



**Desain Materi Ajar Bahasa Prancis SMA Menggunakan
Media Animasi Toontastic 3D**

***Concevoir du Matériel d'Apprentissage de Français au Lycée en Utilisant
Médias d'Animation 3D Toontastic***

Julia Lumbantoruan¹, Tengku Ratna Soraya^{2,3}

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

Pusat Unggulan Inovasi Literasi dan Seni dalam Pendidikan UNIMED³

Email : Julialumbantoruan@mhs.unimed.ac.id

ratnasoraya@unimed.ac.id

RÉSUMÉ

L'objectif de cette recherche est d'examiner le développement du matériel d'apprentissage intitulé "Demander et Proposer des Opinions" ainsi que de démontrer sa faisabilité lorsqu'il est conçu en utilisant le support d'animation Toontastic 3D à SMAN 3 Medan. La méthodologie utilisée est celle de la recherche et du développement (R&D), en s'appuyant sur le modèle proposé par Borg et Gall. Ce modèle comprend 10 étapes principales, à savoir : (1) Recherche et collecte d'informations, (2) Planification, (3) Développement de la version initiale du produit, (4) Essais sur le terrain, (5) Révision majeure du produit, (6) Essais principaux sur le terrain, (7) Essais opérationnels sur le terrain, (8) Révision finale du produit, (9) Tests opérationnels finaux, et (10) Mise en œuvre du produit final. Cependant, cette étude ne retient que trois étapes, à savoir: La première étape de cette étude consiste à analyser les besoins des élèves en examinant le matériel existant, en réalisant des observations, en administrant un pré-test, et en menant des entretiens avec l'enseignant ainsi qu'avec les élèves. La deuxième étape, celle de la planification (design), implique la collecte de matériel sur le thème "Demander et Proposer des Opinions" à partir de diverses sources, notamment des manuels de méthode de français, d'Internet et de YouTube. La troisième étape est le développement du matériel d'apprentissage sur le sujet "Demander et Proposer des Opinions" en utilisant le support d'animation Toontastic 3D, qui sera ensuite validé par un expert en contenu et un expert en média.. Les données de recherche utilisent la quantitative descriptive et la qualitatives. Le test de validation a été jugé réalisable en ce qui concerne le matériel avec un score de 87% et en ce qui concerne les médias avec un score de 94%. Il est possible de conclure que le matériel et les médias développés sont considérés comme appropriés pour l'enseignement du français à SMAN 3 Medan.

Mots-clés : *Matériel d'Apprentissage, Demander et Proposer des Opinions, Média d'Animation 3D Toontastic.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan materi ajar bahasa Prancis dengan topik "Demander et Proposer des Opinions" serta mengevaluasi efektivitas penggunaan media animasi 3D Toontastic di SMAN 3 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengacu pada model R&D Borg dan Gall, yang mencakup sepuluh tahapan: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pembuatan prototipe produk; (4) uji coba lapangan awal; (5) revisi produk utama; (6) uji coba lapangan utama; (7) uji coba operasional; (8) revisi akhir produk; (9) penyebaran; dan (10) implementasi. Namun, dalam penelitian ini, tahapan pengembangan disederhanakan

menjadi tiga tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan (design), dan pengembangan produk. Tahap pertama adalah menganalisis kebutuhan siswa dengan cara menganalisis materi, melakukan observasi, memberikan pre-test, dan melakukan wawancara dengan guru serta siswa. Tahap kedua adalah perencanaan, yang meliputi pengumpulan materi ajar yang relevan dengan topik "*Demandeur et Proposer des Opinions*" dari berbagai sumber, seperti buku-buku metode bahasa Prancis, YouTube, dan Internet. Tahap ketiga adalah pengembangan materi pembelajaran dengan topik "*Demandeur et Proposer des Opinions*" menggunakan media animasi Toontastic 3D, yang kemudian divalidasi oleh ahli konten dan ahli media. Data penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa materi dinilai layak dengan skor 87%, sedangkan media memperoleh skor 94%. Dapat disimpulkan bahwa materi dan media yang dikembangkan dianggap sesuai untuk pengajaran bahasa Prancis di SMAN 3 Medan.

