



Media *Flashcards* Berbantuan *QR Code* Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung

Média de Flashcards Assisté Par QR Code Pour Chez Compétence Production Écrite en Français Les Élèves de Classe XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung

Riska Putri Amalia¹, Endang Ikhtiarti², Setia Rini³
¹²³ Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP Universitas Lampung, Indonesia
Email : putriamaliariska70@gmail.com

RÉSUMÉ

Cette recherche vise à développer des médias d'apprentissage sous forme de Flashcards assisté par QR Code pour compétence production écrite paragraphes descriptifs en français pour les élèves de classe XI avec du matériel se présenter. Cette recherche utilisée la méthode Recherche et Développement (RnD) avec le modèle de développement ADDIE (Analyse, Désign, Développement, Implémentation, Évaluation). Dans cette recherche, les instruments de recherche utilisés sont des questionnaires, des entretiens et des tests. Des questionnaires et des entretiens sont utilisés pour analyser les besoins des élèves et des professeurs, des questionnaires d'essai matériel et média, des questionnaires d'essai utilisateur des médias d'apprentissage qui a été développé. La valeur moyenne issue des deux validateurs d'essais matériel est de 88,75% et est inclus dans la catégorie « Très Bien » (TB). Alors que, la valeur moyenne produite par les deux validateurs de tests médias est de 88,75 % et est inclus dans la catégorie « Très Bien » (TB) afin que le produit puisse être utilisé. Dans des essais utilisateurs et test réalisés sur un grand groupe, à savoir tous les élèves de la classe XI 4 ce qui revient à 31 élèves obtenir la valeur moyenne en pourcentage de 87 % et est inclus dans la catégorie « Très Bien » (TB) et adapté à une utilisation dans le processus d'apprentissage.

Mots clés : *le français, flashcards assisté par QR code, production écrite, médias d'apprentissage, RnD.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Flashcards* berbantuan *QR Code* dalam keterampilan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis kelas XI dengan materi *se présenter*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan berupa angket, wawancara, dan tes. Angket dan wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan pendidik, angket uji materi dan media, angket uji coba pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan. Nilai rata-rata yang dihasilkan dari kedua validator uji materi tersebut dengan persentase 88,75% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Sementara nilai rata-rata yang dihasilkan dari kedua validator uji media tersebut dengan persentase 88,75% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) sehingga produk tersebut layak digunakan. Dalam uji coba pengguna dan tes yang dilakukan kepada kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas XI 4 yang berjumlah 31 siswa mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 87% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : bahasa prancis, *flashcards* berbantuan *QR Code*, keterampilan menulis, media pembelajaran, RnD.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang telah disusun dalam bentuk unit-unit seperti kata, frasa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan. Di era modern seperti ini, bahasa sangat dianjurkan untuk dikuasai oleh para generasi muda khususnya bahasa internasional. Salah satu bahasa yang menjadi bahasa internasional ialah bahasa Prancis.

Menurut pusat Analisis bahasa Prancis (*Observatoire de la langue française*) mengungkapkan bahwa bahasa Prancis adalah bahasa internasional yang digunakan oleh lebih dari 300 juta penutur di dunia (Marcoux, Richard & Wolff, 2022). Bahasa tersebut berperan penting sebagai bahasa diplomasi, pendidikan, teknologi, dan budaya. Bahasa ini bisa menjadi alat untuk mencapai tujuan ekonomi, komersial, hubungan internasional, sosial budaya, pendidikan dan pengembangan karir (*Institut Français Indonesia, 2023*).

Saat ini Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia sebagai mata pelajaran bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris. Salah satu Sekolah Menengah Atas yang mengajarkan bahasa Prancis sebagai bahasa asing ialah SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

Melalui mata pelajaran bahasa Prancis ini, diharapkan para siswa tidak hanya mampu untuk meningkatkan dan menambah pengetahuan dalam berbahasa tetapi juga dapat menjadi sarana yang berguna untuk menunjang masa depan. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran bahasa Prancis ini belum dapat mencapai kompetensi sesuai dengan yang diharapkan, salah satunya dalam keterampilan menulis (*production écrite*).

Menurut Saldanha (2015) *la production écrite est « Un acte signifiant qui amène l'apprenant à former et à exprimer ses idées, ses sentiments, ses intérêts, ses préoccupations, pour les communiquer à d'autres »*, (Rini, 2021).

