

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

Skripsi

Oleh

**ARMIASIH
1813044034**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

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

Oleh

ARMIASIH

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

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

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

Nama Mahasiswa : **Armiasih**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813044034**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa Prancis**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Endang Iktarti, S.Pd., M.Pd.
NIP 19720224 200312 2 001

Setia Rini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910209 201903 2 021

2. **Ketua Jurusan Bahasa dan Seni**

Dr. Nurlaksono Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 1964016 198803 1 001

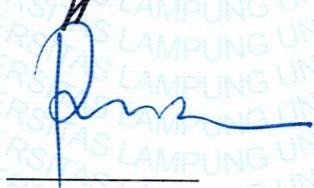
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

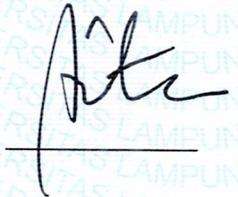
Ketua : **Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris : **Setia Rini, S.Pd., M.Pd.**



Pembahas : **Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 Oktober 2022**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Armiasih
NPM : 1813044034
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Website* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi dari saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademi berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang telah berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 27 Oktober 2022

Armiasih
NPM 1813044034



RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Armiasih lahir di Kenali, 16 Juni 1999 merupakan anak ketujuh dari delapan saudara yang merupakan putri dari Almarhum Bapak Dani dan Ibu Poniem. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari jenjang Sekolah

Dasar di SDN 01 Bengkunt, Lampung Barat pada tahun 2005-2009 dan dilanjutkan di SDN 01 Sendang Mulyo, Lampung Tengah pada tahun 2009-2011. Lalu melanjutkan jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMPN 01 Banyumas, Pringsewu pada tahun 2011-2014. Kemudian melanjutkan lagi ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMAN 01 Kalirejo, Lampung Tengah pada tahun 2014-2017. Setelah itu peneliti kembali melanjutkan jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi di Universitas Lampung pada tahun 2018.

Selama menjadi siswa maupun mahasiswa, peneliti aktif berorganisasi, mengikuti perlombaan, kegiatan sosial, dan membangun bisnis. Ketika menjadi mahasiswa, peneliti aktif di beberapa organisasi yaitu aktif di UKM Penelitian sebagai *staff* departemen riset dan penalaran pada tahun 2018-2019. Kemudian sebagai sekretaris departemen kaderisasi 2020-2021. Setelah itu, aktif di UKM Birohmah sebagai staf bidang kewirausahaan dan bisnis pada tahun 2021-2022. Peneliti juga pernah aktif dan berkontribusi dalam kegiatan sosial seperti membangun taman baca dan tergabung dalam kegiatan sosial Dompot Duafa Volunteer Lampung. Penghargaan yang peneliti raih di antaranya mendapat beasiswa dari Etos.id yang merupakan program dari Dompot Duafa pada tahun 2019-2022. Kemudian peneliti juga memenangkan beberapa perlombaan di tingkat nasional di antaranya juara 2 lomba *Bussiness Plan* di Universitas Sebelas Maret, juara harapan 3 perlombaan

LKTIA yang diadakan oleh FPPI FKIP Universitas Lampung, mendapat juara 1 dalam perlombaan *Youth Inspira Action Camp* 2020 yang diselenggarakan oleh Dompot Duafa Pendidikan. Kemudian lolos pendanaan Pekan Wirausaha Mahasiswa (PMW) 2020 yang diselenggarakan oleh Universitas Lampung. Selain itu, peneliti juga telah bekerja sama mendirikan lembaga kursus bernama Ruang Inggris.

MOTO

“Sesudah kesulitan pasti ada kemudahan”

-Q.S. Al Insyirah

“Allah dulu, Allah lagi, Allah terus begitu kalau mau disayang Allah”

-Armi

“*Change your attitude, and it will change your life*”

-Anonymous

“Jangan pernah menggantungkan kebahagiaanmu kepada orang lain”

-Armi

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbilamin

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan ridho-Nya menjadikan peneliti manusia yang tangguh sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri. Apresiasi yang tinggi saya berikan kepada diri saya sendiri, terkadang keadaan membuat saya lemah dan ingin menyerah namun akhirnya bisa melewatinya. Kedepannya semoga saya selalu bahagia, kuat, beruntung, dan dikelilingi orang-orang yang baik serta mendukung saya.
2. Kedua orang tua saya, almarhum Dani dan Poniem serta kakak-kakak dan adik saya, terima kasih karena kalian selalu mendoakan dan mendukung saya. Selalu menyayangi saya, dan melakukan yang terbaik untuk saya, saya sayang kalian. Sekali lagi terima kasih banyak.
3. Seluruh guru atau pendidik saya, terima kasih telah sabar dalam mendidik dan memberikan ilmunya kepada saya. Semoga Allah membalas semua kesabaran serta atas ilmu yang telah diberikan kepada saya.

SANWACANA

Alhamdulillah rabbilalamin, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Website* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung" sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik karena bimbingan, bantuan, arahan, masukan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih secara tulus kepada berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

1. Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed. selaku Plt rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Program Studi bahasa Prancis sekaligus dosen pembahas yang telah memberi kritik dan saran pada penelitian ini hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan semestinya.
5. Endang Ihktiarti, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah membimbing, memberikan masukan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Setia Rini, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 2 yang telah sabar dan banyak membantu, membimbing, memberikan nasihat, memotivasi selama proses penyusunan skripsi hingga dapat terselesaikan.

7. Nani Kusriani, S.S, M.Pd., dan Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pendidikan bahasa Prancis yang telah memberikan banyak ilmu dan motivasi.
8. Seluruh staf prodi, jurusan, fakultas, universitas, yang telah turut andil membantu administrasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Kedua orang tua tersayang, almarhum Bapak Dani dan Ibu Poniem yang telah memberikan cinta, kasih, semangat, doa, dukungan moril dan materil.
10. Kepada diriku yang telah menyelesaikan penelitian skripsi ini.
11. Kakak-kakakku tersayang, sudah banyak membantu dalam memberikan semangat, kasih sayang, doa, dukungan moril dan materil.
12. Arjun adikku tersayang, sudah memberikan semangat dan doa serta menjadi teman bolang.
13. Adi Akbar Setiawan suamiku tercinta, teman berbagi suka duka di dunia dan teman tumbuh bersama sehidup sesurga.
14. Etos.id Lampung dan teman-teman beasiswa Etos yang telah berjuang bersama dan tumbuh bersama.
15. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2018 PS Pendidikan Bahasa Prancis yang saya sayangi.
16. Kakak angkat kesayangan, Mba Desi dan Kak Yoga yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman hidupnya.
17. Seluruh teman-teman UKM Penelitian Unila yang telah menjadi wadah untuk menambah wawasan, bertukar pikiran dan pengalaman.
18. Seluruh teman-teman UKM Birohmah Unila yang telah menjadi wadah dalam urusan duniawi dan *ukhrawi*.
19. Anggi, Bagoes, dan Via yang telah menjadi patner lomba untuk jalan-jalan gratis dan menjadi supoter semasa kuliah.
20. Alwan, Lia, Retna, Rafa, Ayu, Mirda, Indah yang telah menjadi teman dalam keseharian.
21. Seluruh teman-teman Transformers yang selalu suportif.

