



Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Le Développement de médias audiovisuels basés sur l'application Canva pour l'apprentissage du français au lycée

Putri Intan Jaya¹, Tengku Soraya^{2*}

^{1,2} Pendidikan Bahasa Prancis, FBS, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Email : ratnasoraya@unimed.ac.id

RÉSUMÉ

Cette recherche vise à développer du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée et à déterminer la faisabilité du développement du média d'audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée. Ce type de recherche est la recherche et le développement, qui utilise les procédures de recherche et développement de Sugiyono avec des modifications. Le chercheur a utilisé 5 étapes sur 10 étapes existantes, y compris l'identification du potentiel et des problèmes, la collecte des données, la conception du produit, la validation de la conception et la révision de la conception. Les résultats de la recherche et du développement du média audiovisuel basé sur l'application Canva pour l'enseignement du français au lycée ont été déclarés faisables en termes de matériel avec un niveau de faisabilité de 82,85% et d'un point de vue médiatique avec un niveau de faisabilité de 90% avec des suggestions ou commentaires de validateur de média. On peut donc conclure que les matériels et supports développés sont déclarés faisables pour être utilisés ou testés dans l'apprentissage de la langue française au lycée.

Mots-clés: *développement, média audiovisuel, application Canva, enseignement du française au lycée*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media audiovisual pada pembelajaran bahasa Prancis di SMA dan mengetahui kelayakan pengembangan media audiovisual berbasis aplikasi Canva. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dari Sugiyono dengan modifikasi. Peneliti menggunakan 5 tahapan dari 10 tahapan yang ada, antara lain identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain. Hasil penelitian dan pengembangan media audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk pengajaran bahasa Prancis di SMA ini dinyatakan layak dari segi materi dengan tingkat kelayakan 82,85% dan dari segi media dengan tingkat kelayakan 90%. Berdasarkan saran atau komentar dari validator media, .aka dapat disimpulkan bahwa materi dan media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan atau diujicobakan pada pembelajaran bahasa Prancis di SMA.

Kata kunci : pengembangan, media audiovisual, aplikasi Canva, pembelajaran bahasa Prancis Di SMA.

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses interaksi antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Sudjana (2018), belajar adalah suatu proses yang memiliki 3 unsur yang saling berkaitan yang akan berdampak pada perubahan diri seseorang. Tujuan pengajaran, pengalaman/proses belajar dan penilaian hasil belajar merupakan 3 unsur yang dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti perubahan.

Pembelajaran di era digitalisasi ditambah dengan adanya pandemi covid-19 menuntut seluruh guru untuk memanfaatkan aplikasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Perwujudan pembelajaran di era digital dari berbagai media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Husein (2021), media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Perkembangan media pembelajaran akhir-akhir ini sangat beragam dan inovatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah media audiovisual. Media audiovisual dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap pelajaran karena membawa suasana baru ke dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang disebar ke SMA Negeri 21 Medan, mata pelajaran bahasa Prancis adalah mata pelajaran peminatan yang diberikan kepada siswa kelas 10 sampai dengan kelas 12. Mata pelajaran ini selalu mendapat penilaian buruk bagi sebagian siswa karena dianggap mata pelajaran bahasa Prancis dianggap asing yang tidak menarik dan terkesan membosankan saat mereka berdiskusi dan mempelajari bahasa dan budaya negara lain. Setelah melihat hasil angket analisis

kebutuhan yang ditujukan kepada siswa, 41,7% siswa menjawab dengan ragu-ragu ketika menyatakan minatnya untuk belajar bahasa Prancis. Pada hasil analisis angket, untuk pernyataan bahwa pembelajaran bahasa Prancis mudah dipahami dan sangat menarik, 61,1% siswa menjawab ragu-ragu dan 11,1% siswa menjawab tidak setuju.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian terhadap media pembelajaran dengan menggunakan salah satu platform atau aplikasi yang tersedia yang dianggap mampu mengatasi permasalahan yang diuraikan. Salah satu platform/aplikasi yang dapat kita gunakan untuk pengembangan media pembelajaran adalah aplikasi Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Harga Canva tersedia di desktop dan perangkat seluler. Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan media audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran bahasa Prancis di SMA.

