

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

Oleh

ARMIASIH

Penelitian ini dilatarbelakangi belum pernah dikembangkannya media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa komik digital berbasis *website* pada keterampilan membaca bahasa Prancis materi *les endroits publics*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pendidik dan peserta didik tertarik dengan media komik digital berbasis *website* untuk pembelajaran bahasa Prancis. Dalam penelitian ini terdapat ahli materi dan ahli media untuk menguji validitas. Uji coba pengguna dilaksanakan pada uji coba *one to one* dan *small group*. Teknik pada pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini di antaranya observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil uji coba media pembelajaran komik digital berbasis *website* kepada para ahli memperoleh persentase nilai sebesar 82,5% dari ahli materi dan memperoleh persentase nilai sebesar 81,6% dari ahli media. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,0%. Sedangkan dalam uji coba pengguna *one to one* memperoleh nilai sebesar 91,6% dan uji coba pengguna *small group* memperoleh nilai sebesar 87,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *website* memperoleh nilai Sangat Baik (SB) dengan rentang skor 75%-100% sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis materi *Les Endroits Publics* kelas X SMAN 16 Bandar Lampung.

Kata kunci: bahasa prancis, komik digital, media pembelajaran, metode RnD

ABSTRACT

DÉVELOPPEMENT DE LA BANDE DESSINÉE COMME MÉDIA D'APPRENTISSAGE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE CHEZ LES ÉLÈVES DE LA CLASSE X DE SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

Par

ARMIASIH

Le contexte de cette recherche est que la bande dessinée numérique basée sur le site Web n'a pas encore été développée comme moyen d'apprentissage du français à SMAN 16 Bandar Lampung. Cette étude vise à développer des supports sous forme de bande dessinée numérique à partir d'un site Internet sur les Compréhension Écrite du français pour les supports de tutorat *Les Endroits Publics*. La méthode utilisée dans cette recherche est la Recherche et Développement (RnD) avec le modèle de développement *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Sur la base des résultats de l'analyse des besoins, les éducateurs et les élèves s'intéressent aux bandes dessinées numériques sur le Web pour l'apprentissage du français. Dans cette recherche se compose des experts des matériaux et des experts des médias pour valider. Des essais d'utilisateurs ont été effectués sur des essais individuels et en petits groupes. Les techniques de collecte de données utilisées dans cette étude comprennent l'observation, les entretiens et les questionnaires. Les résultats des tests des médias d'apprentissage de bandes dessinées numériques basés sur le site Web aux experts ont obtenu un pourcentage de score de 82,5% pour des experts en matériel et 81,6% pour des experts des médias. Les résultats des évaluations des deux experts ont obtenu une valeur moyenne de 82,0 %. Pendant ce temps, dans l'essai utilisateur individuel, le score était est de 91,6 % et l'essai d'utilisateur en petit groupe a obtenu un score de 87,9 %. Cela montre que le support d'apprentissage de la bande dessinée numérique basé sur le site Web obtient un très bon score. Il convient donc pour être utilisé comme support d'apprentissage des compétences de lecture en français pour le matériel de classe X *Les Endroits Publics* à SMAN 16 Bandar Lampung.

Mots-clés : BD numérique, le français, supports d'apprentissage, méthode RnD