Bandar Lampung, 27 Oktober 2022

Armiasih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO.....	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoretis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2 Pengertian Komik.....	11
2.2.1 Komik Digital	12
2.2.2 Aplikasi Pembuatan Komik Digital	13
2.3 Pengertian <i>Website</i>	16
2.3.1 Fungsi <i>Website</i>	16
2.4 Membaca Pemahaman (<i>Compréhension Écrite</i>).....	17
2.5 Materi Bahasa Prancis.....	19
2.6 Penelitian Relevan.....	20

2.7 Kerangka Berfikir.....	21
III. METODE	23
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Prosedur Pengembangan	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4 Instrumen Penelitian.....	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Karakteristik Produk	34
4.1.2 Hasil Pengembangan dan Uji Produk	35
4.1.3 Tampilan menu utama	41
4.1.4 Tampilan Menu Komik digital	42
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	49
4.2.1 Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Website</i> pada Keterampilan Membaca Materi <i>Les Endroits Publics</i>	49
4.2.2 Kelebihan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Website</i> pada Keterampilan Membaca Materi <i>Les Endroits Publics</i>	51
4.2.3 Kekurangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Website</i> Pada Keterampilan Membaca Meteri <i>Les Endroits Publics</i>	51
V. SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Kriteria-kriteria dalam membaca tingkatan A1.....	19
3.1. Proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis website .	26
3.2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan	29
3.3. Kisi-Kisi Instrumen Angket ahli Materi	29
3.4. Kisi-Kisi Instrumen Angket ahli Media.....	30
3.5. Kisi-Kisi Kuesioner Instrumen Uji Coba Pengguna	31
3.6. Skala Penilaian Likert	32
3.7. Garis Rentang Skor	33
4.1. Uji Ahli Materi.....	37
4.2. Uji Ahli Media	39
4.3. Nilai Hasil Pengerjaan Soal	44
4.4. Uji Coba One To One	45
4.5. Uji Coba Small Group.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Pembuatan kerangka awal gambar.....	14
2.2. Penebalan garis pada komik.....	14
2.3. Menambahkan Kata-kata pada Desain.....	15
2.4. Mewarnai Lay Out pada Komik.....	15
2.5. Melakukan Unggah ke dalam website	16
2.6. Bagan Kerangka Berfikir	22
4.1. Tampilan menu awal sebelum diperbaiki	41
4.2. Tampilan menu awal sesudah diperbaiki	41
4.3. Tampilan komik digital	42
4.4. Tampilan komik digital	43
4.5. Tampilan komik digital	43

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari sumber belajar. Sejak dulu sumber belajar yang sering digunakan oleh pendidik adalah buku pelajaran. Perlu kita ketahui bahwa menurut para ahli pendidikan dan hasil penelitian menunjukkan bahwa tanpa didukung oleh media pembelajaran, suatu kegiatan belajar mengajar yang hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik akan menjadikan suasana proses pembelajaran kurang menarik, membosankan, dan kurang memberikan kemudahan serta tidak efektif bagi peserta didik untuk memahami materi.

Terkait proses pembelajaran tersebut, salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah adalah Bahasa Prancis. Bahasa Prancis di Indonesia diajarkan melalui berbagai lembaga pendidikan, salah satunya adalah Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pembelajaran Bahasa Prancis, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yaitu, keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*), keterampilan berbicara (*Production Orale*), dan keterampilan menulis (*Production Écrite*). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan meskipun memiliki fokus yang berbeda. Berdasarkan empat keterampilan tersebut, perlu adanya visualisasi materi sebagai media pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran dan juga memiliki pengaruh yang besar dalam mencapai tujuan suatu

pembelajaran. Dalam mempelajari bahasa, peran media pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan dalam proses pembelajaran. Menurut Sumarni (2013) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan dari proses pembelajaran sampai dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian serta minat belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam hal ini juga, teknologi digital memiliki peran yang penting untuk membantu dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut diharapkan bahwa teknologi digital tidak hanya digunakan sebagai hiburan semata tetapi juga dapat digunakan dalam memajukan dunia pendidikan.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran tersebut, hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMAN 16 Bandar Lampung, media pembelajaran materi keterampilan membaca yang digunakan oleh pendidik bersumber dari buku dan sesekali menggunakan media *youtube*, dan belum ada pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *website*. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti, diperoleh data bahwa guru tertarik untuk menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *website*. Penggunaan media komik digital nantinya, diharapkan dapat menambah referensi media pembelajaran khususnya terkait keterampilan membaca.

Komik sendiri merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti Tresnawati, dkk (2016). Hal tersebut karena komik memadukan antara gambar dan tulisan lalu disatukan menjadi sebuah cerita yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pembaca. Komik digital berbasis *website* nantinya akan disesuaikan dengan pokok bahasan serta mudah diakses oleh pendidik dan juga peserta didik, sebagai penunjang media pembelajaran.

Media pembelajaran komik digital berbasis *website* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena

merupakan media yang mempunyai unsur interaktif, latar belakang cerita lokal, dan tokoh cerita yang disajikan menarik. Dengan media interaktif, siswa menjadi lebih mudah memahami suatu materi karena memberikan gambaran dan informasi yang lebih nyata dan jelas. Selain itu dapat memperbesar minat dan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran komik digital berbasis *website* ini juga ditampilkan secara menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik yang dapat meningkatkan semangat belajar dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Pada media pembelajaran komik digital berbasis *website* yang peneliti kembangkan, pendidik dapat dengan mudah memberikan akses atau *link* kepada peserta didik melalui *group online* pelajaran bahasa Prancis kelas X di SMA 16 Bandar Lampung. Kemudian peserta didik dapat mengakses media pembelajaran komik digital berbasis *website* yang ada.