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan metode (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019) dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D” untuk menghasilkan produk yaitu media audiovisual dengan menggunakan langkah :

1. Potensi dan masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Prancis di SMA Negeri 21 Medan dan membagikan angket kepada guru bahasa Prancis dan

siswa. Wawancara dan angket dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa mengenai perkembangan media audiovisual untuk pengajaran bahasa Prancis di SMA dengan menggunakan aplikasi Canva. Kuesioner berisi pernyataan tentang pengembangan media audiovisual untuk pengajaran bahasa Prancis menggunakan aplikasi Canva.

2. Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data wawancara guru dan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa materi perencanaan produk. Kemudian dilakukan studi literatur untuk mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam penelitian yang akan diterapkan pada produk.

3. Desain produk

Perancangan yang diperoleh pada tahap-tahap sebelumnya adalah media audiovisual yang ditujukan untuk mata pelajaran bahasa Prancis di SMA. Peneliti telah merancang gambaran mekanisme pembuatan produk. Proses desain produk meliputi pembuatan akun Canva, memilih template animasi media sosial, membuat desain, menulis teks, menambahkan foto, menambahkan video, menambahkan audio, dan menyisipkan filter ke dalam desain produk.

4. Validasi desain

Langkah selanjutnya adalah validasi desain produk. Produk adalah pengembangan media audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk pengajaran bahasa Prancis di sekolah menengah atas yang akan dirancang dari situs animasi jejaring sosial yang disediakan secara gratis oleh platform Canva yang akan divalidasi oleh para ahli. Kemudian produk ini akan menerima saran terbaik dari beberapa cacat produk dari para

ahli. Proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu:

A. Ahli bahan

Ahli materi mengevaluasi kelayakan materi pada video, untuk menentukan kualitas materi dan ahli materi mengevaluasi audio yang akan diunggah dalam desain produk yang akan dikembangkan. Ini memastikan bahwa kualitas audio benar sesuai dengan pengucapan bahasa Prancis.

B. Ahli media

Pakar media menilai aspek media, misalnya: Proses desain produk meliputi pembuatan akun Canva, memilih template animasi media sosial, membuat desain, menulis artikel, menambahkan foto, menambahkan video, menambahkan audio, dan memasukkan filter ke dalam desain produk.

5. Revisi desain

Setelah mendapatkan saran ahli, desain produk berdasarkan saran (hasil validasi) akan direvisi ke standar yang wajar. Sedangkan produk dari penelitian ini adalah produk media audiovisual pembelajaran bahasa Prancis berbasis aplikasi Canva yang layak untuk diujicobakan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan dan sampelnya adalah siswa kelas X IPA 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk menemukan suatu masalah yang sedang diselidiki untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

2. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2019), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Untuk mengidentifikasi potensi dan masalah, peneliti menggunakan kuesioner tertutup, yaitu peneliti memberikan pernyataan dan pilihan jawaban yang akan dipilih oleh responden. Dan kuesioner analisis kebutuhan yang disebarakan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket skala likert untuk melakukan penilaian kelayakan produk. Kuesioner yang digunakan disajikan dalam bentuk pernyataan yang berasal dari kisi-kisi instrumen dimana responden memberikan check list (√) untuk mengetahui validitas media audiovisual. Peneliti menggunakan penilaian ahli materi dan media.

Tabel 1. Instrument Skala Likert

Evaluasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Berdasarkan hasil angket oleh para ahli, akan diubah menjadi skor dan dihitung. Untuk menghasilkan skor kualitas produk, data penjumlahan skor proses respon pakar menggunakan rumus (Sugiyono, 2019).

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Tingkat keberhasilan dapat ditentukan dengan menyesuaikan persentase skor yang diperoleh sesuai dengan tabel pada deskripsi kelayakan media yang diajukan oleh Purwanto yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan standar:

Tabel 2. Deskripsi Kelayakan Media

No.	Skor	Kualifikasi	Keterangan
1	90% – 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2	80% – 89%	Valid	Tidak perlu revisi
3	65% – 79%	Cukup Valid	Direvisi
4	55% – 64%	Kurang Valid	Direvisi
5	≤ 54%	Tidak Valid	Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil identifikasi potensi dan permasalahan

