

**MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *UNO FRANÇAIS* UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
NIVEAU DÉBUTANT
(Studi pada Peserta Didik SMAN 16 Bandarlampung)**

(Skripsi)

**DINI AULIA PUTRI
NPM 2013044014**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

ABSTRACT

LEARNING MEDIA UNO FRANÇAIS CARDS ON FRENCH SPEAKING SKILLS FOR NIVEAU DÉBUTANT (Study on Students of SMAN 16 Bandarlampung)

By

DINI AULIA PUTRI

This study aims to develop media in the form of Uno Français cards for the French speaking skills of Niveau Débutant A1 with presenter quelque'un material on the theme of La Famille. In this study, the Research and Development (RnD) method was used with the Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) development model. The instruments used in this study were questionnaires, interviews and tests. Based on the needs analysis, educators and students showed interest in using Uno Français cards as a medium for learning French. This research involves material experts and media experts to evaluate the validity of the media. Media testing is carried out through one to one trials, small group trials, and large groups. The evaluation results from experts showed a score of 93% from material experts and 90% from media experts. The average evaluation score from the two experts is 91%. Meanwhile, one to one trials got a score of 91%, while small group trials got a score of 87% and trials in large groups got a score of 82%. This shows that the Uno Français card received a "Very Good" (SB = Sangat Baik) rating with a score of 75% - 100%, so it is suitable for use as a learning medium. This media has advantages, including 1) making learning more interactive, 2) increasing student motivation, 3) helping students memorize and understand vocabulary and increasing interaction between students and 4) attractive card displays. Meanwhile, the drawback is that the content is still limited.

Keywords : french, uno Français cards, learning media, RnD method

RÉSUMÉ

MÉDIA D'APPRENTISSAGE CARTES UNO FRANÇAIS POUR LA COMPÉTENCE DE LA PRODUCTION ORALE DE FRANÇAIS AU NIVEAU DÉBUTANT (Étude sur les élèves de SMAN 16 Bandarlampung)

Par

DINI AULIA PUTRI

Cette recherche vise à développer des supports sous forme de cartes Uno Français pour la compétence de la Production Orale de français du Niveau Débutant A1 avec la matière « présenter quelqu'un » pour le thème « la famille ». Dans cette recherche, la méthode Recherche et Développement (RnD) a été utilisée avec le modèle de développement tel que Analyse, Conception, Développement, Implémentation, Évaluation (ADDIE). Les instruments utilisés dans cette recherche étaient des questionnaires, des entretiens et le tests. Sur la base de l'analyse des besoins, les enseignants et les élèves ont manifesté leur intérêt pour l'utilisation des cartes Uno Français comme moyen d'apprentissage du français. Cette recherche implique des experts en matériaux et des experts en médias pour évaluer la validité des médias. Les tests multimédias sont effectués au moyen d'essais individuels, d'essais en petits groupes et de grands groupes. Les résultats de l'évaluation des experts ont montré un score de 93 % pour les experts en matériaux et de 90 % pour les experts en médias. La note moyenne d'évaluation des deux experts est de 91 %. En d'autre part, les essais individuels ont obtenu un score de 91 %, tandis que les essais en petits groupes ont obtenu un score de 87 % et les essais en grands groupes ont obtenu un score de 82 %. Cela montre que la carte Uno Français a reçu une note « Très Bien » (TB) avec un score de 75% à 100%, elle convient donc pour une utilisation comme support d'apprentissage. Ce média présente des avantages tels que 1) rendre l'apprentissage plus interactif, 2) peut augmenter la motivation les élèves, 3) aider les élèves à mémoriser et à comprendre le vocabulaire et à augmenter l'interaction entre les élèves et 4) un affichage attrayant des cartes. Alors que les inconvénients sont que le contenu.

Mots-clés: cartes uno français, le français, supports d'apprentissage, méthode RnD

**MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *UNO FRANÇAIS* UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
NIVEAU DÉBUTANT
(Studi pada Peserta Didik SMAN 16 Bandarlampung)**

Oleh

DINI AULIA PUTRI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *UNO FRANÇAIS* UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS *NIVEAU DÉBUTANT*
(Studi pada Peserta Didik SMAN 16 Bandarlampung)

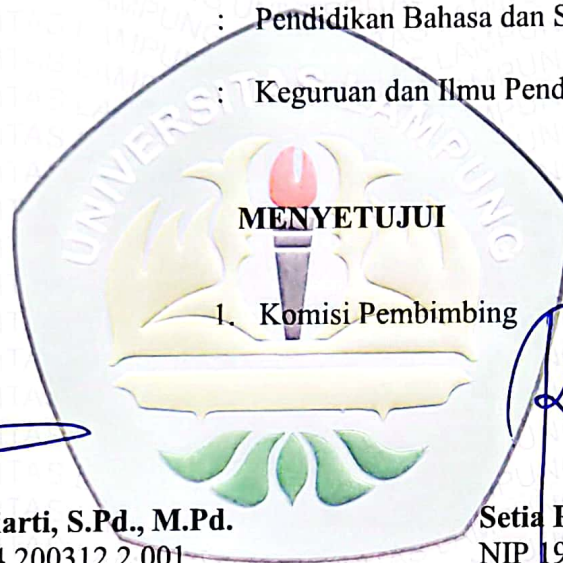
Nama Mahasiswa : Dini Aulia Putri

Nomor Pokok Mahasiswa : 2013044014

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

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

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

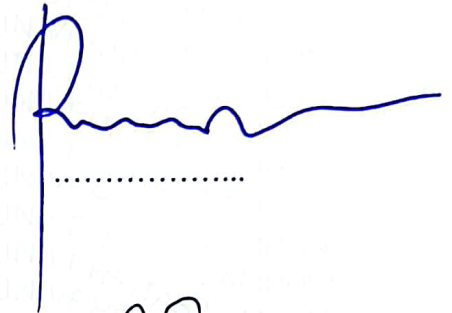
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

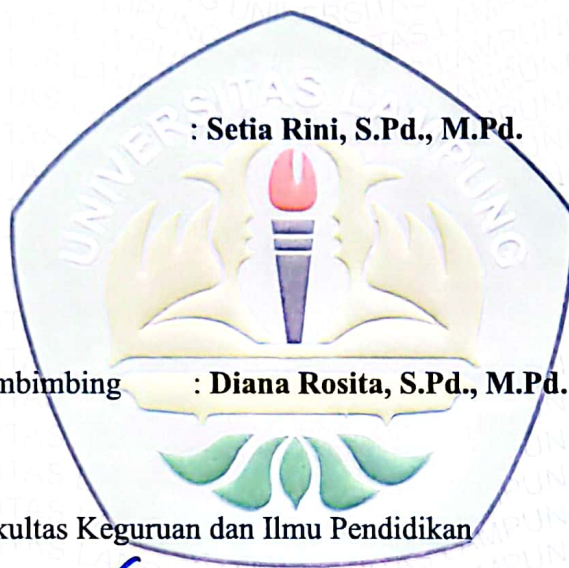
Ketua : **Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd.**



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



Penguji
Bukan Pembimbing : **Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sanyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Juni 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Aulia Putri

NPM : 2013044014

Judul : Media Pembelajaran Kartu *Uno Français* untuk
Keterampilan Bahasa Prancis *Niveau Débutant*

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku.

