



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BAHASA
PRANCIS UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA KELAS X
SEMETER I

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama : Sunu Tri Pratama
NIM : 2301415003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

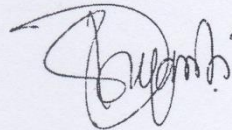
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, 28 Juli 2020

Pembimbing,



Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA

NIP. 196508271989012001

PENGESAHAN

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

pada:

Hari : Senin

Tanggal : 10 Agustus 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Drs. Eko Raharjo, M.Hum.

NIP. 196510181992031001

Sekretaris,

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197801132005012001

Penguji I,

Neli Purwani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198201312005012001

Penguji II,

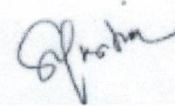
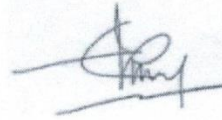
Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198008152003122001

Penguji III, Pembimbing,

Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA.

NIP. 196508271989012001



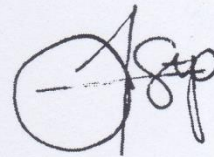
Drs. Sri Rejeki Urip, M.Hum

NIP. 19620221 198901200 1

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan aturan yang ada

Semarang, 28 Juli 2020



Sunu Tri Pratama

NIM. 2301415003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- You may say i'm a dreamer, but i'm not the only one — John Lennon

PERSEMBAHAN:

- Kedua orang tua saya dan kakak saya
- Keluarga besar saya
- Sahabat saya
- Almamater saya

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatNya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Bahasa Prancis untuk Keterampilan Membaca Kelas X Semester I” tanpa halangan apapun

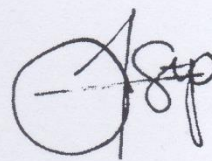
Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir studi Strata 1 untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang sudah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang sudah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Mohammad Syaefudin, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Prancis yang sudah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dengan sangat sabar hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa dan Prancis, yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat selama masa kuliah.
6. Kedua Orang tua saya yang selalu mendoakan dan memberi semangat selama mengerjakan skripsi.
7. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberi motivasi dan semangat selama mengerjakan skripsi.
8. Teman-teman satu angkatan yang selalu memberi motivasi dan semangat selama mengerjakan skripsi.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu secara langsung maupun tidak langsung.

Harapan peneliti atas penulisan skripsi ini adalah agar dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Semarang, 28 Juli 2020



Peneliti

SARI

Pratama, Sunu Tri. 2020. *Pengembangan Media Komik Digital Bahasa Prancis untuk Keterampilan Membaca Kelas X Semester I*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA

Kata Kunci: media komik digital, keterampilan membaca bahasa Prancis

Dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Prancis terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang menjadi tujuan pembelajaran, salah satunya adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Bahasa Prancis merupakan bahasa yang mulai diajarkan di SMA, siswa kelas X akan kesulitan dalam memahami teks bahasa Prancis. Mereka membutuhkan sebuah media yang mampu membantu dalam memahami teks bahasa Prancis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media komik digital berbahasa Prancis untuk keterampilan membaca. Media ini dapat menambah variasi dalam pembelajaran bahasa Prancis. Dengan media ini, siswa diharapkan mampu memahami teks bahasa Prancis dengan lebih mudah.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2016 : 407) penelitian R&D memiliki 10 tahapan yang harus dilakukan. Dari 10 tahap tersebut, peneliti menggunakan lima tahap, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain. Peneliti membatasi langkah penelitian menjadi lima langkah dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Penyederhanaan ini didasari pendapat Borg and Gall sebagaimana dikutip (Emzir, 2011 : 271) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian.

Hasil dari penelitian ini adalah komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca kelas X. Berdasarkan analisis kebutuhan didapatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks bahasa Prancis. Guru dan siswa merasa setuju jika dikembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Terdapat empat materi dalam media ini yang disesuaikan dengan Permendikbud no 24 tahun 2016 yaitu : 1) *saluer et prendre congé, remercier et s'excuser*, 2) *se présenter*, 3) *heure, jour, date, mois, année*, 4) *présenter son identité*. Dalam setiap materi terdiri atas: kompetensi dasar dan indikator, komik, tindak tutur dan *vocabulaire*, dan evaluasi. Produk ini telah melalui tahap validasi produk oleh dosen ahli. Peneliti telah memperbaiki produk berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan, sehingga produk ini siap untuk diujicobakan.

THE DEVELOPMENT OF THE DIGITAL COMIC MEDIA OF FRENCH LANGUAGE FOR THE READING COMPREHENSION IN CLASS X OF THE FIRST SEMESTER

Sunu Tri Pratama, Diah Vitri Widayanti

**Programme de la Pédagogie du Français
Département des Langues et des Littératures Étrangères
Faculté des Langues et des Arts
Université d'État de Semarang**

ABSTRACT

There are four basic skills in learning french language, one of these skills is reading comprehension. Reading comprehension is one of the skills that students must master. French is a language that is starting to be taught in high school, students need a media that can help them to understand the french texts. Based on the results of the needs analysis, teacher and students agree that learning media is developed in the form of digital comics. The aim of this research is to develop a digital comic media to help students to understand the french texts. This research uses the Research and Development methods (R&D) that adapts five steps: 1) potential and problem, 2) data collection, 3) product creation, 4) product validity, 5) product revision. The result of this research is the digital comic media for reading comprehension in class ten of the first semester. There are four materials contained in this media: 1) greet and say goodbye, Say thank you and apologize, 2) introduce yourself, 3) hour, day, date, month, year, and 4) present your identity. In this digital comic media, there are four parts: basic competency and indicators, comics, speech act and vocabulary, and evaluation.