Kemampuan menulis tidak secara

otomatis dapat dikuasai oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah berekspresi dalam kegiatan menulis.

Hal ini selaras dengan pendapat Rini (2021) « *La production écrite est l'une des compétences langagières doivent maitrisée par les apprenants. Cette compétence est la compétence active parce que les apprenants doivent produire les langues à l'écrit* ».

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah karena kurangnya pengetahuan mengenai struktur gramatikal dan minimnya kosakata yang dikuasai oleh siswa menjadi salah satu penyebab rendahnya minat para siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan menulis dan siswa sering mengalami kesalahan ketika menulis sebuah kalimat. Selain itu, faktor lain yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada penggunaan buku cetak dan PPT, sehingga siswa menjadi bosan dan pasif dalam pembelajaran bahasa Prancis terlebih lagi dalam keterampilan menulis.

Berdasarkan pemaparan data-data yang telah diuraikan diatas maka diperlukan adanya suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Dalam hal ini, peneliti mencoba mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

Media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* merupakan inovasi media pembelajaran yang menggabungkan media grafis dua dimensi dengan video. Media grafis berasal dari *flashcards* dan video berasal dari *QR code* yang apabila di *scan* menggunakan *google* atau aplikasi *barcode scanner* akan mengarahkan pengguna ke dalam aplikasi youtube dan menampilkan video pembelajaran dengan materi *se présenter*.

Di era globalisasi yang semakin meningkat ini, teknologi menjadi semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai alat yang

kompleks untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Hal ini didukung oleh pendapat Mustakim (2022) bahwa penggunaan teknologi *QR code* dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan terhindar dari rasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Menurut Simanjuntak et al (2023) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Di sisi lain, menurut Arsyad (2016) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang berguna untuk memberikan informasi kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Rahmatia, Monawati dan Darius (2017):

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Media pembelajaran bermanfaat sebagai sarana yang dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan motivasi belajar dan membantu pencapaian tujuan belajar siswa untuk memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran menurut Susanti dan Zulfiana (2017) ada tiga jenis media pembelajaran yaitu, media

audio, media visual dan media audio-visual. Hal ini selaras dengan pendapat Aryadillah & Fitriansyah (2020) jenis media pembelajaran dibedakan menjadi 3 macam, yakni: 1) media visual (hanya bisa dilihat), 2) media audio (hanya bisa di dengar) dan 3) media audio visual (bisa dilihat dan juga di dengar).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual seperti *flashcard*, media edukasi berbentuk kartu yang mengandung sebuah gambar dan kata dengan ukuran yang dapat diselaraskan dengan kondisi kelas yang dijumpai.

Media *flashcard* berbantuan *barcode* ini adalah kombinasi dari sebuah kartu *flashcard* dengan kode *barcode*, media ini adalah sebuah pembaharuan media pembelajaran yang memadukan media grafis dua dimensi dengan video, maka dari itu media *flashcards* berbantuan *QR code* ini masuk kedalam kategori media *audio-visual*.

Media *flashcards* berbantuan *QR code* adalah sebuah kartu yang berisikan gambar dan kosakata yang dimodifikasi dengan bantuan *QR code*. Media tersebut dapat diakses dengan cara di *scan* menggunakan aplikasi *google*, materi pembelajaran yang terdapat dalam media ini adalah terkait dengan tema *se presenter* dan media ini dikembangkan untuk keterampilan menulis bahasa Prancis.

Menurut Dalman (2016) menulis merupakan proses perubahan bentuk pikiran atau angan-angan atau perasaan atau sebagainya menjadi wujud lambang atau tanda atau tulisan bermakna.

Disisi lain menurut Saldanha (2015) mengemukakan « *Production écrite est un acte signifiant qui amène l'apprenant à former et à exprimer ses idées, ses sentiments, ses intérêts, ses préoccupations, pour les communiquer à d'autres* », (Rini, 2021).

Sedangkan menurut Sitompul (2018) “*La production écrite fait partie d'un langage qui met habituellement l'accent sur les champs grammaticaux et lexicaux.*”

Hal ini diperkuat oleh pendapat Rini, (2021) bahwa: « *Il y a beaucoup d'aspects que les étudiants doivent les maîtriser pour être capable d'écrire une bonne écriture, tels quel'aspect lexicale, l'aspect grammatical, la capacité à présenter des faits et à exprimer leur pensée, etc.* »

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan keterampilan menulis adalah kemampuan untuk bisa menyampaikan atau mengungkapkan suatu ide, perasaan, pendapat atau bahkan kepentingan lain penulis yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan jelas melalui sebuah tulisan.