Bandarlampung, 1 April 2024

Menyatakan,



Dini Aulia Putri
NPM 2013044014

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dini Aulia Putri, dilahirkan di Metro, Provinsi Lampung pada tanggal 11 Maret 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Karsino dan Ibu Siti Nurjanah. Peneliti memiliki satu adik perempuan bernama Afifah Ruly Amelia.

Peneliti menyelesaikan pendidikan pertamanya di SDN 1 Badransari pada tahun 2014. Lalu sekolah lanjutan tingkat pertama di SMP Negeri 1 Punggur pada tahun 2017. Kemudian sekolah lanjutan tingkat atas di SMA Negeri 1 Punggur pada tahun 2020. Pada tahun 2020, peneliti diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama menempuh kuliah di Universitas Lampung, peneliti memiliki banyak pengalaman kegiatan, di antaranya :

1. Peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode II pada tahun 2023 di Desa Gunung Rejo, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran.
2. Pengalaman mengajar pada pelaksanaan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tahun 2023 di SMKS Budi Karya Natar.
3. Anggota aktif bidang kaderisasi Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (IMASAPRA), FKIP Universitas Lampung tahun 2020 – 2021.
4. Ketua Umum Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (IMASAPRA), FKIP Universitas Lampung periode 2022.

5. Delegasi dalam perlombaan Olimpiade Nasional Bahasa Prancis yang diselenggarakan oleh *Institute Française Indonésie* pada tahun 2023.
6. Delegasi program studi pada pemilihan mahasiswa berprestasi FKIP, Universitas Lampung pada tahun 2023.
7. Anggota Ikatan Mahasiswa Studi Prancis Se-Indonesia (IMASPI) tahun 2022.
8. Pembicara dalam program kerja IMASPI “*Le Forum*” dengan topik Polemik Kekerasan Seksual dalam Perspektif Mahasiswa tahun 2022.
9. Delegasi Multikomparasi IMASPI tahun 2022 cabang lomba poster kebudayaan daerah.
10. Delegasi Multikomparasi IMASPI tahun 2023 cabang lomba Memperkenalkan Budaya Daerah.
11. Magang pada kantor berita Wartalampung.id sebagai jurnalis pada tahun 2023.

MOTO

﴿ ۱۷۳ الْوَكِيلُ وَنِعْمَ اللَّهُ حَسْبُنَا ﴾

"Cukuplah Allah sebagai penolong bagiku dan Dia adalah sebaik-baik pelindung."

(Q.S. Ali - Imran : 173)

« *À vaillant coeur rien d'impossible.* »

(Jacques Coeur)

"Bermimpilah setinggi mungkin, dan jangan lupa untuk mewujudkannya."

(Dini Aulia Putri)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim. Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah *Subhanahu wa ta'ala*, Dzat Yang Maha Sempurna atas rahmat, nikmat, dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallahu'alaihi wassalam*. Dengan penuh rasa syukur, kupersembahkan skripsi ini sebagai tanda bakti dan kasih sayangku kepada:

1. Diriku sendiri, Dini Aulia Putri, terima kasih sudah mampu berjuang sejauh ini. Segala pengorbanan dan kesabaran serta pengalaman-pengalaman berharga selama studi S1 berhasil kamu lalui. Tetaplah menjadi pribadi yang kuat, percaya diri, tidak mudah putus asa. Banggakan orang tuamu, wujudkan semua mimpimu.
2. Ayahku (Karsino) dan ibuku (Siti Nurjanah) tercinta yang telah membesarkan dan mendidiku dengan penuh kasih sayang, selalu mendoakan dan mendukung segala sesuatu yang terbaik untuk keberhasilanku, selalu memberikan semangat untuk setiap langkah kecil yang aku lakukan serta selalu berusaha memberikan yang terbaik untukku. Semoga Allah senantiasa melimpahkan kebahagiaan dan kesehatan kepada kita dan semoga karya ini menjadi salah satu alasan Ayah dan Ibu tersenyum.
3. Adikku, Afifah Ruly Amelia, yang selalu menjadi penyemangat dan motivasi bagiku untuk terus melangkah maju agar menjadi teladan yang baik untukmu. Semoga Allah izinkan kita menjadi anak yang membanggakan dan mampu membahagiakan kedua orang tua.
4. Nenek (Sukiyah) dan Kakek (Salamun) tersayang yang selalu memberikan doa dan dukungan selama masa studiku.

5. Para pendidik yang telah memberiku ilmu, membimbingku dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.
6. Semua sahabatku, Suci Nurhalizah, Kezia Eunike Abigail, Juliana, Riska Putri Amalia, dan Kezia Permata Sari Sihite yang setia mendampingi di kala suka maupun duka yang mampu menerima semua sifatku. Serta sudah mengajarku banyak hal dan yang selalu bersedia memberikan bantuan saat dibutuhkan. Terima kasih telah datang di kehidupanku dan menambah cerita masa perkuliahanku.
7. Teman terbaikku, Ahmad Fiqih Yudhistira, Ramzy Nauval, dan Ade Lastiyanto Putra Radiansyah yang siap membantu kapan saja semasa perkuliahan.
8. Gitamorezqi Maharani, kakak tingkat terbaik yang selalu membantu dan mengajarku banyak hal semasa perkuliahan.
9. Kepada seluruh keluarga besar dan teman-teman yang tidak bisa kusebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan doa dan dukungan.
10. Almamater Universitas Lampung tercinta.

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Kartu *Uno Français* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis *Niveau Débutant* (Studi Pada Peserta Didik SMAN 16 Bandarlampung)” sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus ikhlas kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan PBS FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riyan Hidayatullah, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan PBS FKIP Universitas Lampung.
4. *Madame* Setia Rini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan sumbangan pemikiran, kritik, dan saran serta memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti demi terselesaikannya skripsi ini. Tidak lupa pula sebagai teman *chat* dan curhat yang baik untuk peneliti.
5. *Madame* Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, memberikan perhatian, motivasi, dan semangat kepada peneliti selama peneliti menjadi mahasiswi dan selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini selesai dan tersusun dengan lebih baik.