Dalam proses identifikasi potensi dan masalah pengumpulan informasi untuk mengidentifikasi potensi dan masalah, terdapat dua sumber informasi, yaitu dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2021 mata pelajaran bahasa Prancis dan angket analisis kebutuhan yang dibagikan kepada siswa SMA N 21 Medan kelas X IPA 4. melalui analisis dokumen RPP ini, ditemukan bahwa materi *Saluer, prendre congé, remercier et s'excuser* terdapat pada KD 3.1 dan 4.1, dengan tujuan siswa dapat memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf dengan memperhatikan dalam bahasa Prancis dan mempraktekkan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf dengan memperhatikan dalam bahasa Prancis.

Kemudian proses pembelajaran yang direncanakan menggunakan beberapa sumber belajar yaitu, internet dan youtube. Dalam hal ini, guru bahasa Prancis di SMA N 21 Medan kelas X mempunyai channel youtube yang memuat pembelajaran bahasa Prancis. Untuk memperdalam informasi tentang proses belajar, maka peneliti menyebarkan angket analisis kebutuhan dengan menggunakan *google form* (gform)

yang ditujukan kepada siswa kelas X IPA 4 di SMA N 21 Medan yang mempelajari materi tersebut. Berdasarkan hasil analisis angket yang diisi oleh 36 siswa, diperoleh deskripsi data sebagai berikut :

- 1) Dalam pernyataan siswa memiliki akses untuk membuka pelajaran menggunakan smartphone/laptop saat disekolah maupun dirumah, 19,4% siswa mengatakan sangat setuju, 72,2% siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa tidak setuju dan 2,8% siswa ragu ragu.
- 2) Dalam pernyataan siswa memiliki jaringan internet yang memadai di sekolah maupun dirumah, 16,7% siswa mengatakan sangat setuju, 58,3% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 19,4 % siswa ragu ragu.
- 3) Dalam pernyataan sekolah menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti infocus di kelas, 13,9% siswa mengatakan sangat setuju, 52,8% siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa tidak setuju, 5,6% siswa sangat tidak setuju dan 22,2 % siswa ragu ragu
- 4) Dalam pernyataan sekolah menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti speaker dikelas, 16,7% siswa mengatakan sangat setuju, 55,6% siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 19,4 % siswa ragu ragu
- 5) Dalam pernyataan siswa senang mengikuti pembelajaran Bahasa Prancis di Sekolah, 13,9% siswa mengatakan sangat setuju, 38,9% siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa tidak setuju, dan 41,7 % siswa ragu ragu
- 6) Dalam pembelajaran bahasa Prancis termasuk pembelajaran yang mudah dimengerti dan menarik, 2,8% siswa mengatakan sangat setuju, 25% siswa mengatakan setuju, 11,1% siswa tidak setuju, dan 61,1 % siswa ragu ragu
- 7) Dalam pembelajaran bahasa Prancis menggunakan media yang menarik., 19,4% siswa mengatakan sangat setuju, 44,4% siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 27,8 % siswa ragu ragu
- 8) Dalam pernyataan jika pembelajaran bahasa Prancis menggunakan media pembelajaran yang menarik , maka anda akan memiliki motivasi yang lebih untuk pembelajaran bahasa Prancis, 36,1% siswa mengatakan sangat setuju, 55,6% siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa sangat tidak setuju dan 2,8 % siswa ragu ragu
- 9) Dalam pernyataan materi pembelajaran bahasa Prancis selama ini disampaikan secara monoton {lisan/ceramah}, 8,3% siswa mengatakan sangat setuju, 66,7 % siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa sangat tidak setuju dan 19,4 % siswa ragu ragu
- 10) Dalam pernyataan pengajar mengarahkan siswa untuk melihat pembelajaran bahasa Prancis di Youtube, 38,9% siswa mengatakan sangat setuju, 50% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 5,6 % siswa ragu ragu
- 11) Dalam pernyataan pada saat anda belajar bahasa Prancis melalui Youtube, dapatkah anda memahami dengan baik materi yang disampaikan, 13,9% siswa mengatakan sangat setuju, 52,8% siswa mengatakan setuju, 8,3% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 22,2 % siswa ragu ragu
- 12) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis dapat digunakan agar mempermudah pembelajaran bahasa Prancis, 13,9% siswa mengatakan sangat setuju, 55,6% siswa mengatakan setuju, 8,3% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 19,4 % siswa ragu ragu