Dalam pembelajaran bahasa Prancis terdapat penilaian keterampilan menulis bahasa Prancis sebagai bahasa asing atau FLE (Français Langue Étrangère) di Indonesia menggunakan kurikulum yang mengacu pada Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa yaitu CECRL (*Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*). Menurut CECRL (2018) *Il y a trois grandes catégories : utilisateur élémentaire (A1 et A2), utilisateur indépendant (B1 et B2) et utilisateur expérimenté (C1 et C2)*. Pernyataan tersebut kurang lebih dapat diartikan “terdapat tiga kategori utama : pengguna awal (A1 dan A2), pengguna independen (B1 dan B2) dan pengguna berpengalaman (C1 dan C2). Pembelajaran bahasa Prancis di Sekolah Menengah Atas (SMA) berada di level pengguna awal atau setara dengan tingkat A1.

Materi yang berada dalam *flashcards* berbantuan *QR code* adalah tentang perkenalan atau *se présenter* yang berfokus pada memperkenalkan diri sendiri, seperti memperkenalkan nama, umur, asal, pekerjaan, hobi dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini peserta didik akan diberikan *flashcards* dengan video pembelajaran yang berbeda antara meja satu dengan meja yang lain.

Penelitian ini menerapkan 1 meja 1 *flashcard*, dimana 1 meja tersebut diisi oleh 2 siswa. Maka, 2 siswa tersebut akan mendapatkan *flashcards* dengan video yang sama namun berbeda dengan meja lainnya.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan *ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Susanto & Ayuni, 2017) dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE* karena memiliki tahapan yang sederhana dan sistematis serta sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR Code*. Adapun tahap atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan *ADDIE* dalam penelitian ini adalah :

1. Tahap Analisis

Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah melalui angket dan wawancara yang dilakukan kepada responden yaitu guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung, melalui analisis kebutuhan ini maka peneliti dapat mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

2. Tahap Design

Dalam tahap perencanaan inilah produk dirancang berdasarkan kebutuhan dan analisis masalah yang telah dilakukan dalam tahap Analisis. Untuk media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* ini menggunakan aplikasi *Canva* untuk membantu membuat *design*. *Canva* adalah sebuah aplikasi yang dapat membuat *design*.

3. Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti membuat *flashcards* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan kepada peserta didik.

Adapun langkah-langkah tersebut yaitu:

- Menentukan materi yang akan digunakan.
- Mencari video pembelajaran sebanyak 15 video yang berbeda.
- Mencari gambar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- Membuat *QR code* menggunakan aplikasi *Canva*.
- Membuat desain *flashcards* berbantuan *QR code*.
- Memasukan gambar dan kata serta *QR code* ke dalam desain *flashcard* yang telah dibuat.
- Mencetak media *flashcards* berbantuan *QR code* menggunakan kertas *Art paper*.

Pada langkah selanjutnya media pembelajaran yang telah dihasilkan akan dilakukan validasi terkait materi serta media kepada para ahli yang bersangkutan. Dengan demikian pada tahap pengembangan ini dapat menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* yang layak dilakukan uji coba.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dibuat dilakukan uji coba pada siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Tahapan ini perlu dilakukan, agar peneliti dapat mengetahui respons yang dimiliki oleh siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* menggunakan angket guna mengetahui respon dari masing-masing responden penelitian setelah dilakukan uji coba. Oleh karena itu, pada tahap ini akan diperoleh hasil berupa kritik dan saran terhadap media *flashcards* berbantuan *QR code* yang telah dikembangkan.

Dalam tahap pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa:

1. Angket atau kuesioner

Pada penelitian ini peneliti menggunakan 5 angket yang terdiri dari angket analisis kebutuhan peserta didik, angket analisis kebutuhan pendidik, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket uji pengguna kepada siswa kelas XI 4.