Sebelumnya, penelitian media pembelajaran komik digital telah banyak dilakukan. Tetapi, belum ada media pembelajaran komik digital berbasis *website* yang menyediakan materi pelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis khususnya pada materi *les endroits publics*. Padahal, seperti yang kita ketahui bahwa pada pelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis dibutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dari penelitian terdahulu, terdapat penelitian dari Najih (2019) dengan hasil penelitian yaitu Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Bahasa Prancis. Tetapi dalam penelitian tersebut belum dilakukan uji coba keefektifitasan media. Pada penelitian lainnya yaitu dari Ikhsan (2017) hasil penelitian tersebut diketahui menghasilkan media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Web*. Dalam penelitian tersebut terdapat saran, yaitu perlunya penambahan gambar-gambar. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan ini, peneliti membuat media pembelajaran komik digital berbasis *website*. Perbedaan lainnya yaitu peneliti melakukan tahapan hingga uji coba kepada peserta didik. Alasan peneliti mengambil materi *les endroits publics* yaitu salah satunya, materi tersebut berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Pada sisi lain, penelitian ini juga merupakan salah satu usaha dalam

memecahkan masalah yaitu kurangnya kreativitas dan efisiensi media pembelajaran Bahasa Prancis pada materi keterampilan membaca bahasa Prancis.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *Research and Development (RnD)* dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Website* pada Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan membaca kelas X masih kurang bervariasi. Berikut ini beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis *website* belum pernah ada di SMAN 16 Bandar Lampung.
2. Media pembelajaran yang ada belum terlalu menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran belum berjalan maksimal

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas cakupannya, maka dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Prancis berdasarkan kebutuhan peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis materi *Les Endroits Publics*?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan media pembelajaran komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan :

1. Cara mengembangkan komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Prancis berdasarkan kebutuhan siswa kelas X di SMAN 16 Bandar Lampung.
2. Kelayakan produk komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Prancis berdasarkan uji coba penggunaan siswa kelas X di SMAN 16 Bandar Lampung.
3. Kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *website* dapat dilihat pada dua sudut pandang yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dapat memberikan wawasan serta pengetahuan mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *website* dan penggunaannya dalam pembelajaran di kelas terutama pada keterampilan membaca bahasa Prancis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Sedangkan manfaat praktis yang dapat diambil melalui hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Pendidik
Sebagai sebuah saran untuk dapat digunakan kepada pendidik bahasa Prancis di tingkat Sekolah Menengah Atas dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif agar memberikan motivasi kepada peserta didik dalam meningkatkan kemampuan keterampilan membaca bahasa Prancis.
- b. Bagi Peserta Didik
Dapat memberikan motivasi dan efisiensi kepada peserta didik dalam mempelajari bahasa Prancis, terutama dalam keterampilan membaca.
- c. Bagi Sekolah
Memberikan saran kepada sekolah agar dapat optimal mendukung guru dalam menambah media pembelajaran yang bervariasi khususnya pada pelajaran bahasa Prancis.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
Dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah referensi pada penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Prancis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (ACET) media pembelajaran merupakan wadah yang digunakan dalam proses mengirim informasi (Nurseto 2012). Sedangkan menurut Kustandi & Sutjipto (2013) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran secara lebih baik dan sempurna. Selanjutnya menurut Rini dan Rosita (2019) mengungkapkan bahwa sangat penting bagi seorang pendidik maupun peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, Sudjana dan Rivai (2010) mengatakan bahwa konsep dasar media pembelajaran yaitu adanya suatu alat bantu mengajar yang merupakan bagian dari lingkungan belajar yang dioptimalkan oleh pengajar. Selain itu, Menurut Sanaky (2015) bagian terpenting dari media pembelajaran di antaranya: adanya alat atau instrumen pengantar, adanya kegiatan menyalurkan suatu informasi atau materi pembelajaran, adanya keterlibatan instrumen fisik dalam menyalurkan materi pembelajaran, adanya sumber belajar yang merupakan asal diperolehnya materi pembelajaran, dan keterkaitan antara pemelajar, pengajar, materi, dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana menyampaikan informasi pelajaran dengan tujuan untuk memperjelas penerimaan informasi dalam pembelajaran.

2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Sanjaya (2015) menjelaskan fungsi dari media pembelajaran menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Dalam fungsi ini, media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara pengirim atau penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya terdapat unsur artistik saja, tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari suatu materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

3. Fungsi kebermaknaan

Dengan menggunakan media, maka proses pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman suatu informasi berupa data dan fakta untuk pengembangan kognitif tahap rendah, tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis sebagai aspek kognitif tahap tinggi, pada sisi lain dapat meningkatkan sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dalam pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyetarakan persepsi peserta didik, sehingga siswa atau peserta didik memiliki sudut pandang yang sama mengenai informasi yang disajikan.

5. Fungsi Individualitas

Berfungsi untuk memenuhi kebutuhan individu yang memiliki minat serta cara belajar yang berbeda.

Di sisi lain, Levie & Lentz dalam (Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Etensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Efektif

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya terdapat fungsi komunikatif, motivasi, kebermanaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas. Sedangkan fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual yaitu diantaranya terdiri dari fungsi etensi, efektif, kognitif, dan kompensatoris.

2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012) berdasarkan penginderaan jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

a) Media Visual

Merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatan.

b) Media Audio

Merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah mengandalkan kemampuan indera pendengaran.

c) Media Audio Visual

Merupakan jenis media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

d) Multimedia

Merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, audio visual, dan multimedia. Dimana masing-masing berperan dalam membantu proses pembelajaran.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Rohani (2019) di antaranya yaitu:

- 1) Memudahkan proses pembelajaran pendidik dan peserta didik
Melalui bantuan media pembelajaran, akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Hal ini karena peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan objek yang menjadi bahan kajian.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Melalui media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun menyenangkan, sehingga membantu pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Melalui media akan timbul komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media pendidik cenderung bicara satu arah.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut diantaranya memudahkan pendidik dan peserta didik, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik serta menjadi lebih interaktif.

2.2 Pengertian Komik

Dari sisi bahasa sebetulnya kata “comic” (bahasa Inggris) memiliki pengertian yang sama dengan kata “komik” dalam bahasa Indonesia. Hal ini karena bahasa Indonesia juga sering menyerap bahasa-bahasa lain seperti bahasa Inggris, bahasa Jawa dan lain-lain. Maka “comic” berubah menjadi “komik” dan dipakai sampai pada saat ini. Perubahan ini juga terjadi pada “comic strips” yang menjadi komik strip dan inipun sama pengertiannya. Sedangkan menurut KBBI (2008), komik yaitu sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu. Dalam bahasa Prancis komik dapat disebut *La Bande Dessinée* atau sering disingkat *la BD*.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2010), komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar, dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Di sisi lain, menurut Gumelar (2011), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Elmy, dkk. (2010), komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita-berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor. Selain itu, Sadiman (2010), mendefinisikan komik sebagai suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Selain itu juga, McCloud (2001), memberi definisi komik yaitu merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat ditarik simpulan bahwa komik merupakan deretan gambar-gambar yang disertai teks atau dialog yang membentuk suatu cerita atau peristiwa. Adapun fungsi dari teks dan dialog pada komik yakni untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian suatu gambar tersebut.

2.2.1 Komik Digital

Kata kunci untuk memahami istilah komik digital ialah data, yakni proses dan karya yang dihasilkan merupakan bentuk file, sehingga jika ada komik yang prosesnya dibuat secara digital namun hasilnya adalah cetak di kertas, maka komik itu bukan karya digital. Namun sebaliknya meskipun komik itu dibuat dengan cara manual menggunakan kertas,

tinta dan sebagainya yang bersifat fisik namun setelah dipindai menjadi data, maka komik itu bisa disebut komik digital. Sehingga dapat dipahami bahwa komik digital dinilai dan dilihat saat berupa data. Komik digital tidak sama pengertiannya dengan komik web, sebab syarat untuk dapat disebut komik digital yakni jika dibacanya di internet. Hampir satu dekade sejak komik marak di internet era 1998, pemahaman komikdigital di kalangan pelaku komik di Indonesia masih dalam paradigma “kertas”, yakni halaman komik dibatasi oleh lebar kertas/ kanvas. Membacanya masih seperti kita membaca buku komik fisik, bedanya ini berbentuk file, yang membuka halamannya dengan menekan salah satu fitur yang disediakan.