Keywords: digital comic, reading comprehension

LE DÉVELOPPEMENT DU MEDIA DE LA BANDE DESSINÉE DIGITALE POUR LA COMPRÉHENSION ÉCRITE EN CLASSE DIX AU PREMIER SEMESTRE

ARTICLE

La compréhension écrite est l'une des compétences fondamentales dans l'apprentissage de la langue française. Le français est une langue qui commence à être enseignée au lycée, les élèves ont besoin d'un média qui peut aider à comprendre les textes en français. Selon l'analyse de besoin, les élèves de la classe dix et l'enseignant ont supporté la réalisation de la bande dessinée digitale comme matières de la compréhension écrite. Le but de cette recherche développe une bande dessinée digitale pour aider les étudiants à comprendre les textes en français. Cette recherche utilise la méthode Recherche et Développement (R&D) en adaptant cinq étapes: 1) la potentialité et du problème, 2) la collecte des données, 3) la création du produit, 4) la validité du produit, 5) la révisions du produit. Le résultat de cette recherche est le média de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite. Ce media a quatre matières, ce sont : 1) Saluer et prendre congé, remercier et s'excuser, 2) se présenter, 3) heure, jour, date, mois, année, et 4) présenter son identité. Chaque matière se compose de : la compétence de base et l'indicateur, la bande dessinée, l'acte de parole et le vocabulaire, et l'évaluation.

Mots-clés: bande dessinée digitale, compréhension écrite

I. Introduction

L'apprentissage de la langue vise quatre compétences fondamentales comme les objectifs d'apprentissage, à savoir: compréhension orale, production orale, compréhension écrite et production écrite. Compréhension écrite est l'une des compétences que les élèves doivent maîtriser. La volonté de lire est importante pour l'activité de compréhension écrite. Lire est un processus utilisé par les lecteurs pour obtenir des messages que l'écrivain veut transmettre, à travers les médias des mots / des langages écrite. (Tarigan, 2015, p. 7)

Selon l'observation pendant la pratique de l'enseignement (PPL) au lycée 8 Semarang. Les élèves avaient du mal à comprendre le contenu du texte en français. Lors de l'apprentissage, l'enseignant a donné le texte en français et leur demandent de lire et de comprendre d'abord, puis discuter sur le contenu du texte. Mais, beaucoup d'élèves ne le comprennent pas bien. Quelques élèves ne sont pas assez enthousiastes pour apprendre le français, vu de l'interaction pendant l'enseignement : ils étaient passifs, ils ne pouvaient pas répondre à la question du Prof. Sur la base des résultats de cet observation, il est nécessaire du média de l'apprentissage pour faciliter les élèves à comprendre le texte en français.

Dans cette ère moderne, l'utilisation la technologie et le media doit être utilisée bien par l'enseignant dans le processus d'apprentissage. L'utilisation du media d'apprentissage doit créer une atmosphère d'apprentissage agréable pour les élèves.

Cela convient à l'opinion de Daryanto (2016, p. 5) disant que des médias d'apprentissage sont des médias qui sont utilisés comme outils et matériels pour

les activités d'apprentissage. L'utilisation du media d'apprentissage en classe peut augmenter des désirs des élèves pour étudier, et les élèves sont plus faciles à comprendre le matériel donné.

Arsyad (2016, p. 31) divise les médias en quatre groupes, ce sont 1) les médias produits par la technologie d'impression, 2) les médias produits par la technologie audiovisuelle, 3) les médias produits par la technologie informatique, 4) les médias produits par la technologie d'impression et informatique.

À l'heure actuelle, il est donc important de créer un media digital, puisque on est dans le monde digital. Surtout avec la situation pandemic, il n'est pas facile de sortir pour obtenir un media de l'apprentissage. La bande dessinée digitale est un media approprié pour être utilisé comme des media d'apprentissage de la langue étrangère. On peut facilement la lire sur *smartphones* ou ordinateurs portables. Les bandes dessinées peuvent stimuler les élèves dans l'apprentissage de la langue française. Des illustrations dans la bande dessinée peuvent aider les élèves à interpréter le sens des phrases en français.

Les recherches précédentes discutent de la bande dessinée pour l'apprentissage. Buchori & Setyawati (2015) ont développé du modèle d'apprentissage de l'éducation caractère à travers *e-comic* à l'école primaire. Le résultat de cette recherche indique qu'il y a l'augmentation des scores de caractères après le test et ce modèle d'apprentissage de l'éducation est efficace.

Irfana, Iswari, & HB (2017) ont développé de la bande dessinée digitale "*Let's Learn About Virus*" pour l'apprentissage de la biologie en la classe X. Sur

la base le résultat de cette recherche, les élèves qui utilisent la bande dessinée digitale dans l'apprentissage ont une bonne performance.

Kanti, Suyadi, & Hartanto (2018) ont développé du media d'apprentissage de la bande dessinée digitale de système du paiement et le paiement. Sur la base le résultat de cette recherche, le media d'apprentissage de la bande dessinée digitale est intéressants, efficaces, et efficients.

Ranuta (2016) a développé du média de la bande dessinée digitale pour la compétence de la compréhension écrite du français sur les hobbies ou les goûts utilisant macromedia flash. Sur la base le résultat de cette recherche, le produit de la bande dessinée digitale est passé l'étape de révision du produit et est prêts à être utilisé.

Untari & Saputra (2016) ont examiné de l'efficacité du media de la bande dessinée pour la compréhension écrite en classe quatre. Sur la base le résultat de cette recherche, le media de la bande dessinée est efficace pour la compréhension écrite pour les élèves du primaire en classe quatre.