2. Wawancara

Wawancara akan dilakukan jika jawaban responden dari kuesioner masih terdapat keraguan untuk pengembangan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

3. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini ditujukan kepada keterampilan menulis bahasa Prancis level A1 dan diberikan kepada siswa kelas XI 4.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2020). Skala Likert yang digunakan memiliki interval 1-4 dengan kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Skala Likert

Kriteria	Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang Baik	1

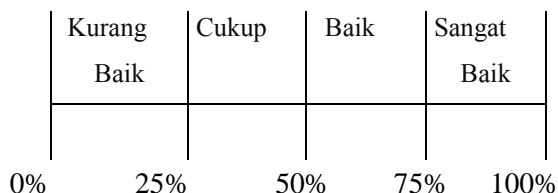
(Sugiyono, 2020)

Setelah data diperoleh, maka dilakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas produk yang sudah dihasilkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, peneliti akan menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan menggunakan acuan dalam Sugiyono (2020), sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan Pendidik yang telah diisi oleh guru bahasa Prancis SMA Negeri 16 Bandar Lampung melalui google form sebagai berikut:



Keterangan:

- 0% - 25% = Kurang Baik
- 26% - 50% = Cukup
- 51% - 75% = Baik
- 76% - 100% = Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *flashcards* berbantuan *QR code* untuk keterampilan menulis bahasa Prancis yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pengembangan media *flashcards* berbantuan *QR code* ini dibuat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dengan harapan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi tertarik dan tidak lagi bosan dalam mempelajari bahasa Prancis. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang baru dan lebih menyenangkan dari biasanya.

A. Hasil

Media *flashcards* berbantuan *QR code* ini merupakan sebuah inovasi terbaru yang menggabungkan *flashcards* dengan *QR code* sehingga media ini berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya dimana media *flashcards* berbantuan *QR code* ini lebih mudah diakses karena langsung tertuju pada materi pembelajaran yaitu *se présenter*. Selain itu tampilan pada media *flashcards* berbantuan *QR code* juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena cover menggunakan gambar-gambar lucu yang menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Tabel 2. Tabel Analisis Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah peserta didik kesulitan dalam memahami materi <i>se présenter</i> ?	✓	
2	Apakah menurut Anda keterampilan menulis bahasa Prancis sulit untuk di kuasai oleh peserta didik?	✓	
3	Apakah peserta didik dapat menulis kalimat sederhana terkait materi <i>se présenter</i> ?	✓	
4	Apakah Anda menggunakan media pembelajaran untuk materi <i>se présenter</i> ?	✓	
5	Apakah peserta didik merasa bosan dengan penggunaan media pembelajaran seperti buku paket untuk materi <i>se présenter</i> ?	✓	
6	Apakah Anda menginginkan media pembelajaran lain untuk membantu proses pembelajaran untuk materi <i>se présenter</i> ?	✓	
7	Apakah peserta didik Anda menyukai media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan untuk materi <i>se présenter</i> ?	✓	
8	Apakah Anda sudah pernah menggunakan media pembelajaran <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> untuk materi <i>se présenter</i> ?		✓
9	Apakah Anda setuju jika pada materi <i>se présenter</i> menggunakan media pembelajaran <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> untuk keterampilan menulis?	✓	
10	Apakah Anda setuju jika media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> materi <i>se présenter</i> menggunakan kombinasi warna-warna cerah untuk menarik perhatian peserta didik?	✓	

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang telah dilakukan kepada pendidik bahasa Prancis di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, diperoleh data bahwa ada 9 pernyataan setuju bahwa dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya materi *se présentier* untuk dapat dikembangkan menggunakan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*. Di bawah ini merupakan hasil dari angket analisis kebutuhan Peserta didik yang telah diisi oleh siswa kelas XI.4 SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

Tabel 3. Tabel Analisis Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah pembelajaran bahasa Prancis menarik untuk dipelajari?	✓ (31 siswa)	
2	Apakah menurut Anda keterampilan menulis bahasa Prancis sulit untuk dikuasai?	✓ (24 siswa)	✓ (7 siswa)
3	Apakah Anda kesulitan dalam memahami materi <i>se présentier</i> ?	✓ (17 siswa)	✓ (14 siswa)
4	Apakah Anda dapat menulis kalimat sederhana terkait materi <i>se présentier</i> ?	✓ (14 siswa)	✓ (17 siswa)
5	Apakah guru Anda menggunakan media pembelajaran untuk materi <i>se présentier</i> ?	✓ (21 siswa)	✓ (10 siswa)
6	Apakah Anda merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk materi <i>se présentier</i> ?	✓ (17 siswa)	✓ (14 siswa)
7	Apakah Anda menginginkan media pembelajaran lain untuk membantu proses pembelajaran pada materi <i>se présentier</i> ?	✓ (28 siswa)	✓ (3 siswa)
8	Apakah Anda menyukai media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan untuk materi <i>se présentier</i> ?	✓ (26 siswa)	✓ (5 siswa)
9	Apakah Anda setuju jika pada materi <i>se présentier</i> diberikan dengan menggunakan media pembelajaran <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> ?	✓ (28 siswa)	✓ (3 siswa)
10	Apakah Anda akan lebih semangat jika pada materi <i>se présentier</i> menggunakan media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> ?	✓ (26 siswa)	✓ (5 siswa)