- 13) Dalam pernyataan media audiovisual akan lebih menarik jika memiliki font tulisan yang jelas dan bervariasi, 19,4% siswa mengatakan sangat setuju, 75% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 2,8 % siswa ragu ragu
- 14) Dalam pernyataan media audiovisual akan lebih menarik jika memiliki fitur penambahan musik/audio secara berkala., 27,8% siswa mengatakan sangat setuju, 58,3% siswa mengatakan setuju, 5,6% siswa tidak setuju, dan 8,3% siswa ragu ragu
- 15) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis yang menarik harus memiliki fitur penambahan gambar secara berkala, 22,2% siswa mengatakan sangat setuju, 72,2% siswa mengatakan setuju, dan 5,6 % siswa ragu ragu
- 16) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis akan lebih menarik jika memiliki fitur penambahan video secara berkala, 25% siswa mengatakan sangat setuju, 66,7% siswa mengatakan setuju, dan 8,3 % siswa ragu ragu
- 17) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis akan lebih menarik jika menggunakan animasi yang bisa ditambahkan secara berkala, 25% siswa mengatakan sangat setuju, 63,9% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa tidak setuju, 5,6% siswa sangat tidak setuju dan 2,8 % siswa ragu ragu
- 18) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis yang menarik memiliki durasi waktu yang sedang dan tidak terlalu panjang, 41,7% siswa mengatakan sangat setuju, 50% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 5,6 % siswa ragu ragu
- 19) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis yang menarik dapat dilihat kapan dan dimana saja, 30,6% siswa mengatakan sangat setuju, 61,1% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 2,8 % siswa ragu ragu
- 20) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis yang menarik harus dapat merangkum materi pembelajaran dengantif baik dan efektif, 33,3% siswa mengatakan sangat setuju, 58,3% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 19,4 % siswa ragu ragu
- 21) Dalam pernyataan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis yang menarik membangkitkan motivasi siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran, 25% siswa mengatakan sangat setuju, 66,7% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 5,6 % siswa ragu ragu
- 22) Dalam pernyataan CANVA adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran , 13,9% siswa mengatakan sangat setuju, 61,1% siswa mengatakan setuju, dan 13,9 % siswa ragu ragu
- 23) Dalam pernyataan CANVA bisa digunakan untuk mengembangkan media audiovisual untuk pembelajaran bahasa Prancis, 16,7% siswa mengatakan sangat setuju, 52,8% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa tidak setuju, 5,6% siswa sangat tidak setuju dan 22,2 % siswa ragu ragu
- 24) Dalam pernyataan CANVA memiliki fitur - fitur yang mudah dipahami, 16,7% siswa mengatakan sangat setuju, 58,3% siswa mengatakan setuju, 2,8% siswa tidak setuju, 2,8% siswa sangat tidak setuju dan 19,4 % siswa ragu ragu
- 25) Dalam pernyataan CANVA memiliki template design yang menarik, 27,8%

siswa mengatakan sangat setuju, 52,8% siswa mengatakan setuju, dan 19,4% siswa ragu ragu

Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa menyukai media audiovisual yang memiliki font yang jelas, fitur penambahan musik/audio, gambar, video, dan animasi secara berkala, media audiovisual yang memiliki durasi tidak terlalu panjang, dapat merangkum semua materi dan dapat dilihat kapan saja dan dimana saja.

2. Hasil Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini dikumpulkan data-data yang diperlukan untuk proses penelitian dan pengembangan, seperti sumber informasi yang digunakan untuk identifikasi potensi dan masalah. Peneliti mengutipnya dari dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2021 pembelajaran bahasa Prancis yang ditujukan kepada siswa kelas X. Jadi untuk pencarian materi pembelajaran peneliti mengambil dari www.google.com. Dan untuk penggunaan audio peneliti mengambilnya dari www.youtube.com.