Kata kunci : Materi ajar, Meminta dan memberikan pendapat, Media animasi *Toontastic 3D*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat vital bagi setiap individu. Ini adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan serta meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap orang. Salah satu komponen utama dalam sumber daya pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum merujuk pada serangkaian rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, isi, bahan pembelajaran, serta metode yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses belajar-mengajar guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selain itu, kurikulum juga dapat berupa dokumen yang berisi perumusan tujuan, aktivitas pembelajaran, jadwal, evaluasi, dan materi ajar. (Khulu qo dan Istraryatiningtias, 2022:3).

Relevansi Konstruktivisme dalam Bahan pembelajaran adalah segala bentuk materi yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mendukung kelancaran kegiatan dalam proses belajar mengajar (Kosasih 2020:1). Bahan pembelajaran mencakup berbagai jenis materi yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mendukung kelancaran aktivitas dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu mata pelajaran di Indonesia, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahasa asing ini diajarkan sebagai mata pelajaran opsional atau sebagai mata pelajaran lanjutan. Mengacu pada kurikulum 2013, bahasa asing saat ini menjadi mata pelajaran pilihan sekaligus mata pelajaran peminatan mendalam di beberapa SMA.

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat SMA. Sebagai salah satu bahasa yang paling menarik dan populer di dunia, bahasa Prancis, bersama dengan bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya, menjadi salah satu bahasa resmi yang digunakan dalam konferensi PBB.

Berdasarkan wawancara analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di SMAN 3 Medan, guru menjelaskan bahwa siswa kelas XI IPS 1 menunjukkan sikap yang baik dalam menerima pembelajaran bahasa Prancis. Namun, mereka masih menghadapi kesulitan dalam memahaminya karena bahasa Prancis merupakan bahasa asing yang baru bagi mereka dan sangat berbeda dari bahasa Inggris. Ada empat materi yang diajarkan kepada siswa, yaitu *Demandeur et proposeur des opinions*, *Volonté et disponibilité*, *Inviter quelqu'un*, dan *Féliciter quelqu'un*. Dari keempat materi tersebut, guru menyebutkan bahwa *Demandeur et proposeur des opinions* adalah materi yang paling sulit dipahami oleh siswa.

Untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi "*Demandeur et Proposeur des Opinion*" dilakukan pre-test terhadap siswa. Hasil dari pre-test menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang mendapat nilai dibawah rata-rata (KKM). Dalam pembelajaran bahasa Prancis, guru menggunakan alat peraga dan buku cetak yaitu buku panduan *Super francais 2*. Siswa merespons materi ajar dengan baik selama proses pembelajaran. Namun, menggunakan berbagai materi akan membuat suasana kelas dan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut survei analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa, sebagian besar siswa senang dan tertarik belajar bahasa Prancis, namun siswa mengatakan bahwa bahasa Prancis sulit dipahami dan membosankan. Dalam hal ini minat belajar siswa sangat tinggi namun memiliki kendala pada bahan dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Pada kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Prancis adalah mata pelajaran pendalaman peminatan dan harus diikuti oleh siswa selama proses pembelajaran. Guru harus menemukan solusi yang tepat untuk masalah siswa dalam

pembelajaran bahasa Prancis, terutama dengan membuat materi ajar yang sesuai.

Saat ini materi ajar bahasa Prancis sangat banyak dan media pembelajaran juga sangat beragam, sehingga seorang guru harus mengetahui bagaimana memilih media pembelajaran yang sesuai dengan situasi kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk materi ajar “Demander et Proposer des Opinions” adalah media animasi. *3D Toontastic* adalah perangkat lunak animasi mendongeng *3D* dengan penceritaan menawan dan kemampuan merekam suara sendiri untuk menginspirasi dan mengajar siswa atau Prancis dengan menggunakan media animasi *3D Toontastic* di SMAN 3 Medan adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Medan. Penelitian ini, menggunakan langkah-langkah penelitian R&D yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Namun, Langkah-langkah penelitian telah disederhanakan untuk memenuhi kebutuhan dan konteks penelitian ini. Tiga langkah sederhana tersebut adalah pengguna. Meskipun teknik distribusi aplikasi dalam bahasa Inggris, *Toontastic 3D* dapat dijalankan atau digunakan dalam bahasa apapun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan objek penelitian berupa pengembangan materi ajar bahasa.