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang telah diberikan kepada peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan menulis. Selain itu terdapat 17 siswa dari 31 siswa masih belum bisa menulis kalimat sederhana bahasa Prancis materi *se présentier*. Kemudian peneliti melakukan uji validitas.

Tahap uji validitas materi ini dilakukan dengan tujuan mengevaluasi kesesuaian materi yang ada pada media *flashcards* berbantuan *QR code* yang telah dikembangkan. Uji validitas dilakukan oleh Ahli Materi 1 yang merupakan dosen pendidikan Bahasa Prancis di FKIP Universitas Lampung dan ahli materi 2 yang merupakan guru bahasa Prancis di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Berikut merupakan hasil dari angket ahli materi yang telah diisi oleh ahli 1 dan 2:

Tabel 4. Tabel Uji Coba Ahli Materi 1

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir	Skor
1	Penyajian Materi	• Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran	1	1	3
		• Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	2	1	3
		• Kesesuaian isi materi yang digunakan disekolah	3	1	3
2	Kebenaran Materi	• Keakuratan pada materi	4	1	4
		• Kesesuaian kondisi pada materi	5	1	3
		• Kebenaran isi materi dengan kebutuhan peserta didik	6	1	3
3	Sistematika Penyajian	• Kesenambungan penyajian materi dengan level yang berlaku	7	1	3
		• Penyajian materi lebih sederhana	8	1	3
4	Aspek penguatan materi pembelajaran	• Memudahkan peserta didik	9	1	3
		• Membantu peserta didik memahami materi	10	1	3
Jumlah				10	31
Hasil Perhitungan : $31 \div 40 \times 100\% = 77,5\%$ (Sangat Baik)					

Tabel 5. Tabel Uji Coba Ahli Materi 2

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir	Skor
1	Penyajian Materi	• Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran	1	1	4
		• Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	2	1	4
		• Kesesuaian isi materi yang digunakan disekolah	3	1	4
2	Kebenaran Materi	• Keakuratan pada materi	4	1	4
		• Kesesuaian kondisi pada materi	5	1	4
		• Kebenaran isi materi dengan kebutuhan peserta didik	6	1	4
3	Sistematika Penyajian	• Kesenambungan penyajian materi dengan level yang berlaku	7	1	4
		• Penyajian materi lebih sederhana	8	1	4
4	Aspek penguatan materi pembelajaran	• Memudahkan peserta didik	9	1	4
		• Membantu peserta didik memahami materi	10	1	4
Jumlah				10	40
Hasil Perhitungan : $40 \div 40 \times 100\% = 100\%$ (Sangat Baik)					

Untuk mengetahui hasil akhir persentase nilai yang dihasilkan, maka peneliti menentukan nilai rata-rata yang dihasilkan sebagai berikut: $77,5\% + 100\% \div 2 = 88,75\%$ (**Sangat Baik**)

Berdasarkan nilai rata-rata yang telah ditentukan menghasilkan nilai akhir yang diperoleh dari kedua ahli materi tersebut dengan persentase sebesar **88,75%** dan termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** sehingga layak untuk digunakan. Selanjutnya peneliti melakukan tahap uji coba media, tahap uji validitas media ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi desain atau tampilan dari media yang telah dikembangkan. Uji ahli media dilakukan oleh Ahli Media 1 yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa Prancis di FKIP Universitas Lampung dan Ahli Media 2 yang merupakan guru bahasa Prancis di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Berikut merupakan hasil dari angket ahli media yang telah diisi oleh para ahli:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Ahli Media 1