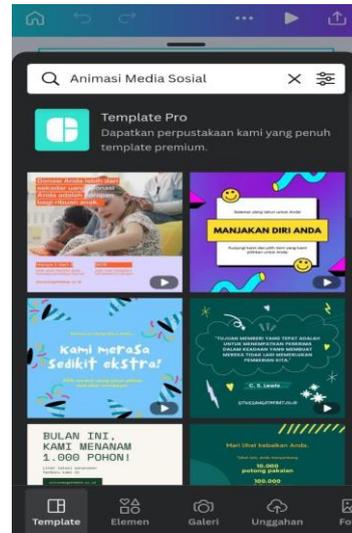
3. Hasil design produk

Pada tahap ini telah dirancang design produk berupa materi dan media audiovisual berbasis aplikasi Canva yang telah divalidasi oleh ahli. Proses perancangan design produk diawali dengan perancangan materi pembelajaran yang diterapkan pada media audiovisual berbasis aplikasi Canva.

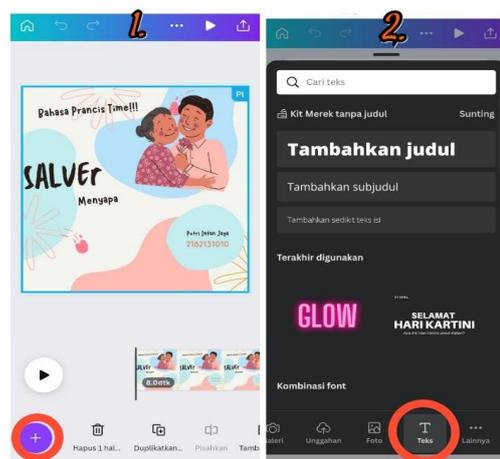
- Design Materi Pembelajaran Saluer, prendre congé, s'excuser et remercier
- Design Pengembangan media audiovisual berbasis aplikasi Canva

Tahap design ini dibagi menjadi beberapa yaitu :

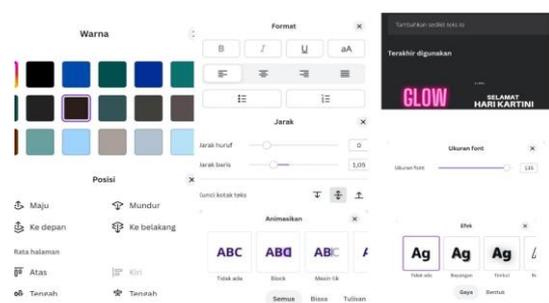
- 1) Input materi ke template animasi media sosial