(1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan (desain), dan (3) pengembangan produk.

Pada tahap pengolahan data, peneliti menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang dikumpulkan dan hasil validasi ahli divalidasi dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Skala likert

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Bagus	5
2	Bagus	4
3	Cukup Bagus	3
4	Buruk	2
5	Sangat Buruk	1

(Sugiyono, 2018: 94)

Kemudian, hasil data yang diperoleh akan diubah menjadi skor dan dihitung, untuk mendapatkan persentase digunakan rumus berdasarkan ahli (Sugiyono, 2018:95).

$$Persentase (\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium)}} \times 100$$

Setelah mendapatkan hasil perhitungan dengan rumus di atas dengan mengeluarkan angka sebagai persentase dapat ditentukan keberhasilannya dengan memberikan interpretasi sesuai dengan persentase skor yang diperoleh.

Tabel 2. Deskripsi Kelayakan Pengembangan bahan ajar dan media (Sugyono, 2018: 184)

No	Skor	Kriteria
1	80-100	Sangat Baik
2	60-80	Baik
3	40-60	Cukup Baik
4	20-40	Buruk
5	0-10	Sangat Buruk

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan

Tahapan ini terdiri dari:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa, diperoleh data kesimpulan sebagai berikut:

1. 83,3% siswa menyatakan senang dan tertarik untuk belajar bahasa Perancis.

2. 75% siswa menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Prancis itu sulit dipahami.
3. Sekitar 58,3% siswa mengatakan pembelajaran bahasa Prancis itu membosankan.
4. 63,9% siswa mengatakan bahwa bahan dan media pembelajaran yang tersedia kurang bervariasi.

Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara bersama dengan guru dan siswa tentang proses belajar bahasa Prancis dan kesulitan yang dihadapi oleh siswa tersebut. Peneliti melakukan pre-test dengan siswa untuk mengetahui kemampuan mereka pada materi "*Demandeur et Proposer des Opinions*". Peneliti melaksanakan pre-test melalui *quizziz* kepada 27 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 6 orang siswa dengan nilai di atas 7 dan 20 orang siswa dengan nilai di bawah 7. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI IPS 1 masih mengalami kesulitan yang besar pada materi "*Demandeur et Proposer des Opinions*".

Setelah melakukan *pre-test*, peneliti melakukan wawancara dengan perwakilan 6 siswa. Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa. Siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Siswa membutuhkan bahan dan media pembelajaran yang lebih bervariasi berupa video.

2. Perencanaan

Langkah kedua setelah melakukan penelitian dan mengumpulkan data ini adalah merencanakan. Pada saat ini, peneliti merumuskan tujuan pembuatan bahan ajar berupa video pembelajaran. Video ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan kumpulan gambar siswa dan mempersiapkan alat untuk menguji kelayakan alat pembelajaran yang lebih baru. Design produk, bahan ajar, dan penyuntingan.

a. Tahap desain

Pada tahapan ini objek digabungkan, yaitu konsep dan desain yang ada, telah dibuat. Tema dan karakter animasi dipilih dari fitur-fitur yang terdapat pada media *Toontastic 3D*. Kemudian gambar, teks dan audio dimasukkan ke dalam video. Dalam video ini audio disajikan dalam bentuk yang menarik dengan menggunakan *narakeet* agar siswa dapat mendengarnya dengan jelas dan benar. Untuk memudahkan siswa dalam memahami audio, ditambahkan juga subtitle menggunakan media *inshoot*.

Gambar 1. Narakeet



Gambar 2. Inshoooot

b. Tahap persiapan bahan

Peneliti mengumpulkan informasi mengenai materi "*Demandeur et Proposer des Opinions*" dari berbagai sumber, termasuk Internet, *Tendance*, YouTube, *Alter Ego 2* karya Catherine Hugot



(2012), *Communication Progressive du Français Niveau Débutant* oleh Claire Miquel (2006), dan *Communication*

Progressive du Français Niveau Intermédiaire (2004). Materi tersebut dirancang dengan memperhatikan kekurangan yang terdapat pada buku panduan pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 3 Medan, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