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir	Skor
1	Media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	• Kesesuaian bahan kertas pada media yang digunakan	1	1	4
		• Kesesuaian ukuran media yang digunakan	2	1	4
		• Kesesuaian bentuk media yang digunakan	3	1	4
		• Kemudahan dalam mengakses media yang digunakan	4	1	3
		• Kesesuaian tampilan video yang dipilih	5	1	3
2	Desain Media	• Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	6	1	3
		• Kesesuaian huruf atau kata pada kartu	7	1	3
		• Tampilan pada kartu menarik	8	1	3
		• Membantu peserta didik	9	1	3
		• Memudahkan peserta didik	10	1	3
Jumlah				10	33
Hasil Perhitungan : $33 \div 40 \times 100\% = 82,5\%$ (Sangat Baik)					

Tabel 7. Hasil Uji Coba Ahli Media 2

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir	Skor
1	Media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	• Kesesuaian bahan kertas pada media yang digunakan	1	1	4
		• Kesesuaian ukuran media yang digunakan	2	1	4
		• Kesesuaian bentuk media yang digunakan	3	1	4
		• Kemudahan dalam mengakses media yang digunakan	4	1	4
		• Kesesuaian tampilan video yang dipilih	5	1	4
2	Desain Media	• Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	6	1	3
		• Kesesuaian huruf atau kata pada kartu	7	1	4
		• Tampilan pada kartu menarik	8	1	3
		• Membantu peserta didik	9	1	4
		• Memudahkan peserta didik	10	1	4
Jumlah				10	38
Hasil Perhitungan : $38 \div 40 \times 100\% = 95\%$ (Sangat Baik)					

Untuk mengetahui hasil akhir persentase nilai yang dihasilkan, maka peneliti menentukan nilai rata-rata yang dihasilkan sebagai berikut: $77,5\% + 100\% \div 2 = 88,75\%$ (**Sangat Baik**)

Berdasarkan nilai rata-rata yang telah ditentukan menghasilkan nilai akhir yang diperoleh dari kedua ahli materi tersebut dengan persentase sebesar **88,75%** dan termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** sehingga layak untuk digunakan. Selanjutnya, dibawah ini merupakan hasil uji coba pengguna yang telah dilakukan, sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Coba Pengguna

No	Nama Responden	NBS 1	NBS 2	NBS 3	NBS 4	NBS 5	NBS 6	NBS 7	NBS 8	NBS 9	NBS 10
1	HP	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4
2	MYR	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
3	MYQ	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3
4	NS	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
5	RTH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	LSN	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
7	RM	4	4	2	4	2	4	4	4	3	4
8	BA	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4
9	SSP	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2
10	PO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	HA	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2
12	S	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
13	AS	4	3	2	4	2	4	4	3	4	4
14	MKT	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3
15	MPS	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
16	MT	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4
17	DFA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	R	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3
19	DMD	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
20	DRP	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4
21	IA	4	4	3	4	4	2	4	4	1	4
22	NRN	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
23	G	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4
24	SF	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4
25	SA	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
26	V	4	3	3	2	1	4	4	4	4	4
27	RA	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
28	HPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	REW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	AAS	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4
31	DSM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		110	110	103	107	106	111	110	107	105	111
Persentase		89%	89%	83%	86%	85%	90%	89%	86%	85%	90%
Rata-Rata		87%									

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil

rekapitulasi penilaian media *flashcards* berbantuan *QR code* yang diperoleh dari uji coba pengguna dari 31 pengguna di kelas XI.4 SMA Negeri 16 Bandar Lampung dengan hasil rata-rata persentase sebesar **87%** dan termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Media *flashcards* berbantuan *QR code* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi *Google Lens* atau *Barcode Scanner* yang ada di *handphone*, di tampilan *flashcards* berbantuan *QR code* ini terdapat kosakata dan gambar yang menentukan isi dalam video pembelajarannya. Contohnya seperti terdapat kosakata *se pr esenter* dan *monologue* lalu gambar pada tampilan *flashcards* menggunakan kartun wanita artinya di dalam video pembelajaran yang ada di *flashcards* berbantuan *QR code* adalah video monolog yang dilakukan oleh seorang wanita begitupun sebaliknya.

Media *flashcards* berbantuan *QR code* ini dikembangkan untuk siswa kelas XI atau setara dengan level A1. Media ini dibuat berdasarkan kebutuhan siswa yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan pada saat peneliti melakukan wawancara dan juga observasi.

Media *flashcards* berbantuan *QR code* ini dikembangkan untuk keterampilan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis siswa dan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Dalam pengembangan media *flashcards* berbantuan *QR code* ini, tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan wawancara guru kelas dan melakukan observasi yang merupakan bagian dari analisis kebutuhan.