6. *Madame* Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini tersusun dengan baik.
7. *Madame* Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media dan materi serta dosen pembimbing akademik yang telah memberikan waktunya, arahan, perhatian, motivasi, dan semangat selama peneliti menjadi mahasiswi program studi Pendidikan Bahasa Prancis.
8. Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Prancis dan Dosen Mata Kuliah Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman belajar yang bermanfaat kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
9. Seluruh staf akademik, administrasi, tata usaha, maupun keamanan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu penyelesaian administrasi.
10. *Monsieur* Zusuf Amien, S.Pd., M.Pd., selaku ahli materi dan guru mitra di SMA Negeri 16 Bandarlampung yang telah memberikan dukungan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. *Madame* Satwika Citra Dewi, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang telah memberikan dukungan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Bapak dan Ibu Guru SMA Negeri 16 Bandarlampung yang telah memberikan bantuan selama penelitian.
13. Siswa/siswi kelas XI SMA Negeri 16 Bandarlampung khususnya kelas XI.I atas perhatian dan kerjasamanya selama proses penelitian.
14. Teman-teman KKN Gunung Rejo yang telah memberikan banyak pengalaman berharga dan mengajarkan arti kesabaran dan kebersamaan.
15. Teman-teman seperbimbinganku yang telah memberikan semangat serta bertukar ide.
16. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2020.
17. Keluarga Besar Ikatan Mahasiswa Bahasa Prancis yang telah menemani dan memberikan dukungan serta bantuan selama perkuliahan.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga dengan kebaikan, bantuan dan dukungan yang telah diberikan pada peneliti mendapat balasan pahala yang setimpal dari Allah SWT dan skripsi ini bermanfaat.

Bandarlampung, 1 April 2024
Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Auliy.P.' with a long, sweeping underline that extends to the right.

Dini Aulia Putri
NPM 2013044014

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2 Macam-macam Media Pembelajaran	9
2.3 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.5 Media <i>UNO Français</i>	14
2.6 Kelebihan dan Kekurangan Kartu <i>Uno</i>	18
2.7 Keterampilan Berbicara	19
2.8 Tingkat Kemahiran Bahasa Prancis	22
2.9 Materi Bahasa Prancis	27
2.10 Penelitian Relevan	29
2.11 Kerangka Berpikir	30
III. METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32

3.2	Prosedur Pengembangan	32
3.3	Teknik Pengumpulan Data	33
3.4	Instrumen Penelitian	38
3.5	Teknik Analisis Data	42
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1	Hasil Penelitian	44
4.1.1	Karakteristik Produk	44
4.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan	45
4.1.3	Hasil Uji Ahli Materi	47
4.1.4	Hasil Uji Ahli Media	48
4.1.5	Hasil Uji <i>Coba One to One</i>	49
4.1.6	Hasil Uji <i>Coba Small Group</i>	50
4.1.7	Hasil Uji <i>Coba Kelompok Besar</i>	51
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	53
4.2.1	Pengembangan Kartu <i>Uno Français</i> terhadap Keterampilan Berbicara bahasa Prancis	53
4.2.2	Kelebihan dan Kekurangan Kartu <i>Uno Français</i>	69
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1	Simpulan	73
5.2	Saran	73
	DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Grille d'évaluation Production Orale A1</i>	23
Tabel 2.2 Terjemahan <i>Grille d'évaluation Production Orale A1</i>	24
Tabel 2.3 <i>Descripteurs de Performance de la Production Orale A1</i>	24
Tabel 2.4 Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa Prancis	27
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan.....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Instrumen Uji Coba Pengguna	40
Tabel 3.5 Skala Penilaian Likert	41
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	45
Tabel 4.2 Uji Ahli Materi	47
Tabel 4.3 Uji Ahli Media	48
Tabel 4.4 Uji Coba <i>One to One</i>	49
Tabel 4.5 Uji Coba <i>Small Group</i>	50
Tabel 4.6 Uji Coba Kelompok Besar	51
Tabel 4.7 Desain Media Pembelajaran Kartu <i>Uno Français</i>	59
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Tes	64
Tabel 4.9 Hasil Wawancara	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Draw 2 Card</i>	15
Gambar 2.2 <i>Reverse Card</i>	16
Gambar 2.3 <i>Skip Card</i>	16
Gambar 2.4 <i>Wild Card</i>	17
Gambar 2.5 <i>Wild Draw 4 Card</i>	17
Gambar 2.6 <i>Kartu Uno Français</i>	28
Gambar 2.7 Bagan Alir Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Bagan Alir Tahap Desain	36
Gambar 4.1 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.1	55
Gambar 4.2 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.2	55
Gambar 4.3 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.3	55
Gambar 4.4 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.4	56
Gambar 4.5 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.5	56
Gambar 4.6 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.6	56
Gambar 4.7 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.7	57
Gambar 4.8 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.8	57
Gambar 4.9 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.9	57
Gambar 4.10 Rekapitulasi Kuesioner Pertanyaan No.10	58
Gambar 4.11 Sebelum dan sesudah direvisi	61
Gambar 4.12 Sebelum dan sesudah direvisi	62
Gambar 4.13 Sebelum dan sesudah direvisi	62
Gambar 4.14 Sebelum dan sesudah direvisi	63
Gambar 4.15 Uji Coba Produk <i>Kartu Uno Français</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Jurnal Pranala	79
Lampiran B Perangkat Pembelajaran	92
Lampiran C Instrumen Penelitian	101
Lampiran D Tahap Analysis	107
Lampiran E Tahap Design	109
Lampiran F Tahap Development	128
Lampiran G Tahap Implementation	130
Lampiran H Tahap Evaluation	135
Lampiran I Surat Penelitian	139

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses atau kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap seseorang. Pendidikan sendiri merupakan proses interaksi yang melibatkan pendidik serta peserta didik. Peran pendidik dalam pendidikan saat ini adalah sebagai fasilitator. Sedangkan peserta didik merupakan fokus utama dalam pendidikan saat ini. Dengan artian pendidikan saat ini lebih berpusat kepada peserta didik. Oleh karena itu, dalam prosesnya tidak dapat terlepas dari media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran setiap pendidik diharapkan mampu memberikan inovasi dalam hal media pembelajaran. Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif agar menciptakan suasana belajar yang disukai oleh peserta didik. Selain itu juga, media pembelajaran berperan penting dalam proses peningkatan minat belajar peserta didik. Namun, yang tidak kalah penting dari peran media pembelajaran sendiri adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta baik itu dilihat dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta didik.