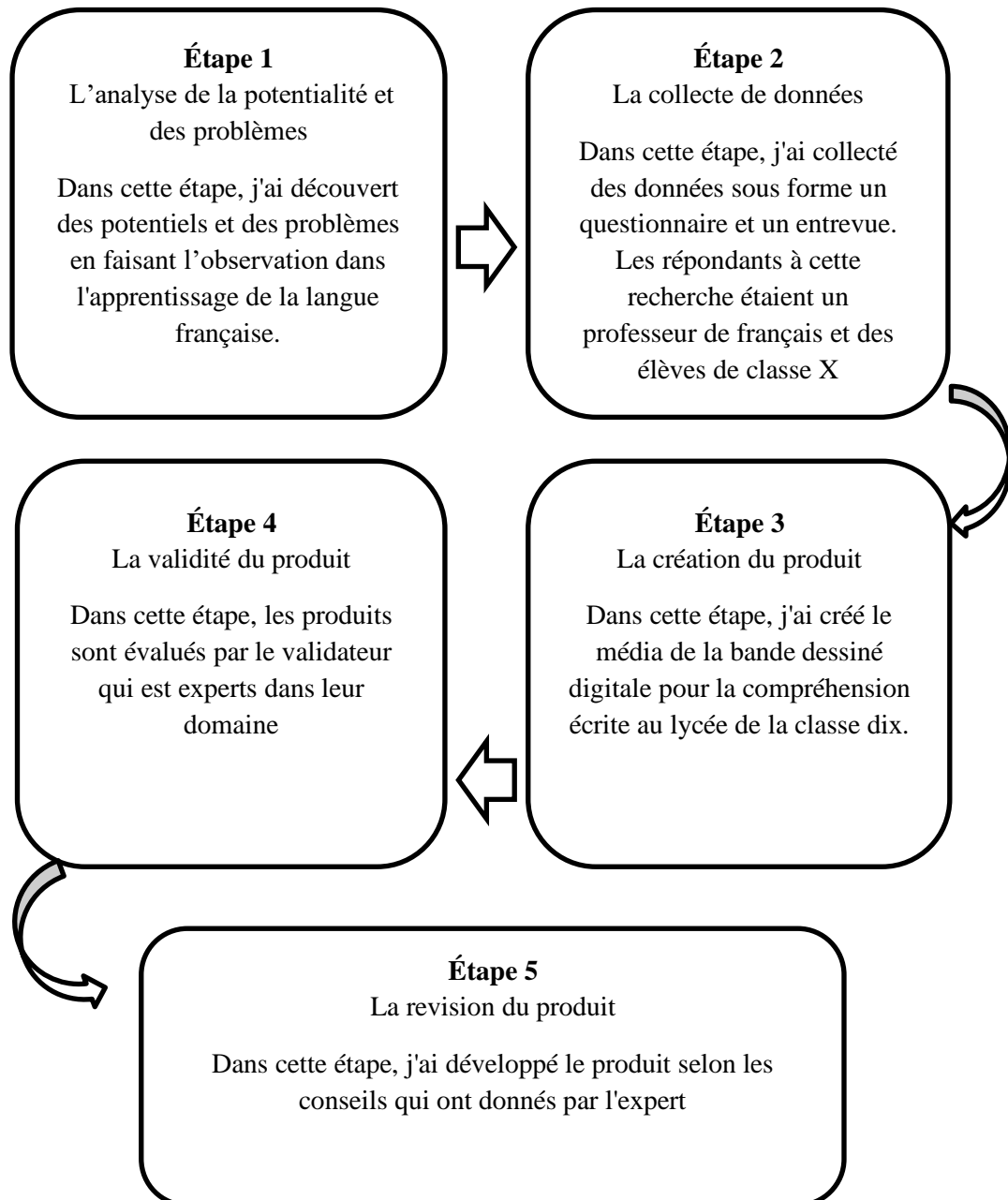
Les bandes dessinées et les images peuvent être utilisées efficacement par les enseignants dans le but d'améliorer l'intérêt, de développer le vocabulaire et la compréhension écrite (Sudjana et Rivai, 2005: 65). Les bandes dessinées ont l'efficacité parce qu'elles présentent des images intéressantes qui peuvent augmenter l'intérêt de lire. Sur la base le résultat d'analyse de besoin, les élèves ont des difficultés à comprendre les textes en français. L'enseignant et les élèves montrent leur intérêt à la création de la bande dessinée digitale.

Sur la base des recherches précédentes, les bandes dessinées montrent leurs efficacités pour augmenter la compréhension dans certains apprentissages. Dans l'apprentissage de la langue française au lycée, il n'y a pas de media d'apprentissage pour la compréhension écrite sous forme de la bande dessinée. Ensuite, il est donc important de développer un média l'apprentissage qui pourrait aider les élèves pour comprendre facilement le texte en français. Les objectifs de cette recherche sont découvrir le besoin du professeur et des élèves sur la bande dessinée digitale, et développer de la bande dessinée digitale.

II. Méthode de la Recherche

Cette recherche utilise la méthode Recherche et Développement (R&D). Le but de cette recherche est de développer et tester l'efficacité d'un produit. Sugiono (2016, p. 409) mentionne dix étapes de cette recherche, ce sont: 1) l'analyse de la potentialité et des problème, 2) la collecte des données, 3) la création du produit, 4) la validité du produit, 5) la révision du produit, 6) essai du produit, 7) la révision du produit, 8) essai sur terrain, 9) la révision du produit, 10) la production du produit

Dans cette recherche, j'utilise seulement cinq étapes en raison du temps et des coûts limités. Ce sont:



III. Résultats

Dans cette recherche, j'utilise seulement cinq étapes en raison du temps et des coûts limités à savoir : 1) La potentialité et problème, 2) La collecte des données, 3) La création du produit, 4) La validité du produit, 5) La validité du produit. Voici l'explication des cinq étapes:

1. La potentialité et problème

Dans cette étape, j'ai trouvé des potentiels et des problèmes en faisant la pratique de l'enseignement (PPL) au lycée 8 Semarang. Sur la base de l'observation, les élèves avaient du mal à comprendre le contenu dans le texte en français.

2. La collecte de données

Dans cette étape, j'ai étudié le Permendikbud no 24 2016 et des théories qui sont associé à cette recherche. Dans cette recherche, j'ai utilisé des questionnaires et une entrevue pour obtenir des informations sur leurs problèmes et leurs besoins. Les répondants à cette recherche étaient un professeur de français et des élèves de classe X.

2. La création du produit

Dans cette étape, j'ai réalisé la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite au lycée. Ce produit comprend quatre parties, à savoir : les compétences de base et les indicateurs, la bande dessinée, l'acte de parole et vocabulaire, et l'évaluation. Le matériel contenu dans les bandes dessinées est adapté au le Permendikbud no 24 2016. Il y a quatre thèmes dans ce produit, à

savoir: Saluer et prendre congé, Remercier et s'excuser, Se présenter, Heure, jour, date, mois, année, et Présenter son identité.

3. La validation du produit

Dans cette étape, un expert évalue ce produit pour l'améliorer. Le validateur a donné des suggestions pour améliorer ce produit. Le validateur de ce produit de la bande dessinée digital est Neli Purwani Spd., M.hum.