1) *Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis seperti seperti : a) Menganalisis permasalahan apa saja yang terjadi dalam proses pembelajaran ; dan b) Media apa saja yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran khususnya untuk keterampilan menulis. Peneliti telah

PRANALA : Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis | melakukan observasi, wawancara dan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada guru bahasa Prancis di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, dan peneliti juga telah menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas XI 4 di SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

2) *Design*

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data awal pada tahap analisis kebutuhan, guru membutuhkan media interaktif, menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat membantu proses pembelajaran untuk materi *se pr esenter*. Selanjutnya, peneliti menentukan tema, subtema, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, desain tampilan media, pemilihan gambar dan kata, pemilihan bentuk, ukuran dan kertas, pemilihan video pembelajaran dan model pengembangan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan berbantuan aplikasi *Canva*. Alur Tujuan Pembelajaran yang digunakan di sekolah juga dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan ini agar lebih jelas dan terkonsep.

3) *Development*

Pada tahap ini, merupakan tahap merealisasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Produk dikembangkan, dan dilakukan uji coba agar mendapatkan tanda layak uji coba, produk tersebut dilakukan uji ahli materi dan uji ahli media kepada para validator sebelum diimplementasikan kepada siswa kelas XI 4 SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Media yang telah dikembangkan pada tahap awal kemudian diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi dan media.

4) *Implementation*

Pada tahap ini, media diuji cobakan kepada siswa kelas XI.4 SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Siswa diminta untuk mengamati dan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, setelah seluruh siswa kelas XI.4 selesai menggunakan media tersebut dalam pembelajaran,

siswa diminta untuk mengisi angket uji coba pengguna yang telah disiapkan oleh peneliti dengan menggunakan bantuan *google form*. Berdasarkan hasil rekapulasi penilaian media *flashcards* berbantuan *QR code* yang diperoleh dari uji coba pengguna dari 31 pengguna di kelas XI.4 SMA Negeri 16 Bandar Lampung dengan hasil rata-rata persentase sebesar 87% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB) serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

5) *Evaluation*

Pada tahap terakhir ini dilakukan evaluasi media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* menggunakan angket guna mengetahui *respons* dari masing-masing responden penelitian setelah dilakukan uji coba. Oleh karena itu, pada tahap ini diperoleh hasil berupa kelebihan dan kekurangan media *flashcards* berbantuan *QR code* yang telah dikembangkan. Adapun kelebihan dan kekurangan media *flashcards* berbantuan *QR code* ini diantaranya adalah:

a. Kelebihan

➤ Dari segi aksesibilitas

Dari segi aksesibilitas media ini adalah *QR code* yang dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi *google lens* ataupun *barcode scanner* yang ada pada handphone. Melalui media *flashcards* berbantuan *QR code* ini dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi dan difokuskan langsung pada materi yang akan dipelajari dikelas. Selain itu media ini juga menarik dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Simanjuntak et al (2023) bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

➤ Dari segi tampilan

Media ini memiliki tampilan yang menarik dari desain, warna dan gambar atau karakter yang digunakan.

WANA dan Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis yang digunakan disesuaikan dengan video pembelajaran yang ada di *flashcards* berbantuan *QR code*. Gambar atau karakter tersebut dibuat untuk menyesuaikan video pembelajaran, jika dalam tampilan menunjukkan karakter wanita dan bertuliskan monologue, artinya *flashcards* berbantuan *QR code* tersebut berisikan video pembelajaran yang digunakan atau yang ditampilkan oleh wanita yang menjelaskan tentang tema *se présentier* atau memperkenalkan diri dengan cara monolog atau bercerita tentang dirinya sendiri.

➤ Dari segi teknologi

Media ini termasuk dalam media interaktif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan media ini menggunakan *QR code* yang jika di *scan* akan langsung membawa pemindai ke dalam video pembelajaran dengan tema yang sesuai di tampilan *flashcards*. Selain itu video pembelajaran yang ada di *QR code* tersebut dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan tema *se présentier*.

b. Kekurangan

- Kekurangan media pembelajaran ini menggunakan bahan kertas yang tidak terlalu tebal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kertas berbahan *Glossy Photo Paper* dengan ketebalan 180 mgs. Hal ini membuat *flashcards* berbantuan *QR code* yang telah dibuat, tidak terlalu tebal karena peneliti menggunakan kertas yang standar. Akan tetapi peneliti sudah menggunakan kertas dengan ketebalan 180 gsm yang dirangkap menjadi 2, seperti cover bagian depan menggunakan kertas ketebalan 180 gsm begitupula dengan cover bagian belakang, yang apabila digabungkan maka ketebalan kertas yang digunakan peneliti adalah 360 gsm.
- Materi yang ada dalam media *flashcards* berbantuan *QR code* hanya berfokus pada materi *se présentier* saja.

