

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK
BELAJAR KOSAKATA BAHASA PRANCIS
DI SMA NEGERI 2 KLATEN**

SKRIPSI
Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Triana Kusumaningrum
NIM. 10204241042

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP : 19600202198803 1 002

Sebagai pembimbing, menerangkan bahwa tugas akhir mahasiswa :

Nama : Triana Kusumaningrum

NIM : 10204241042

Judul TA : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Pengaji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 198803 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten” telah dipertahankan di depan dewan penguji pada Jumat, 26 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko P, M.Pd.	Ketua		14-9-16
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.	Sekretaris		9-9-2016
Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd.	Penguji Utama		9-9-2016

Yogyakarta, Agustus 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbarini, M.A

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Triana Kusumaningrum

NIM : 10204241042

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakutas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Agustus 2016

Penulis,



Triana Kusumaningrum

MOTO

Keberhasilan, kesuksesan, keberuntungan yang saya dapatkan adalah karena doa dan
ridho kedua orang tua saya.

“Ridhollah fi ridhol walidain”

Bersabarlah atas semua usahamu,

Allah SWT Maha tahu apa yang dikerjakan hamba-Nya

If you can dream it, you can do it- Walt Disney

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada :
Ibu Bombong Woningsih dan Bapak Suparso yang selalu memberi dukungan materi
dan mendoakan saya dengan penuh cinta kasih dan keikhlasan yang tiada terhitung.
Semoga Allah SWT selalu memberkahi Ibu dan Bapak. Aamiin

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Belajar Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini tidak akan dapat tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Widyastuti Purbani, M.A selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
2. Dr. Drs. Maman Suryaman, M. Pd selaku wakil dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Dr. Roswita Lumbuan Tobing, M.Hum selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
4. Dra. Alice Armini, M.Hum selaku dosen pembimbing akademik.
5. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang memberikan arahan dan masukan untuk penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orangtuaku Ibu Bombong Woningsih, Bapak Suparso, dan kakak-kakaku, doa kalian, semangat kalian yang selalu menguatkanku, Aku sayang kalian.
7. Dra. Siti Sumiyati, M. Pd. dan Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd, M.A. selaku dosen ahli materi yang telah membimbing materi pada pembuatan media pembelajaran *Le Voca.Fr*
8. Ponco Wali Pranoto, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen ahli media pada pembuatan media pembelajaran *Le Voca.Fr*.
9. Gatut dan Veronica Gendis selaku tim pada pembuatan *Le Voca.Fr*.
10. Guru mata pelajaran bahasa Prancis dan siswa kelas X.IPS.2 SMA N 2 Klaten.
11. Rizky Almira travelpartnerku di #2mbakpengembara yang memberi semangat dan mengajak jalan-jalan ketika lelah menghadapi tugas besarku.
12. Andi Mustofa, Dian Lestari, Adila Afifah, Anita Dwi, Rafa, Merry Hasian sahabatku yang tanpa lelah memberi semangat dan doa.

13. Sahabat satu tim basketku Yuyun, Amalia, Evi, Galuh kalian selalu mengingatkan targetku.
14. Paguyuban kos Mawar Sharon Teteh Ira, Caca, mbak Nia, Zul Aini Rengur yang selalu menyemangati dan mengingatkan dalam doa.
15. Veteran Hore Mbak Ice, Retno, Amel, Kiki Yolin yang senasib sebagai veteran yang saling menyemangati satu sama lain.
16. Semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat sebagaimana yang diharapkan.
Amin

Yogyakarta, Agustus 2016

Penyusun


Triana Kusumaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
EXTRAIT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Produk yang Diharapkan	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Batasan Istilah	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
a. Definisi Media Pembelajaran	9
b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	10

c. Klasifikasi Media Pembelajaran	13
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
2. Game Edukasi Berbasis Android.....	17
a. Definisi Game Edukasi.....	17
b. Android	18
c. Langkah Pembuatan	20
d. Pengoperasian	23
3. Hakikat Penguasaan Kosakata	23
a. Definisi Kosakata	23
b. Pengajaran Kosakata.....	24
c. Penilaian Pembelajaran Kosakata	25
B. Aspek dan Kriteria Penilaian Media	29
C. Penelitian yang Relevan	30
D. Kerangka Pikir	31
E. Pertanyaan Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian.....	34
B. Prosedur Pengembangan Media	35
C. Evaluasi Produk Media	37
D. Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Tahap Penelitian Media.....	43
a. Tahap Analisis Potensi dan Masalah	44
b. Tahap Pengumpulan Data	45
c. Desain Produk	46
d. Validasi Desain	52
1) Penilaian Media oleh Ahli Materi	53
2) Penilaian Media oleh Ahli Media	57
e. Revisi Desain	58

f. Ujicoba Produk	60
1) Penilaian Guru Bahasa Prancis	60
2) Tanggapan Siswa	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian	64
1. Hasil Akhir validasi Kualitas Media Pembelajaran	66
2. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fungsi Media dalam Pembelajaran	12
Gambar 2. <i>Icon Android</i>	19
Gambar 3. Bagan <i>Aplikasi Media</i>	21
Gambar 4. <i>Logo Unity</i>	22
Gambar 5. <i>Flowchart Media Pembelajaran</i>	48
Gambar 6. Animasi pada Media Pembelajaran.....	49
Gambar 7. Gambar yang terdapat pada Media Pembelajaran.....	49
Gambar 8. <i>Storyboard Game Le Voca.Fr</i>	50
Gambar 9. Hasil Penilaian Ahli Materi	55
Gambar 10. Hasil Penilaian Ahli Media	58
Gambar 11. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis	63
Gambar 12. Hasil Penilaian Siswa terhadap <i>La Voca.Fr</i>	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Materi	39
Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Media	40
Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Guru Bahasa Prancis	41
Tabel 4. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Siswa	41
Tabel 5. Kriteria Penilaian	43
Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Materi	54
Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media	58
Tabel 8. Saran Revisi oleh Dosen Ahli	60
Tabel 9. Hasil Revisi Saran dari Ahli	61
Tabel 10. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis	62
Tabel 11. Hasil Penilaian Siswa terhadap <i>Le Voca.Fr</i>	64
Tabel 12. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

- | | |
|----------------------------|----|
| 1. <i>Flowchart</i> | 75 |
| 2. <i>Storyboard</i> | 76 |

LAMPIRAN 2

- | | |
|--|----|
| 1. Lembar Validasi Ahli Materi 1 | 79 |
| 2. Lembar Validasi Ahli Materi 2 | 82 |
| 3. Lembar Validasi Ahli Media | 85 |

LAMPIRAN 3

- | | |
|--|----|
| 1. Tampilan Media Pembelajaran <i>Le Voca.Fr</i> | 88 |
|--|----|

LAMPIRAN 4

- | | |
|---|----|
| 1. Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis | 92 |
| 2. Lembar Tanggapan Siswa | 95 |

LAMPIRAN 5

- | | |
|--|-----|
| 1. Lembar Validasi Ahli Materi 1 | 101 |
| 2. Skor Angket Penilaian Ahli Materi 1 | 104 |
| 3. Skor Angket Penilaian Ahli Materi 2 | 105 |
| 4. Lembar Validasi Ahli Media | 106 |
| 5. Skor Angket Penilaian Ahli Media | 109 |
| 6. Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis | 110 |
| 7. Skor Angket Penilaian Guru Bahasa Prancis | 113 |
| 8. Lembar Tanggapan Siswa | 114 |
| 9. Skor Angket Penilaian Siswa | 117 |

LAMPIRAN 6

- | | |
|--|-----|
| 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Jurusan | 120 |
| 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Fakultas | 121 |
| 3. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Kabupaten | 122 |
| 4. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 2 Klaten | 123 |
| 5. Dokumentasi Penelitian | 124 |
| 6. <i>Resume</i> | 127 |

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK BELAJAR KOSAKATA BAHASA PRANCIS DI SMA N 2 KLATEN

Oleh:
Triana Kusumaningrum
NIM. 102042441042

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA N 2 Klaten; 2) mengetahui kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android yang dihasilkan untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA N 2 Klaten.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data perancangan, c) desain produk, d) validasi produk, e) revisi produk dan f) uji coba produk. Media pembelajaran ini divalidasi oleh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis dan dosen Jurusan Teknik Elektronika, UNY. Angket digunakan untuk mengevaluasi kualitas media, kualitas materi, respon guru bahasa Prancis dan respon siswa. Uji coba media dilakukan di SMA N 2 Klaten dengan jumlah responden 34 siswa dan 1 guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis android yang dikembangkan dengan nama *La Voca.Fr* dengan materi *les chiffres* dan *les objets dans la classe* layak digunakan untuk belajar kosakata bahasa Prancis siswa kelas X. Kualitas produk media pembelajaran ini ditentukan oleh aspek kelayakan materi dan media. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli materi I memperoleh persentase 86%, sedangkan dari ahli materi II memperoleh 88%. Kedua persentase tersebut dikategorikan sebagai “sangat baik”. Penilaian aspek kelayakan media dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase 85,45% yang berkategori “sangat baik”. Penilaian juga dilakukan oleh guru bahasa Prancis dengan perolehan persentase sebesar 90%, sementara penilaian berdasarkan respon siswa didapat persentase 83,05%. Keduanya dikategorikan sebagai “sangat baik”. Kesemua persentase tersebut memperoleh rerata sebesar 86% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

LE DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PÉDAGOGIQUE EN FORME DU JEU ÉDUCATIF BASÉ SUR L'EXPLORATEUR D'ANDROÏDE POUR APPRENDRE LE VOCABULAIRE À SMA N 2 KLATEN

Par:
Triana Kusumaningrum
NIM. 10204241042

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de : 1) décrire le développement du logiciel pédagogique en forme du jeu éducatif basé à l'explorateur d'androïde pour apprendre les vocabulaires à SMA N 2 Klaten ; 2) savoir la qualité du logiciel pédagogique en forme du jeu éducatif basé à l'explorateur d'androïde étant développé pour apprendre les vocabulaires à SMA N 2 Klaten.

Cette recherche est une recherche R&D (*Research and Development*) avec le modèle de développement de six étapes, telles que a) l'étape de l'analyse de potentiel et de problème, b) l'étape de l'analyse des données de développement c) l'étape de la création du logiciel pédagogique, d) l'étape de la validation, e) l'étape de la révision, et e) l'étape de l'examen. Le logiciel pédagogique développé est validé par le professeur du Département du Français d'UNY et le professeur du Département de l'Ingénieur électronique d'UNY. Les enquêtes sont utilisées pour évaluer la qualité du matériel, la qualité du média, les réponses d'enseignant, et celles des apprenants. L'évaluation de la qualité du logiciel pédagogique s'effectue à SMA N 2 Klaten dont un enseignant et les 34 apprenants sont engagés à la recherche.

Les résultats de la recherche montrent que le logiciel pédagogique en forme du jeu éducatif étant développé par le nom de *La Voca.Fr* dont les sujets sont *les chiffres* et *les objets dans la classe* est faisable à appliquer pour apprendre les vocabulaires du français par les apprenants de la classe X. La qualité du logiciel pédagogique est déterminée par l'aspect de la qualité du matériel et la qualité du média. L'évaluation sur la faisabilité du matériel étant effectuée par la maîtrise du matériel I gagne le pourcentage de 86%, tandis que par la maîtrise du matériel II obtient le pourcentage de 88%. Ces deux pourcentages font partie de la « très bonne » catégorie. L'évaluation sur la qualité du média obtient le pourcentage de 85,45% qui fait partie de la « très bonne » catégorie. L'évaluation est également faite par l'enseignant qui donne le pourcentage de 90%, tandis que le pourcentage basé sur les réponses des apprenants est 83,05%. Tous ces deux pourcentages sont considérés dans la catégorie « très bien ». Tous les pourcentages mentionnés ci-dessus obtiennent le pourcentage moyen de 86% qui fait partie de la « très bonne » catégorie.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat baik seiring kehidupan masyarakat yang menuntut untuk makin mengembangkan potensi diri. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi diperlukan adanya penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi di seluruh dunia. Masyarakat dituntut untuk memahami dan menguasai bahasa selain bahasa ibu mereka. Bahasa merupakan sarana utama dalam komunikasi, hal ini berarti bahwa manusia sebagai mahluk sosial yang menggunakan bahasa agar dapat berinteraksi dalam rangka pemenuhan kebutuhan, baik melalui penyampaian ide gagasan, memberi dan mencari informasi.

Bahasa asing merupakan salah satu aspek penting meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Saat ini penggunaan bahasa asing sangatlah penting, karena Indonesia menerapkan pasar ekonomi bebas, dimana pihak asing bebas menanamkan modal dan saham untuk dikelola di Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa asing sangatlah penting. Dalam jurnal “Implementasi Kurikulum Bahasa Asing di Taman Kanak-Kanak (TK) di DKI Jakarta.” Rahmat (2010), menjelaskan bahwa di Indonesia,bahasa asing telah diajarkan sekolah mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang dimaksudkan untuk membekali siswa dalam keterampilan berbahasa asing. Maka dari itu perlunya pembelajaran bahasa asing termasuk bahasa Prancis.

Bahasa Prancis merupakan bahasa yang banyak diminati setelah bahasa Inggris. Selain itu bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa yang dipelajari di beberapa sekolah di Indonesia, selain bahasa Jerman, bahasa Mandarin, bahasa Jepang dan bahasa Arab. Dengan demikian memilih bahasa Prancis sebagai mata pelajaran yang diajarkan di lingkungan sekolah adalah pilihan yang baik. Karena pembelajaran bahasa Prancis di lingkungan sekolah mampu memberi bekal untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam berbahasa asing.

Pembelajaran bahasa asing, perlu menerapkan kaidah-kaidah kebahasaan dengan benar dan baik. Hal yang dibutuhkan dalam berbahasa adalah struktur tata bahasa dan kosakata. Bahasa asing akan lebih mudah dipelajari apabila siswa memahami kaidah-kaidah kebahasaan dan menguasai kosakata bahasa asing tersebut. Dalam hal ini kompetensi inilah yang cukup penting dalam tindak berbahasa. Kosakata merupakan komponen dalam keterampilan berbahasa dan dasar kecakapan siswa berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis.

Pembelajaran bahasa Prancis di sekolah khususnya pada pembelajaran kosakata perlu dioptimalkan. Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan kosakata perlunya suatu pembelajaran yang lebih menarik didukung dengan suatu media pembelajaran yang tepat, yaitu pemanfaatan teknologi secara maksimal disertai dengan pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 2 Klaten, diketahui bahwa disana terdapat beberapa kendala mengenai pembelajaran bahasa Prancis. Kendala yang dihadapi guru antara lain adalah keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Selain itu diketahui bahwa masih banyak

siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran bahasa Prancis, guru masih menjadi pusat pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa faktor yang dimungkinkan melatarbelakangi kesulitan siswa dalam belajar bahasa Prancis. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah : (1) anggapan siswa terhadap bahasa Prancis yang sulit dan merasa kurangnya mendapatkan manfaat dari belajar bahasa Prancis dalam kehidupan sehari-hari,(2) sikap takut salah dalam mencoba bahasa Prancis, dan (3) Kurangnya pemanfaatan media teknologi oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis,(4) motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang masih rendah, dan (5) perbendaharaan kata siswa masih rendah. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan uraian di atas maka pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran bahasa Prancis yang dapat digunakan oleh guru yaitu sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk belajar kosakata agar pembelajaran bahasa Prancis menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tidak membosankan dan dekat dengan siswa. Salah satunya dengan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android. *Game* edukasi berbasis android dipilih karena saat ini telepon genggam dengan sistem operasional android sangatlah dekat dengan siswa. Hampir sebagian besar siswa di SMA N 2 Klaten memiliki telepon genggam dengan sistem operasional android. Maka dari itu pemilihan *game* edukasi berbasis android sudah tepat.

Penggunaan media *game* edukasi yang berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA masih tergolong jarang. Kenyataan yang ada di

lapangan tersebut mendorong peneliti mengembangkan *game* edukasi yang berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul beberapa permasalahan yang perlu dikaji untuk dicari jawabannya, permasalahan tersebut antara lain :

1. Perlunya pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Prancis untuk meningkatkan keterampilan berbahasa asing.
2. Motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Prancis masih belum maksimal.
3. Penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa belum optimal.
4. Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis yang belum maksimal oleh guru dan siswa.
5. Belum diketahuinya tingkat kelayakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android ini apabila digunakan dalam peningkatan penguasaan kosakata.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada, maka perlu suatu pembatasan masalah untuk lebih menfokuskan pada masalah yang akan diteliti, maka permasalahan dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis seperti pada materi angka (*les chiffres*) dan benda-benda di dalam kelas (*les objets dans la classe*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *game edukasi* berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dalam wujud *game edukasi* berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian dengan media *game edukasi* berbasis android ini memiliki tujuan diantaranya adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran dalam implementasi *game edukasi* berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten.
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran yang sudah dihasilkan dalam wujud *game edukasi* berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten.

F. Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah berupa *game edukasi* yang berbasis *android*. *Game edukasi* berbasis *android* adalah media permainan yang dibentuk sedemikian rupa agar memudahkan siswa dalam pembelajaran pada penelitian ini khususnya belajar kosakata bahasa Prancis siswa. Penggunaan

media ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi berupa *gadget* yang mereka miliki karena *game* ini bisa dimasukan ke dalam telepon genggam yang berbasis android ataupun ke dalam *gadget* lain seperti laptop atau komputer. Produk akhir dari media ini adalah media pembelajaran yang berupa *game* edukasi yang berisikan kosakata mengenai angka (*les chiffres*) dan benda-benda di dalam kelas (*les objets dans la classe*).

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata, diharapkan guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi yang mereka miliki. Dengan media pembelajaran ini, pembelajaran bahasa Prancis akan lebih menyenangkan siswa akan tertarik untuk belajar bahasa Prancis. Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa *gadget* yang mereka miliki sebagai media pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dan dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian lanjutan.
 - b. Menambah referensi media pendidikan, khususnya media pembelajaran bahasa Prancis.
2. Manfaat praktis
 - a. Dapat memberi masukan informasi kepada guru dan siswa dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.

- b. Adanya media ini dapat menunjang sarana prasarana sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
- c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian atau referensi untuk penelitian lanjutan.

H. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pemaknaan istilah dalam penelitian yang disajikan definisi istilah. Adapun definisi istilah sebagai berikut:

- 1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan desain media pembelajaran yang dibuat kedalam bentuk fisik. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan dalam pembelajaran ke dalam bentuk fisik yang meliputi mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi media pembelajaran.
- 2. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan atau segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesana atau informasi.
- 3. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkup belajar.
- 4. Media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membawa pesan-pesan atau informasi.
- 5. *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

6. Android adalah suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014: 3). Sependapat dengan peryataan di atas, Heinich *et.al.* (dalam Daryanto, 2010:4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. "*On nomme média un moyen de diffusion d'informations (comme la presse, la radio, la télévision), utilisé pour communiquer*", yang berarti bahwa media adalah alat untuk mengantarkan informasi yang digunakan untuk berkomunikasi dijelaskan oleh, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Media>.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memberikan pendapat yang berbeda tentang media, yaitu bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan-peralatannya (Sadiman, 2011: 6).

Gerlach dan Ely via Arsyad (2014: 4), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan Rusman (2012: 170) mengemukakan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam hal ini penyampaian materi bahan ajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran, sehingga sebaiknya guru menggunakan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi proses belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya

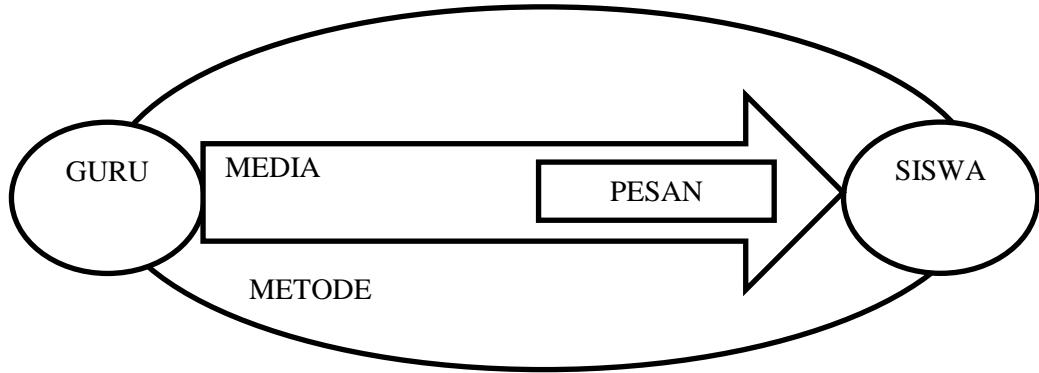
untuk mempertinggi interaksi guru siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya (Sudjana, 2011: 3). Sedangkan menurut Sadiman (2011: 17) secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik. Dalam hal ini media memperjelas penyampaiaan agar tidak dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Sedangkan objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, konsep yang terlalu luas bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Sehingga menimbulkan keinginan belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataaan. Dari penggunaan media yang tepat memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Memberikan perangsang belajar yang sama. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa. Hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- a. Memberikan perangsang yang sama.
- b. Menyamakan pengalaman.
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi media pembelajaran menurut Daryanto (2010: 8) media memiliki fungsi pembawa infomasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode merupakan prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1: Fungsi media dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki manfaat seperti yang dijelaskan oleh Indriana (2011: 48) sebagai berikut:

1. Berbagai konsep yang abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
2. Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pembelajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya penggunaan foto, video, dan lain-lain.

3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat menggunakan media pembelajaran.

Arsyad (2014:29) juga menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih berlangsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi media pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran yang membawa informasi untuk dapat memperjelas penyajian pesan kepada siswa, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, media pembelajaran dapat menimbulkan keinginan belajar dan memungkinkan anak didik dapat belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rusman (2012:173) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi tiga berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik dan pemakaiannya yaitu sebagai berikut :

1. Dari sifatnya, media dapat dikelompokkan ke dalam:

- a. Media Auditif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.

Contoh: Kaset

- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.

Contoh: foto dan gambar

- c. Media Audio-Visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Contoh: film dan video

2. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dikelompokkan ke dalam:

- a. Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak, yaitu media yang memiliki jangkauan luas

Contoh: televisi dan radio

- b. Media yang daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, yaitu media yang jangkauannya terbatas

Contoh: film dan video

3. Dari cara atau teknik pemakaianya, media dapat dikelompokkan kedalam:

- a. Media yang diproyeksikan, yaitu media yang digunakan membutuhkan alat bantu lain

Contoh: OHP (*Overhead Projector*) dalam penggunaannya media ini membutuhkan plastik transparan agar dapat menampilkannya.

- b. Media yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak dapat membutuhkan alat bantu lain

Contoh: Poster, diagram, grafik

Dalam buku yang berjudul “Ragam Alat Bantu Media Pengajaran” (Indriana, 2011: 54) mengklasifikasikan media pengajaran sebagai berikut.

1. Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.
2. Bersifat audio-visual-proyeksi, nonproyeksi dan bersifat tiga dimensi.
3. Menggunakan teknik atau mesin.
4. Merupakan kumpulan benda-benda atau bahan-bahan (*material collections*).
5. Merupakan contoh dari kelakuan guru. Karena itu, tidak hanya alat audio visual yang menjadi komponen dari media pengajaran, tetapi juga sampai pada sudut pandang yang luas, yakni kepada pribadi siswa dan tingkah laku guru.

Sedangkan Breze dalam Indriana (2011: 55) media pembelajaran memiliki lima bentuk dasar informasi, yaitu suara, gambar, cetakan, grafis, garis dan gerakan. Maka media pembelajaran dapat di klasifikasikan dalam lima kelompok besar yaitu media audio visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Lima kelompok besar tersebut dapat disajikan dalam bentuk penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran secara umum terdapat tiga, yaitu: media visual, media audio, serta audio-visual.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa pendapat yang menjelaskan tentang kriteria pemilihan media pembelajaran. Pendapat yang pertama diungkapkan oleh Ely dalam Sadiman (2011: 83) bahwa pemilihan media sebaiknya tidak terlepas dari konteksnya, karena media merupakan sistem instruksional perlu mempertimbangkan faktor karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok beajar, alokasi waktu, sumber dan prosedur penilaian.

Selain kriteria yang sudah disebutkan diatas, Sanjaya (2009: 226) memaparkan sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:

1. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
4. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
5. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya

Pendapat lain menjelaskan tentang kriteria kualitas media interaktif. Diungkapkan oleh Walker & Hess melalui Arsyad, (2014: 175-176), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media interaktif dalam pembelajaran harus melihat kriteria berikut.

1. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, dan dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran.
3. Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas

pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknik lain yang lebih spesifik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan sesuai karakteristik media yang bersangkutan. Pemilihan media juga mengikuti faktor-faktor yang ada dari ketersediaan sumber, ketersediaan dana, kepraktisan dan efektivitas media tersebut. Dari kriteria pemilihan media tersebut diharapkan dapat menarik minat siswa dan memberikan pemahaman dari tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut.

2. *Game Edukasi Berbasis Android*

a. Definisi *Game Eduksi*

Education menurut Echols (1996: 207) berarti pendidikan, yang berhubungan dengan pendidikan. *Education* yaitu sesuatu yang bersifat mendidik, memiliki unsur pendidikan. *Game* menurut Echols dan Shadily (1996: 263) berarti permainan. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, permainan bersifat sukarela.

Ismail (2006: 119) menyatakan bahwa *game* edukasi yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Wolf (2000) menyatakan bahwa *game* edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran

dengan unsur pemberian nilai (*scoring*), waktu, dan suatu umpan balik didalamnya.

Ismai (2006: 150) juga menyatakan, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. *Game* edukasi selain dapat digunakan sebagai sarana pendidikan juga dapat digunakan untuk hiburan.

b. *Android*

Lee (2012:34) menyatakan *Android* merupakan sistem operasi *open source* bagi perangkat *mobile* yang berbasis pada sistem operasi Linux. Sependapat dengan Nazaruddin (2012 : 1) *Android* merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux.

Pada Juli 2005 *Android* telah diakuisisi oleh Google dan pada 5 November 2007 barulah secara resmi *Android* di rilis oleh Google. Dalam pengembangan

aplikasi *Android* menyediakan *Android SDK* yang menyediakan *tools* dan *API (application programming interface)*. *API* adalah sekumpulan perintah, fungsi dan protokol yang digunakan oleh pengembang (*programmer*) untuk pengembangan aplikasi dengan *platform Android* dalam

<http://updateshare9.blogspot.co.id>



Gambar 2. Icon *Android*

Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Sistem operasi *Android* sebagai sistem operasi *mobile* yang terbuka memiliki banyak versi dalam perkembangannya. Beberapa versi *Android* yang diakses dari www.aplikasi-android.net pada tanggal 10 agustus 2015 sebagai berikut *Android 1.1*, *Android 1.5 (Cupcake)*, *Android 1.6 (Donut)*, *Android 2.0 (Eclair)*, *Android 2.2 (Froyo)*, *Android 2.3 (Gingerbread)*, *Android 3.0 (Honeycomb)*, *Android 4.0*

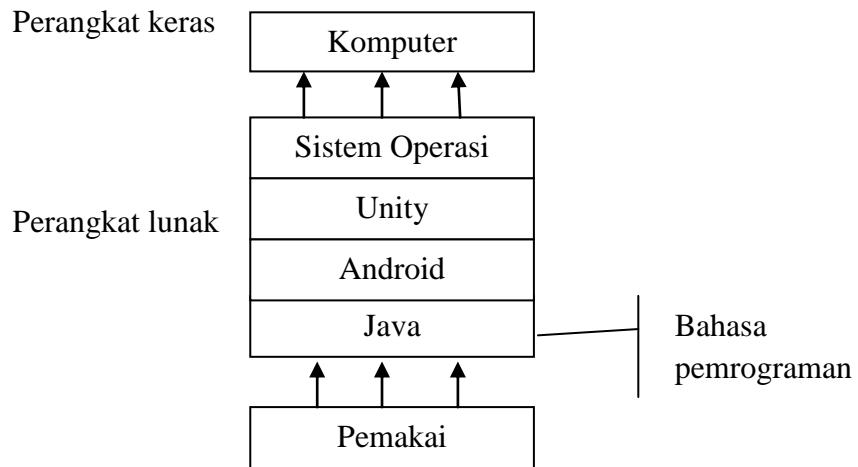
(*Ice Cram Sandwich*), *Android 4.1 (Jelly bean)*, *Android 4.4 (Kitkat)*, dan yang terbaru *Android 5.0 (Lollipop)*.

c. Langkah Pembuatan

Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi Sistem Operasi, *Middleware* dan Aplikasi Inti (Mulyana, 2012: 5). Aplikasi *Android* ditulis dalam bahasa pemrograman Java, yaitu kode Java yang terkompilasi dengan data dan *file resources* yang dibutuhkan aplikasi dan digabungkan oleh *apps tools* menjadi paket *Android*. *File* tersebut ditandai dengan ekstensi *.apk*. *file* inilah yang didistribusikan sebagai aplikasi dan diinstall pada perangkat *mobile*.

Android SDK (Software Development Kit) menyediakan *tools* dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform *Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Java adalah bahasa pemrograman yang berorientasi objek dan dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi. Pada pemrograman *Android*, file berekstensi Java dikompilasi menjadi file *bytecode* berekstensi *.apk* dan kemudian dijalankan.

Pembuatan media *game* edukasi kosakata berbasis *Android* ini, menggunakan *platform Unity*, dan menggunakan *operating system Windows 7*. Berikut merupakan gambar dan bagan aplikasi media *game* edukasi pada pembelajaran kosakata



Gambar 3. Bagan aplikasi media

Unity merupakan *software* yang digunakan untuk mengembangkan *game multi platform* berbasis *desktop, konsol, mobile* atau *web* yang dirancang untuk mudah digunakan. *Unity* penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. *Editor* pada *Unity* dibuat dengan *user interface* yang sederhana. Hasil *game* yang dibuat dengan menggunakan *Unity* ini nantinya dapat mendukung beberapa *platform* yang terdiri dari *iOS, Android, Windows 8, Windows Phone 8, BlackBerry 10, Mac, Windows, Linux, Web Player, PlayStation 3, Xbox 360, dan Wii U*. Dengan begitu, pengembangan *game* pun jadi lebih cepat, dan efisien dalam menghasilkan *game* untuk berbagai *platform*. Bahasa pemrograman yang dapat diterima *Unity* adalah *java, Script, Cs Script (C#) & Boo Script*. *Unity* mendukung semua format *file*, terutamanya format umum seperti semua format dari *art applications*.

Unity tersedia dalam dua versi, yaitu yang versi gratis dan ada juga yang berlisensi atau berbayar. *Unity* secara rinci dapat digunakan untuk membuat video *game 3D, real time animasi 3D* dan visualisasi arsitektur dan isi serupa yang

interaktif lainnya. Pada tahun 2010, *Unity* telah memperoleh *Technology Innovation Award* yang diberikan oleh Wall Street Journal dan tahun 2009, *Unity Technology* menjadi 5 perusahaan game terbesar. Tahun 2006, menjadi juara dua pada *Apple Design Awards*.



Gambar 4. Logo Unity

Adapun kelebihan dan kekurangan *Unity* adalah sebagai berikut:

Kekurangan :

1. Memori yang digunakan banyak
2. Butuh penyesuaian yang agak kompleks pada saat akan mengembangkan *game 2d* tanpa bantuan *plugin*
3. perlu penyesuaian mengikuti gaya *component based*

Kelebihan :

1. Gratis
2. *Multiplatform*
3. Mempercepat desain *level/layout* di *game* dengan adanya editor

WYSIWYG

d. Pengoperasian

Cara memanfaatkan media ini dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain sambil belajar dengan memanfaatkan *handphone* yang sudah dilengkapi dengan sistem *android* didalamnya yang sudah diinstall dengan *game* edukasi kosakata bahasa Prancis atau siswa menggunakan perangkat komputer . Penulis melakukan penelitian ini berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran bahasa Prancis. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media *game* tersebut maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif karena siswa harus menguasai materi, afektif karena siswa bekerja dalam kelompok atau secara individu sehingga mereka dapat belajar bertukar pengalaman dengan teman sebaya dan diharapkan dengan penggunaan media ini memudahkan siswa dalam belajar kosakata.

3. Hakikat Pembelajaran Kosakata

a. Definisi Kosakata

Pengertian kosakata dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:527) yaitu pembendaharaan kata. Sedangkan pengertian kosakata atau *vocabulaire* menurut Robert (1990:225) sebagai berikut.

- 1) *Ensemble des mots don't dispose une personne.* (kumpulan kata yang dimiliki seseorang)
- 2) *Mots employés affectivement par une personne.* (kata-kata yang digunakan secara efektif oleh seseorang)
- 3) *Emploi de mots, de termes par locuteur.* (penggunaan kata-kata, istilah oleh penutur)

Djiwandono (2011: 129) berpendapat bahwa kosakata adalah:

“Perbendaharaan kata-kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi kata-kata lepas atau tanpa imbuhan, kata-kata yang merupakan gabungan dari kata-kata yang sama atau berbeda, masing-masing dengan artinya sendiri”

Kamus Larousse (2010: 863) kosa kata didefinisikan sebagai “*vocabulaire est ensemble des mots d'une langue et d'une science*”. Artinya kosakata adalah salah satu kesatuan kata dari suatu bahasa dan ilmu pengetahuan.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata merupakan sekelompok kata. Kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang merupakan perbendaharaan kata dalam semua aspek bahasa, sehingga orang mampu berbahasa dan berkomunikasi dengan baik.

b. Pengajaran Kosakata

Kosakata merupakan hal yang mendasari penguasaan dari bahasa, karena kosakata sangat dibutuhkan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Pengajaran kosakata pada pokoknya ialah mengajarkan penguasaan kosakata dengan maknanya. Namun penguasaan kata tidak hanya sebatas mampu menggunakan kata-kata pada kalimat akan tetapi juga menambahkan kata-kata baru dan memahami artinya serta menambahkan kata-kata baru tersebut ke dalam ingatan siswa.