Khususnya pada pendidikan di Indonesia, peserta didik tidak hanya diajarkan bahasa Indonesia. Namun ada beberapa bahasa asing yang dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan, salah satunya adalah bahasa Prancis. Menurut Kemdikbud (2022) Bahasa Prancis merupakan bahasa internasional yang resmi dipakai di PBB dan organisasi internasional lainnya serta memiliki penutur

lebih dari 300 juta di dunia. Bahasa Prancis juga memiliki peran penting di beberapa bidang, misalnya industri dan teknologi untuk bidang aeronautika, satelit, agroteknologi, kimia dan obat-obatan, serta industri berbasis generasi 4.0. Selain itu, banyak karya sastra besar yang ditulis oleh sastrawan Prancis dan bahasa Prancis juga merupakan bahasa utama yang digunakan dalam bidang kuliner dan mode. Berdasarkan pernyataan tersebut bahasa Prancis memiliki peranan penting di dunia. Oleh karena itu, bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang penting untuk dipelajari peserta didik saat ini.

Ditambahkannya bahasa Prancis kedalam kurikulum Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat menjadi pribadi yang cerdas, terampil, dan siap mengambil bagian dalam pembelajaran nasional serta dapat menjadi penunjang masa depan peserta didik. Hal ini diperkuat oleh Kemdikbud (2022) mempelajari bahasa Prancis dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik bukan hanya berlatih meningkatkan kecerdasan intelektual tetapi juga menjadi sarana untuk memperkaya budaya para peserta didik karena keterampilan berbahasa Prancis akan sangat berguna untuk menunjang karir masa depan mereka.

Dalam pembelajaran bahasa Prancis, ada beberapa keterampilan yang harus dicapai peserta didik. Di antaranya, keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*), keterampilan berbicara (*Production Orale*) dan keterampilan menulis (*Production Écrite*). Menurut Nurjamal (2011 : 2) seseorang dapat dikatakan terampil berbahasa apabila dapat menguasai empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu : (1) Menyimak ; (2) Berbicara ; (3) Membaca ; (4) Menulis. Namun, agar seluruh aspek keterampilan tersebut tercapai diperlukan hal pendukung, salah satunya yakni penguasaan kosakata dan minat belajar peserta didik.

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik secara lisan, maupun tulisan. Menurut Rahma, dkk. (2017 : 258) penguasaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang,

semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi, bahkan kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang dan kualitas suatu bahasa. Hal ini didukung dengan pendapat Subana, dkk., (2000 : 252) sebagai tolak ukur keterampilan berbahasa, kosakata merupakan tolak ukur perbendaharaan kata yang dipakai, wawasan kata yang digunakan, serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimat. Sedangkan menurut Istiqomah (2009) komunikasi tidak akan berjalan lancar apabila penyampaian ide atau gagasannya tidak menggunakan kosakata yang memadai. Banyaknya kata yang diperoleh dan dikuasai oleh seseorang dapat menunjukkan seberapa baik kemampuan berbicaranya. Oleh karena itu, penguasaan kosakata kata sangat penting dan diperlukan oleh pemelajar bahasa.

Namun, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada bulan Agustus tahun 2023 kepada salah satu pendidik mata pelajaran bahasa Prancis di SMAN 16 Bandarlampung diperoleh data bahwa kuantitas penguasaan kosakata para peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan data nilai peserta didik yang masih berada dibawah KKM SMAN 16 Bandarlampung. Nilai rata-rata peserta didik berada diangka 72 dengan capaian hasil belajar yang harus diperoleh adalah 76. Dengan demikian, hal ini berpengaruh kepada kecakapan peserta didik dalam belajar bahasa Prancis. Jika hal ini dibiarkan begitu saja, tentu akan menghambat proses pembelajaran bahasa Prancis di kelas tersebut.

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Prancis dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan di kelas bahasa Prancis masih minim. Hal tersebut dibuktikan ketika peneliti melakukan observasi dan penyebaran angket kepada peserta didik di SMAN 16 Bandarlampung. Pendidik sering memulai kegiatan belajar dengan memberikan materi melalui grup *Whatsapp* atau menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi di kelas. Pembahasan tentang materi hanya disampaikan secara lisan, tanpa menggunakan media yang lebih interaktif. Peserta didik

kemudian mencatat materi yang dikirimkan melalui grup *Whatsapp*, papan tulis, dan buku paket. Oleh karena itu, suasana belajar di kelas terkesan monoton sebab belum optimalnya inovasi media pembelajaran bahasa Prancis seperti yang dikemukakan oleh pendidik bahasa Prancis di SMAN 16 Bandarlampung. Dengan demikian, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran guna meningkatkan minat peserta didik dalam belajar melalui pengembangan media pembelajaran.

Pernyataan di atas sejalan oleh Virnia (2019) yang menyatakan bahwa pada sekolah menengah atas, metode pengajaran kosakata bahasa Prancis masih berpusat pada penghafalan kata-kata yang disampaikan oleh guru melalui catatan dan menggunakan media konvensional. Akibatnya, minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Prancis menurun, yang menyebabkan sebagian besar dari mereka menjadi kurang serius dan pasif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dari para pengajar untuk menggunakan media dan teknik pembelajaran yang lebih menarik guna membangkitkan semangat belajar siswa. Sebab, pada dasarnya media pembelajaran merupakan alat perantara pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi serta mengembangkan minat peserta didik dalam belajar. Melalui media pembelajaran yang bervariasi diharapkan akan menstimulus peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan materi dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merancang sebuah pengembangan produk baru dari kartu *Uno* yang dikembangkan menjadi kartu *Uno Français*. Hal yang melandasi peneliti melakukan penelitian ini sebab kartu *Uno Français* merupakan media pembelajaran berbasis permainan kartu yang efektif dalam peningkatan kosakata yang nantinya akan mendukung proses keterampilan berbicara bahasa Prancis. Hal ini didukung oleh penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan di antaranya penelitian oleh Istiqomah (2009) yang berjudul “Keefektifan Permainan dengan Media Kartu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Kelas X di SMA

Negeri 1 Cilacap” dan penelitian oleh Hartono (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017”. Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu dalam aspek media pembelajaran berbasis kartu.