Menurut Ahmad (2009) komik dalam bentuk digital dibanding dengan komik berbentuk cetak memiliki kelebihan yaitu memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Pada komik digital juga dipengaruhi oleh *timeless*. Maka dapat diketahui bahwa komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk *digit* atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Selain itu, kemampuan multimedia pada komik digital dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya. Sedangkan menurut Raharjo (2022) komik digital merupakan suatu taransformasi teknologi dalam media komik, yang semula berawal dari media komik cetak dan kini berubah menjadi digital.

2.2.2 Aplikasi Pembuatan Komik Digital

Dalam proses pembuatannya, aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan komik digital, di antaranya: Clip Studio Paint.

Adapun langkah-langkah pembuatan komik digital ini yaitu:

1. Membuat kerangka-kerangka gambar menggunakan sebuah aplikasi *Clip Studio Paint*.



1

Gambar 2.1. Pembuatan kerangka awal gambar

2. Melakukan penebalan pada garis menggunakan fitur dalam aplikasi *Clip studio paint*.



Gambar 2.2. Penebalan garis pada komik

3. Menambahkan kata-kata di balon kata pada desain komik.



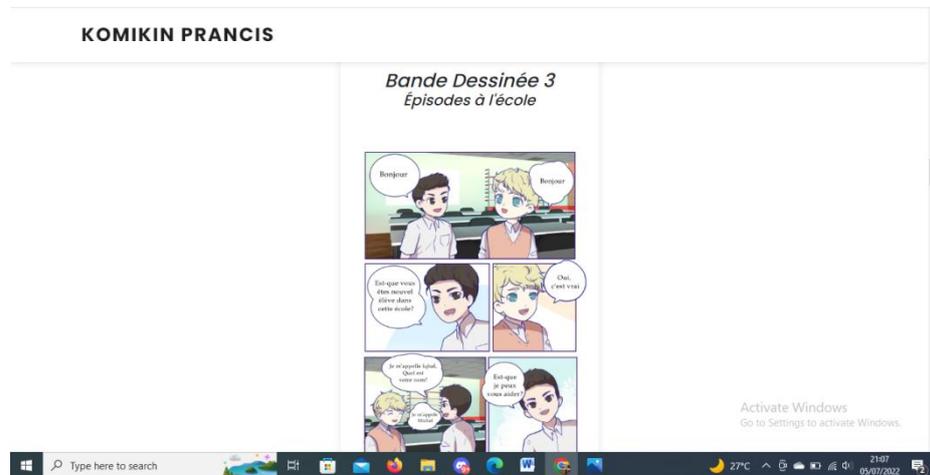
Gambar 2.3. Menambahkan Kata-kata pada Desain

4. Mewarnai *lay out* menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*.



Gambar 2.4. Mewarnai Lay Out pada Komik

5. Melakukan proses *upload* ke dalam *website*.



Gambar 2.5. Melakukan Unggah ke dalam website

2.3 Pengertian *Website*

Website dapat didefinisikan sebagai sebuah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan suatu informasi teks, gambar gerak atau diam, animasi, suara, dan atau gabungan dari keseluruhan tersebut. Dalam hal tersebut baik yang bersifat statis ataupun bersifat dinamis yang membentuk rangkaian bangunan dengan masing-masing terhubung oleh jaringan-jaringan halaman Hidayat (2010).

2.3.1 Fungsi *Website*

Berdasarkan fungsinya, *website* terbagi menjadi beberapa bagian di antaranya yaitu:

1. *Personal website*, dalam fungsi ini hanya berisi mengenai kehidupan pribadi seseorang.
2. *Comercial website*, pada *website* ini hanya dimiliki oleh perusahaan yang bersifat bisnis.
3. *Government website*, dimiliki oleh sebuah instansi pemerintah, misalnya pada instansi pendidikan yang memberikan pelayanan bagi pengguna.

4. *Non-Profit Organization*, *website* ini dimiliki oleh sebuah organisasi yang bersifat non-profit atau dapat dikatakan tidak bersifat bisnis.

Berdasarkan fungsi *website* tersebut, maka media komik digital berbasis *website* ini termasuk ke dalam kategori non-profit karena tujuan pembuatan *website* ini untuk membantu menambah referensi media pembelajaran untuk pendidik dan peserta didik.

2.4 Membaca Pemahaman (*Compréhension Écrite*)

Menurut Gillet (dalam Fauziah, 2013) membaca pemahaman melibatkan tentang pengetahuan latar, struktur teks serta pencarian informasi secara aktif. Ia juga mendefinisikan membaca pemahaman sebagai kegiatan mencari arti secara aktif dengan menggunakan pengetahuan mengenai dunia teks, agar memahami setiap hal baru yang dibaca. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat tiga elemen penting dalam membaca pemahaman, yakni: (1) pengetahuan mengenai dunia untuk mengerti akan hal baru, (2) mengetahui berbagai struktur teks yang akan dibaca, dan (3) mencari arti dengan aktif.

Salah satu aspek proses membaca pemahaman yaitu aspek sensoris, yang mana pada proses ini membaca dimulai dari kesan pengindraan (*sensory impression*) baik yang terlihat oleh mata maupun yang terasakan. Selain memiliki ketajaman visual, seorang anak harus dapat membedakan simbol-simbol bahasa grafis yang mewakili bahasa lisan. Aspek lain yang mendukung yaitu aspek latar pengalaman, dengan menggunakan latar pengalaman tersebut yang akan digunakan sebagai memaknai rangkaian kalimat yang dibaca. Seorang pembaca yang memiliki latar pengalaman yang banyak akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang dihadapi ketika membaca dibandingkan pembaca yang memiliki latar pengalaman yang kurang Burns (1996).

Menurut Cuq dalam Putri (2021) pemahaman membaca *Compréhension Écrite* adalah:

L'acquisition de la compréhension écrite en langue étrangère est un processus complexe qui résulte à la fois du transfert des connaissances en langue maternelle, (car, ne l'oublions pas, l'apprenant de français langue étrangère sait généralement lire dans sa langue maternelle), et du développement de compétences lexicales, syntaxiques et textuelles propres à la langue étrangère; à ces compétences linguistiques et discursives s'ajoutent les connaissances antérieures du lecteur, son expérience du monde et son bagage socioculturel.