Dalam pembelajaran bahasa pengajaran kosakata sangat penting. Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa, maka semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi dalam proses pembelajaran bahasa khususnya bahasa Prancis.

c. Tahap Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata terjadi secara bertahap seiring dengan proses perkembangan manusia. Dalam hal ini Keraf (2009: 65) membagi fase penguasaan kosakata menjadi tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Masa kanak-kanak pada tahap ini seorang anak-anak menguasai kosakata cenderung untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang konkret. Pada masa ini, anak-anak ingin mengetahui kata-kata untuk mengungkapkan hal-hal yang terindera oleh dirinya.
2. Masa remaja pada masa ini anak mulai belajar untuk memperluas penguasaan kosakatanya. Proses ini berlangsung secara sadar dan dilakukan secara sengaja melalui proses belajar.
3. Masa dewasa pada masa ini seseorang sudah semakin banyak terlibat dalam proses komunikasi dan seseorang akan semakin tertarik untuk mengenal dan mempelajari kata-kata baru untuk digunakan dalam proses komunikasi dengan masyarakat sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan penguasaan kosakata seseorang didapat melalui sebuah proses yang berjalan secara berkelanjutan. Proses yang terjadi sesuai tahapan dan proses seiring dengan perkembangan orang tersebut.

d. Penilaian Pembelajaran Kosakata

Menurut Sutomo (1985: 11-12) tujuan penilaian pendidikan adalah untuk mengetahui kemampuan anak dalam menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Evaluasi atau penilaian pendidikan diadakan untuk mengumpulkan

bukti atau informasi sehubungan dengan pencapaian tujuan yang diupayakan melalui kegiatan atau program pendidikan. Evaluasi pengajaran dikaitkan dengan pencapaian tujuan pengajaran yang dapat dicapai melalui kegiatan belajar mengajar. Evaluasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari penyelenggaraan pembelajaran secara keseluruhan. Bagi guru evaluasi dapat menentukan efektifitas kinerjanya, bagi pengembang kurikulum evaluasi dapat memberikan informasi untuk memperbaiki kurikulum yang sedang berjalan. Oleh karena itu, evaluasi sangat diperlukan untuk membantu proses, kemajuan dan hasil belajar siswa. Kemampuan memahami kosakata terlihat dalam kegiatan membaca, struktur dan menyimak, sedangkan kemampuan untuk mempergunakan kosakata tampak dalam kegiatan menulis dan berbicara. Untuk mengukur penguasaan kosakata siswa dapat dilakukan dengan menggunakan tes. Berdasarkan suatu tes, guru mendapatkan informasi tentang hasil belajar siswa.

Tes yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan kosakata siswa biasanya dikaitkan langsung dengan kemampuan reseptif maupun produktif. Proses produktif berlangsung pada diri pembicara yang menghasilkan kode-kode bahasa yang bermakna dan berguna. Sedangkan proses reseptif berlangsung pada diri pendengar yang menerima kode- kode bahasa yang bermakna dan berguna yang disampaikan oleh pembicara melalui alat- alat artikulasi dan diterima melalui alat-alat pendengar. Untuk melakukan tes kosakata tentunya guru harus memperhatikan faktor-faktor yang menjadi acuan dalam pemilihan kosakata yang akan diteskan. Nurgiyantoro (2010: 339-341) menyebutkan faktor-faktor tersebut

yaitu; (1) tingkat dan jenis sekolah; (2) tingkat kesulitan kosakata; (3) kosakata aktif dan pasif; (4) kosakata umum, khusus, dan ungkapan.

Berdasarkan pernyataan di atas, faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan tes kosakata adalah tingkatan kelas peserta didik yang akan diberikan tes. Selain itu, perbedaan kosakata yang diujikan pada umumnya didasarkan pada buku pembelajaran dalam hal ini bahasa Prancis yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran. Nurgiyantoro (2010: 239) mengemukakan tingkat kesulitan kosakata dapat dilihat dari perkembangan kognitif peserta didik.

Ada beberapa macam bentuk tes kosakata yang bisa digunakan oleh guru. Nurgiyantoro (2010: 217) membedakan tes kosakata menjadi 3, yaitu (1) tes kosakata tingkat ingatan, dalam tes ini siswa dituntut untuk mampu mengingat sinonim, atau antonim sebuah kata, definisi atau pengertian sebuah kata, istilah, atau ungkapan, (2) tes kosakata tingkat pemahaman, menuntut siswa untuk dapat memahami makna, maksud, pengertian, atau pengungkapan dengan cara lain kata-kata, istilah, atau ungkapan yang diujikan, (3) tes kosakata tingkat penerapan, menuntut siswa untuk dapat memilih dan menerapkan kata-kata, istilah, atau ungkapan tertentu dalam suatu wacana secara tepat, atau mempergunakan kata-kata tersebut untuk menghasilkan wacana.

Dari berbagai macam jenis tes kosakata, hanya akan dipilih salah satu yang terbaik dengan pertimbangan bahwa tes kosakata tersebut mampu digunakan untuk mengukur seberapa jauh tingkat penguasaan kosakata peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dalam penilaian pembelajaran kosakata

dapa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dalam pengambilan informasi dari siswa oleh guru.

B. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Untuk pembuatan instrumen penelitian pada pembahasan selanjutnya perlu diketahui aspek-aspek kualitas media. Kriteria kualitas media pembelajaran menurut Sunaryo (dalam Radyan Perdana, 2012) sebagai berikut.

a. Aspek tampilan media

- 1) Professional *layout* (tat letak teks dan gambar)
- 2) Kesesuaian pilihan *background*
- 3) Kesesuaian proporsi warna
- 4) Kesesuaian pemilihan jenis huruf
- 5) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
- 6) Keterbacaan teks
- 7) Kejelasan musik atau suara
- 8) Kesesuaian animasi dengan materi
- 9) Kemenarikan bentuk *button* dan *navigator*
- 10) Konsistensi tampilan *button*

b. Aspek pemrograman

- 1) Kemudahan pemakaian program
- 2) Kemudahan memilih menu program
- 3) Kejelasan petunjuk penggunaan
- 4) Kebebasan memilih materi untuk dipelajari

5) Kemudahan berinteraksi dengan pemrogram

6) Kemudahan keluar dari program

7) Kemudahan memahami struktur navigasi

8) Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)

9) Kecepatan reaksi *button* (tombol navigasi)

10) Kemudahan pengaturan menjalankan animasi

c. Aspek pembelajaran

1) Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi

2) Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator

3) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program

4) Kejelasan judul program

5) Kejelasan sasaran pengguna

6) Kejelasan petunjuk belajar

7) ketepatan penerapan startegi belajar (belajar mandiri)

8) Variasi penyampaian informasi/ data

9) Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna

10) Tingkat kesulitan latihan/ evaluasi

d. Aspek isi

1) Keterpaduan materi

2) Kedalaman materi

3) Kejelasan isi materi

4) Struktur organisasi/ urutan materi

5) Kejelasan contoh yang disertakan

- 6) Kecukupan contoh yang disertakan
- 7) Kejelasan bahasa yang digunakan
- 8) Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna
- 9) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar
- 10) kejelasan animasi pada ilustrasi animasi

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran koskata berbasis *Android* sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Muhammad Adhyta dengan “*Damel Flash Mobile Basis Android Kangge Pasinaon Pepindah Wonten ing SMP kelas VIII*” dari penelitian tersebut menunjukkan penilaian guru bahasa Jawa terhadap media *app flash mobile* basis *Android* mendapat 87,3% tergolong sangat baik, angket yang didapat dari siswa 92% sangat baik sekali sedangkan dari ahli media mendapat presentase 81% dan materi mendapat 81,1% tergolong sangat baik. Penggunaan media *flash mobile* yang berbasis *Android* dapat menarik minat siswa dalam proses belajar materi *Pepindah*. Hal itu dapat terlihat dari hasil evaluasi siswa menggunakan latihan soal didalam media tersebut, siswa mendapat KKM (kriteria ketuntasan minimal) dengan nilai ≥ 75 mendapat prosentase 82,14% menunjukan hasil yang memuaskan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fahrurazi dengan judul skripsi “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Kosakta Bahasa Jerman di SMA Negeri 5 Yogyakarta”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukan hasil evaluasi dari ahli materi mata pelajaran bahasa

jerman menunjukan kualitas produk sangat baik pada aspek kebenaran konsep dengan nilai rerata 4,5 (pada skala 1-5), kualitas sangat baik pada apek materi dengan nilai rerata 4,5 dan kualitas baik pada aspek pembelajaran dengan nilai rerata 4,18. Hasil evaluasi ahli media pembelajaran menunjukan bahwa kualitas produk sangat baik pada aspek tampilan dengan rerata nilai 4,3, kualitas sangat baik pada aspek pemrograman dengan nilai rerata 4,3, dan kualitas baik pada pembelajaran dengan rerata nilai 4,1. Hasil uji coba lapangan menunjukan bahwa produk memiliki kualitas baik pada aspek tampilan dengan nilai 3,89, kualitas kualitas baik pada aspek materi dengan nilai 4,01, dan kualitas baik pada aspek motivasi dengan nilai 4,01. Penelitian ini menyimpulkan bahwa produk pengembangan media interaktif yang dikembangkan mempunyai kualitas baik secara keseluruhan dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

C. Kerangka Pikir

Melihat dari observasi yang pernah dilakukan di SMA Negeri 2 Klaten, kemampuan penguasaan kosakata (*vocabulaire*) yang dimiliki siswa masih tergolong kurang. Sesuai dengan yang ditemukan dalam observasi, penggunaan media pembelajaran yang belum difungsikan secara maksimal metode yang disampaikan oleh pengajar perlu ditambahkan variasi. Penggunaan metode dan media konvensional secara terus menerus tanpa diimbangi metode atau media yang variatif akan mengakibatkan proses belajar menjadi monoton dan siswa pun akan merasa bosan. Hal ini berdampak pada konsentrasi yang menurun serta

prestasi belajar juga akan menurun karena materi yang diberikan tidak dapat diserap siswa dengan baik.

Dari beberapa hal yang ditemukan tersebut menjadikan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa untuk mempelajari bahasa Prancis secara mudah dan lebih menyenangkan. Dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa perlunya penggunaan media yang menarik, inovatif dan interaktif salah satunya adalah penggunaan *game* edukasi kosakata berbasis *Android*.

Media pembelajaran *game* edukasi ini dibuat melalui berbagai tahapan yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pembuatan, uji ahli, revisi, uji kelayakan dan publikasi. Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi materi dasar-dasar *game* edukasi yang berbasis *Android* pada pembelajaran bahasa Prancis sesuai dengan kurikulum yang ada dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Unity. Tahap perancangan meliputi pembuatan diagram menu, penempatan tampilan dan perancangan soal yang sesuai dengan materi. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian di implementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat berupa media pembelajaran *game* edukasi kosakata bahasa Prancis yang berbasis *Android*.

Selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Apabila mendapat saran untuk melakukan perbaikan maka produk ini akan di revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli

media. Apabila sudah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media maka setelah itu media pembelajaran ini akan diujicobakan kepada calon pengguna.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah media pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis *Android* untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dalam wujud *game* edukasi berbasis *Android* untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa Pancis di SMA Negeri 2 Klaten?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan dan menguji suatu produk. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono (2009: 297), bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan peranan penelitian dan pengembangan masih sangat kecil.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono (2009: 298), langkah-langkah dalam penelitian R&D menurut Sugiyono antara lain (1) Potensi dan masalah; R&D dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Pada langkah pertama ini peneliti melakukan observasi untuk dapat mengetahui potensi dan masalah yang ada, (2) Mengumpulkan informasi; dalam langkah ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan, (3) Desain produk; dalam hal ini peneliti mulai membuat desain media pembelajaran yang akan dikaryakan, (4) Validasi desain; setelah media dibuat, peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media apakah layak atau tidaknya media yang digunakan, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli, (5) Perbaikan desain; setelah dilakukan penilaian dari ahli media pembelajaran, kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi, (7) Revisi produk; ini dilakukan setelah

dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul. Kemudian media diperbaiki, (8) Uji coba pemakaian; pada pengujian ini media pembelajaran diujicobakan kepada pengguna yaitu siswa SMA Negeri 2 Klaten, (9) Revisi produk; pada revisi ini apabila terdapat kekurangan pada media, maka media direvisi kembali agar lebih baik lagi, (10) Pembuatan secara massal; hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan dari validasi, revisi, dan uji produk yang dilakukan kemudian dipublikasi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah model penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yang kemudian di validasi oleh para ahli dan kemudian diujicobakan untuk mendapatkan kesimpulan dari produk yang dihasilkan.

B. Prosedur Pengembangan Media

1. Studi pendahuluan

Kegiatan dalam studi pendahuluan antaralain melakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai subjek atau kebutuhan siswa kelas X di SMA Negeri 2 Klaten. Informasi yang dikumpulkan dan dianalisis dalam tahap ini tentang pembelajaran kosakata bahasa Prancis, kegiatan dan permasalahan dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis.

2. Pengembangan produk

Tahap awal dalam pengembangan produk ini adalah tahap perencanaan produk. Karena produk penelitian ini dalam bentuk bahan berbasis android, maka yang perlu dirancang adalah *game* yang berbasis android. Proses dalam

perencanaan tentang bagaimana gambaran isi *game* terlihat melalui merancang *flowchart* dan *storyboard* dari *game* tersebut. *Storyboard* adalah langkah *detail*, struktural, dan sistematis dengan perencanaan langkah bagaimana *game* edukasi berbasis android dirancang. Sementara itu, tahap perencanaan untuk bahan adalah proses pembuatan desain, materi pembelajaran, kuis berdasarkan kurikulum. Pengembangan dilakukan ketika perencanaan selesai, isi produk terdiri dari pembelajaran kosakata yang telah ditentukan terlebih dahulu berdasarkan kurikulum. Setelah produk dikemas dilakukan evaluasi produk oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian dianalisis dan direvisi.

3. Melakukan uji coba produk

Produk awal setelah direvisi diujicobakan kepada siswa sebagai sasaran produk untuk memperoleh sejumlah informasi berupa tanggapan untuk kepentingan penyempurnaan produk.

a. Desain uji coba

Ujicoba ini dimaksudkan untuk mendapatkan penelitian tentang kualitas produk dan memperoleh data untuk dapat digunakan sebagai bahan untuk melakukan penyempurnaan (revisi) produk. Beberapa aspek yang menjadi bahan untuk melakukan revisi adalah aspek isi (materi), aspek pembelajaran, aspek tampilan, aspek pemrograman. Tahap-tahap uji coba yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) evaluasi oleh ahli materi dan ahli media, (2) revisi I, (3) ujicoba lapangan (skala kecil), (4) revisi II (5) produk akhir.

b. Subjek uji coba

Pada penelitian ini subjek uji coba adalah siswa SMA N 2 Klaten yang terdiri dari siswa kelas X yang terpilih sebagai responden yang terlibat dalam penelitian ini.

c. Jenis data

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan penilaian dan tanggapan subjek yang berupa data kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif. Data tersebut dibutuhkan untuk memberikan gambaran mengenai kualitas media *game* edukasi yang dikembangkan.

C. Evaluasi Produk Media

Penilaian produk pada penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Desain deskriptif ini untuk menjelaskan penilaian kualitas dan kelayakan media pembelajaran dari para ahli materi dan ahli media dan tanggapan siswa sebagai pengguna.

1. Desain Evaluasi Produk

Evaluasi produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk media *game* edukasi pembelajaran kosakata yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media *game* edukasi.

Desain penilaian produk media pembelajaran ada dua tahap. Yaitu sebagai berikut :

- a. Tahap 1 adalah penilaian saran dan masukan dari ahli materi dan media.
- b. Tahap 2 adalah penilaian saran dan masukan siswa sebagai pengguna.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data ialah menggunakan kuesioner. Instrumen berupa kuesioner yang disusun dengan maksud mengevaluasi media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan dan instrumen berupa pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa terkait dengan kritik atau saran yang bermanfaat bagi perbaikan kualitas produk.

Dalam pengumpulan data terdapat instrument pengumpulan data antara lain sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas media dilakukan oleh ahli materi dalam bentuk angket yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar						
2	Kesesuaian dan kejelasan isi materi						
3	Petunjuk belajar						
4	Kemenarikan penyajian materi						
5	Kejelasan contoh yang diberikan						
6	Tingkat kesulitan soal						
7	Bahasa yang dipergunakan mudah dipahami						
8	Kemudahan						

	petunjuk soal						
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar						
10	Memberikan siswa untuk berlatih sendiri						

Sumber. Diadaptasi dari lembar evaluasi Siti Sumiyati

b. Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media oleh ahli media adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam angket ahli media berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Ketepatan pemilihan warna background						
2	keserasian warna tulisan						
3	Ketepatan pemilihan gambar yang di gunakan						
4	Kemenarikan animasi						
5	Komposisi warna						
6	Ketepatan ukuran huruf						
7	Ketepatan jenis huruf						
8	Kejelasan gambar						
9	Kemudahan pengoperasian						
10	Daya dukung music						
11	Penempatan tombol						

Sumber. Diadaptasi dari lembar evaluasi Siti Sumiyati

c. Tanggapan Guru Bahasa Prancis

Instrumen penilaian oleh guru mencakup aspek pembelajaran, aspek materi.