Tabel 3. Tahap Persiapan Materi Pembelajaran

No	Materi dalam buku <i>Super Français 2</i>	Materi yang dikembangkan
1.	Buku <i>Super Français 2</i> hanya ada 1 bab.	Materi " <i>Demander et Proposer des Opinions</i> " menjadi 2 Bab.
2.	<i>Super French 2</i> Penjelasan tentang pembicaraan tentang " <i>parler des préférences</i> " tidak lengkap.	Penjelasan " <i>parler des préférences</i> " menjadi lebih detail.
3.	Dalam buku <i>Super français</i> , <i>Les articles</i> tidak dijelaskan.	<i>Les articles</i> dijelaskan dengan cara yang sederhana contoh-contoh.
4.	<i>L'adjectif qualificatif</i> dan <i>les démonstratifs</i> tidak dikutip sebagai contoh.	Penjelasan dilengkapi dengan contoh <i>L'adjectif qualificatif</i> dan <i>les démonstratifs</i> .
5.	Materi " <i>Demander et Proposer des Opinions</i> " tidak dirinci dan tidak	Penjelasan " <i>Demander et Proposer des Opinions</i> " secara sederhana.

	diberikan contoh	Dilengkapi dengan contoh.
6.	Dalam Buku <i>Super français 2</i> tidak disajikan video Latihan.	Materi pembelajaran yang dikembangkan meliputi video latihan.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap ini, Setelah rancangan pengembangan materi "*Demander et Proposer des Opinions*" dilakukan. Selanjutnya dijadikan sebagai bahan pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan media *Toontastic 3D*, *narakeet* dan *inshoot*. Materi pembelajaran disampaikan secara berurutan dan spesifik dalam video. Komponen materi pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kesimpulan, kosa kata dan soal latihan. Berikut langkah pengembangan media pembelajaran "*Demander et Proposer des Opinions*".

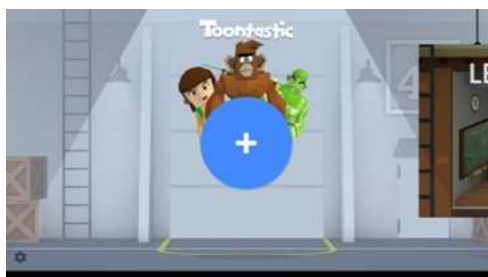
Tabel 4. Tahapan pengembangan materi

No	Tahapan Pengembangan Materi
1	Pada materi yang telah dihasilkan, penjelasan tentang " <i>Demander et proposer des Opinions</i> " disajikan secara runtut, memiliki rumusan dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik.
2	Ada beberapa contoh materi " <i>Demander et Proposer des Opinions</i> ".
3	Penjelasan <i>les articles</i> yang mudah dipahami, <i>L'adjectif qualificatif</i> , <i>les démonstratifs</i> dan contoh disajikan.
4	Ada beberapa penjelasan yang mengandung konjugasi kata kerja yang digunakan dalam penggunaan meminta dan menawarkan nasihat
5	Kosakata disajikan di akhir bab.

	Kemudian ada soal latihan disertai dengan video yang menarik.
--	---

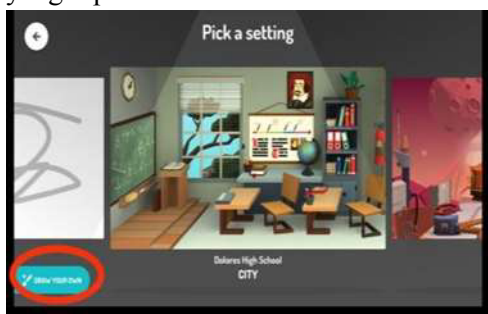
Kemudian, materi pembelajaran berdasarkan materi “*Demander et Proposer des Opinions*” itu disusun, Setelah itu ditransformasikan menjadi video animasi. Langkah-langkah desain dibagi menjadi beberapa tahap.

1. Langkah pertama mengunduh media animasi *Toontastic 3D* dari Play Store. Kemudian terdapat pada tampilan media animasi *Toontastic 3D* simbol tambah untuk memulai.