Le validateur donne quelques améliorations à ce produit, ces améliorations sont: Correction de l'aspect visuel : 1) l'incompatibilité la couverture de la bande dessinée, 2) l'ajout de bulles de conversation, 3) l'ajout une image "horloge" dans la partie de thème "heure, jour, date, mois, année". Correction de l'aspect linguistique : 1) l'erreur lors d'écriture "nouvelle" sur le contenu de la bande dessinée, 2) l'amélioration de lors de l'écriture "c'est" dans la bande dessinée, 3) l'ajout de variations de phrases dans contenu de la bande dessinée 4) l'amélioration d'écriture "beaucoup" sur le contenu de la bande dessinée, 5) l'amélioration de l'écriture "d'art" au contenu de la bande dessinée

4. La révision du produit

Dans cette étape, après le validateur a fourni des suggestions et des améliorations concernant le produit, je développe le produit selon les conseils donnés. Les révisions sont décrites ci-dessous:

1) Correction de l'aspect visuel

1. L'incompatibilité la couverture de la bande dessinée

L'image de "la tour Eiffel" dans la couverture est remplacé par l'image "le monument de Tugu muda" qui est l'un des icônes de la ville de

Semarang, parce que la scène de fond de cette bande dessinée est à Semarang.

2. L'ajout de bulles de conversation

Les phrases "Ça ne fait rien" "Entrons dans la classe." et "C'est votre nouvel ami". "Fabien, présentez-vous s'il vous plaît!" étaient dans une bulle de conversation. Le validateur a conseillé pour les séparer dans deux différentes bulles de conversation.

3. L'ajout une image "horloge" dans la partie de thème "heure, jour, date, mois, année"

L'image d'horloge est ajoutée pour la description de l'heure.

2) Correction de l'aspect linguistique

1. L'erreur lors de l'écriture "nouvelle" dans le contenu de la bande dessinée

L'erreur du mot "nouvelle" dans la phrase "il est votre nouvelle ami" est remplacé par le mot "nouvel".

2. L'amélioration lors de l'écriture "c'est" dans la bande dessinée

L'erreur du mot "c'est" dans la phrase "c'est votre nouvel ami" est remplacé par "il est votre nouvel ami ", pour décrire un garçon plus précisément.

3. L'ajout de variations de la phrase dans le contenu de la bande dessinée

Le validateur a conseillé pour ajouter des variations pour être plus varié. La phrase 1) Je m'appelle Jean ⇒ Jean, je m'appelle Jean

2) Je m'appelle Anne ⇒ Et moi, je m'appelle Anne

4. L'amélioration de l'écriture "beaucoup" dans le contenu de la bande dessinée

Le mot "beaucoup" dans la phrase "j'aime beaucoup d'art" est remplacé par le mot "bien" pour éviter l'erreur grammaticale.

5. L'amélioration de l'écriture "d'art" sur le contenu de la bande dessinée

Le mot "art" dans la phrase "j'aime beaucoup d'art" est remplacé par le mot "les arts"

IV. Conclusion

Sur la base des résultats de cette recherche, les conclusions de cette recherche sont :

1. L'enseignant et les élèves, ils ont besoin d'un média d'apprentissage pour faciliter de comprendre les textes en français. Ils montraient leur intérêt à la création de développement de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite.
2. Le produit de cette recherche est le média de la bande dessinée digitale pour la compréhension écrite au lycée de la classe dix, contenant quatre matières principales, ce sont : 1) Saluer et prendre congé, remercier et s'excuser, 2) se présenter, 3) heure, jour, date, mois, année, et 4) présenter son identité. Chaque matière se compose de : la compétence de base et l'indicateur, la bande dessinée, l'acte de parole et le vocabulaire, et l'évaluation.

Bibliographie

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). *Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School*. International Journal of Education and Research, 3(9).
- Daryanto. (2016). *Media Pebelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Irfana, N., Iswari, R. S., & HB, F. P. (2017). *Pengembangan Komik Digital “Let’s Learn About Virus” Sebagai Media*. Journal of Biology Education, 6(3).
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X Ips Di MAN 1 Jember*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 12(1).
- Ranuta, J. (2016). *Le Developpement du Média De La Bande Dessinée Numérique Pour La Compétence De La Compréhension Écrite Du Français sur Les Hobbies ou Les Goûts Utilisant Macromedia Flash*. UNNES : Didacticofrancia.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Untari, M. F., & Saputra, A. A. (2016). *Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD*. Mimbar Sekolah Dasar, 3(1), 29-39.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA	vi
SARI	vii
ABSTRACT	ix
ARTICLE	x
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teoretis.....	10
2.2.1 Membaca	10
2.2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.2.3 Media Komik	18
2.2.4 Tes Kemampuan Membaca	20

BAB III METODE PENELITIAN	23
2.1 Pendekatan Penelitian	23
2.2 Sasaran Penelitian.....	24
2.3 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	24
2.3.1 Potensi Masalah	24
2.3.2 Pengumpulan Data	25
2.3.3 Desain Produk.....	28
2.3.4 Validasi.....	35
2.3.5 Revisi Desain	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Komik Digital Bahasa Prancis.....	38
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Komik Digital Bahasa Prancis untuk Guru.....	38
4.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Komik Digital Bahasa Prancis untuk Siswa	44
4.2 Pengembangan Produk	49
4.2.1 Proses Pembuatan Komik Digital	50
4.2.2 Validasi Desain	58
4.2.3 Revisi desain produk	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Simpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	25
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	27
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Komik	29
Tabel 4. 1 Rekapitulasi wawancara guru bahasa Prancis.....	38
Tabel 4. 2 Kisi-kisi instrumen wawancara guru bahasa Prancis	41
Tabel 4. 3 Kisi-kisi instrumen angket kebutuhan siswa	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Rancangan Penelitian	37
Gambar 4. 1 Desain awal komik menggunakan <i>storyboardthat</i>	51
Gambar 4. 2 Desain awal pemberian teks.....	51
Gambar 4. 3 Desain awal penyusunan komik	52
Gambar 4. 4 Desain awal sampul komik	53
Gambar 4. 5 Desain awal prakata.....	54
Gambar 4. 6 Desain awal KD dan indikator	55
Gambar 4. 7 Desain awal komik	56
Gambar 4. 8 Desain awal tata bahasa dan <i>vocabulaire</i>	57
Gambar 4. 9 Desain awal evaluasi.....	58
Gambar 4. 10 Desain sampul sebelum revisi	60
Gambar 4. 11 Desain sampul setelah revisi	60
Gambar 4. 12 Desain komik halaman 2 dan 4 versi sebelum revisi.....	62
Gambar 4. 13 Desain komik halaman 2 dan 4 versi setelah revisi.....	62
Gambar 4. 14 Desain komik halaman 4 versi sebelum revisi	63
Gambar 4. 15 Desain komik halaman 4 versi setelah revisi	63
Gambar 4. 16 Desain komik halaman 4 versi sebelum revisi	64
Gambar 4. 17 Desain komik halaman 4 versi setelah revisi	64
Gambar 4. 18 Desain komik halaman 5 versi sebelum revisi	65
Gambar 4. 19 Desain komik halaman 5 versi setelah revisi	65
Gambar 4. 20 Desain komik halaman 6 versi sebelum revisi	66
Gambar 4. 21 Desain komik halaman 6 versi setelah revisi	66
Gambar 4. 22 Desain komik halaman 9 versi sebelum revisi	67
Gambar 4. 23 Desain komik halaman 9 versi setelah revisi	67
Gambar 4. 24 Desain komik halaman 9 versi sebelum revisi	68
Gambar 4. 25 Desain komik halaman 9 versi setelah revisi	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 S K Pembimbing

Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru

Lampiran 3 Contoh Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Lampiran 4 Lembar Uji Validasi

Lampiran 5 Silabus SMA Kelas X

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Mata pelajaran bahasa asing merupakan mata pelajaran pilihan di SMA/MA. Salah satu bahasa asing yang diajarkan adalah bahasa Prancis. Dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Prancis terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang menjadi tujuan pembelajaran, yaitu menyimak (*compréhension orale*), berbicara (*production orale*), membaca (*compréhension écrite*) dan menulis (*production écrite*). Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam hal ini membaca pemahaman atau membaca dalam hati karena dengan membaca pemahaman siswa memperoleh pengetahuan atau informasi dengan cara mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks.

Menurut Tarigan (2015 : 63) tujuan utama dari membaca dalam hati (*silent reading*) adalah untuk memperoleh informasi. Kegiatan ini perlu dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan informasi dengan baik yang disesuaikan dengan usia tingkat perkembangan dan pengalaman siswa. Kemauan membaca merupakan syarat penting yang diperlukan agar kegiatan membaca pemahaman tidak hanya dilakukan di dalam proses belajar mengajar tetapi juga melalui kegiatan membaca sehari-hari.

Dalam pembelajaran keterampilan membaca, siswa diharapkan mampu membaca bacaan yang diberikan dengan lancar, dan melafalkan kata atau kalimat dengan tepat. Siswa juga diharapkan mampu memahami makna

maupun informasi yang terkandung dalam bacaan. Materi yang diberikan dalam pembelajaran membaca biasanya berbentuk teks maupun dialog.

Bedasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMA Negeri 8 Semarang pada kelas X semester I. Peneliti mendapati siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi yang terkandung dalam teks. Ketika pembelajaran membaca guru memberikan teks kepada siswa yang kemudian meminta siswa untuk membaca dan memahami dahulu lalu dilanjutkan dengan membahas bersama teks yang telah diberikan namun kebanyakan siswa tidak dapat memahami dengan baik isi teks. Hal tersebut membuat banyak siswa tidak cukup antusias dalam belajar bahasa Prancis. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi teks.

Selain metode yang digunakan oleh guru yang bertujuan melatih keterampilan membaca pemahaman, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemauan siswa dalam membaca pemahaman. Media pembelajaran yang efektif merupakan media yang mampu membuat siswa memahami materi yang diberikan guru dengan lebih mudah.

Di era yang serba modern seperti sekarang, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dan multimedia terus berkembang dengan cepat, penggunaan teknologi dan multimedia seharusnya dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dan multimedia dalam

proses pembelajaran diharapkan mampu membantu guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif, karena kemajuan teknologi dapat mempermudah manusia untuk melakukan pekerjaannya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Menurut Daryanto (2016 : 5) media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam kelas diharapkan mampu meningkatkan keinginan siswa dalam belajar, dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Pemakaian media pembelajaran diharapkan juga dapat berpengaruh terhadap psikologis siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Komik merupakan media yang cocok dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa, terutama pada keterampilan membaca. Perpaduan antara dialog dan gambar pada komik terasa lebih menyenangkan ketika dibaca, dibandingkan jika siswa harus membaca teks bacaan saja. Komik merupakan media berbasis visual. Media visual dapat menumbuhkan minat baca siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. (Arsyad, 2016 : 89)

Dengan adanya gambar di dalamnya, komik memvisualisasikan keadaan yang sedang terjadi yang dapat membantu siswa dalam menganalisa bacaan tersebut dengan lebih baik. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah memahami isi yang dimaksud di dalamnya. Buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca. (Sudjana dan Rivai, 2005: 65)

Salah satu jenis komik yang dapat dijumpai adalah komik digital. Dengan komik digital siswa dapat dengan mudah membacanya melalui aplikasi di *smartphone* ataupun laptop yang sering dibawa dan digunakan. Dengan begitu, tidak hanya dalam proses pembelajaran siswa juga dapat membaca komik tersebut di luar proses pembelajaran. Hal ini akan membuat proses membaca pemahaman dapat berlangsung secara efektif. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, pembelajar awal mengalami kesulitan dalam memahami teks. Dengan menggunakan komik yang dapat merangsang keterampilan membaca melalui ilustrasi gambar yang ada, hal tersebut dapat membantu siswa dalam menginterpretasikan makna kalimat bahasa Prancis.

Komik sebagai media pembelajaran mempunyai efektivitas yang tinggi. Komik menghadirkan perpaduan gambar dan teks sehingga mampu menumbuhkan minat membaca siswa, terutama jika isi yang terkandung dalam komik sesuai dengan materi yang dibutuhkan siswa. Maka perlu dirancang suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan membaca pada kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis siswa SMA kelas X.

Maka dari itu disusunlah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Bahasa Prancis untuk Keterampilan Membaca Kelas X Semester I” ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar pada kelas X di SMA Negeri 8 Semarang yaitu :

1. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam pembelajaran membaca bahasa Prancis pada kelas X di SMA Negeri 8 Semarang.
2. Siswa kesulitan dalam memahami isi teks yang diberikan guru.
3. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis
4. Media komik digital belum digunakan pada kegiatan belajar.

1.3 Batasan masalah

Dikarenakan luasnya lingkup permasalahan yang ada maka fokus permasalahan akan dibatasi pada pengembangan media komik digital untuk keterampilan membaca kelas X semester I.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimanakah kebutuhan komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca kelas X semester I?