Pada penerapan media pembelajaran kartu *Uno* ini, masing – masing siswa mendapatkan giliran untuk memainkan kartu. Hal ini disebabkan sifat dari kartu *Uno* digunakan untuk berkelompok. Melalui metode bermain dan belajar siswa akan semangat saat menerima pembelajaran dan siswa dapat aktif berbicara melalui stimulus berupa penyajian langsung kosakata dan perintah pada kartu bahasa Prancis. Oleh karena itu, dengan penerapan *Uno Français* dalam pembelajaran, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memperluas kosakata dan mempertajam daya ingat mereka. Dengan demikian *Uno Français* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik melalui peningkatan kosakata bahasa Prancis yang dimiliki.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik.
- 2) Prestasi keterampilan berbicara bahasa Prancis masih rendah.
- 3) Minat dan motivasi peserta didik masih rendah dalam pembelajaran bahasa Prancis.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum optimal.
- 5) Suasana belajar yang terkesan monoton sebab kurangnya inovasi media pembelajaran bahasa Prancis.
- 6) Belum diterapkannya media pembelajaran berbasis kartu *Uno Français* di SMAN 16 Bandarlampung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini agar mendapatkan arah pembahasan yang fokus. Adapun batasan masalah yang dikaji pada penelitian ini adalah media pembelajaran kartu *Uno Français* untuk keterampilan berbicara pada pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu *Uno Français* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis berdasarkan kebutuhan pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant*?
- 2) Apakah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Uno Français* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Cara mengembangkan kartu *Uno Français* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis berdasarkan kebutuhan pemelajar pada *niveau débutant*.
- 2) Kekurangan dan kelebihan penggunaan kartu *Uno Français* dalam proses pembelajaran khususnya untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pendidikan dan pengetahuan dalam pelajaran bahasa Prancis terutama dalam pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis pada pemelajar *niveau débutant*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan informasi mengenai penggunaan kartu *Uno Français* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis.

2) Bagi Pendidik

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi solusi para pendidik bahasa Prancis dalam menerapkan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan efektif dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis.

3) Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat :

- 1) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.
- 2) Menciptakan suasana nyaman dan antusias tinggi dalam belajar melalui media pembelajaran yang diberikan.
- 3) Meningkatkan kosakata bahasa Prancis yang dimiliki peserta didik.

4) Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber referensi atau bahan kajian yang relevan untuk penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kemudian, menurut *Association For Education and Communication Technologi* (AECT) media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dalam bidang pendidikan, media adalah pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008).

Rocheleau (1995) menyebutkan bahwa *on qualifiait auparavant de média tout moyen physique était utilisé pour communiquer une information, pour véhiculer un contenu*. Pernyataan tersebut berarti, sebelumnya, media didefinisikan sebagai sarana fisik dalam bentuk apa pun yang digunakan untuk memberikan informasi dan menyampaikan konten, (Fitriani, Ikhtiarti dan Rini, 2023). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2006 : 3).

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar peserta didik (Aqib, 2010). Sedangkan menurut Asnawir dan Usman (2002) menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Kemudian, media

pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan, 2021).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

2.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Bretz (1971) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: 1. Media audio, 2. Media cetak, 3. Media visual diam, 4. Media visual gerak, 5. Media audio semi gerak, 6. Media semi gerak, 7. Media audio visual diam, 8. Media audio visual gerak, (Sadiman, 1996).

Klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad (2006 : 42) adalah :

1. Benda nyata,
2. Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (*flip chart*), diagram, bagan, grafik, foto,
3. Rekaman audio-audio dalam kaset atau piringan,
4. Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; *Slide* (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi),
5. Gambar bergerak yang diproyeksikan, contoh : film, rekaman video,
6. Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, *slide* dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Kemudian Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media teknologi mutakhir, (Sutirman, 2013). Media dengan teknologi tradisional meliputi:

- a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*;
- b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info;
- c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset;
- d) penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide plus* suara dan *multi image*;
- e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video;
- f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala dan *hand out*;
- g) permainan di antaranya teka-teki, simulasi, permainan papan;
- h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Sementara itu, media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi:

- a) media berbasis telekomunikasi di antaranya adalah *telekonfrence* dan *distance learning*;
- b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, CD (*Compact Disc*), dan Pembelajaran Berbasis Web (*Web Based Learning*).

Berdasarkan macam-macam media di atas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki 2 kategori yaitu media dengan teknologi tradisional dan teknologi mutakhir. Pada teknologi tradisional masih berupa media yang berbasis visual diam yang diproyeksikan, visual yang tidak diproyeksikan, audio berupa rekaman, media cetak, permainan papan, realita berupa model seperti miniatur, dan visual dinamis yang diproyeksikan seperti video. Sedangkan pada media pembelajaran teknologi mutakhir sudah menerapkan kemajuan teknologi yang ada saat ini. Penggolongan media

pembelajaran bertujuan agar media dapat diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Seperti pada penelitian ini digunakan kartu *Uno Français* yang tergolong dalam jenis media pembelajaran visual yang tidak diproyeksikan. Namun pada dasarnya penggolongan media pembelajaran akan selalu mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran dapat memenuhi 3 fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, sebagai motivator untuk minat atau tindakan melalui penggunaan teknik drama atau hiburan. Fungsi kedua adalah menyajikan informasi di depan sekelompok peserta didik, dengan bentuk penyajian yang bervariasi seperti pengantar, ringkasan, atau latar belakang pengetahuan. Fungsi ketiga adalah mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik baik secara mental maupun melalui aktivitas nyata, (Sahara, dkk., 2021). Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Dalam proses pembelajaran, menurut Kristanto (2016:10) media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif
 - a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan.
 - b) Mendidik peserta didik dan masyarakat untuk berfikir kritis.
 - c) Memberi pengalaman bermakna.
 - d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala.

- e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.
2. Fungsi Ekonomis
 - a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien.
 - b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.
 3. Fungsi Sosial
 - a) Memperluas pergaulan antar peserta didik.
 - b) Mengembangkan pemahaman.
 - c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal peserta didik.
 4. Fungsi Budaya
 - a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia.
 - b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.

Berdasarkan teori yang sudah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran bukan hanya alat penyaji informasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam memotivasi, mencapai tujuan pembelajaran secara efisien, serta memperluas pemahaman dan pengetahuan peserta didik.

2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, Hamalik (1985) mengemukakan sebagai berikut: 1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), 2. Memperbesar perhatian para peserta didik, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, 3. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, 4. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik menurut kemampuan dan minatnya, 5. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (Kristanto, 2016).

Menurut Sudjana (2001: 2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran; d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain, (Hasan, 2021).

Jadi dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran secara efektif dapat membantu menjelaskan konsep dengan lebih jelas, membuat pembelajaran lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif sesuai dengan kemampuan dan minat individu. Dengan demikian, media pembelajaran dianggap sebagai alat yang sangat berharga dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan partisipasi serta motivasi peserta didik.