Gambar 3. Tampilan awal media animasi *Toontastic 3D*

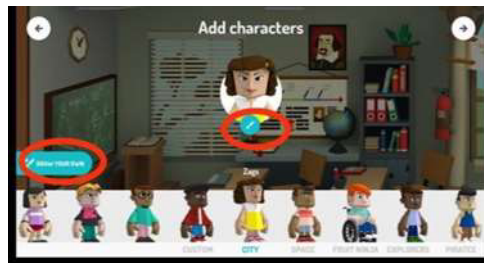
2. Dalam media ini terdapat beberapa durasi yang dapat digunakan. Jadi, pilih “*Short Story*” untuk durasi pendek. Beberapa tema tersedia. Setelah itu, pilih tema animasi yang menarik dengan mengklik “*Draw your own*”, serta gambar tematik yang dipersonalisasi.



Gambar 4. Tema animasi *Toontastic 3D*

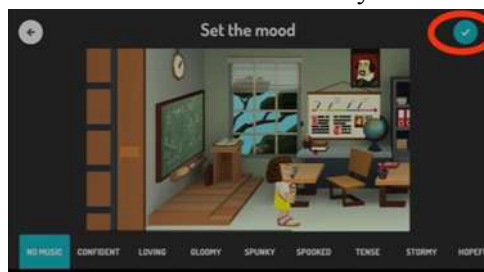
3. Setelah itu, pilih karakter animasi di media ini. Dengan cara klik karakter. Selain itu, setiap karakter dapat dimodifikasi dengan mengklik tombol

“*Edit*”. Untuk menambahkan animasi, dapat dilakukan dengan klik tombol karakter lain atau klik “*draw your own*”. Kemudian menekan panah untuk memulai video.



Gambar 5. Karakter animasi *Toontastic 3D*

4. Tombol “*Start*” untuk mulai menjelaskan materi “*Demander et Proposer des Opinions*”. Navigasi sesuai dengan aliran video . Ketika, menekan tombol “*Start*” suara otomatis akan terekam. Setelah selesai merekam video animasi pilih musik yang tersedia. Jika tidak, dapat dengan mengklik “*no music*”. Klik panah berikutnya untuk menambahkan video berikutnya.



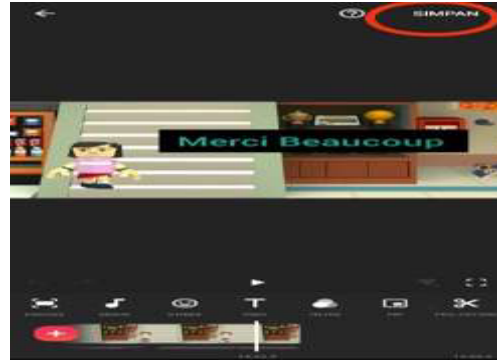
Gambar 6. Mengatur audio

5. Untuk menambahkan video animasi lainnya dapat dilakukan dengan cara mengklik pada “*midle*” dan lanjutkan dengan cara yang sama seperti sebelumnya, dan klik “*finish*”. Kemudian diberikan nama video animasi. Setelah itu, a dapat mengklik tombol “*berikutnya*” untuk menyimpan video. Untuk menyimpan video di galeri, dapat dilakukan dengan mengklik “*export*” dan video

akan langsung disimpan di galeri.

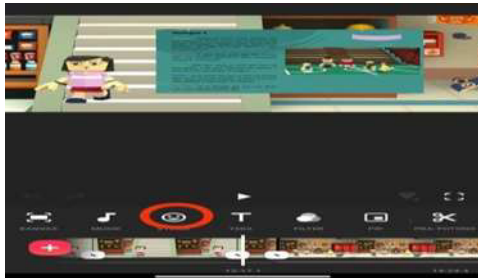


Gambar 7. Export



Gambar 9. Simpan

- Langkah kedua adalah mengedit di Aplikasi *inshoot*, hal untuk menambahkan teks dan gambar ke video. Untuk mengedit video dapat dengan cara mengklik "Video" dan memilih video animasi untuk diedit. Untuk menambahkan teks, dapat mengklik simbol "teks" lalu dapat menulis teks sesuai dengan audio yang telah direkam sebelumnya. Ukuran, warna dan jenis teks dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Terakhir, untuk menambahkan gambar, klik "Stiker" untuk memilih gambar yang akan dimasukkan ke dalam video.