Instrument-instrumen tersebut sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Guru Bahasa Prancis

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
A. Aspek ketepatan konsep dan kompetensi							
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar						
2	Kemenarikan materi						
3	Kesesuaian tingkat kesulitan materi untuk dipahami						
4	Kesesuaian evaluasi dengan materi						
5	Tingkat kesulitan evaluasi						
B. Aspek Kualitas Media							
6	Kemudahan penggunaan media						
7	Kesesuaian kombinasi warna						
8	Keterbacaan teks						
9	Kualitas tampilan gambar						
10	Media membantu proses belajar mengajar						

Sumber. Diadaptasi dari lembar evaluasi Siti Sumiyati

d. Tanggapan Siswa

Instrumen penilaian oleh siswa mencakup aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek pengoperasian media. Instrument-instrumen tersebut sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Validasi Kualitas oleh Siswa

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
C. Aspek penyajian materi							
1	Materi yang disajikan dapat menarik siswa untuk belajar						
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi						
3	Kemudahan materi untuk dipahami						

4	Kemudahan soal yang disajikan						
5	Materi pada media mudah dipelajari						
D. Aspek Kualitas Media							
6	Kesesuaian kombinasi warna						
7	Keterbacaan teks pada media						
8	Kualitas tampilan gambar						
9	Kemudahan penggunaan media						
10	Media menarik perhatian siswa untuk belajar						

Sumber. Diadaptasi dari lembar evaluasi Siti Sumiyati

E. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba. Teknik analisi data kuantitatif menggunakan analisis statistika deskriptif, yang berupa pernyataan “sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik” yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan pengsekoran dari angka 1 sampai dengan 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain.

1. Mengumpulkan data kasar
2. Pemberian skor
3. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2005: 53-54) seperti pada table berikut.

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 Sbi$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6Sbi < X \leq X_i + 1,8 Sbi$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$X_i - 0,6Sbi < X \leq X_i = 0,6 Sbi$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8Sbi < X \leq X_i - 0,6 Sbi$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat kurang	$X + X_i - 1,8 Sbi$	$X \leq 1,79$

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

Simpang baku skor ideal : $\frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

X ideal : Skor empiris

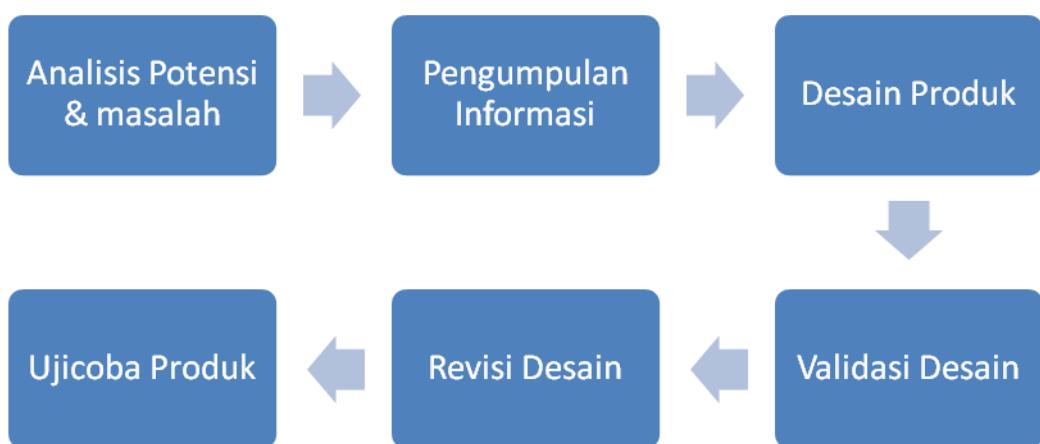
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Penelitian Media

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis. Sesuai dengan metode dalam penelitian *Research and Development*, yang di sampaikan oleh Sugiyono (2009:298). Penelitian media pembelajaran berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis telah dilakukan sesuai tahapan penelitian yang tercantum dalam bab sebelumnya. Tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu (a) analisis masalah, (b) pengumpulan informasi, (c) desain produk, (d) validasi desain, (e) revisi desain, dan tahap selanjutnya adalah (f) ujicoba produk. Berikut adalah bagan alur penelitian yang digunakan oleh peneliti.



Adapun penjelasan rinci dari tahapan-tahapan yang sudah disebutkan di atas, sebagai berikut.

a. Tahap Analisis Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti menggali potensi yang ada pada media yang dikembangkan. Potensi inilah yang menjadi nilai lebih dari penelitian media *game* edukasi berbasis android untuk pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Potensi tersebut adalah *game* tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar kosakata bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran dan observasi, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya

1. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi yang ada, dalam kegiatan belajar mengaja salah satunya adalah telepon genggam.
2. Perlunya media pembelajaran untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis.
3. Perlunya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.

Dari hasil observasi dan diskusi ditemukan potensi dan masalah. Potensi yang dimiliki yaitu ketersediannya sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses belajar mengajar, yaitu laptop, LCD proyektor, teknologi berupa *gadget* yang dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa belajar. Namun, permasalahannya, yaitu sarana prasarana tersebut belum digunakan secara maksimal. Selama ini adanya teknologi yang ada belum digunakan dengan maksimal saat belajar bahasa Prancis khususnya telpon genggam yang dimiliki siswa, hanya digunakan untuk menerjemahkan kata menggunakan google translate. Dari potensi dan masalah

tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran bahasa Prancis yang berupa *game* edukasi berbasis android pada materi kosakata angka (*les chiffres*) dan materi kosakata benda-benda di dalam kelas (*les objets dans la classe*). Dengan adanya *game* yang berbasis android tersebut diharapkan dapat membantu dan mengoptimalkan siswa dalam belajar kosakata bahasa Prancis dengan menyenangkan.

b. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa materi-materi pembelajaran kosakata bahasa Prancis yaitu angka (*les chiffres*) dan benda-benda di dalam kelas (*les objets dans la classe*).

Selain mengumpulkan materi-materi pembelajaran peneliti juga mengumpulkan data untuk kebutuhan tampilan *game* tersebut baik berupa gambar pendukung sebagai *icon* judul dan sebagai gambar pada soal diunduh dari google. Pada bagian pendukung musik atau *backsound* menggunakan instrumen musik Kevin Macleod yang diunduh dari youtube, instrumen musik tersebut merupakan instrumen musik yang tidak perlu membayar *royalty* untuk karya tersebut. Kemudian pemilihan warna dan bentuk huruf yang akan digunakan untuk pembuatan *game* pembelajaran tersebut. Warna yang dipilih untuk media pembelajaran tersebut adalah warna biru, sedangkan untuk pemilihan jenis huruf menggunakan jenis huruf *rubberneck* untuk judul, pada tombol menggunakan jenis huruf *arial*, sedangkan *collage condensed* untuk soal. Pengumpulan

informasi yang dilakukan peneliti akan digunakan untuk penyusunan desain produk yang akan dikaryakan yaitu media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis.

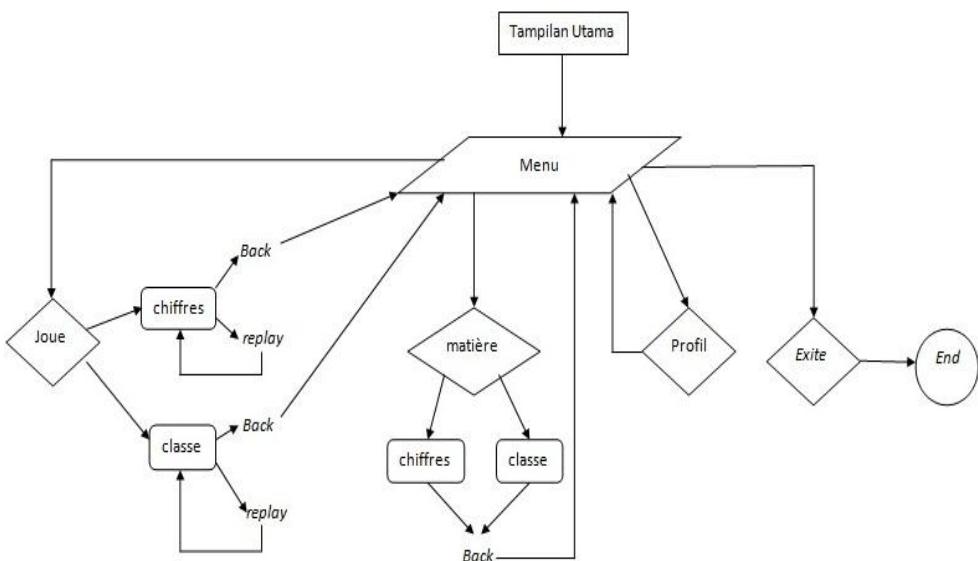
c. Desain Produk

Berdasarkan data yang didapat, peneliti membuat desain awal untuk pembuatan media pembelajaran. Pada tahapan ini adalah proses lanjutan dari tahapan sebelumnya. Tahap desain produk terdiri dari dua tahap antara lain penyusunan materi, penyusunan tampilan *game*.

Pada tahapan penyusunan materi, peneliti menyusun materi yang sudah ditentukan yaitu angka (*les chiffres*) dan benda-benda didalam kelas (*les objets dans la classe*). Peneliti menyusun materi dan evaluasi yang akan dimasukan kedalam media pembelajaran tersebut. Peneliti mendesain bagaimana susunan materi yang kan ditampilkan pada media tersebut agar mudah dipahami oleh siswa.

Selanjutnya penelitian media ini juga memperhatikan hal-hal yang dianggap penting dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android agar media tersebut dapat menarik perhatian siswa. Hal-hal tersebut antara lain pemilihan *background*, pemilihan huruf/*font*, pemilihan warna tulisan, pemilihan gambar, ukuran dan letak tombol dan pemilihan animasi. Pada tahapan tersebut peneliti akan menentukan hal-hal apa saja yang akan digunakan untuk membuat media tersebut. Kemudian, semua konsep dituangkan kedalam *flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alur penelitian untuk mempermudah dalam merancang program media pembelajaran.

Selanjutnya membuat *flowchart* merupakan diagram alur *game* untuk mempermudah dalam merancang pemrograman media pembelajaran. Pembuatan *flowchart* dan penulisan naskah guna mempermudah penyusunan *content* media serta mengumpulkan berbagai bahan yang menunjang aplikasi antara lain, materi dari berbagai sumber seperti buku, dan internet, menentukan gambar-gambar sesuai dengan materi dan beberapa animasi. Gambar dan animasi diperoleh dari google dengan *link* tertentu Setelah itu materi-materi dan latihan soal yang telah dibuat disesuaikan dengan gambar-gambar yang dipilih.



Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran



Gambar 2. Animasi Media Pembelajaran

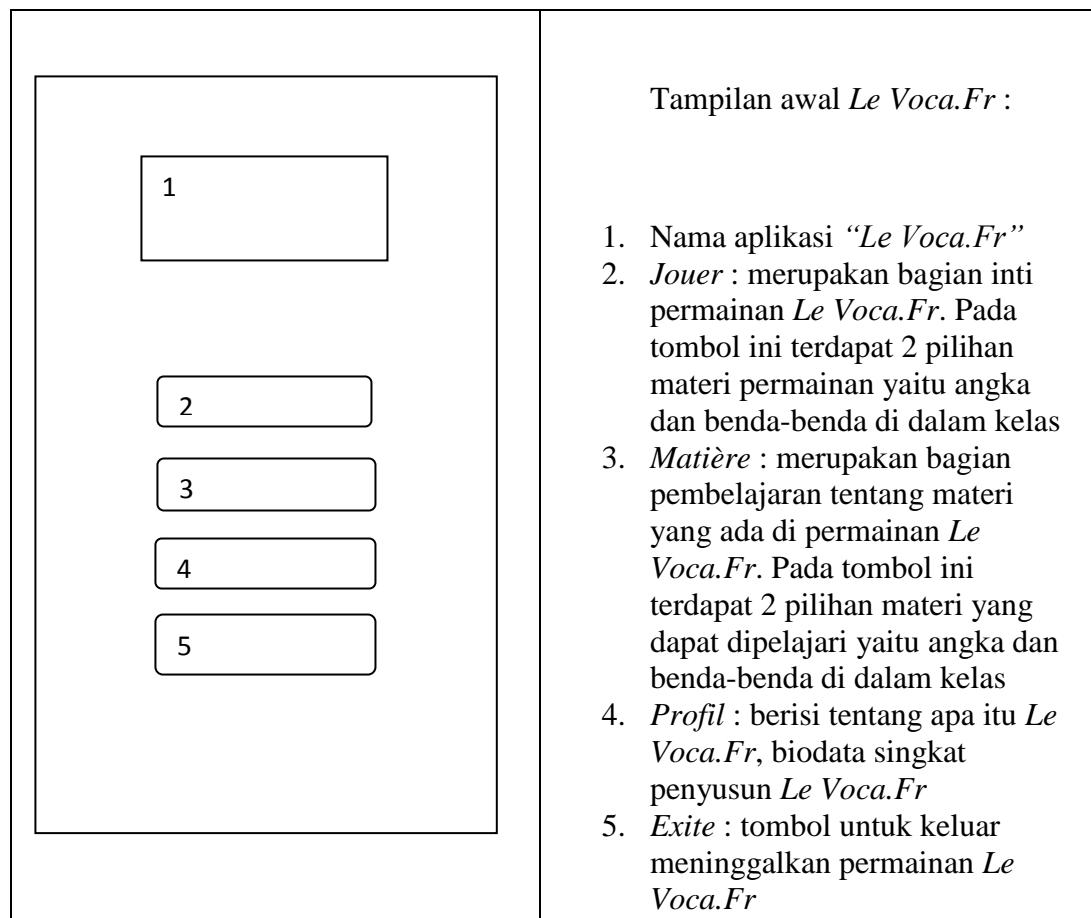


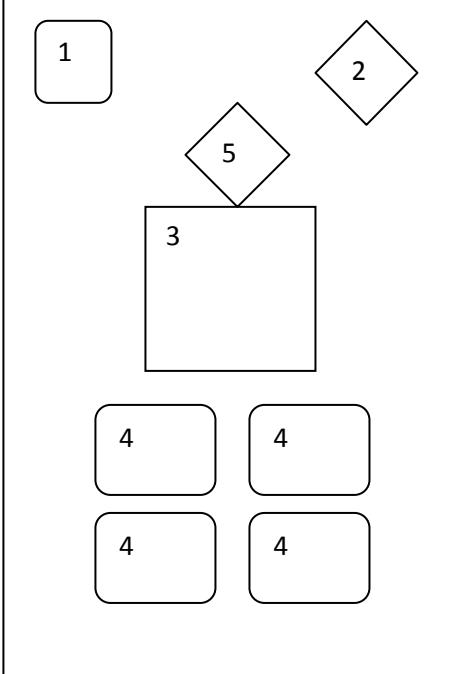
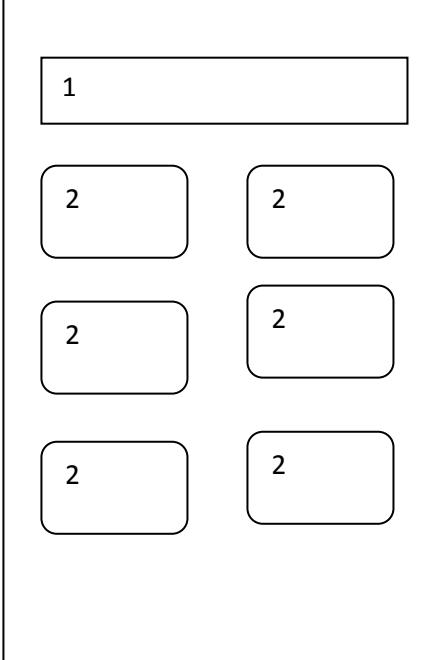
Gambar 3. Gambar yang Terdapat pada Media Pembelajaran

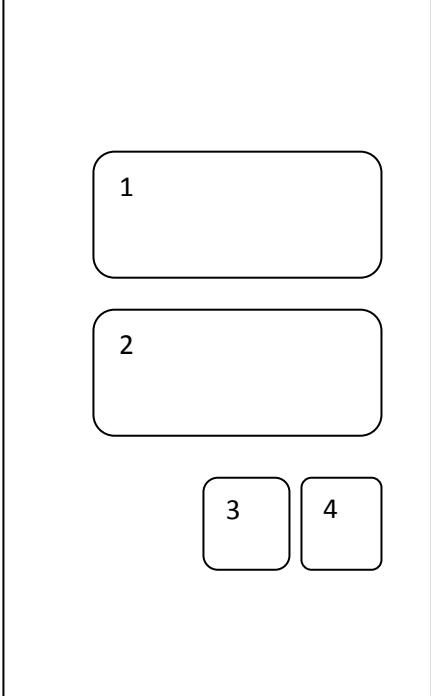
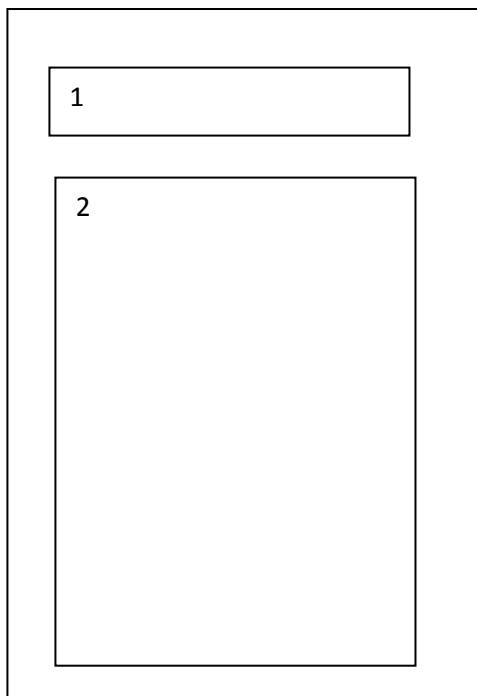
Selanjutnya peneliti membuat *story board* untuk gambaran dan kerangka susunan tiap tampilan menu untuk menentukan tampilan layar dan tata letak tombol. Setelah itu penelitian menentukan warna, penentuan juga menjadi bagian penting karena warna akan mempengaruhi tampilan. Peneliti memilih warna

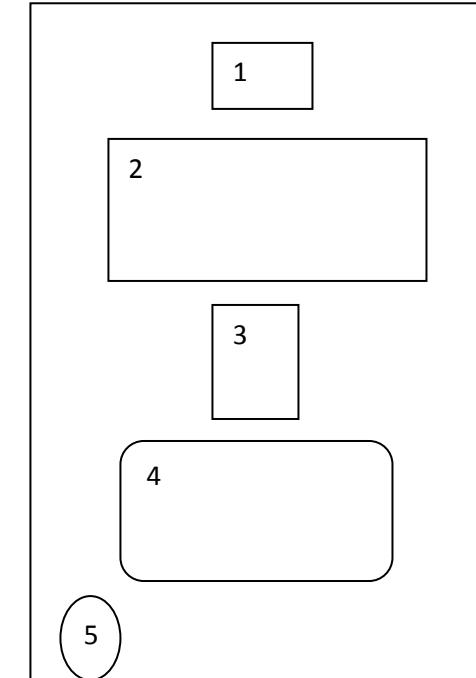
dominan biru muda sebagai warna yang mendominasi tampilan dan warna tombol menggunakan warna kuning.