Gambar 1. Template animasi media sosial

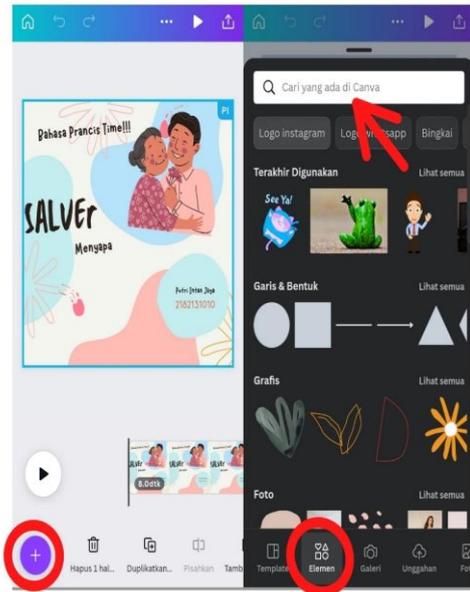


Gambar 2. Langkah untuk menambahkan teks

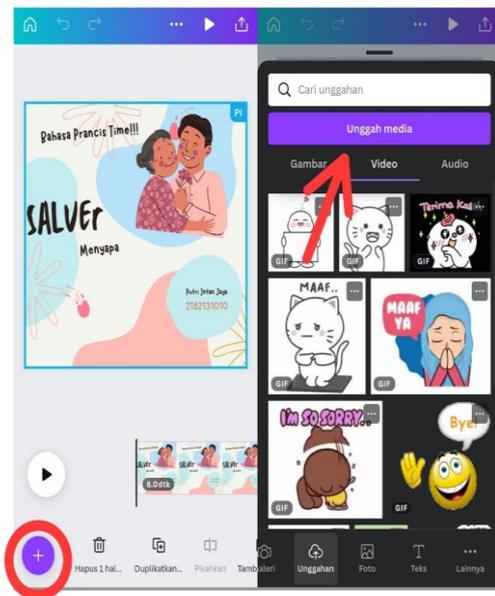


Gambar 3. Fitur –fitur untuk mengedit teks

2) Design media audiovisual pada template animasi media sosial

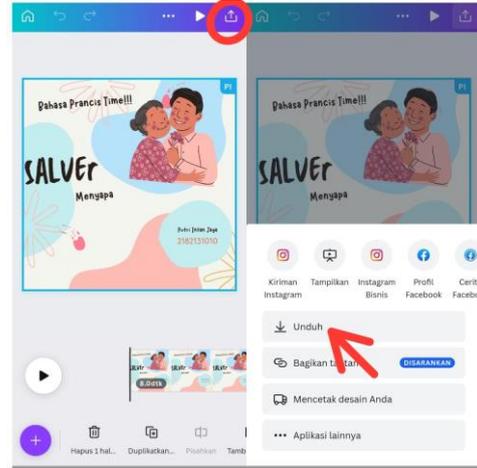


Gambar 4. Langkah menambahkan audio, video, gambar atau animasi yang tersedia di aplikasi Canva



Gambar 5. Cara menambahkan audio, video, gambar atau animasi dengan mengunggah

3) Mengunduh dan membagikan hasil produk dari Canva



Gambar 6. Cara mengunduh hasil design produk

4. Hasil kelayakan *design*

Kelayakan produk yang dikembangkan dapat digambarkan dalam tabel yaitu :

Tabel 3. Hasil Kelayakan Validator

No.	Validator	Skor	Kreteria
1.	Ahli materi	82,85%	Baik
2.	Ahli media	90%	Sangat Baik
Skor rata – rata		86,425%	Baik

Hasil kelayakan dari para ahli pada kedua aspek yaitu materi dan media. Mereka layak untuk digunakan pembelajaran bahasa Prancis. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 86,425% yang termasuk dalam kategori “Baik”

5. Hasil revisi *design*

Setelah melewati proses validasi oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Beberapa saran dan komentar untuk peningkatan kualitas design produk diperoleh. Ahli materi mengatakan bahwa materi yang telah dipersiapkan dapat digunakan dalam pembelajaran. Dan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli

media, beberapa hal telah diperbaiki, yaitu memunculkan latihan soal pada media yang akan ditampilkan pada siswa agar materi yang disampaikan dapat mencapai tujuan penggunaan media.

SIMPULAN

Proses pengembangan media audiovisual menggunakan aplikasi Canva menggunakan 5 tahap penelitian dan pengembangan, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, design produk, validasi produk dan revisi produk. Pada proses identifikasi potensi dan masalah yang mendasari perlunya pengembangan materi pembelajaran *saluer, prendre congé, s'excuser et remercié*. Peneliti mengumpulkan data yang digunakan untuk pengembangan. Beberapa data yang digunakan adalah dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2021 pembelajaran bahasa Prancis yang ditujukan kepada siswa kelas X. Dalam proses design produk peneliti menggunakan template yang telah tersedia secara gratis di Canva yaitu template animasi media sosial. Setelah design produk, kami harus memvalidasi design dan merevisi design sesuai dengan saran dan komentar para ahli. Sementara itu, materi dan media pengembangan media audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk pengajaran bahasa Prancis di sekolah menengah telah divalidasi oleh ahlinya. Hasil kelayakan menunjukkan bahwa pengembangan media audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk pengajaran bahasa Prancis di sekolah menengah berada pada kategori "**Baik**" dengan skor rata-rata 86,425%.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahardika, A.I. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, h. 275 - 281.
- Husein, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Pt.Remaja Rosdakarya.
- Putra, M.M. (2020). *Penggunaan Media Audio-Visual (Film Suara) Dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas Xi Akomodasi Perhotelan SMK Krida Wisata Bandar Lampung*. PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis), h. 48 - 55.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma*. Jurnal Sasindo Unpam, h.79 - 96.
- Rahmatullah, I. A. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, h. 317 - 327.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sodik, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Developement*. Bandung: Alfabet.

Tagliante, C. (1994). *La Classe De Langue* . Paris: Cle International.

Wardana, A. D. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Penerbit Cv Kaaffah Learning Center.