Gambar 8. Menambahkan Stiker

- Selain itu, untuk menambahkan video dialog latihan soal, cukup dengan cara mengklik simbol "Tambah". Pilih soal latihan dari video dialog yang telah dibuat sebelumnya pada media animasi *Toontastic 3D*. Langkah terakhir adalah menyimpan video yang telah diedit dengan mengklik "Simpan". Untuk hasil terbaik, pilih resolusi video berkualitas tinggi.

Setelah video direkam, siswa dapat dengan mudah mengakses video tanpa kuota internet.

B. Kelayakan

Pada tahap ini, materi dan media yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses ini bertujuan untuk memperoleh masukan serta evaluasi terkait materi dan media tersebut. Setelah itu, perbaikan dan revisi akan dilakukan agar bahan pembelajaran dapat digunakan secara efektif oleh siswa.

1. Validasi oleh ahli materi pembelajaran

Ahli materi mengevaluasi alat yang sedang dibuat. Tujuan penilaian validasi materi adalah untuk mendapatkan komentar dan rekomendasi tentang alat tersebut.

a. Data Kuantitatif

Pernyataan penilaian	Skor
Soal yang disajikan sesuai dengan indikator	5
Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
Sebagai evaluasi praktis dan efisien	4
Gambar yang ada dalam bahan ajar jelas.	5
Dapat dengan mudah digunakan secara pribadi maupun berkelompok	4
Keterlibatan peserta didik	4
Keakuratan konsep	4

Soal lengkap sesuai dengan materi yang disajikan	5
Soal disajikan dengan jelas	4
Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi	4
Mendorong rasa ingin tahu siswa	5
Materi yang disajikan mudah dimengerti	4
Materi yang disajikan jelas	5
Praktis untuk penggunaan media	5
Soal yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa	4
Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa	5
Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4
Struktur kalimat tepat	4
Ukuran yang digunakan pada tulisan jelas dan dapat dibaca	5
Ketepatan penggunaan tata bahasa	4
Total Skor	87

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Jumlah skor ideal (kriteria)}} \times 100$$

$$\frac{87}{100} \times 100 = 87\%$$

Berdasarkan tabel di atas, ahli materi memberikan penilaian sebesar 87% terhadap evaluasi materi ajar. Materi “*Demandeur et Proposer des Opinions*” Fuji Destiara, M.Pd selaku ahli materi. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi bahwa materi dapat digunakan dengan perbaikan, koreksi dan penyesuaian kembali.

2. Validasi oleh ahli media pembelajaran

Ahli media memberikan penilaian media pembelajaran, penilaian validasi media ini bertujuan untuk mengumpulkan masukan dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan. Berikut dapat dilihat pada

tabel data kuantitatif dari hasil validasi ahli media.

a. Data kuantitatif

Pernyataan penilaian	Skor
Relevansi judul di media sama dengan materi	5
Tampilan media dipaparkan secara runtut mulai dari materi hingga soal evaluasi.	5
Mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tentang materi yang dikembangkan	5
Media yang dikembangkan dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran bahasa Prancis	4
Kemudahan dalam mengakses media	5
Memberikan rasa tertarik kepada siswa.	5
Kombinasi warna dan jenis tulisan dapat terbaca	4
Suara audio jelas dan sesuai dengan materi	5
Gambar sesuai dengan materi.	4
Animasi yang digunakan menarik	5
Total Skor	94

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Jumlah skor ideal (kriteria)}} \times 100$$

$$\frac{47}{50} \times 100 = 94\%$$

b. Data kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari saran dan komentar validator dalam pernyataan produk yang sedang dikembangkan, yaitu materi “*Demandeur et Proposer des Opinions*”. Validasi ini dinilai oleh Ibu Ria. Peneliti berdiskusi dengan validator media sebanyak 3 kali. Pada pertemuan pertama dan kedua, validator media memberikan komentar dan saran kepada media. Setelah memperbaiki masukan yang diberikan oleh

validator media, peneliti kemudian kembali berdiskusi kepada validator media. Berdasarkan data kuantitatif di atas, ahli media memberikan penilaian dengan skor 94% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa *Toontastic 3D* dalam pembelajaran bahasa Prancis dengan materi “*Demander et Proposer des Opinions*” sangat layak untuk digunakan.

