deskriptif</li> </ul>
<p>3.10 Mencirikan puisi bahasa Prancis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p> <p>4.10 Menggambarkan puisi bahasa Prancis.</p>	<p>Puisi bahasa Prancis (<i>poème français</i>) yang pendek dan sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam puisi bahasa Prancis</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan puisi bahasa Prancis</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai puisi bahasa Prancis</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="1031 346 1403 520">• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada puisi bahasa Prancis</li> <li data-bbox="1031 569 1403 632">• Membaca puisi bahasa Prancis</li></ul>

### Lampiran 6 Dokumentasi Penyebaran Angket