Gambar 4. Story Board game Le Voca.fr



	<p>Tampilan pada tombol <i>Joue</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>back/kembali</i> untuk ke tampilan awal 2. Penanda waktu 3. Soal dan gambar yang harus dijawab (urutan soal akan selalu diacak setiap dimainkan) 4. Pilihan jawaban dari soal (posisi jawaban setiap dimainkan akan diacak) 5. Nomor soal
	<p>Tampilan pada tombol <i>Matière les objets dans la classe</i> (benda-benda di dalam kelas) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penunjuk geser ke bawah 2. Tampilan kosakata benda-benda di dalam kelas dengan penyebutannya dalam bahasa Prancis dan dilengkapi transkrip fonetik

	<p>Tampilan layar nilai setelah memainkan <i>Le Voca.Fr</i> :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Nilai : jumlah nilai dihitung dari jumlah jawaban benar2. Waktu : jumlah waktu yang digunakan3. Tombol untuk mengulang permainan4. Tombol kembali ke halaman utama
	<p>Tampilan pada tombol <i>Matière les chiffres</i> (angka) :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Penunjuk geser ke bawah2. Tabel angka dalam bahasa Prancis beserta transkrip fonetik

	<p>Tampilan pada tombol Profil :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lambang/ icon aplikasi game “Le Voca.Fr” 2. Penjelasan singkat tentang “Le Voca.Fr” 3. Foto penyusun 4. Biodata singkat penyusun 5. Logo Universitas Negeri Yogyakarta
--	--

d. Validasi Desain

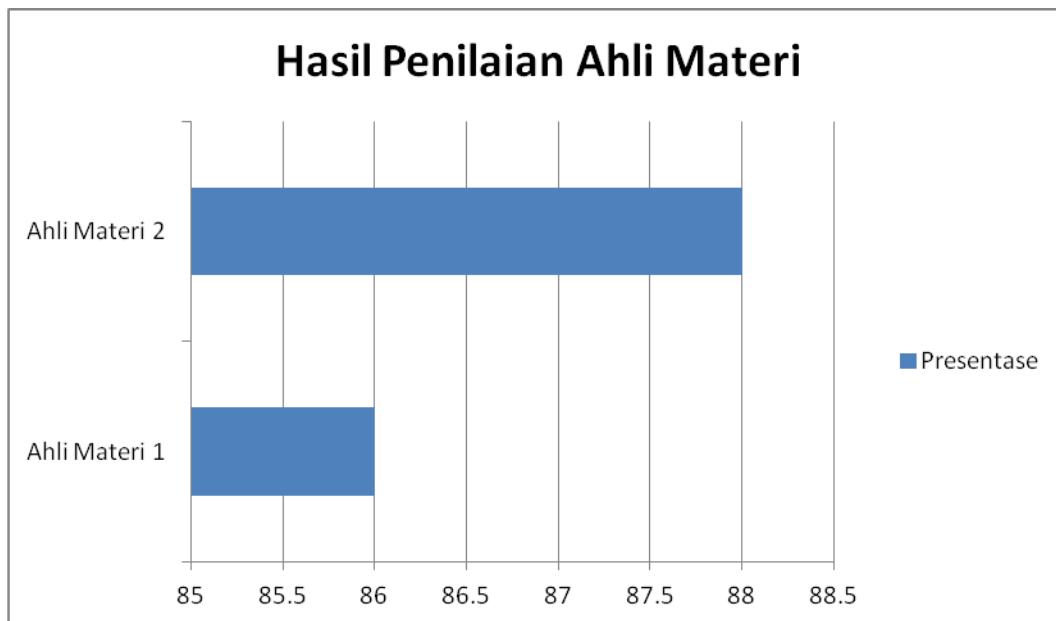
Validasi desain produk ini menggunakan validasi ahli yang bertujuan untuk menilai kesesuaian desain produk dengan kebutuhan media pembelajaran. Validasi desain produk ini dilakukan oleh 2 dosen ahli materi yaitu sebagai ahli materi 1 adalah Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. dan sebagai ahli materi 2 adalah Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd, M.A. keduanya merupakan dosen jurusan pendidikan bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta dan untuk ahli media dilakukan oleh dosen jurusan teknik elektronika Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T.,M.Pd. keahlian pada bidang media pembelajaran.

1) Penilaian Media oleh Ahli Materi

Proses penilaian media oleh ahli materi terhadap rancangan produk, dalam hal ini adalah media yang akan dikaryakan dimaksudkan untuk menguji kelayakan media pembelajaran. Penilaian materi pembelajaran oleh ahli materi memiliki 10 aspek yang harus dinilai terdiri dari (1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kesesuaian dan kejelasan isi materi, (3) petunjuk belajar, (4) kemenarikan penyajian materi, (5) kejelasan contoh yang diberikan, (6) tingkat kesulitan soal, (7) bahasa yang dipergunakan mudah dipahami, (8) kemudahan petunjuk soal, (9) keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar, (10) memberikan siswa untuk berlatih sendiri. Keseluruhan skor pada 10 aspek yang dinilai oleh ahli materi I memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan penilaian dari ahli materi II memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata dari 2 ahli materi adalah 87% yaitu dengan kriteria kelayakan “sangat baik” untuk diujicobakan dengan revisi. Berikut tabel hasil penilaian dari ahli materi.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Ahli Materi	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1	Materi	10	43	50	86%
2	Materi	10	44	50	88%
Jumlah		20	87	100	
Rerata Skor					87%



Gambar 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan validasi dari 2 ahli materi terhadap media pembelajaran terdapat beberapa komentar diantaranya sebagai berikut;

a) Ahli materi 1

Materi yang disampaikan bagus, akan tetapi masih diperlukan perbaikan pada tata tulis transkrip fonetik.

b) Ahli materi 2

Akan lebih bagus jika diberi input audio.

Berikut adalah desain yang sudah divalidasi oleh ahli materi.

Angka	Bahasa Prancis	Fonetik
0	Zero	[zero]
1	Un	[œ̃]
2	Deux	[dø]
3	Trios	[trwa]

4	Quatre	[katr]
5	Cinq	[sɛ̃]
6	Six	[sis]
7	Sept	[sɛt]
8	huit	[ɥit]
9	neuf	[noe:f]
10	dix	[dis]

Angka	Bahasa Prancis	Fonetik
11	onze	[ɔ:z]
12	douze	[du:z]
13	treize	[trɛ:z]
14	quatorze	[katɔrz]
15	quinze	[kɛ:z]
16	seize	[sɛ:z]
17	dix-sept	[disɛt]
18	dix-huit	[dizɥit]
19	dix-neuf	[diznœ:f]

Angka	Bahasa Prancis	Fonetik
20	vingt	[vɛ̃]
21	ving et un	[vɛ̃te ə̃]
22	vingt-deux	[vɛ̃dø̃]
23	vingt-trois	[vɛ̃trwa]
24	vingt-quatre	[vɛ̃katr]
25	vingt-cinq	[vɛ̃sɛ̃k]
26	vingt-six	[vɛ̃sis]
27	vingt-sept	[vɛ̃sɛt]
28	vingt-huit	[vɛ̃ɥit]
29	vingt-neuf	[vɛ̃nœ:f]

Angka	Bahasa Prancis	Pengucapan
30	trente	[trã:t̪]
31	trente et un	[trã:teə̃]
32	trente-deux	[trã:tdø̃]
33	trente-trois	[trã:trwa]
34	trente-quatre	[trã:tkatr]
35	trente-cinq	[trã:tsɛ̃k]
40	quarante	[karat̪]
50	cinquante	[sɛ̃kät̪]

60	soixante	[swasāt]
----	----------	----------

Angka	Bahasa Prancis	Pengucapan
70	soixante-dix	[swasādis]
71	soixante et onze	[swasāteɔ̃:z]
72	soixante-douze	[swasādu:z]
73	soixante-treize	[swasātrɛ:z]

Catatan :Pada bilangan 70, rumus penulisan dan pengucapannya adalah 60 (soixante) + 10 (dix) = 70 (soixante-dix) 60 (soixante) + 11 (onze) = 71 (soixante et onze) 60 (soixante) + 12 (douze) = 72 (soixante-douze) dan begitu seterusnya sampai bilangan 79.

Angka	Bahasa Prancis	Pengucapan
80	quatre vingts	[katr.vɛ̃s]
81	quatre vingt et un	[katr.vɛ̃ɔ̃]
82	quatre-vingt-deux	[katr.vɛ̃dø]
83	quatre-vingt-trois	[katr.vɛ̃trwa]

Catatan :Pada bilangan 80, rumus penulisan dan pengucapannya adalah 4 (quatre) + 20 (vingts) = 80 (quatre-vingts) 4 (quatre) + 20 (vingt) + 1 (un) = 81 (quatre vingt et un) 4 (quatre) + 20 (vingt) + 2 (deux) = 82 (quatre-vingt-deux) dan begitu seterusnya sampai bilangan 89.

Pada penulisan bilangan 80, vingt ditulis dengan “S”

Angka	Bahasa Prancis	Pengucapan
90	quatre-vingt-dix	[katr.vɛ̃dis]
91	quatre-vingt-onze	[katr.vɛ̃ɔ̃:s]
92	quatre-vingt-douze	[katr.vɛ̃du:s]
93	quatre-vingt-treize	[katr.vɛ̃trɛ:s]
100	cent	[sã]

Catatan :Pada bilangan 90, rumus penulisan dan pengucapannya adalah 4 (quatre) + 20(vingts) +10 (dix) = 80 (quatre-vingt-dix) 4(quatre) + 20(vingt) + 11(onze) = 91(quatre-vingt-onze) 4 (quatre) +20(vingt) +12(douze) = 92 (quatre-vingt-douze) dan begitu seterusnya sampai bilangan 99

Dari data di atas disimpulkan bahwa media layak di ujicoba dengan revisi.

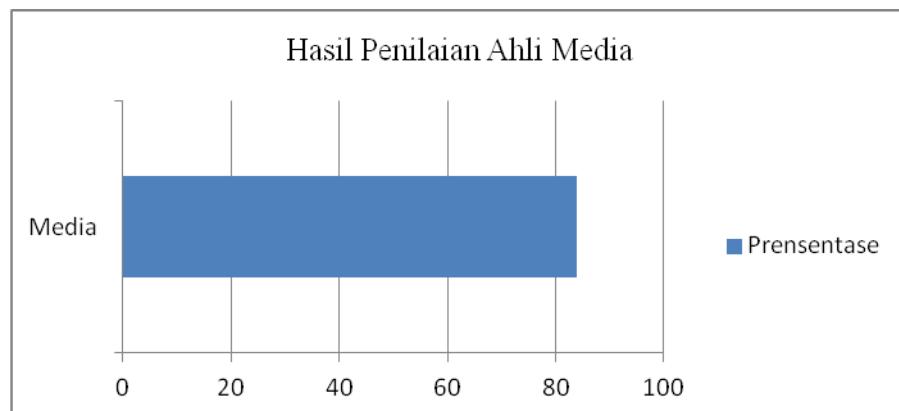
Adanya perbedaan skor pada ahli materi 1 dan ahli materi 2 dijadikan masukan

untuk peneliti media pembelajaran. Namun pada saran ahli materi 2 untuk memasukan audio pada media pembelajaran peneliti belum dapat memasukannya kedalam media pembelajaran dikarenakan keterbatasan pengetahuan peneliti.

2) Penilaian Media oleh Ahli Media

Proses penilaian media oleh ahli media terhadap rancangan produk, dalam hal ini adalah media yang akan dikaryakan dimaksudkan untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut. Penilaian media pembelajaran oleh ahli media memiliki 11 aspek yang harus dinilai terdiri dari (1) ketepatan pemilihan warna background, (2) keserasian warna tulisan, (3) ketepatan pemilihan gambar yang digunakan, (4) kemenarikan animasi, (5) komposisi warna, (6) ketepatan ukuran huruf, (7) ketepatan jenis huruf, (8) kejelasan gambar, (9) kemudahan pengoperasian, (10) daya dukung musik, dan (11) penempatan tombol. Skor lengkap ada pada lampiran, skor penilaian ini didominasi oleh kategori nilai “baik”. Berdasarkan skor pada instrumen penilaian oleh ahli media diperoleh nilai rerata dengan Persentase nilai sebesar 84,45% dengan kategori “sangat baik”.

Berikut merupakan tabel hasil penilaian dari ahli materi.



Gambar 6. Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- (1) Pada bagian materi di dalam *game* terdapat petunjuk kata “geser” untuk menggeser layar ke bawah lebih baik dihilangkan,
- (2) Pada bagian materi angka tampilan lebih baik dibuat perhalaman.

Berdasarkan masukan tersebut, pada poin kesimpulan menyatakan bahwa media layak diujicoba dengan revisi.

e. Revisi Desain

Berdasarkan hasil masukan dari ahli dapat diketahui kekurangan desain produk awal. Menurut ahli, terdapat beberapa kekurangan dari desain produk awal tersebut. Materi dalam media tersebut sudah sesuai namun masih perlu perbaikan. Selain itu, ahli juga menyarankan untuk menambahkan penulisan fonetik dengan benar. Sedangkan untuk ahli media menyarankan untuk pengubahan tata letak materi, dan penghilangan kata geser untuk mengefektifkan penggunaan media tersebut. Validasi media yang dilakukan kepada dosen ahli materi dan media, masing-masing dilakukan sebanyak satu kali dikarenakan dari saran ahli materi dan media dirasa cukup. Berikut revisi dari saran ahli materi dan ahli media pada aplikasi *game Le Voca.Fr*

Tabel 3. Saran Revisi Desain oleh Ahli

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
<p>Ahli Materi I :</p> <p>(1) Perlunya revisi tata tulis pada materi, serta</p> <p>(2) Perbaikan pada beberapa penulisan transkrip fonetik.</p> <p>Ahli Materi II :</p> <p>(1) Disarankan untuk memberi input audio agar materi lebih mudah dipahami</p>	<p>(1) Pada bagian materi di dalam <i>game</i> terdapat petunjuk kata “geser” lebih baik dihilangkan,</p> <p>(2) Pada bagian materi angka tampilan lebih baik dibuat perhalaman.</p>

Berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli, maka peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dosen ahli, akan tetapi pada bagian penambahan audio di dalam materi peneliti tidak melakukan revisi sesuai saran dosen ahli materi II dikarenakan keterbatasan peneliti. Maka hasil revisi desain sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Revisi Saran dari Ahli

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
<p>Ahli Materi I :</p> <p>Peneliti melakukan perbaikan pada tata tulis yang terdapat pada materi, serta melakukan perbaikan pada</p>	<p>1. Pada bagian materi angka peneliti mengganti tampilan dari digeser ke atas menjadi digeser ke</p>

<p>beberapa penulisan transkrip fonetik yang salah.</p> <p>Ahli Materi II :</p> <p>Pada saran yang diberikan oleh ahli materi 2 untuk memberi input audio agar materi lebih mudah dipahami.</p>	<p>samping perhalaman.</p> <p>2. Pada bagian materi angka di dalam <i>game</i> terdapat petunjuk kata “geser” atas saran ahli media peneliti menghilangkan kata “geser”.</p>
---	--

f. Ujicoba Produk

Pada tahap ujicoba produk dilakukan kepada 34 siswa kelas X.IPS.2 dan guru bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan siswa dan guru mengenai produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *game* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata.