2.5 Media *Uno Français*

Permainan kartu *Uno* merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (*turn-based game*). Untuk jenis permainan ini digunakan sekumpulan kartu yang umumnya berjumlah 52 kartu, tetapi ada juga yang menggunakan jumlah kartu yang berbeda, contohnya adalah kartu *UNO* yang berjumlah 108 kartu. Kartu yang digunakan dalam penelitian ini sebagai media permainan adalah kartu *UNO* yang merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh kalangan pelajar (Harahap, dkk., 2022).

Kartu *UNO* berasal dari kata “*UNO*” dalam bahasa Spanyol dan bahasa Italia yang berarti “SATU”. Permainan *UNO* sendiri adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan kartu yang dicetak khusus (dengan cara permainan yang hampir sama dengan kartu remi biasa). Permainan ini dikembangkan pada tahun 1971 oleh Merle Robbins, yang sekarang merupakan produk dari Mattel dan dapat dimainkan untuk 2 hingga 10 orang pemain (Susilawati, dkk., 2018).

Menurut Rohrig *UNO* adalah salah satu permainan kartu keluarga yang paling terkenal di dunia dengan peraturan yang cukup mudah untuk siapapun diatas usia tujuh tahun, (Hidayati dan Hakim, 2014). Menurut Rahmatin (2016) media permainan *Uno Math* merupakan salah satu pengembangan media cetak berbasis visual. Media permainan ini termasuk dalam kategori media cetak berbasis visual karena media yang dihasilkan melalui proses pencetakan yang menghasilkan teks, grafik, dan foto/gambar yang ditampilkan di dalam kartu, (Harahap, dkk., 2022).

Permainan kartu *UNO* merupakan salah satu permainan kartu yang populer dengan aturan yang cukup mudah, termasuk bagi anak-anak, tetapi tetap menarik dan menantang untuk dimainkan oleh semua usia. Permainan kartu *UNO* adalah objek berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang. Satu set kartu *UNO* pada umumnya memiliki 108 kartu dalam empat warna (merah, biru, kuning dan hijau) yang masing-masing terdiri dari kartu dengan angka 1-9,

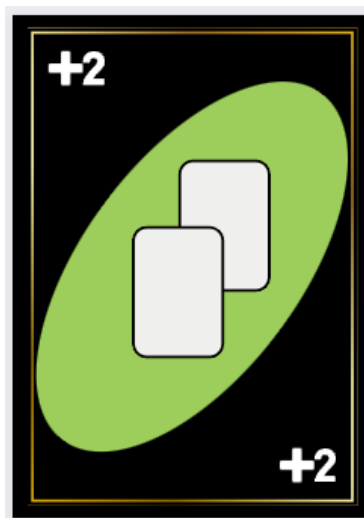
kartu *Action* (*Draw 2*, *Reverse*, dan *Skip*), kartu *Wild*, dan kartu *Wild Draw Four*. Dengan ketentuan masing-masing kartu memiliki nilai yang berbeda yang sesuai dengan nilai yang tertera pada kartu, sedangkan untuk kartu *Action* (termasuk kartu *Wild* dan *Wild Draw Four*) memiliki nilai nol (Susilawati, dkk., 2018).

Sama halnya seperti permainan kartu pada umumnya, *UNO* juga memiliki aturan permainan. Menurut Hidayati dan Hakim (2014) aturan permainan kartu *UNO* adalah setiap pemain mula-mula mendapatkan 7 kartu. Pada permulaan permainan, satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card*. Untuk dapat memainkan kartu ini, seorang pemain pada gilirannya harus dapat menyamakan angka ataupun warna dari kartu tersebut. Jika ternyata tidak terdapat kartu yang cocok maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu sebagai hukumannya.

Terdapat beberapa *action card* yang juga dapat dimainkan. Kartu tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Draw 2 Card*

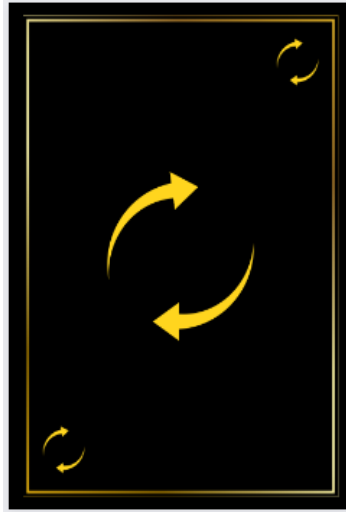
Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil dua kartu. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*.



Gambar 2.1 *Draw 2 Card*

2. *Reverse Card*

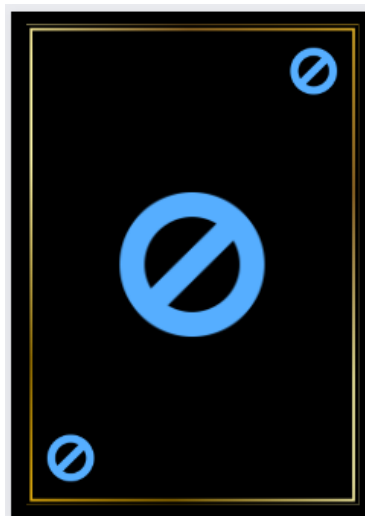
Ketika kartu ini dimainkan, arah permainan dibalik. Permainan yang digilir searah jarum jam diubah menjadi berlawanan jarum jam. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*.



Gambar 2.2 *Reverse Card*

3. *Skip Card*

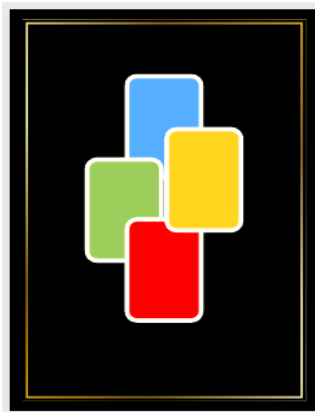
Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya tidak akan bisa memainkan gilirannya. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*.



Gambar 2.3 *Skip Card*

4. *Wild Card*

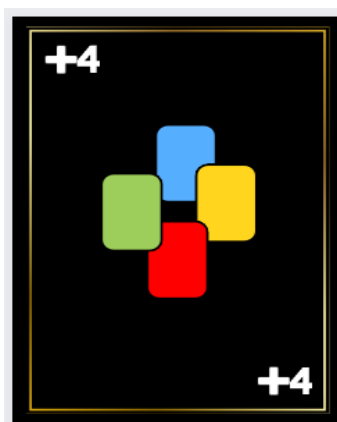
Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild card* tersebut. Kartu ini bisa dimainkan setiap saat tanpa harus mencocokkan warna seperti pada *action card* yang lain.