2. Bagaimanakah wujud pengembangan komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca kelas X semester I?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Mengetahui kebutuhan komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca kelas X semester I.
2. Pengembangan komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca kelas X semester I.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan sumbangan media pembelajaran berupa komik digital untuk guru bahasa Perancis di SMA.
2. Penelitian ini dipergunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti keefektifan media komik digital ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu yang relevan diperlukan sebagai referensi penulis dalam penyusunan penelitian ini. Kajian pustaka beberapa penelitian yang relevan terdahulu dan menunjang penelitian ini antara lain telah dilakukan oleh (Irfana, Iswari, & HB, 2017), (Kanti, Suyadi, & Hartanto, 2018), (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017), (Ranuta, 2016), (Syarah, Yetti, & Fridani, 2018), (Untari & Saputra, 2016), dan jurnal internasional (Buchori & Setyawati, 2015), (Merç, 2013).

Penelitian pertama dilakukan oleh (Irfana, Iswari, & HB, 2017). Penelitian ini membahas tentang pengembangan komik digital berjudul “*Let’s Learn About Virus*” sebagai media pembelajaran biologi untuk siswa kelas X SMA. Berdasarkan hasil uji coba skala luas, siswa yang menggunakan media komik digital ketika pembelajaran memiliki prestasi belajar yang lebih baik.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Kanti, Suyadi, & Hartanto, 2018). Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran komik digital tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran komik digital ini terbukti menarik, efisien, dan efektif.

Penelitian ketiga dilakukan oleh (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017). Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor.

Hasil revisi yang telah dilakukan untuk meningkatkan komik digital ini, menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran komik digital untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dan layak untuk diujicobakan.

Penelitian keempat dilakukan oleh (Ranuta, 2016). Penelitian ini membahas tentang pengembangan media komik digital untuk keterampilan membaca dengan tema hobi atau rasa. Hasil penelitian ini menghasilkan produk komik digital yang telah melalui tahap revisi desain dan siap digunakan.

Penelitian kelima dilakukan oleh (Syarah, Yetti, & Fridani, 2018). Penelitian ini membahas tentang pengembangan media komik elektronik untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan untuk anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan media komik elektronik dapat meningkatkan pemahaman konservasi kelautan untuk anak secara signifikan.

Penelitian keenam dilakukan oleh (Untari & Saputra, 2016). Penelitian ini membahas tentang keefektifan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian, komik terbukti efektif pada kegiatan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN Bergaskidul 03 di Kabupaten Semarang.

Penelitian ketujuh dilakukan oleh (Buchori & Setyawati, 2015). Penelitian ini membahas tentang pengembangan model pembelajaran karakter edukasi dengan menggunakan *e-comic* di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai karakter sebelum dan sesudah media *e-comic* ini diimplementasikan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam proses penanaman karakter di Sekolah Dasar .

Penelitian kedelapan dilakukan oleh (Merç, 2013). Penelitian ini membahas efektivitas komik pada keterampilan membaca EFL. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik memiliki efek yang signifikan pada ingatan siswa dari teks tingkat tinggi dan rendah untuk pembelajar bahasa Inggris.

Seluruh penelitian di atas meneliti tentang komik, hanya saja enam penelitian menghasilkan produk komik, sedangkan dua penelitian yang lain meneliti tentang keefektifan komik. Penelitian pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, dan ketujuh merupakan penelitian pengembangan (*Rnd*) yang menghasilkan media berupa komik digital yang membahas materi yang berbeda. Penelitian pertama mengembangkan komik digital tentang pembelajaran biologi, penelitian kedua tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran, penelitian ketiga tentang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, penelitian keempat tentang keterampilan membaca, kelima tentang pemahaman konservasi kelautan, dan penelitian ketujuh tentang model pembelajaran karakter edukasi.

Adapun dua penelitian yang lain merupakan penelitian eksperimen yang menguji efektivitas komik. Kedua penelitian tersebut meneliti tentang keterampilan membaca dan hasil dari kedua penelitian tersebut menyebutkan bahwa komik digital memiliki keefektifan yang tinggi.

Berdasarkan penelitian yang sudah ada komik terbukti efektif saat digunakan sebagai media pembelajaran namun belum dikembangkan produk komik digital berbahasa Prancis untuk keterampilan membaca kelas X SMA. Untuk melengkapi penelitian mengenai komik digital yang sudah ada, penelitian

ini akan mengembangkan suatu media pembelajaran berupa komik digital untuk keterampilan membaca berbahasa Prancis kelas X SMA.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Dengan kegiatan membaca siswa dapat memperoleh informasi yang terdapat dalam buku.

1. Pengertian Membaca

Dalman (2014 : 5) menuturkan membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca menurut Tarigan (2015 : 7) adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Menurut Moreillon (2007 : 10) membaca adalah:

Simply put, reading is making meaning from print and from visual information. But reading is not simple. Reading is an active process that requires a great deal of practice and skill.

Sederhananya, membaca membuat sebuah makna dari cetakan dan informasi visual. Tetapi membaca itu tidak sederhana. Membaca adalah proses aktif yang membutuhkan banyak latihan dan keterampilan.

Membaca menurut Patel & Jain (2008 : 113) adalah:

Reading means to understand the meaning of printed words i.e. written symbols. Reading is an active process which consists and recognition and comprehension skill

Membaca berarti memahami arti kata-kata yang dicetak yaitu simbol tertulis. Membaca itu proses aktif yang terdiri dari keterampilan pengenalan dan pemahaman.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu aktivitas kognitif yang dilakukan oleh pembaca dan bertujuan untuk memperoleh informasi yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

2. Tujuan Membaca

Menurut Nurhadi sebagaimana dikutip (Dalman, 2014 : 12) tujuan membaca antara lain: 1) membaca untuk tujuan studi (telaah ilmiah), 2) membaca untuk tujuan menangkap garis besar bacaan, 3) membaca untuk mengisi waktu luang, 4) membaca untuk menikmati karya sastra, dan 5) membaca untuk mencari keterangan tentang suatu ilmiah.