Teori di atas dapat diartikan keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*) adalah salah satu proses keterampilan yang kompleks. Karena dibutuhkan banyak kompetensi dan keterampilan yang terlibat, seperti keterampilan linguistik, tata bahasa, hingga pengetahuan pendukung lainnya (contohnya, pengetahuan sosial dan budaya). Sedangkan menurut Dalman (2013) proses membaca yaitu kegiatan membaca yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Selain itu, Dalman membagi proses membaca di antaranya: (1) Proses psikologi, kesiapan serta kemampuannya dipengaruhi oleh beberapa faktor yang bersifat psikis yakni seperti motivasi, minat, sosial ekonomi, latar belakang, dan juga pengembangan dirinya. (2) Proses sensoris, pada proses ini menghasilkan persepsi seorang pembaca. Jika semakin baik suatu stimulus seseorang untuk membaca, maka akan semakin baik juga proses persepsinya, oleh karena itu seseorang mampu memahami suatu isi bacaan dengan baik. (3) Proses perseptual, pada proses ini terdapat empat bagian di antaranya yakni kesadaran pada stimulus visual, persamaan pokok agar diadakan klasifikasi untuk kata-kata, pengelompokkan lambang-lambang serta kata-kata yang terdapat di dalam kelas umum, dan mengidentifikasi kata-kata yang dilakukan dengan suatu jalan menyebutnya.

Sedangkan menurut Rosita & Kusri (2021) "*Comprendre des textes très courts et très simples en relisant plusieurs fois le texte. Il est capable de reconnaître des mots et des expressions très élémentaire, par exemple sur une carte postale ou dans des documents se rapportant à des situations ordinaires de la vie quotidienne.*" Artinya dalam pemahaman membaca, pembaca dapat memahami teks pendek dan sederhana dengan membaca ulang beberapa kali. Pembaca diharapkan dapat mengenali kata-kata dan ekspresi sederhana

misalnya kata-kata dikartu post atau teks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berikut ini merupakan kriteria dalam membaca tingkatan *Niveau A1* menurut *Cadre Européen Communide de Référence pour les Langues (CECRL)*:

Tabel 2.1. Kriteria-kriteria dalam membaca tingkatan A1

Pemahaman Membaca Secara Umum	Dapat memahami teks-teks yang sangat pendek dan sangat sederhana, kalimat demidemi yang berkaitan dengan kata benda, kata- kata familiar atau yang dikenal, ekspresi yang mendasar serta membaca ulang jika diperlukan.
Memahami Korespondensi	Dapat memahami pesan-pesan pendek dan sederhana melalui kartu pos.
Membaca untuk Penyesuaian	Dapat mengenal kata benda dan ekspresi-ekspresi yang paling umum dalam kehidupan sehari-hari.
Membaca untuk Sarana Informasi dan Diskusi	Dapat memperoleh ide atau gambaran melaluitekst informatif yang sederhana, terutama jika dilengkapi dengan dokumen visual.
Membaca untuk Perintah	Dapat mengikuti petunjuk singkat dan sederhana (misal; pergi dari satu titik ke titikyang lain).

2.5 Materi Bahasa Prancis

Media komik digital berbasis *website* yang disusun peneliti mengacu kepada silabus bahasa Prancis tingkat SMA kelas X mengenai tema “*les endroits publics*” atau menanyakan dan menyatakan nama benda dan bangunan publik. Oleh karena itu, komik digital yang dimaksud oleh peneliti disajikan dengan tema *les endroits publics* dengan tambahan materi berupa aspek tata bahasa dan kosa kata.

a. Tata bahasa (*Grammaire*)

Dalam penelitian ini, kosakata pada media yang digunakan di antaranya:

- *Articles définis et indéfinis*
- *Verbes (parler), (aller).*
- *Préposition de lieux (à la, au, aux)*

b. Kosakata (*Vocabulaire*)

Dalam penelitian ini, kosakata yang dimasukkan ke dalam komik berupa berbagai kosakata tempat-tempat umum termasuk di dalamnya tempat-tempat terkenal di Prancis.

2.6 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian relevan agar mempunyai keterkaitan masalah dengan pokok masalah yang dihadapi. Adapun penelitian relevan tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Nur Ikhsan (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis *Website* dalam Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI MAN I Yogyakarta**, hasil pada penelitian tersebut diketahui menghasilkan media pembelajaran bahasa Prancis berbasis Web. Dalam penelitian tersebut terdapat saran, yaitu perlunya penambahan gambar-gambar. Berdasarkan penilaian evaluasi para ahli materi mendapatkan 76% untuk skor kelayakan. Ujicoba kepada peserta kelas XI Bahasa MAN I Yogyakarta menghasilkan persentase 81,6 % dan skor 80% dinilai sangat baik oleh guru.
2. **Najih (2019) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Dengan Tema *La Vie Quotidienne***. Hasil pada penelitian tersebut menghasilkan media komik digital berbasis *webtoon* bahasa Prancis, namun belum dilakukan uji coba keefektivitasan media tersebut. Pada penelitian tersebut menghasilkan presentase 92,5% siswa tertarik menggunakan media pembelajaran komik digital.
3. **Tri Pratama (2020) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Bahasa Prancis Untuk Keterampilan Membaca Kelas X Semester I**. Adapun hasil dari penelitian tersebut yaitu Hasil penelitian ini menghasilkan suatu media komik digital bahasa Prancis untuk keterampilan membaca. Pada penelitian tersebut selesai pada tahap kelima dan belum diujicobakan.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan tersebut, terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu belum adanya penelitian media pembelajaran komik digital yang berbasis website.