Gambar 2.4 *Wild Card*

5. *Wild Draw 4 Card*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil empat kartu dan pemain tersebut juga harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild draw 4 card*. Kartu ini bisa dimainkan setiap saat tanpa harus mencocokkan warna seperti pada *action card* yang lain.



Gambar 2.5 *Wild Draw 4 Card*

Ketika pemain hendak memainkan kartu kedua terakhir dari tangannya, pemain tersebut harus mengucapkan “*UNO*”. Jika terdapat mengatakan “*Catch*” sebelum pemain lainnya memainkan kartu dan pemain yang lupa mengatakan “*UNO*” harus mengambil dua kartu. Pemenang ditentukan setelah seorang pemain menghabiskan kartu di tangannya.

2.6 Kelebihan dan Kekurangan Kartu *UNO*

Secara umum, kartu *Uno* yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut *Uno Games Rules (2022)* pada dasarnya terdapat 10 kelebihan dari kartu *Uno* di antaranya :

1. Dapat membantu menjalin ikatan dengan keluarga dan teman.
2. Merupakan pilihan yang menyenangkan untuk berolahraga.
3. Dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir strategis.
4. Membantu meningkatkan keterampilan matematika.
5. Mengajarkan diskriminasi visual (membedakan suatu objek dari objek lainnya) kepada anak-anak.
6. Meningkatkan memori.
7. Meningkatkan fokus dan tingkat konsentrasi.
8. Cara yang menyenangkan untuk menghilangkan stres dan sakit kepala karena tegang.
9. Mengajarkan seni menang dan kalah dengan anggun.
10. Mengajarkan pentingnya mengikuti aturan.

Dari poin-poin yang telah disebutkan di atas, dibuktikan oleh beberapa peneliti yang menggunakan kartu *Uno* sebagai variabel penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh Harlin dan Arini (2023) kelebihan dari kartu *Uno* sebagai media pembelajar yaitu meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik dan kekurangannya yaitu ada beberapa peserta didik yang belum mengetahui cara bermain kartu *Uno*. Pendapat ini sejalan dengan Hartono (2017) menyatakan media permainan kartu *Uno* juga terbukti dapat memotivasi siswa, menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif, serta dapat menciptakan kerjasama yang baik antar siswa. Namun kekurangan dari kartu

Uno tersebut siswa cenderung terlalu menikmati permainan hingga lupa akan waktu dan tujuan pembelajaran.

2.7 Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, perasaan, kebutuhan, dan keinginan kepada orang lain, (Iskandarwassid, 2016). Sementara itu, menurut Tarigan (2015: 3), berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Sejalan dengan pendapat itu, Permana (2015: 133) mengatakan bahwa keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis dan berbudaya. Dan menurut CECRL (2001) *dans les activités de production orale (parler) l'utilisateur de la langue produit un texte ou énoncé oral qui est reçu par un ou plusieurs auditeurs*. Teori tersebut dapat diterjemahkan bahwa dalam kegiatan produksi lisan (berbicara) pemakai bahasa menghasilkan teks lisan atau ucapan yang diterima oleh satu atau lebih pendengar, (Fitriani, Ikhtiarti dan Rini, 2023). Oleh karena itu, keterampilan berbicara merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari guna mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan atau ide secara lisan yang dapat diterima oleh satu atau lebih pendengar.

Menurut Rosita dan Kusri (2021) *Cet aspect est divisé en deux, à savoir la production orale générale, par exemple, comme vous présenter et la production orale et interaction (avec des interlocuteurs / interactions)*. Pernyataan tersebut berarti aspek produksi lisan terbagi menjadi dua, yaitu produksi lisan secara umum, misalnya cara memperkenalkan diri dan produksi lisan serta interaksi lisan (dengan lawan bicara /interaksi).

Pada konteks pembagian aspek dalam produksi lisan, Rosita dan Kusri (2021) menjabarkan :

“Production Orale générale produit des phrases élémentaires, en utilisant des expressions simple sur les gens et les choses. Il peut, par

exemple, dire qui il est, se présenter, se décrire, présenter quelqu'un et décrire ce qu'il/elle fait, ainsi que son lieu d'habitation. Il peut aussi demander quelque chose à quelqu'un et commencer à se débrouiller avec les chiffres."

Pernyataan tersebut berarti produksi lisan umum menghasilkan kalimat dasar, produksi lisan ini menggunakan ekspresi sederhana tentang orang dan benda. Misalnya, mengatakan siapa dia, memperkenalkan diri, deskripsikan diri, memperkenalkan seseorang dan menjelaskan apa yang dia lakukan, serta di mana dia tinggal. Serta pada produksi lisan umum mencakup ekspresi meminta seseorang untuk sesuatu dan mulai berurusan dengan angka-angka.

Dalam keterampilan berbicara, terdapat tujuan pembelajaran yang terbagi dalam beberapa tingkatan. Iskandarwassid (2016) membaginya dalam tiga tingkat yakni untuk tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut.

1. Untuk tingkat pemula, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat: melafalkan bunyi-bunyi bahasa, menyampaikan informasi, menyatakan setuju atau tidak setuju, menjelaskan identitas diri, menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan, menyatakan ungkapan rasa hormat dan bermain peran.
2. Untuk tingkat menengah, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat: menyampaikan informasi, berpartisipasi dalam percakapan, menjelaskan identitas diri, menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan, melakukan wawancara, bermain peran dan menyampaikan gagasan dalam diskusi atau pidato.
3. Untuk tingkat yang paling tinggi, yaitu tingkat lanjut, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara tingkat lanjut dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat: menyampaikan informasi, berpartisipasi dalam percakapan, menjelaskan identitas diri, menceritakan kembali hasil simakan atau hasil bacaan, berpartisipasi dalam wawancara, bermain peran dan menyampaikan gagasan dalam diskusi, pidato atau debat.

Sedangkan Tarigan (2015:16) menegaskan tiga tujuan utama dalam keterampilan berbicara, yakni:

- (1) memberikan dan melaporkan (*to inform*).
- (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*).
- (3) membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*).

Selanjutnya, terdapat teknik pembelajaran yang terbagi dalam beberapa tingkatan. Iskandarwassid (2016:287) membaginya dalam tiga tingkat yakni untuk tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut.