b. Data kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari saran dan komentar validator terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi ini dari: Ibu Dr. Rabiah Adawi, M.Hum., selaku ahli media. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran layak digunakan dengan perbaikan. Hasil komentar dan saran ahli media menjadi dasar telaah media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar menggunakan media animasi *toontastic 3D* dengan materi “*Demander et proposer des opinions*” menghasilkan produk berupa video dan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan tahapan penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan (design) dan pengembangan. Peneliti membagikan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Medan. Menurut kuesioner analisis kebutuhan siswa, 75% siswa mengatakan bahwa bahasa Prancis adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Kemudian, berdasarkan hasil pre-test dan

wawancara dengan guru, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dengan alat pembelajaran “*Demander et Proposer des Opinions*”. Dalam proses pembelajaran, materi animasi *Toontastic 3D* pada materi guru lebih banyak menggunakan buku ajar *Super Français 2* dan penjelasan di papan tulis. Penjelasan “*Demander et Proposer des Opinions*” dalam buku ajar bahasa perancis super masih sangat terbatas, sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi.

Masalah ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar. Untuk mengembangkan bahan ajar, peneliti mengumpulkan bahan dari berbagai sumber. Dalam mengembangkan bahan ajar, peneliti menganalisis kekurangan dari buku teks *Super French 2* yang digunakan oleh siswa SMA Negeri 3 Medan. Dalam materi tersebut diberikan penjelasan tentang “*Demander et Proposer des Opinions*” dengan beberapa contoh, kemudian ditambahkan juga gambar-gambar yang menarik. Peneliti juga menambahkan penjelasan tentang kata sifat, pelajaran *Les articles, les demonstratifs* disertai dengan contoh untuk setiap kategori. Peneliti juga menambahkan kosa kata pada akhir bab. Langkah selanjutnya adalah melakukan desain produk menggunakan media animasi *Toontastic 3D* dengan materi “*Demander et Proposer des Opinion*”. Hasil materi pembelajaran ini berupa video yang dapat dilihat secara offline.

2. Pengembangan bahan ajar bahasa Prancis “*Demander et Proposer des Opinion*” dengan menggunakan media animasi *Toontastic 3D* bagi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Medan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dapat dilihat dari hasil validasi perangkat keras

dan media oleh ahli perangkat keras dan media. Hasil validasi evaluasi perangkat keras dari Pakar Perangkat Keras memperoleh skor 87% (sangat baik). Kemudian hasil validasi evaluasi media oleh ahli media diperoleh skor 94% (sangat baik). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi pembelajaran bahasa Prancis dengan “*Demandeur et Proposer des Opinions*” di SMA Negeri 3 Medan dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran IPS tentang Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *Journal of Information and Computer Technology Education*, 1-7.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.2531617>
- Feni. (2014). *Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Fikri, H., & Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru Bada.
- Fitria, Y., & Widya. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Huda, A., & Noper, A. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Ibrahim, A., Haq, A., Madi, Baharuddin, A. M., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gowa: Gunadarma Ilmu.
- Khuluqo, I., & Istrayatingtias. (2022). *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Nair, V., & Melor, Y. (2022). Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of COVID-19. *Sustainability*, 1-20
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Raj, W. (2022). Promoting Students' Speaking Fluency and Social Collaboration through Toontastic 3D. *Penang English Language Learning and Teaching Association*, 23-41.
- Ramdani, P., & Rinda, F. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sam, I., & Hasim, H. (2022). Pupils' Perceptions on the Adoption and Use of Toontastic 3D, a Digital Storytelling Application for Learning Speaking Skills. *Creative Education*, 562-582.
- Setiakemala, S. (2019). Teknik Wawancara dalam Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Prancis. *Jurnal Sora*, 31-39.
- Simarmata, J., Ganda, C., & Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Simatupang, G., Novferma, Mujahidawati, Romudza, F., Frianto, A., & Putri, D.

- (2022). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 234-250.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. Mataram: Sanabil.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tomlinson, B. (2013). *Developing Materials for Language Teaching*. London: Bloomsbury Academic
- Yuberti. (2013). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.