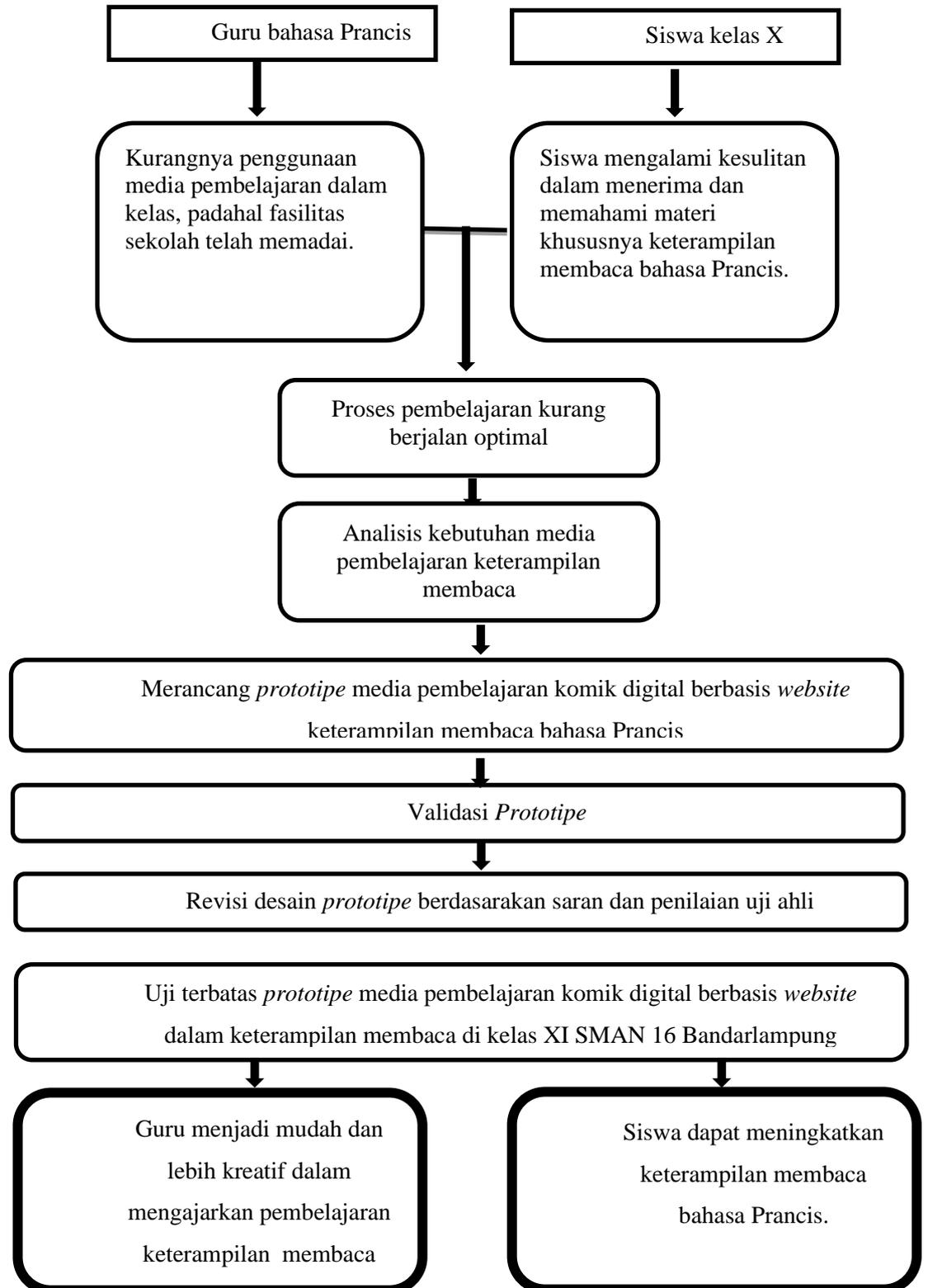
2.7 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran umumnya memiliki manfaat untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan suatu materi secara efektif dan efisien. Selain itu, dapat membantu pendidik dan peserta didik mudah berintraksi serta menciptakan suasana belajar yang berkualitas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan, terutama media pendidikan bahasa Prancis.

Komik merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *website* dalam bahasa Prancis di SMA 16 Bandar Lampung tergolong belum ada. Hal ini dikarenakan pendidik bahasa Prancis masih terkendala dalam mengembangkan media pembelajaran terutama komik digital berbasis *website*. Media pembelajaran komik digital berbasis *website* merupakan sarana penunjang untuk proses mengajar yang mudah diakses dalam proses pembelajaran. Media komik digital berbasis website nanti diharapkan dapat menjadi media yang membantu pendidik maupun peserta didik dalam mengatasi rasa bosan, dengan menyajikan materi yang lebih menarik, sederhana dalam penggunaannya, dan mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual.

Selain mengandung ilustrasi visual, pada media komik ini juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Selain itu juga, komik dimodifikasi agar dalam pembelajaran lebih komunikatif. Hal tersebut dapat dilihat pada alur bagan kerangka berfikir.

Berikut ini merupakan gambar bagan dari kerangka berfikir:



Gambar 2.6. Bagan Kerangka Berfikir

III. METODE

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh Sukmadinata (2009) mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk, bahkan mengembangkan, menyempurnakan dan serta dapat menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan dan dapat dipertanggungjawabkan. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah mengembangkan produk komik digital bahasa Perancis untuk keterampilan membaca. Produk yang dihasilkan berupa komik digital berbasis *website* bahasa Perancis untuk keterampilan membaca kelas X. Adapun penelitian ini dilakukan di Bandar Lampung dan diuji coba di SMA 16 Bandar Lampung. Alat yang digunakan untuk mengembangkan komik adalah aplikasi *IbisPaint*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Model atau pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang berarti perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan

ADDIE merupakan pendekatan yang menekankan suatu analisis bagaimana pada setiap komponen yang dimiliki saling berintraksi satu dengan lainnya saling berkordinasi sesuai dengan perkembangan atau fase yang ada.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *website*. Pada penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE karena model atau pendekatan ini memiliki tahapan yang sederhana dan sistematis serta sesuai digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif komik digital berbasis *website*. Selanjutnya yaitu adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut model ADDIE yakni di antaranya:

- 1) Tahap analisis (*Analysis*)
- 2) Tahap desain (*Design*)
- 3) Tahap pengembangan (*Development*)
- 4) Tahap implementasi (*Implementation*)
- 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Berikut ini merupakan tahap atau langkah model pengembangan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif komik digital berbasis *website* pada pembelajaran *les endroits publics* di kelas X SMAN 16 Bandarlampung.

a) Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, sumber daya yang dibutuhkan (isi, teknologi, fasilitas, dan manusia) serta metode pengiriman potensial ditentukan. Selain itu, pada tahap ini juga peneliti melakukan observasi kebutuhan, untuk mengidentifikasi masalah, melakukan analisis tugas melalui wawancara. Melalui analisis kebutuhan maka peneliti dapat mengetahui masalah apa saja yang ada pada pembelajaran dan apa saja yang dibutuhkan. Pada analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan karakteristik peserta didik, media pembelajaran yang sering digunakan serta media pembelajaran yang sering dibutuhkan. Tujuan atau sasaran dalam penelitian ini didapatkan melalui wawancara analisis peneliti di antaranya yaitu:

- a. Proses pembelajaran keterampilan membaca pada materi *les endroits publics*;
- b. Media yang digunakan pada pembelajaran keterampilan membaca;
- c. Permasalahan dalam pembelajaran keterampilan membaca pada materi *les endroits publics* kelas X SMA 16 Bandarlampung.

Pada tahap selanjutnya yaitu menentukan tujuan pembelajaran (target peserta didik, sumber daya yang dibutuhkan). Selanjutnya, menanggapi kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dan hasil yang diharapkan dengan suatu penyelesaian yang sukses. Kemudian setelah melakukan analisis kebutuhan dan wawancara, peneliti akan menentukan bahwa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *website* agar mudah diakses. Dengan adanya media pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengerti dan memahami pembelajaran pada materi *les endroits publics*.

b) Tahap Desain (*Design*)

Desain yaitu merupakan pembuatan rancangan suatu media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mempelajari masalah yang ditemukan pada saat melakukan analisis kemudian menentukan alternatif atau solusi dari pemecahan masalah yang diidentifikasi dengan membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis *website*. Selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran menentukan tindakan spesifik, tindakan terukur yang akan memungkinkan peserta didik untuk memenuhi tujuan pengajaran. Pada tahapan ini juga, peneliti menjabarkan desain media komik digital. Produk yang dihasilkan berupa media komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Perancis kelas X. Media komik digital ini berisi materi bertema *les endroits publics* yang disesuaikan dengan silabus bahasa Perancis kelas X.