1) Penilaian Guru Bahasa Prancis

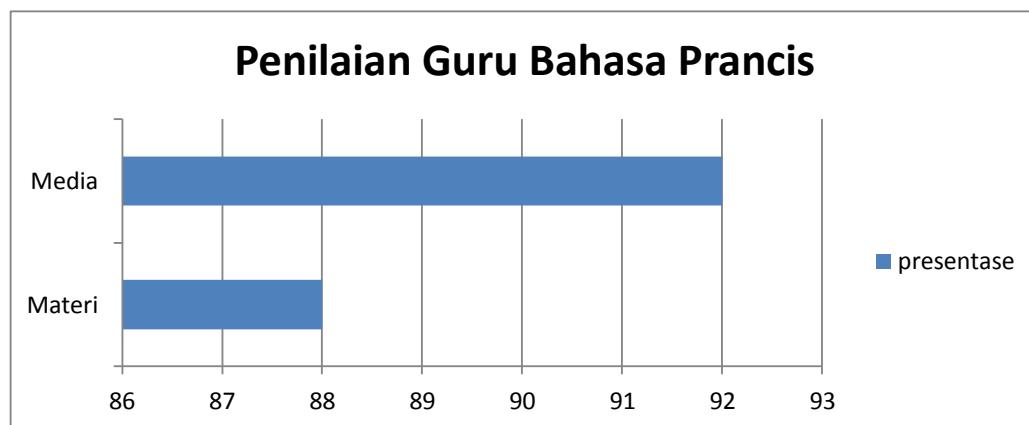
Berdasarkan instrument penilaian yang diberikan kepada guru bahasa Prancis terdapat 2 aspek yang dinilai, yaitu aspek materi dan media. Pada aspek materi terdapat 5 aspek yang dinilai yang terdiri dari (1) kesesuaian materi dengan SK dan KD, (2) kemenarikan materi, (3) kesesuaian tingkat kesulitan materi untuk dipahami, (4) kesesuaian evaluasi dengan materi,dan (5) tingkat kesulitan evaluasi. Pada aspek tersebut mendapatkan Persentase nilai sebesar 88% dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya pada aspek media, terdapat 5 aspek penilaian, yaitu (1) kemudahan penggunaan media, (2) kesesuaian kombinasi warna, (3) keterbacaan teks, (4) kualitas tampilan gambar, dan (5) media membantu proses belajar mengajar. Pada aspek ini skor yang didapatkan sebesar 92% dengan kategori

“sangat baik”. Sehingga diperoleh hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Prancis dengan nilai rerata 90% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Tabel 5. Hasil Penilian Guru Bahasa Prancis

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Responden 1 Guru	Skor Ideal	Kelayakan
1	Materi	5	22	25	88%
2	Kualitas Media	5	23	25	92%
	Jumlah	10	45	50	
	Rata-rata Skor				90%

Gambar 7. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis



Sehingga dari tabel dan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa pada aspek penilaian materi mendapatkan skor dengan Persentase sebesar 88%, dan pada aspek penilian media mendapatkan skor dengan Persentase 92%, dari kedua nilai tersebut mendapat rerata nilai 90% dengan kategori “sangat baik”.

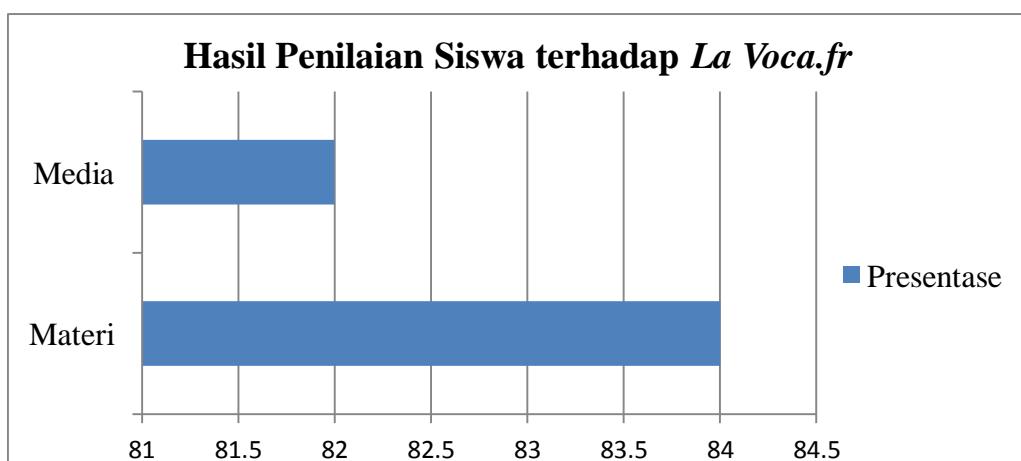
2) Tanggapan Siswa

Ujicoba dilakukan kepada 34 siswa kelas X. IPS.2. ujicoba dilakukan pada hari senin 18 april 2016 saat jam pelajaran bahasa Prancis jam ke-7 sampai jam ke-8. Pada instrument tanggapan siswa terdapat 2 aspek yang harus dinilai, yaitu aspek materi dan aspek kualitas media. Pada aspek materi terdapat 5 hal yang harus diberi nilai yaitu (1) Materi yang disajikan dapat menarik minat siswa untuk belajar, (2) Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi, (3) kemudahan materi untuk di pahami, (4) kemudahan soal yang di sajikan, dan (5) materi pada media mudah di pelajari. Persentase skor yang diperoleh dari aspek materi sebesar 83,76% dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya pada aspek media terdapat 5 hal yang harus dinilai yaitu (1) kesesuaian kombinasi warna, (2) keterbacaan teks pada media, (3) kualitas tampilan gambar, (4) kemudahan penggunaan media, dan (5) media menarik minat siswa untuk belajar. Pada bagian ini Persentase skor yang didapatkan adalah sebesar 82% dengan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh hasil penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Le Voca.fr* mendapat Persentase sebesar 83%, termasuk kedalam kategori “sangat baik” untuk di gunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Berikut adalah tabel penilaian siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

Tabel 6. Hasil Penilaian Siswa terhadap *Le Voca.fr*

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Responden 34 siswa	Skor Ideal 34 siswa	Kelayakan
1	Materi	5	712	850	83,76%
2	Kualitas Media	5	700	850	82,35%
	Jumlah	10	1412	1700	
	Rata-rata skor				83,05%

**Gambar 8. Hasil Penilaian Siswa terhadap Le Voca.Fr**

Berdasarkan instrumen penilaian yang diberikan kepada siswa, siswa memberikan beberapa komentar terhadap media pembelajaran tersebut.

- (1) Media menambah minat siswa untuk belajar bahasa Prancis,
- (2) Media pembelajaran *Le Voca.fr* membantu siswa untuk mempelajari bahasa Prancis,

- (3) Perlunya penambahan jumlah kosakata yang dipelajari agar memperbanyak pengetahuan siswa, serta
- (4) Perlunya penambahan jumlah soal dan level yang diberikan pada *Le Voca.fr.*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media sudah menarik minat dan membantu siswa dalam belajar banyak tentang kosakata bahasa Prancis akan tetapi masih erlunya penambahan jumlah kosakata dan soal didalam media pembelajaran tersebut.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan penelitian terdiri dari berdasarkan tahapan penelitian yang terdiri 6 tahapan, yaitu : 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, dan pada tahap akhir 6. Ujicoba produk. Pada tahap potensi dan masalah peneliti mencermati potensi apa saja yang akan ditimbulkan dari penelitian media pembelajaran tersebut, sedangkan masalah yang dimaksud adalah masalah yang timbul pada saat proses belajar mengajar. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada sebagai acuan pembuatan media.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data yang dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Data yang di maksud dalam pengumpulan data adalah materi-materi pembelajaran dan data pendukung tampilan *game* media pembelajaran tersebut. Tahap selanjutnya adalah desain produk media pembelajaran ini berdasarkan hasil pengumpulan data dari tahapan sebelumnya. Aplikasi media pembelajaran ini

berbasis android. Aplikasi dapat digunakan tanpa terhubung dengan internet. Jadi produk ini termasuk ke dalam jenis *game offline*.

Tahap selanjutnya adalah desain produk diawali dengan penentuan nama *game*. Peneliti memilih “*Le Voca.fr*” sebagai nama *game*. Peneliti memilih judul tersebut karena dirasa cukup sederhana dan merepresentasikan isi *game* tersebut. *Le Voca.fr* berasal dari kata *Vocabulaire* yang berarti kosakata, kemudian peneliti memilih *Le Voca.fr* sebagai judul *game*. Media pembelajaran berupa *game* yang berisi kosakata, dan terdapat 2 pilihan level yaitu angka dan benda-benda didalam kelas. Setelah siswa mempelajari materi yang ada pada *game* tersebut, siswa diharuskan menjawab 10 pertanyaan dalam waktu 60 detik soal tidak berurutan setiap dimainkan akan ditampilkan secara acak, begitu juga untuk jawaban posisinya akan diacaksetiap kali dimainkan, ini dimaksudkan untuk menghindari menghafal urutan jawban dan posisi jawaban.

Pada tahap desain produk, peneliti juga memperhatikan pemilihan warna. Warna tersebut adalah warna yang baik untuk layar agar mata tidak cepat lelah ketika sedang menggunakan aplikasi tersebut. Pada *game* ini dipilih warna-warna yang menimbulkan kesan ceria dan mudahkan untuk diingat, seperti warna merah, kuning, ungu, dan biru, warna biru muda dipilih sebagai warna yang mendominasi, karena warna tersebut memberikan kesan tenang dan tidak membuat mata lelah. Selain memperhatikan warna peneliti juga memberikan tambahan backsound pada *game* tersebut, *backsound* tersebut dimaksudkan untuk memacu pengguna berfikir cepat untuk menjawab soal, dan memberikan efek pada waktu yang terus berjalan.

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dibuat menggunakan *developer Unity3D 5.3.3*, yaitu *game engine* yang dapat digunakan untuk membuat video *games* multiplatform untuk personal komputer, konsol, perangkat mobile, dan website. Unity dikembangkan oleh Unity technologies. Pada proses pembuatan *game Le Voca.Fr* karena keterbatasan peneliti, peneliti meminta bantuan kepada saudara Gatut Rachman, sebagai pihak yang membantu dalam proses penyusunan *game* dan coding bahasa pemrograman. Peneliti dan programmer bekerja sama menyusun aplikasi *game* “*Le Voca.fr*” saling memberi masukan dan pengetahuan sehingga aplikasi ini dapat disajikan dengan sebaik-baiknya.

1. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran pada penelitian ini meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa prancis dan tanggapan para siswa. Produk ini telah dikembangkan melalui ujicoba kelayakan produk secara bertahap. Penilaian ahli media dan ahli materi dilakukan 2 kali, yaitu tahap I dan tahap II. Keduanya terdapat revisi guna memperbaiki dan menyempurnakan kualitas media dan konten media termasuk materi. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, guru bahasa prancis dan para siswa dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

No	Penilaian kualitas media pembelajaran	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Ahli Materi	87%	Sangat baik
2	Ahli Media	85%	Sangat baik

3	Guru Bahasa Prancis	90%	Sangat baik
4	Tanggapan Siswa	83%	Sangat baik
Rata-rata Persentase Penilaian		86%	Sangat baik

Penilaian media oleh ahli materi mencakup aspek pembelajaran dan ketepatan isi materi yang terdiri dari 10 penilaian. Hasil yang diperoleh dari 2 ahli material adalah 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. hal ini menunjukkan bahwa kecukupan dan ketepatan materi untuk media pembelajaran sudah sangat baik. Selanjutnya validasi oleh ahli media dilakukan ketika media telah berupa aplikasi siap pakai. Instrumen penelitian untuk dosen ahli media berisi 11 penilaian dari penilaian tersebut mendapatkan persentase sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut mengandung makna bahwa media ini sudah layak untuk diujicobakan.

Penilaian oleh guru bahasa Prancis terdiri dari 2 aspek yaitu aspek materi dan kualitas media dengan 5 butir penilaian aspek materi dan 5 butir penilaian pada kualitas media. Dari kedua aspek tersebut diperoleh hasil sebesar 90% termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa prancis. Guru bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten menyatakan bahwa media ini merupakan bentuk inovasi yang sangat cocok untuk digunakan saat ini melihat perkembangan teknologi yang berkembang. Selanjutnya berdasarkan hasil tanggapan 34 siswa kelas X IPS 2 pada aspek materi dan aspek media diperoleh hasil 83% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis.

Penggunaan media pembelajaran *Le Voca.Fr* memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat skor yang didapat dapat mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Hal tersebut sesuai dengan Arsyad (2014:29) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. *Le Vova.Fr* juga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari 83% dengan kategori sangat baik pada aspek penilaian kemenarikan media terhadap minat siswa dengan begitu sesuai dengan Sadiman (2011: 17) penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, sehingga menimbulkan keinginan dan ketertarikan belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan agar sesuai dengan prosedur penelitian. Akan tetapi, penelitian ini tidak dapat dihindarkan dari kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan yang dimaksud menyangkut beberapa aspek, yaitu: subjek penelitian, instrumen penelitian, latar pengisian angket kebutuhan, penyusunan media serta biaya dan waktu. Pada penelitian produk aplikasi media pembelajaran *Le Voca.Fr* untuk belajar kosakata bahasa Prancis memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Materi pada produk *Le Voca.fr* terbatas hanya mencakup pada materi pembelajaran pada tema angka (*les chiffres*) dan benda-benda di dalam kelas (*les objets dans la classe*).
- b. Penelitian ini hanya terbatas pada satu lembaga yaitu SMA N 2 Klaten.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan secara prosedural dengan memperhatikan tahapan-tahapan yang ada. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa :

1. Pembuatan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis Android untuk belajar kosakata bahasa Prancis dengan materi angka (*les chiffres*) dan benda-benda di dalam kelas (*objet dans la classe*) untuk siswa kelas X menghasilkan suatu produk berupa aplikasi yang bernama *Le Voca.Fr.* *Le Voca.Fr* merupakan media pembelajaran kosakata berbasis OS Android, *game* ini dapat dimainkan secara *offline* sehingga dapat digunakan kapan saja tanpa menggunakan koneksi internet.
2. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Dosen ahli materi memberikan penilaian dengan persentase sebesar 87% dalam kategori “sangat baik”, sedangkan dosen ahli media memberikan penilaian sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Penilaian oleh guru bahasa Prancis sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Sedangkan penilaian pendapat siswa sesuai angket yang di berikan kepada 34 siswa mendapat

persentase 83% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan penilaian kualitas media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru bahasa Prancis serta tanggapan siswa kelas X SMA Negeri 2 Klaten mendapat persentase rata-rata sebesar 86% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hal tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *Le Voca.Fr* dapat mempermudah siswa dalam belajar kosakata serta dapat menarik perhatian siswa dalam belajar kosakata bahasa Prancis.

B. Saran

Berdasarkan hasil angket ujicoba yang telah di lakukan, peneliti memberikan saran untuk penelitian lanjutan dan bagi peneliti sendiri sebagai berikut.