Tidak mencakup materi *salutations* dan *présentier quelqu'un* serta beberapa materi dari video yang ada dalam *flashcards* berbantuan *QR code* tidak terlalu lengkap

mengenai penjelasan tentang memperkenalkan diri secara keseluruhan.

- Media *flashcards* berbantuan *QR code* ini dapat digunakan melalui *handphone* dan kuota internet. Meskipun terdapat jaringan wifi disekolahkan namun tidak menutup kemungkinan bahwa itu menjadi salah satu kekurangan untuk beberapa siswa yang tidak memiliki *handphone* dan kuota internet.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah.

1. Pengembangan media *flashcards* berbantuan *QR code* dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mencakup beberapa tahapan seperti *Analysis, Design, Development, Impementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa *Flashcards* berbantuan *QR code* dengan hasil akhir persentase nilai yang di dapat dari para ahli materi dan media sebesar 88,75% dengan kategori Sangat Baik (SB) serta dapat diuji cobakan dengan hasil persentase sebesar 87% dengan kategori Sangat Baik (SB).
2. Kelebihan dari media ini di antaranya adalah pada desain yang bagus dan menarik. Melalui media *flashcards* berbantuan *QR code* ini memudahkan siswa untuk mengakses materi video pembelajaran melalui aplikasi *Google Lens* atau *Barcode Scanner* yang ada pada *handphone* dan memfokuskan langsung kepada materi yang akan dipelajari oleh siswa. Sedangkan kekurangan media ini adalah keterbatasan materi yang ada di video pembelajaran serta media membutuhkan *handphone* yang memiliki kuota internet.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2016). *Media pengajaran*. Diakses dari :http://books.google.co.id/books?id=7zeHYgEACAAJ&dq=intitle:Media+pengajaran&hl=&source=gbs_api

Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2020). *Teknologi Media Pembelajaran*. *Repository Universitas BSI*.

CECILIA (2018). *Pendidikan Bahasa Prancis avec de Nouveaux Descripteur*.

Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. *Depok: Grafindo Persada*.

Institut Français Indonesia. (2023). *Peran Bahasa Prancis Dalam Dunia Internasional*. Diakses dari : <https://www.ifi-id.com/peran-bahasa-prancis-di-kancah-internasional/#/>

MARCOUX, R., RICHARD, L., & WOLFF, A. (2022). *l'Observatoire La langue française*. Diakses dari : <https://observatoire.francophonie.org/l-observatoire-de-la-langue-francaise/>

MUSTAKIM. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS BARCODE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI PESERTA DIDIK. Diakses dari : *digilib unila*. <https://digilib.unila.ac.id/63791/>

Rahmatia, Monawati, & Darius, S. (2017). PENGARUH MEDIA E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 20 BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah FKIP Unsyiah*.

Rini, S. (2021). ÉCRITURE EN FRANÇAIS CHEZ LES APPRENANTS DÉBUTANTS DU FLE. *JURNAL ILMU BUDAYA*.

Rini, S., & Hardini, T. I. (2022). Design and Development of a Thematic and Illustrated Indonesian-French Dictionary for Beginners. *Francisola*.

Simanjuntak, et al. (2023). Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran dan Metode Bervariasi pada Kelas Tinggi. *Universitas HKBP Nommensen Medan*.

Sitompul, J. (2018). *ANALYSE DES ERREURS GRAMMATICALES DE LA PRODUCTION ÉCRITE DANS L'ÉCRITURE DES ÉTUDIANTS FRANÇAIS À L'UNIMED*. *Jurnal UNIMED*.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. *Bandung;Alfabeta*.

Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran.

Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE . NHT DENGAN STRATEGI PEMECAHAN MASALAH (PROBLEM SOLVING) SISTEMATIS BAGI PESERTA DIDIK SMP DI KABUPATEN PRINGSEWU.