Menurut Anderson sebagaimana dikutip (Dalman, 2014 : 11) terdapat tujuh macam tujuan dari kegiatan membaca yaitu :

- 1) *Reading for details or fact* (Membaca untuk memperoleh fakta atau perincian)
- 2) *Reading for main ideas* (Membaca untuk memperoleh ide-ide utama)

- 3) *Reading for sequence or organization* (Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan struktur karangan)
- 4) *Reading for inference* (Membaca untuk menyimpulkan)
- 5) *Reading to classify* (Membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan)
- 6) *Reading to evaluate* (Membaca untuk menilai atau mengevaluasi) dan
- 7) *Reading to compare or contrast* (Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan).

Rahim (2008 : 11) berpendapat bahwa terdapat sembilan tujuan dalam membaca, antara lain:

- 1) kesenangan,
- 2) menyempurnakan membaca nyaring,
- 3) menggunakan strategi tertentu,
- 4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik,
- 5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya,
- 6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis,
- 7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi,
- 8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks,
- 9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan utama dari kegiatan membaca adalah untuk mencari, memperoleh serta menyimpulkan informasi dari isi atau gagasan yang terdapat dalam bacaan.

3. Jenis Membaca

Tarigan (2015 : 63) membagi membaca ditinjau dari terdengar atau tidaknya suara pembaca ketika membaca. Adapun jenis-jenis membaca tersebut yaitu :

a. Membaca nyaring

Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, maupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran dan perasaan seorang pengarang.

b. Membaca dalam hati

Tujuan utama dari membaca dalam hati (*silent reading*) adalah untuk memperoleh informasi.

Dalman (2014 : 63) membagi membaca menjadi dua jenis yaitu membaca nyaring dan membaca senyap.

a. Membaca nyaring

Membaca nyaring merupakan kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau aktivitas melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras.

b. Membaca senyap (Dalam hati)

Membaca senyap atau membaca dalam hati adalah membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berbisik, memahami bahan bacaan yang dibaca secara diam atau dalam hati, kecepatan mata dalam membaca tiga kata per detik, menikmati bahan bacaan yang dibaca dalam hati, dan dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesulitan yang terdapat dalam bahan bacaan itu.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca dibagi menjadi dua jenis, yaitu membaca nyaring dan membaca pemahaman. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara secara sendiri atau bersama-sama sedangkan membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca tanpa bersuara atau dalam hati yang bertujuan untuk memperoleh informasi.

2.2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang baik diharapkan siswa mampu belajar dengan lebih baik pula.

1. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Dalman (2014 : 63) media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Arsyad (2016 : 4) mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Kustandi & Sutjipto (2016 : 8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Sadiman sebagaimana dikutip (Kustandi & Sutjipto, 2016 : 7) menuturkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip (Arsyad, 2016 : 3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian pesan, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (2016 : 19) berpendapat bahwa salah satu fungsi utama media pendidikan adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Daryanto (2016 : 8) menuturkan dalam media pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik).

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip (Arsyad, 2016 : 19) fungsi media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan dapat berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

Kemp & Dayton sebagaimana dikutip (Kustandi & Sutjipto, 2016 : 20) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu menciptakan kondisi belajar yang baik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu siswa dalam belajar, dan untuk memudahkan dalam penyampaian informasi agar siswa mampu memahami materi yang diberikan oleh guru dengan lebih baik dalam proses pembelajaran

3. Jenis media

Arsyad (2016 : 31) mengelompokkan media menjadi empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi *audio visual*, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokan media pembelajaran menurut Leshin et al sebagaimana dikutip (Arsyad, 2016 : 38) adalah sebagai berikut: 1) media berbasis manusia, 2)

media berbasis cetak, 3) media berbasis visual, 4) media berbasis audio-visual, 5) media berbasis komputer

Ahli lain mengelompokkan media menjadi 5 kelompok yaitu:

- 1) *Print – newspapers and magazines, books, photography*
- 2) *Audio – radio and recorded music*
- 3) *Audio-visual – video production, film and television.*
- 4) *Multimedia – web pages, computer games, the linking of a range of media together including the visual and the performing arts.*

- 1) Cetak - koran dan majalah, buku, fotografi
- 2) Audio - radio dan rakaman musik
- 3) Audio-visual - produksi video, film dan televisi.
- 4) Multimedia - halaman web, permainan komputer, menghubungkan berbagai media bersama-sama termasuk seni visual dan pertunjukan.

(May & Warr, 2011 : 5)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media dapat dikelompokkan menjadi media yang berbasis pada manusia, visual yang terfokus pada indra penglihatan, media audio yang terfokus pada indra pendengaran, media audio-visual yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan, dan media multimedia yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi.

2.2.3 Media Komik

Komik merupakan media visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Gambar-gambar dalam komik yang sederhana dan jelas dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

1. Definisi Komik

Sudjana & Rivai (2007 : 64) mengidentifikasi bahwa 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.

Komik menurut Rifkind & Christopher (2019 : 3) yaitu :

Comics are a "hybrid" or "multimodal" form, meaning they blur the boundaries between pictures and words and between visual and verbal system of main meaning

Komik adalah bentuk "hibrid" atau "multimodal", artinya komik mengaburkan batas antara gambar dan kata dan antara sistem makna visual dan verbal

Komik menurut Huerta sebagaimana dikutip (Aydoğu, 2015) adalah :

La bande dessinée c'est avant tout « un récit raconté en image successives de différentes tailles (cases)

Di atas segalanya, komik adalah sebuah narasi yang diceritakan dalam gambar yang berurutan dalam berbagai ukuran (kotak).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah narasi berbentuk gambar-gambar yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif dan media yang estetis agar bisa dinikmati pembacanya

2. Media Komik terhadap Keterampilan Berbahasa

Sudjana dan Rivai (2005 : 65) berpendapat bahwa buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca. Thorndike sebagaimana dikutip (Sudjana dan Rivai, 2005 : 67) menyebutkan bahwa anak yang suka membaca komik akan mempunyai penguasaan kosa kata dua kali lebih besar dari pada anak yang tidak suka membaca komik.

Eisner (2000 : 7) berpendapat bahwa:

Comics communicate in a 'language' that relies on a visual experience common both creator and audience. Modern readers can be expected to have an easy understanding of image-word mix and the traditional deciphering of text. Comics can be called 'reading' in a wider sense than term is commonly applied.