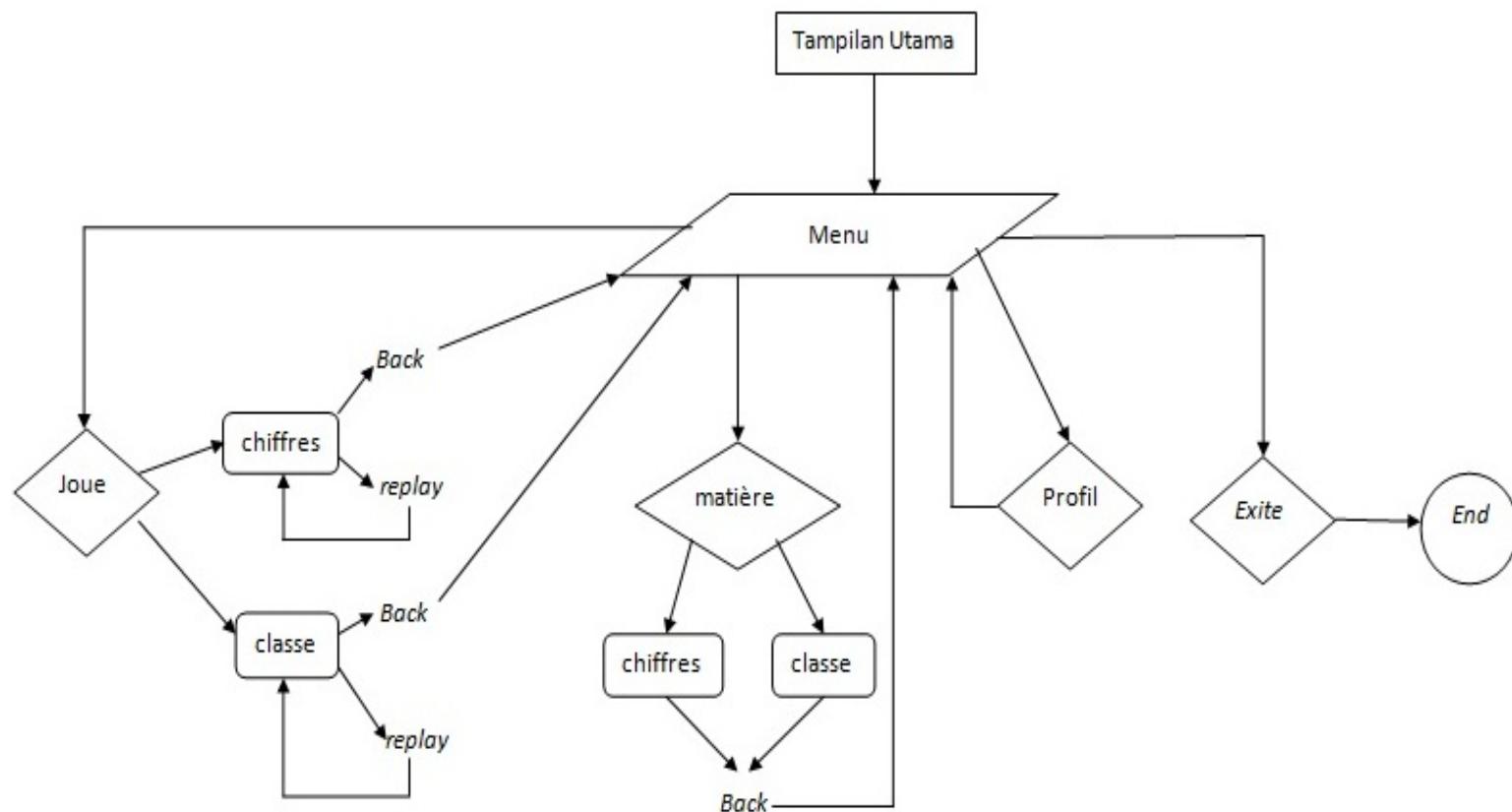
1. Perlu adanya penambahan soal pada masing-masing level.
2. Penambahan materi lain dari media pembelajaran yang sudah dihasilkan.
3. Perlunya penambahan jumlah kosakata pada media yang sudah dihasilkan.
4. Perlunya penambahan efek suara dalam bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

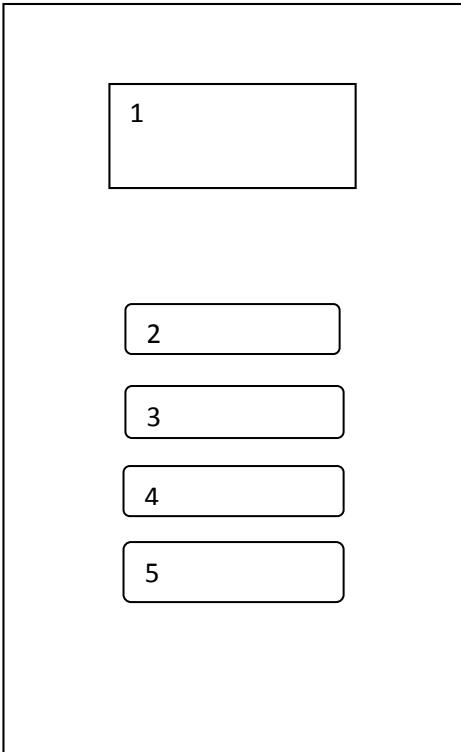
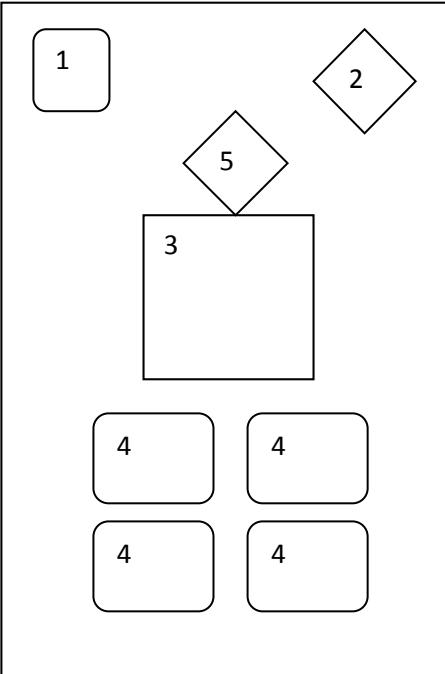
- Adhytia, M. 2013. “*Damel Flash Mobile Basis Android Kangge Pasinaon Pepindah Wonten ing SMP kelas VIII*” Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY.
- Arsyad,A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Ayni, S. N., 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Comprehension Ecrite Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 untuk Siswa kelas XI SMA N 1 Tayu*. Skripsi : UNY
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Tujuannya Sangat Penting dalam Pencapian Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Diakses dari <http://www.aplikasi-android.net/2016/03/macam-macam-os-android-awal-sekarang.html> pada tanggal 30 agustus 2016.
- Diakses dari <http://fbs.unj.ac.id/wp-content/uploads/2015/01/IMPLEMENTASI-KURIKULUM-BAHASA-ASING-DI-TK-DKI.pdf> pada tanggal 4 Maret 2015
- Djiwandono, M S. 2011. *Tes Bahasa*. Jakarta: PT. Indeks.
- Echols, John. M. 1996. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Fahrurrozi, M. 2009. “*Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA 5 Yogyakarta*” Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ismail ,A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Keraf, G. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Larousse. 2010. *Dictionnaire Larousse de Poche*. Paris : Librairie Larousse.

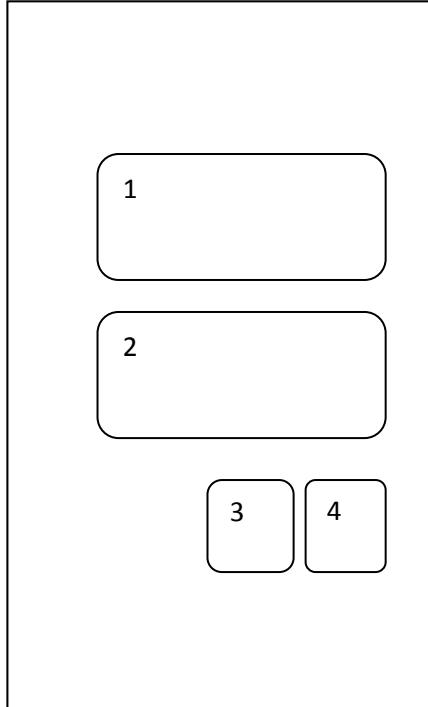
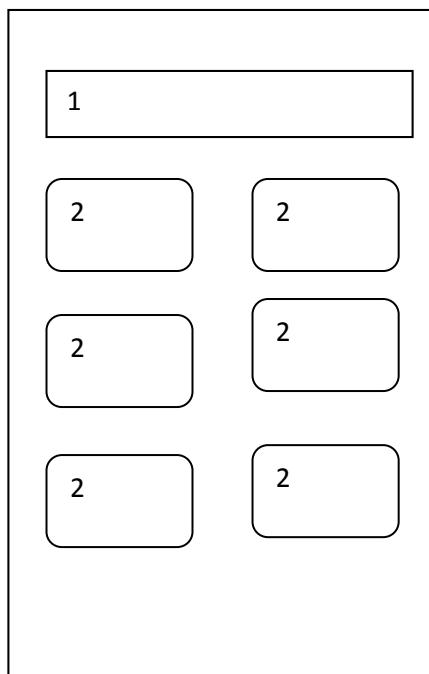
- Lee, Wei Meng. 2012. *Beginning Android Application Development*. Indianapolis: John Wiley and Sons Inc.
- Mulyana, E. 2012. *APP Inventor: Ciptakan Sendiri Androidmu*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFE.
- Pradana, R. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5*. Skripsi. Yogyakarta : UNY
- Robert, P. 1990. *Petit Robert Dictionnaire Alphabétique Analogique de la Langue Français*. Paris : Société de Nouveau littré.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, A. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Gravindo Persada.
- Nazarudin, Safaat. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung : Informatika
- Sudjana, N dan Rivai. Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardjo. 2005. *Evaluasi Pembelajaran. Modul PPs UNY*. Yogyakarta : UNY.
- Sutomo. 1985. *Teknik Penilaian Pendidikan Bahasa*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Tarigan, H G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Wolf. 2000. *Genre and the Video Game (chapter 6 of the medium of the video game)* diakses dari www.roblionlionheart.com pada tanggal 8 agustus 2015.

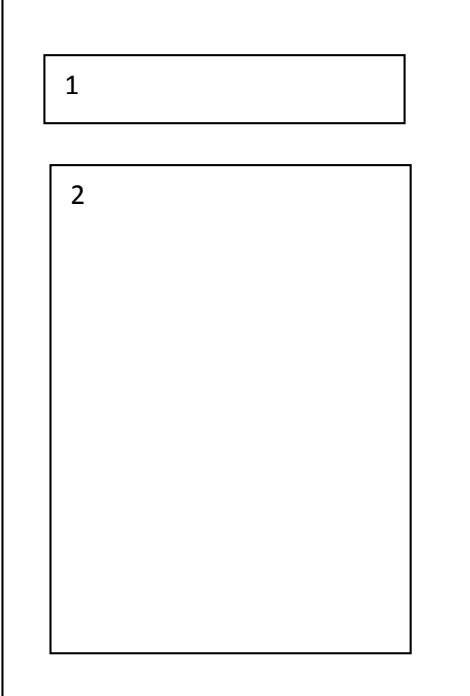
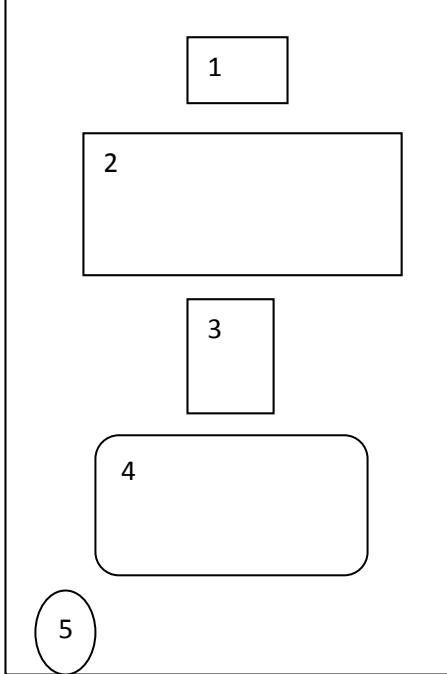
Lampiran 1. Flowchart Game Le Voca.fr



Storyboard Game La Voca.fr

	<p>Tampilan awal <i>Le Voca.Fr</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama aplikasi “<i>Le Voca.Fr</i>” 2. <i>Jouer</i> : merupakan bagian inti permainan <i>Le Voca.Fr</i>. Pada tombol ini terdapat 2 pilihan materi permainan yaitu angka dan benda-benda di dalam kelas 3. <i>Matière</i> : merupakan bagian pembelajaran tentang materi yang ada di permainan <i>Le Voca.Fr</i>. Pada tombol ini terdapat 2 pilihan materi yang dapat dipelajari yaitu angka dan benda-benda di dalam kelas 4. <i>Profil</i> : berisi tentang apa itu <i>Le Voca.Fr</i>, biodata singkat penyusun <i>Le Voca.Fr</i> 5. <i>Exite</i> : tombol untuk keluar meninggalkan permainan <i>Le Voca.Fr</i>
	<p>Tampilan pada tombol <i>Jouer</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>back/kembali</i> untuk ke tampilan awal 2. Penanda waktu 3. Soal dan gambar yang harus dijawab (urutan soal akan selalu diacak setiap dimainkan) 4. Pilihan jawaban dari soal (posisi jawaban setiap dimainkan akan diacak) 5. Nomor soal

	<p>Tampilan layar nilai setelah memainkan <i>Le Voca.Fr</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai : jumlah nilai dihitung dari jumlah jawaban benar 2. Waktu : jumlah waktu yang digunakan 3. Tombol untuk mengulang permainan 4. Tombol kembali ke halaman utama
	<p>Tampilan pada tombol <i>Matière les objets dans la classe</i> (benda-benda di dalam kelas) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penunjuk geser ke bawah 2. Tampilan kosakata benda-benda di dalam kelas dengan penyebutannya dalam bahasa Prancis dan dilengkapi transkrip fonetik

	<p>Tampilan pada tombol <i>Matière les chiffres</i> (angka) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penunjuk geser ke bawah 2. Tabel angka dalam bahasa Prancis beserta transkrip fonetik
	<p>Tampilan pada tombol Profil :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lambang/ icon aplikasi game “<i>Le Voca.Fr</i>” 2. Penjelasan singkat tentang “<i>Le Voca.Fr</i>” 3. Foto penyusun 4. Biodata singkat penyusun 5. Logo Universitas Negeri Yogyakarta

Lembar Validasi Ahli Materi
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android
untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

A. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis yang sedang dikembangkan dipandang dari sisi ahli materi.

B. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar/ saran yang telah tersedia.
- Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan penggunaan medi

C. Instrumen Penilaian

no	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓		
2	Kesesuaian dan kejelasan isi materi				✓		
3	Petunjuk belajar				✓		
4	Kemenarikan penyajian materi					✓	
5	Kejelasan contoh yang diberikan					✓	
6	Tingkat kesulitan soal				✓		
7	Bahasa yang dipergunakan mudah dipahami				✓		
8	Kemudahan petunjuk soal					✓	
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar				✓		
10	Memberikan siswa untuk berlatih sendiri					✓	

D. Komentar/ Saran guna perbaikan media pembelajaran :

Materi bagus, akan tetapi masih diperlukan revisi: tata tulis dan beberapa transkripsi-fonetiknya.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis dinyatakan :

- () Layak untuk diujicoba tanpa revisi
(**V**) Layak untuk diujicoba dengan revisi
() Tidak layak untuk diujicoba

Yogyakarta, 21 Maret 2016
Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.
NIP. 19580314 198503 2 001

Lembar Validasi Ahli Materi
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android
untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

C. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis yang sedang dikembangkan dipandang dari sisi ahli materi.

D. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar/ saran yang telah tersedia.
- Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan penggunaan media.

C. Instrumen Penilaian

no	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓	
2	Kesesuaian dan kejelasan isi materi				✓		
3	Petunjuk belajar			✓			
4	Kemenarikan penyajian materi					✓	
5	Kejelasan contoh yang diberikan			✓			
6	Tingkat kesulitan soal					✓	
7	Bahasa yang dipergunakan mudah dipahami				✓		
8	Kemudahan petunjuk soal				✓		
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar			✓			
10	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					✓	

D. Komentar/ Saran guna perbaikan media pembelajaran :

Akan lebih bagus jika di buat
Input audio

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran *games* edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis dinyatakan :

- () Layak untuk diujicoba tanpa revisi
(Layak untuk diujicoba dengan revisi
() Tidak layak untuk diujicoba

Yogyakarta, 31 . 03 . 2016
Ahli Materi

Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd, M.A.
NIP. 19730330 200212 2 001

Lembar Validasi Ahli Media
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android
untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

E. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis yang sedang dikembangkan dipandang dari sisi ahli media.

F. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar/ saran yang telah tersedia.
- Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan penggunaan media.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Ketepatan pemilihan warna background				✓		
2	keserasian warna tulisan				✓		
3	Ketepatan pemilihan gambar yang di gunakan				✓		
4	Kemenarikan animasi					✓	
5	Komposisi warna				✓		
6	Ketepatan ukuran huruf				✓		
7	Ketepatan jenis huruf				✓		
8	Kejelasan gambar					✓	
9	Kemudahan pengoperasian					✓	
10	Daya dukung musik				✓		
11	Penempatan tombol				✓		

D. Komentar/ Saran guna perbaikan media pembelajaran :

- Hilangkan kahng geser
- Materi angka dibuat per-hal

E. Kesimpulan

Media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis dinyatakan :

- Layak untuk diujicoba tanpa revisi
- Layak untuk diujicoba dengan revisi
- Tidak layak untuk diujicoba

Yogyakarta, 7 - 3 - 2016
Ahli Media



Ponco Wali Pranoto, S. Pd.T.,M. Pd.
NIDN. 0004084804

Tampilan Media Pembelajaran *Game La Voca.fr*



Layar utama



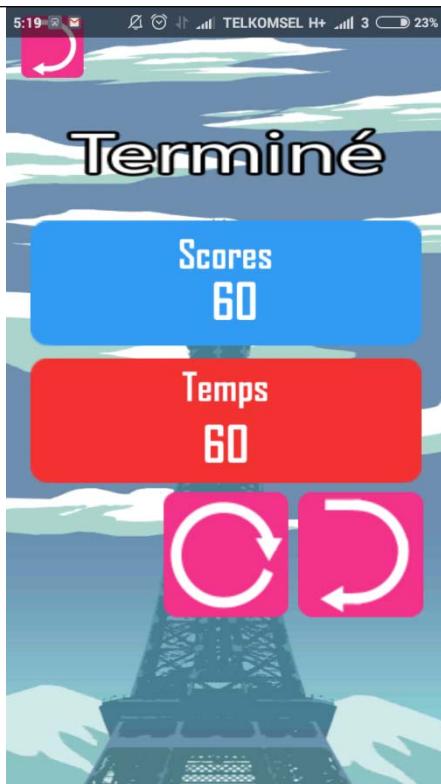
Tampilan menu Joue



Contoh Soal pada pilihan *Les Chiffres*



Contoh Soal pada pilihan *Les Chiffres*



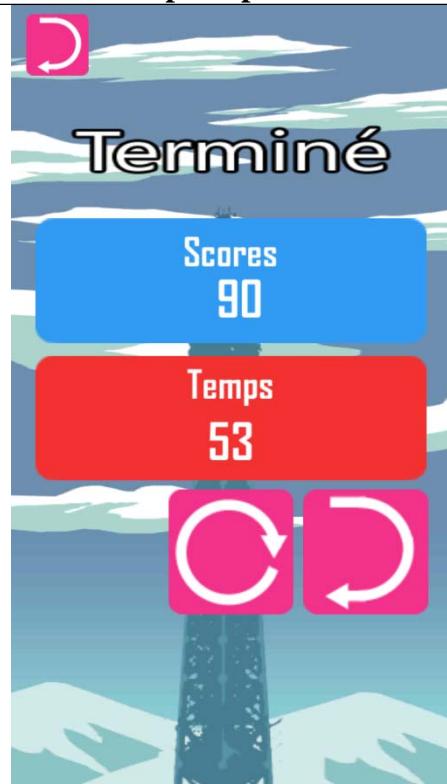
Tampilan score



Contoh Soal pada pilihan La Classe



Contoh Soal pada pilihan La Classe



Tampilan score

Tampilan Menu *Matière*

Angka	Bahasa Prancis	fonetik
0	zéro	[zero]
1	un	[œ̃]
2	deux	[dø]
3	trois	[trwa]
4	quatre	[katr]
5	cinq	[sɛ̃]
6	six	[sis]
7	sept	[set]
8	huit	[ɥit]
9	neuf	[nœ:f]
10	dix	[dis]

Tampilan isi pada menu *Matière*; *Les Chiffres*

Angka	Bahasa Prancis	fonetik
11	onze	[ɔ:z]
12	douze	[du:z]
13	treize	[tʁe:z]
14	quatorze	[katɔrz]
15	quinze	[kɛ:z]
16	seize	[sɛ:z]
17	dix-sept	[disɛt]
18	dix-huit	[dizɥit]
19	dix-neuf	[diznœ:f]

Tampilan isi pada menu *Matière*; *Les Chiffres*

Angka	Bahasa Prancis	Pengucapan
70	soixante-dix	[swasādis]
71	soixante et onze	[swasāteɔ:z]
72	soixante-douze	[swasādu:z]
73	soixante-treize	[swasātre:z]

Catatan :
Pada bilangan 70, rumus penulisan dan pengucapannya adalah :
 $60(\text{soixante}) + 10(\text{dix}) = 70(\text{soixante-dix})$
 $60(\text{soixante}) + 11(\text{onze}) = 71(\text{soixante et onze})$
 $60(\text{soixante}) + 12(\text{douze}) = 72(\text{soixante-douze})$
 dan begitu seterusnya sampai bilangan 79.

Tampilan isi pada menu *Matière*; *Les Chiffres*



Tampilan isi pada menu *Matière; La Classe*



Tampilan isi pada menu *Matière; La Classe*



Tampilan pada menu Profil

Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android
untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

A. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis.

B. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar / saran yang telah tersedia.

C. Instrumen Penilaian

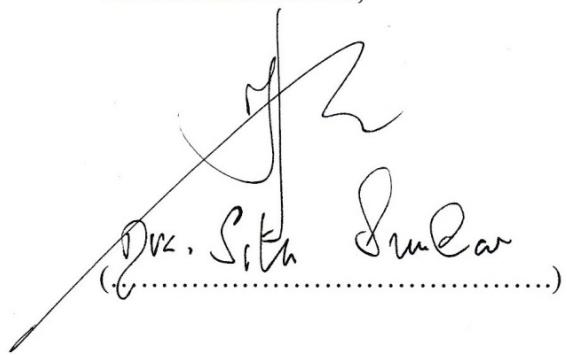
No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
A. Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD				✓	
2	Kemenarikan materi				✓	
3	Kesesuaian tingkat kesulitan materi untuk dipahami					✓
4	Kesesuaian evaluasi dengan materi				✓	
5	Tingkat kesulitan evaluasi				✓	
B. Aspek Kualitas Media						
6	Kemudahan penggunaan media					✓
7	Kesesuaian kombinasi warna				✓	
8	Keterbacaan teks				✓	
9	Kualitas tampilan gambar					✓
10	Media menarik minat siswa untuk belajar					✓

D. Komentar / saran untuk media pembelajaran tersebut :

.....
.....
.....
.....

Klaten, 18 April 2016

Guru Bahasa Prancis,


Dr. Sriku Sukear

Lembar Tanggapan Siswa

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android

untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

A. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis.

B. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar / saran yang telah tersedia.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
A. Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dapat menarik minat siswa untuk belajar				✓	
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi				✓	
3	Kemudahan materi untuk dipahami					✓
4	Kemudahan soal yang disajikan					✓
5	Materi pada media mudah dipelajari					✓
B. Aspek Kualitas Media						
6	Kesesuaian kombinasi warna				✓	
7	Keterbacaan teks pada media				✓	
8	Kualitas tampilan gambar			✓		
9	Kemudahan penggunaan media					✓
10	Media menarik minat siswa untuk belajar				✓	

D. Komentar / saran untuk media pembelajaran tersebut :

Sebaiknya untuk permainannya ditambah lagi.

Juga bisa ditambahkan sistem level, jadi ~~seal yang~~

bisa lebih berkembang lagi kemampuan siswa.

Klaten, 18 April 2016

Siswa,



(.....Bela.....Rahmawati.....)

Lembar Tanggapan Siswa

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android

untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

A. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis.

B. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar / saran yang telah tersedia.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
A. Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dapat menarik minat siswa untuk belajar					✓
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi				✓	
3	Kemudahan materi untuk dipahami				✓	
4	Kemudahan soal yang disajikan				✓	
5	Materi pada media mudah dipelajari				✓	
B. Aspek Kualitas Media						
6	Kesesuaian kombinasi warna				✓	
7	Keterbacaan teks pada media			✓		
8	Kualitas tampilan gambar				✓	
9	Kemudahan penggunaan media				✓	
10	Media menarik minat siswa untuk belajar					✓

D. Komentar / saran untuk media pembelajaran tersebut :

Perbanyak lagi materi - materinya

.....
.....
.....

Klaten, 18 April 2016

Siswa,



(....Daru Nafisyah Ichlasita....)

Lembar Validasi Ahli Materi
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android
untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

A. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis yang sedang dikembangkan dipandang dari sisi ahli materi.

B. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar/ saran yang telah tersedia.
- Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan penggunaan media.

C. Instrumen Penilaian

no	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar						
2	Kesesuaian dan kejelasan isi materi						
3	Petunjuk belajar						
4	Kemenarikan penyajian materi						
5	Kejelasan contoh yang diberikan						
6	Tingkat kesulitan soal						
7	Bahasa yang dipergunakan mudah dipahami						
8	Kemudahan petunjuk soal						
9	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar						
10	Memberikan siswa untuk berlatih sendiri						

D. Komentar/ Saran guna perbaikan media pembelajaran :

E. Kesimpulan

Media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis dinyatakan :

- () Layak untuk diujicoba tanpa revisi
 - () Layak untuk diujicoba dengan revisi
 - () Tidak layak untuk diujicoba

Yogyakarta,
Ahli Materi

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI 1

No. Indikator	Penilaian Ahli	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	4	44	50	88%	Sangat Baik
2	4				
3	4				
4	5				
5	5				
6	4				
7	4				
8	5				
9	4				
10	5				

Komentar/ saran dari ahli materi 1 :

Materi bagus, akan tetapi masih diperlukan revisi tata tulis dan perbaikan pada beberapa transkrip fonetiknya.

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI 2

No. Indikator	Penilaian Ahli	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	5	43	50	86%	Sangat Baik
2	4				
3	4				
4	5				
5	4				
6	5				
7	4				
8	4				
9	3				
10	5				

Komentar/ saran dari ahli meteri 2 :

Akan lebih bagus jika diberi input audio.

Lembar Validasi Ahli Media

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android

untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

F. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis yang sedang dikembangkan dipandang dari sisi ahli media.

G. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar/ saran yang telah tersedia.
- Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan penggunaan media.

H. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)	
1	Ketepatan pemilihan warna background						
2	keserasian warna tulisan						
3	Ketepatan pemilihan gambar yang di gunakan						
4	Kemenarikan animasi						
5	Komposisi warna						
6	Ketepatan ukuran huruf						
7	Ketepatan jenis huruf						
8	Kejelasan gambar						
9	Kemudahan pengoperasian						
10	Daya dukung musik						
11	Penempatan tombol						

I. Komentar/ Saran guna perbaikan media pembelajaran :

J. Kesimpulan

Media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis dinyatakan :

- () Layak untuk diujicoba tanpa revisi
- () Layak untuk diujicoba dengan revisi
- () Tidak layak untuk diujicoba

Yogyakarta,
Ahli Media

2016

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

No. Indikator	Penilaian Ahli	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	4	47	55	85,45%	Sangat Baik
2	4				
3	4				
4	5				
5	4				
6	4				
7	4				
8	5				
9	5				
10	4				
11	4				

Komentar/ saran dari ahli media :

1. Hilangkan kata geser pada tampilan di bagian materi angka
2. Materi angka dibuat perhalaman.

Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android
untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

K. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis.

L. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar / saran yang telah tersedia.

M. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
A. Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD					
2	Kemenarikan materi					
3	Kesesuaian tingkat kesulitan materi untuk dipahami					
4	Kesesuaian evaluasi dengan materi					
5	Tingkat kesulitan evaluasi					
B. Aspek Kualitas Media						
6	Kemudahan penggunaan media					
7	Kesesuaian kombinasi warna					
8	Keterbacaan teks					
9	Kualitas tampilan gambar					
10	Media menarik minat siswa untuk belajar					

N. Komentar / saran untuk media pembelajaran tersebut :

.....
.....
.....
.....

Klaten,

2016

Guru Bahasa Prancis,

(.....)

SKOR ANGKET PENILAIAN GURU BAHASA PRANCIS

Aspek	No. Indikator	Penilaian Ahli	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
Materi	1	4	43	50	86%	Sangat Baik
	2	5				
	3	5				
	4	4				
	5	4				
	6	5				
	7	4				
	8	4				
	9	5				
	10	5				

Lembar Tanggapan Siswa

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android

untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten

O. Pengantar

- Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa Prancis.

P. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
- Komentar atau saran ditulis pada kolom komentar / saran yang telah tersedia.

Q. Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
A. Aspek Materi						
1	Materi yang disajikan dapat menarik minat siswa untuk belajar					
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					
3	Kemudahan materi untuk dipahami					
4	Kemudahan soal yang disajikan					
5	Materi pada media mudah dipelajari					
B. Aspek Kualitas Media						
6	Kesesuaian kombinasi warna					
7	Keterbacaan teks pada media					
8	Kualitas tampilan gambar					
9	Kemudahan penggunaan media					
10	Media menarik minat siswa untuk belajar					

R. Komentar / saran untuk media pembelajaran tersebut :

.....
.....
.....
.....

Klaten,

2016

Siswa,

(.....)

DATA ANGKET SKOR PENILAIAN SISWA

No	Nama	Aspek Materi					Aspek Kualitas Media				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AF	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4
2	AAP	5	4	4	4	4	3	3	4	3	5
3	BKS	4	4	3	4	4	5	5	5	5	3
4	BR	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5
5	BA	3	3	4	3	5	4	4	3	3	3
6	BIS	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4
7	BDW	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	CCA	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4
9	CS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	DAH	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
11	DNI	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
12	DRN	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
13	DRN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	EFL	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3
15	EPR	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5
16	FSA	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3
17	FVP	3	3	3	3	3	4	4	5	5	3
18	GCY	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5

19	HAS	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3
20	HMS	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
21	IM	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4
22	MA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
23	MSC	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
24	MH	3	4	4	4	3	4	5	5	5	3
25	PS	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3
26	RTI	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5
27	RA	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4
28	SR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	YP	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
30	ZSA	5	5	5	5	5	3	2	2	4	5
31	AF	5	5	5	4	5	3	5	3	5	4
32	AAP	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
33	BKS	4	3	5	4	4	4	3	2	5	4
34	BR	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3
Skor sub. indikator		145	139	146	136	146	136	140	135	148	141
Rerata sub. indikator		4,26	4,08	4,29	4	4,29	4	4,11	3,97	4,35	4,14
Skor Indikator		20,29					20,57				
Rata-rata (%)		81,16%					82,28%				
Kategori		Sangat Baik					Sangat Baik				

Komentar siswa berdasarkan angket yang di berikan mengenai media pembelajaran *La Voca.fr* :

1. Perlunya penambahan kosakata pada media game *La Voca.fr* agar semakin menambah perbendaharaan kata siswa,
2. Perlunya penambahan level.
3. Perlunya penambahan jumlah soal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
 Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
 Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**PERMOHONAN IJIN
 SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
 10 Jan 2011

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
 FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Triana Kusumaningrum No. Mhs. : 10204241042
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
 Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :

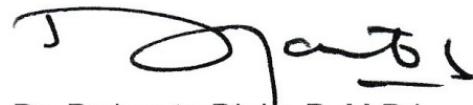
**“Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Belajar
 Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten”.**

Lokasi Penelitian : SMA Negeri 2 Klaten

Waktu Penelitian : Februari-Maret 2016

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing,


 Dr. Dwiyanto Djoko P, M.Pd
 NIP. 19670204 199203 1 002

Pemohon,


 Triana Kusumaningrum
 NIM / 10204241042



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 **telepon** (0274) 550843, 548207; **Fax.** (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

PNomor : 141g/UN.34.12/DT/II/2016

Yogyakarta, 10 Februari 2016

Lampiran : 1 Berkas Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

**Yth. Bupati Klaten
c.q. Kepala BAPPEDA Klaten
Kantor BAPPEDA Klaten, Gedung Pemda II Lantai 2,
Klaten**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/ Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK BELAJAR KOSAKATA BAHASA PRANCIS DI SMA NEGERI 2 KLATEN

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama	:	TRIANA KUSUMANINGRUM
NIM	:	10204241042
Jurusan/Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Prancis
Waktu Pelaksanaan	:	Februari – Maret 2016
Lokasi Penelitian	:	SMA Negeri 2 Klaten

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Tembusan:

- Kepala SMA Negeri 2 Klaten



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314–318 Faks 328730
KLATEN 57424

Nomor : 072/120/II/09

Lampiran : -

Perihal : Ijin Penelitian

Klaten, 10 Februari 2016

Kepada Yth.

Ka. SMAN 2 Klaten

Di –

KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Bahasa Dan Seni UNY Nomor 141g/UN.34.12/DT/II/2016 Tanggal :10 Februari 2016 Perihal Perrmohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama	:	Triana Kusumaningrum
Alamat	:	Karaangmalang, Yogyakarta
Pekerjaan	:	Mahasiswa UNY
Penanggungjawab	:	Indun Probo Utami, SE
Judul/Topik	:	Pengembangan game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa perancis di SMA Negeri 2 Klaten
Jangka Waktu	:	3 Bulan (10 Februari s/d 10 Mei 2016)
Catatan	:	Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa Hard Copy Dan Soft Copy Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapan terima kasih

An. BUPATI KLATEN

Kepala BAPPEDA

Ub. Kepala Bidang PEPP

BAP
PERENCANAAN
PEMBANGUNAN
DAERAH

Nurul Bariyah, SH, M.Si

Pembina

NIP 195910271987032003

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
3. Dekan Fak. Bahasa Dan Seni UNY
4. Yang bersangkutan
5. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 KLATEN**

Jl. Angsana, Trunuh, Klaten Selatan ,Klaten

SURAT KETERANGAN

Nomor : 234/890/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Klaten menerangkan bahwa :

Nama	:	TRIANA KUSUMANINGRUM
NIM	:	10204241042
Tempat /Tgl.Lahir	:	Kebumen,12 September 1992
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Prancis
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut benar-benar telah mengadakan penelitian di SMAN 2 Klaten
Pada tanggal 18 April 2016.

**Dengan Judul : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID
UNTUK BELAJAR KOSAKATA BAHASA PRANCIS DI SMAN 2 KLATEN**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten,21 April 2016
Kepala SMA Negeri 2 Klaten



Drs.Yohanes Priyono,M.Pd
Nip.19570507 198903 1 007

Yohanes

DOKUMENTASI PENELITIAN