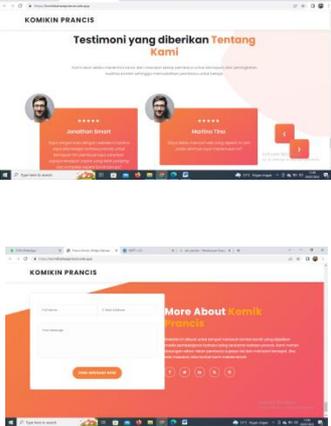
Pada tahap desain ini dilakukan untuk memastikan agar produk tersebut sudah siap dan layak untuk diimplementasikan yaitu dengan melakukan validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Development merupakan tahap dalam pembuatan komik yang sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Dalam tahap ini, peneliti membuat komik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap pengembangan memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Langkah tersebut di antaranya yaitu pembuatan naskah, menentukan materi yang akan digunakan untuk pembuatan produk seperti, materi *les endroits publics* serta aspek pendukung (teks dan gambar), pembuatan desain komik menggunakan *Clip Studio Paint*. Pada langkah selanjutnya yaitu media pembelajaran yang telah dihasilkan lalu divalidasi oleh para ahli di antaranya, ahli media dan ahli materi untuk memberikan kritik dan saran mengenai produk yang telah dihasilkan agar dapat dilakukan revisi atau perbaikan terhadap suatu produk tersebut. Sehingga pada tahap pengembangan (*development*) ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital yang layak untuk dilakukan uji coba.

Tabel 3.1. Proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis website

Bagian	Deskripsi	Pengembangan
Media pembelajaran komik digital berbasis website	i. Pra Produksi a. Menentukan produk yang akan diproduksi berdasarkan KD 3.5 : <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan nama benda dan bangunan publik (<i>Les Endroits Publics</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan 	Tampilan awal media  Membuat menu testimoni pengguna

Bagian	Deskripsi	Pengembangan
	<p>unsur kebahasaan.</p> <p>b. Menentukan <i>background</i> dan menu tampilan.</p> <p>c. Menentukan tampilan warna, tokoh cerita, dan tulisan.</p> <p>i. Produksi</p> <p>a. Membuat desain sesuai rancangan pada tahap pra produksi dengan bantuan ilustrator</p> <p>b. Mengimput kebutuhan media pembelajaran kimik digital berupa : materi pelajaran, tujuan pembelajaran, dan soal latihan.</p> <p>i. Pasca Produksi</p> <p>a. Melakukan <i>preview</i> terhadap produk.</p>	 <p>Tampilan komik</p> 

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan pengembangan, media komik digital berbasis *website* yang telah diuji coba oleh ahli materi dan ahli media kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Pada tahap ini media pembelajaran diuji coba kepada pengguna atau peserta didik dengan mengerjakan soal yang telah disediakan di *website*.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *website* selesai, maka akan dilakukan evaluasi formatif untuk menentukan apakah kualitas media pembelajaran memenuhi standar yang ditetapkan dalam fase desain. Pada tahap ini dilakukan uji coba oleh pengguna yaitu peserta didik SMAN 16 Bandar Lampung. Uji coba tersebut diantaranya yaitu uji coba *one to one* dan uji coba *small group*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam teknik wawancara, peneliti juga perlu memiliki anggapan bahwa subyek (responden) merupakan orang yang paling tahu tentang diri sendiri, apa yang dinyatakan subyek kepada peneliti merupakan suatu kebenaran dan hal tersebut dapat dipercaya, interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepada subyek adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertentu kepada responden untuk dijawabnya, kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner merupakan teknis yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan peneliti dari responden.

3. Tes

Tes merupakan salah satu cara pengumpulan data dimana responden atau objek yang diteliti diberi satu set lembar yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab. Tes ini biasanya digunakan untuk mengukur keterampilan dan pengetahuan, intelligence, kemampuan bakat dan minat seseorang atau kelompok. Penelitian yang umum menggunakan metode ini biasanya berupa penelitian tindakan. Dimana dalam proses penelitiannya responden diberikan tindakan tertentu untuk mengetahui seberapa besar tindakan itu. Agar pengaruh tindakan dapat dilihat dengan jelas maka peneliti melakukan pre tes/tes sebelum tindakan dan post tes/tes sesudah tindakan.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian dan pengembangan, instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam

menilai produk media pembelajaran disusun berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu analisis kebutuhan, observasi, uji coba ahli, uji coba perorangan, kelompok kecil (*small group*). Berikut merupakan penjelasannya:

a. Angket analisis kebutuhan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membagikan angket analisis kebutuhan kepada 30 siswa kelas X SMA 16 Bandarlampung. Daftar pertanyaan angket analisis kebutuhan terdapat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1. Pembelajaran Membaca Bahasa Prancis	<ul style="list-style-type: none"> Ketertarikan pada keterampilan membaca 	1	1
2. Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Media yang sering digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca 	2	1
3. Komik	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan media pada Proses Pembelajaran 	3	1
4. Komik Digital	<ul style="list-style-type: none"> Ketertarikan pada media komik digital Pendapat mengenai kebutuhan media (konten, tampilan media pada keterampilan membaca) 	4 5,6,7,8,9,10	1 6

Pada kisi-kisi instrumen angket analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menunjang penelitian ini yaitu dengan cara penyebaran kuesioner/angket kepada guru bahasa Perancis dan siswa kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media komik digital berbasis website untuk keterampilan membaca bahasa Perancis kelas XI dengan tema *les endroits publics*.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Angket ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Penyajian Materi	Kesesuaian isi media dengan kompetensi	1	1

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		dasar		
		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	2	1
		Kesesuaian isi dengan materi pembelajaran	3	1
2	Kebenaran Materi	Keakuratan pada meteri	4	1
		Kefaktualan materi	5	1
		Kebenaran isi materi dengan kebutuhan peserta didik	6	1
3	Sistematika penyajian	Kesinambungan penyajian isi dengan media antar <i>slide</i> /halaman	7	1
		Kesinambungan penyajian dengan tingkat kesulitan materi pembelajaran	8	1
4	Aspek penguatan materi pembelajaran <i>les endroits publics</i>	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran <i>les endroits publics</i>	9	1
		Membantu peserta didik memahami materi <i>les endroits publics</i>	10	1

Pada kisi-kisi instrumen angket ahli materi ini, peneliti menghadirkan pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya untuk menilai isi materi yang dirancang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari materi yang ada di media pembelajaran komik digital berbasis *website*.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Angket ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Isi Media	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar	1	1
		Kesesuaian isi dengan konsep pembelajaran <i>les endroits publics</i>	2	1
		Kesesuaian isi dengan karakteristik peserta didik	3	1
		Kesesuaian isi dengan tema media	4	1
		Kesesuaian isi dialog dengan desain tokoh cerita	5	1
		Kesesuaian penggunaan kosakata dengan isi cerita	6	1