Komik berkomunikasi dalam 'bahasa' yang mengandalkan pengalaman visual yang sama-sama dimiliki oleh kreator dan pembaca. Pembaca modern diharapkan memahami dengan mudah tentang campuran gambar-

kata dan penguraian teks tradisional. Komik dapat disebut 'membaca' dalam arti yang lebih luas daripada istilah yang umum digunakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa. Dengan gabungan antara teks dan visual yang terdapat di dalamnya, komik menjadi media yang dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakannya. Komik dapat menjadi media pembelajaran yang mudah dipahami, dengan menggunakan komik pembaca dapat memahami cerita atau isi yang terkandung dengan lebih mudah.

2.2.4 Tes Kemampuan Membaca

Tes kemampuan membaca merupakan usaha untuk mengukur pemahaman teks bacaan. Kegiatan pemahaman teks ini berkaitan dengan kegiatan berpikir atau ranah kognitif.

Menurut Bloom sebagaimana dikutip Arikunto (2015 : 130) terdapat tiga ranah dalam pembelajaran yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif lebih berkaitan dengan kemampuan berfikir seseorang.

1. Tingkatan Kognitif pada Tes Kemampuan Membaca

Dalam ranah kognitif itu terdapat enam tingkatan mulai dari jenjang paling sederhana sampai dengan jenjang yang paling kompleks, yaitu: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

a. Tes Kemampuan Membaca Tingkat Ingatan

Pertanyaan ingatan adalah pertanyaan yang jawabannya dapat dicari dengan mudah pada catatan atau buku. Pertanyaan tingkat ingatan

biasanya pemahaman biasanya menggunakan kata kata: mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftar, menjodohkan menyebutkan, menyatakan dan mereproduksi.

b. Tes Kemampuan Membaca Tingkat Pemahaman

Untuk menjawab pertanyaan pemahaman siswa dituntut hafal suatu pengertian kemudian menjelaskan dengan kalimat sendiri. Pertanyaan tingkat pemahaman biasanya menggunakan kata: perbedaan, perbandingan, menduga, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, memperkirakan.

c. Tes Kemampuan Membaca Tingkat Aplikasi

Soal aplikasi mengukur kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuannya untuk memecahkan. Pertanyaan tingkat aplikasi biasanya menggunakan kata: mengubah, mendemonstrasikan, menemukan, memanipulasikan, memodifikasikan, menghubungkan, menunjukan, menggunakan.

d. Tes Kemampuan Membaca Tingkat Analisis

Soal analisis menuntut kemampuan menganalisis suatu persoalan. Pertanyaan tingkat aplikasi biasanya menggunakan kata: memerinci, menyusun diagram, membedakan, mengilustrasikan, menyimpulkan, memilih, memisahkan, membagi.

e. Tes Kemampuan Membaca Tingkat Sintesis

Soal sintesis harus dimulai dengan kasus lalu siswa diminta menganalisis yaitu, menyimpulkan, mengkombinasikan, menghubungkan, mengarang,

membuat desain, mengorganisasikan, menghubungkan, menuliskan kembali, membuat rencana, menyusun penciptaan.

f. Tes Kemampuan Membaca Tingkat Evaluasi

Soal evaluasi adalah soal yang berhubungan dengan menilai, mengambil kesimpulan, membandingkan, mempertentangkan, mengkritik, mendeskripsikan, mendeskripsikan, menuliskan kembali, membuat rencana, menyusun, dan menciptakan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik digital bahasa Prancis ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan didapatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks bahasa Prancis, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam memahami teks bahasa Prancis. Guru dan siswa juga merasa setuju dikembangkan media pembelajaran berupa komik digital.
2. Produk komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca yang dikembangkan, berisi empat materi yang disesuaikan dengan Permendikbud no 24 2016, yaitu : 1) menyapa dan berpamitan, mengucapkan terimakasih, dan meminta maaf, 2) memperkenalkan diri, 3) jam, hari, tanggal, bulan, tahun, 4) menyatakan jati diri. Dalam setiap materi terdiri atas: kompetensi dasar dan indikator, komik, tindak tutur *dan* *vocabulaire*, dan evaluasi. Produk komik digital ini telah melalui uji validitas, sehingga media komik digital ini layak untuk diujicobakan

5.2 Saran

Penelitian ini menghasilkan media komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca. Media ini dapat digunakan guru sebagai media penunjang ketika pembelajaran. Penelitian ini selesai pada tahap kelima yaitu pada tahap revisi desain, karena keterbatasan waktu dan biaya media komik digital ini belum diujicobakan. Maka dari itu, produk ini dapat diujicobakan penggunaannya dalam kegiatan belajar dalam kelas. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik digital untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aydoğu, C. (2015). *La Bande Dessinee: Un Exemple D'exploitation En Classe de FLE*. Balıkesir University The Journal of Social Sciences Institute, 18(33).
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). *Development Learning Model of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School*. International Journal of Education and Research, 3(9).
- Dalman. (2014). *Keterampilan membaca*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan :Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Eisner, W. (2000). *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Irfana, N., Iswari, R. S., & HB, F. P. (2017). *Pengembangan Komik Digital "Let's Learn About Virus" Sebagai Media*. Journal of Biology Education, 6(3).
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X Ips Di MAN 1 Jember*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 12(1).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- May, M., & Warr, S. (2011). *Teaching Creative Arts and Media 14+*. New York: Open University Press.
- Merç, A. (2013). *The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension*. International Journal on New Trends in Education and Their Implications, 4(1).

- Moreillon, J. (2007). *Collaborative Strategies for Teaching Reading Comprehension : Maximizing Your Impact*. Chicago: AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION.
- Patel, M. F., & Jain, P. M. (2008). *English Language Teaching (Methods, Tools & Techniques)*. Jaipur: SUNRISE PUBLISHERS & DISTRIBUTORS.
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ranuta, J. (2016). *Le Developpement du Média De La Bande Dessinée Numérique Pour La Compétence De La Compréhension Écrite Du Français sur Les Hobbies ou Les Goûts Utilisant Macromedia Flash*. UNNES : Didacticofrancia.
- Rifkind, C., & Christopher, B. (2019). *How Comics Work*. Winnipeg: University of Winnipeg.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. JPSD, 3(2).
- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). *Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 12(2).
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.

Untari, M. F., & Saputra, A. A. (2016). *Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29-39.