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
2	Desain Menu Media	Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	7	1
		Kesesuaian <i>background</i> dengan karakteristik peserta didik	8	1
		Kesesuaian <i>icon</i> dengan karakteristik peserta didik	9	1
		Kesesuaian gambar/tokoh dengan karakteristik peserta didik	10	1
		Kesesuaian penyajian media dengan karakteristik peserta didik	11	1
		Pemilihan jenis huruf dengan cerita	12	1
		Tampilan pada <i>website</i> menarik	13	1
3	Penggunaan Media	Membantu peserta didik dalam pembelajaran keterampilan membaca materi <i>les endroits publics</i>	14	1
		Memudahkan peserta didik dalam penggunaan media	15	1

Pada kisi-kisi instrumen angket ahli media ini, peneliti juga menghadirkan pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya untuk menilai produk media pembelajaran yang dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari materi yang ada di media pembelajaran komik digital berbasis *website*. Menurut Sugiyono (2013: 414) pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Kuesioner Instrumen Uji Coba Pengguna

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Penggunaan media	Media menarik untuk digunakan	1	1
		Kemudahan dalam menggunakan media	2	1
		Kemudahan mengakses media	3	1
2	Materi	Materi pembelajaran mudah dipahami	4,5	1
		Kejelasan kata dan kalimat	6	1
3	Kegrafikan	Ketertarikan peserta didik terhadap tampilan media	7,8	1
		Kejelasan gambar dalam media	9	1
		Kemenarikan tampilan <i>background</i> , tokoh, warna, dan suasana cerita	10	1

Untuk memperoleh sebuah data kelayakan produk yang peneliti kembangkan, dari tahap *one-to-one* sampai pada *small group* peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik dengan kisi-kisi seperti pada tabel 3.5.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan selama penelitian berlangsung maka dibutuhkan teknik analisis data. Untuk mendeskripsikan penilaian dari para ahli maka diperlukan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2019) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert yang digunakan memiliki interval 1-4 dengan kriteria skor sebagai berikut. Berikut ini merupakan rentan skala penilaian Likert yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data kuisisioner :

Tabel 3.6. Skala Penilaian Likert

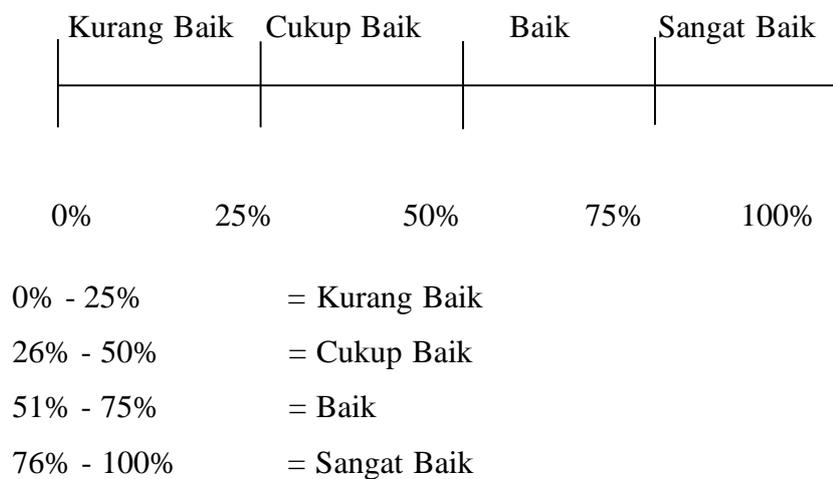
Kriteria	Skala
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Cukup	1

Setelah data diperoleh maka dilakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran pada keterampilan membaca materi *les endroits publics* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Setelah peneliti memberikan kuesioner, peneliti akan menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif menggunakan acuan dalam Sugiyono (2019) sebagai berikut:

Tabel 3.7. Garis Rentang Skor



V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

<https://komikbahasaprancis.web.app/>

1. Pengembangan komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran yaitu dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (RnD)* yang mencakup beberapa tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media komik digital berbasis *website* yang dapat diakses melalui *link* <http://komikbahasaprancis.web.app/>
2. Media pembelajaran komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.
3. Kelebihan dari media pembelajaran komik digital berbasis *website* ini diantaranya kemenarikan pada desain yang menarik, segi efektivitas, dan segi teknologi. Sedangkan kekurangan media tersebut yaitu diantaranya pada tampilan antara di laptop menjadi kecil, keterbatasan materi, dan aksesibilitas.

5.2 Saran

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal yang dapat membantu dalam penelitian ini. Dengan memperhatikan hal tersebut maka dalam penelitian ini terdapat beberapa saran yang bisa peneliti berikan yaitu:

1. Hasil pengembangan media komik digital berbasis *website* bahasa Perancis diharapkan dapat digunakan oleh pendidik dengan tujuan membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Peneliti tidak melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *website* pada pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis materi *Les Endroits Publics* ini. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
3. Peneliti hanya berfokus pada materi *Les Endroits Publics*, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Burns, dkk. (2020). *Membaca Sebagai Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Elmy, dkk. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*.
- Fauziah, N. (2013). *Keefektifan Teknik Herringbone Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Prambanan Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. PT. Indeks.
- Rahmat Hidayat, (2010) *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hujid, S. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Dipantara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (2008). KBBI. <http://kbbi.web.id/pusat,%0A>[Diakses 21 Juni 2022].
- Kustandi, C. & B. S. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics*. (terj. S. Kinanti). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Najih, A. (2020). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan*

Membaca Siswa Kelas Xi Dengan Tema La Vie Quotidienne. Universitas Negeri Semarang.

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 9(1).

Putri, R. C., Purwani, N. (2021). L'Efficacite de la Bande Dessinée Numérique Basée sur le *Webtoon* pour l'Apprentissage de la Compréhension Écrite chez les Lycéens de SMA XI. *Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE*. 11(1): 42-46. Diakses pada tanggal 10/05/2022

Raharjo, M. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Aplikasi Vivavideo Tema Merawat Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas II SD Negeri 05 Indralaya.* Sriwijaya University.

Rahmat, H. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis: Pengertian Website.* PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia.

Rahim, F. (2018). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Dengan Tema *La Vie Quotidienne.* Universitas Pendidikan Indonesia

Rini, S., & Rosita, D. (2019). Pengembangan kamus daring Prancis-Indonesia bidang pariwisata sebagai media pembelajaran interaktif program studi pendidikan bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 2019.

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran. Buku Diktat.* Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Sadiman. (2010). *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* PT Raja Grafindo Persada

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran Dan Pembelajaran.* CV Pustaka Setia.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran.* Sinar Baru Algensindo.

Sumarni, Sri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 3.1 (2013): 35-44.

- Sugiono. 2018. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2019. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Tresnawati, dewi dkk (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia, *Jurnal Algoritma*, Vol. 13. No. 1, Hal. 99-105, ISSN : 2302-7339