1. Untuk tingkat pemula, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah: ulang ucap, lihat ucap, permainan kartu kata, wawancara, permainan memori, reka cerita gambar, biografi, manajemen kelas, bermain peran, permainan telepon dan permainan alfabet.
2. Untuk tingkat menengah, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: dramatisasi, elaborasi, reka cerita gambar, biografi, permainan memori, wawancara, permainan kartu kelas, dikusi, permainan telepon, percakapan satu pihak, pidato pendek, parafrasa, melanjutkan cerita dan permainan alfabet.
3. Untuk tingkat yang paling tinggi yaitu tingkat lanjut, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: dramatisasi, elaborasi, reka cerita gambar, biografi, bermain memori, berdiskusi, wawancara, pidato, melanjutkan cerita, *talk show*, parafrasa dan debat.

Menurut Rosita dan Rini (2021) keterampilan berbicara bahasa Prancis di tingkat SMA sederajat telah disetarakan dengan tingkat A1 dalam CECRL. Hal ini ditegaskan dalam CECRL (2018) menyatakan “*Peut produire des Eexpressions simples isolées sur les gens et les choses*”. Pernyataan tersebut berarti, kompetensi berbicara pada tingkat A1 sesuai dengan CECRL mengukur pada kemampuan pemelajar dalam memproduksi beberapa ekspresi tunggal

terisolasi tentang orang-orang dan benda-benda di sekitarnya. Oleh karena itu kriteria-kriteria dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis *niveau débutant* masih berada pada bagaimana pemelajar memproduksi beberapa ekspresi tunggal tentang orang – orang dan benda disekitarnya.

2.8 Tingkat Kemahiran Bahasa Prancis

Dalam pembelajaran bahasa, terdapat capaian kemahiran yang harus diperoleh pemelajar. 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 berarti, terdapat tiga kategori utama : pengguna awal (A1 dan A2), pengguna independen (B1 dan B2) dan pengguna berpengalaman (C1 dan C2).

Berdasarkan 6 capaian kemahiran yang sudah disebutkan di atas, dalam penelitian ini difokuskan pada *niveau A1*. Level ini atau *niveau A1* merupakan tingkatan paling dasar atau *niveau débutant* dalam tingkat kemahiran bahasa Prancis. Hal ini dibuktikan dengan pendapat Mailana (2017) yang menyatakan bahwa level A1 merupakan jenjang paling dasar untuk penggunaan bahasa Prancis yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Capaian kemahiran bahasa Prancis diukur oleh CECRL. CECRL merupakan Kerangka Acuan Umum Eropa yang menjadi standar dalam kompetensi berbahasa, khususnya dalam bahasa Eropa. Sejalan dengan *Council de l'Europe* dalam buku yang berjudul “*Le Cadre Europeen Commun de Référence Pour Les Langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer* (2001:9), menyatakan :

“Le Cadre européen commun de référence offre une base commune pour l’élaboration de programmes de langues vivantes, de référentiels, d’examens, de manuels, etc. en Europe. Il décrit aussi complètement que possible ce que les apprenants d’une langue doivent apprendre afin de l’utiliser dans le but de communiquer; il énumère également les connaissances et les habiletés qu’ils doivent acquérir afin d’avoir un comportement langagier efficace. La description englobe aussi le contexte culturel qui soutient la langue. Enfin, le Cadre de référence définit les niveaux de compétence qui permettent de mesurer le progrès de l’apprenant à chaque étape de l’apprentissage et à tout moment de la vie.”

Pernyataan di atas berarti bahwa CECRL merupakan Kerangka Acuan Umum Eropa dalam memberikan dasar pengembangan kurikulum bahasa, tolak ukur, ujian, buku teks, dan lain-lain, serta menjelaskan apa yang perlu dipelajari pemelajar dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang dipelajari, mencakup pengetahuan dan keterampilan yang terukur sesuai dengan tingkat keterampilan berbahasa di setiap tahap pembelajaran dan yang berlaku seumur hidup. Berikut merupakan kerangka penilaian *Production Orale A1*.

Tabel 2.1 *Grille d'évaluation Production Orale A1*

DEL F A1

GRILLE D'ÉVALUATION DE LA PRODUCTION ORALE

Critères		Niveau de performance			
		Non répondu ou production insuffisante	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé	
				A1	A1+
Compétences pragmatique et sociolinguistique	Réalisation de la tâche : entretien dirigé <i>(1 minute environ)</i>	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Réalisation de la tâche : échange d'informations <i>(2 minutes environ)</i>	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Réalisation de la tâche : dialogue simulé <i>(2 minutes environ)</i>	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
Compétence linguistique <i>(pour les trois parties de l'épreuve)</i>	Lexique	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 5
	Morphosyntaxe	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Maîtrise du système phonologique	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4

Sumber : *france education international*

Di bawah ini merupakan terjemahan dari *grille d'évaluation production orale A1* di atas. Diharapkan terjemahan ini dapat membantu pembaca dalam memahami isi dari kerangka penilaian produksi lisan.

Tabel 2.2 Terjemahan *Grille d'évaluation Production Orale A1*

Kriteria		Tingkat Kinerja			
		Tidak Terjawab atau Produksi Tidak Mencukupi	Di bawah Tingkat Target	Pada Tingkat yang Ditargetkan	
				A1	A1+
Kompetensi Pragmatis dan Sociolinguistik	Melaksanakan Tugas : Perkenalan diri terstruktur (kurang lebih 1 menit)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Penyelesaian Tugas : Pertukaran informasi (kurang lebih 2 menit)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Penyelesaian tugas : simulasi dialog (kurang lebih 2 menit)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
Kompetensi Linguistik	Kosakata	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 5
	Tata Bahasa	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Penguasaan Sistem Fonologis	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4

Guna memperjelas penilaian dalam kerangka penilaian produksi lisan di atas, berikut disajikan penjabaran kriteria penilaian yang terdapat dalam *grille d'évaluation production orale A1*.

Tabel 2.3 *Descripteurs de Performance de la Production Orale A1*

Critères	Niveau de performance	
	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé
Réalisation de la tâche 1 : entretien dirigé	<p>Peut répondre à des questions simples et très prévisibles sur soi-même (nom, âge, famille, nationalité, etc.) mais certaines questions peuvent ne pas être comprises.</p> <p>Les réponses se limitent souvent à des mots isolés ou à des expressions mémorisées.</p> <p>L'examineur a besoin de répéter ses questions et de guider le candidat le long de l'interaction.</p>	<p>Peut se présenter et donner quelques informations simples sur son identité et son environnement immédiat.</p> <p>A besoin d'être relancé par l'examineur pour préciser ses réponses en donnant quelques détails simples et brefs.</p>
Realisasi tugas 1: perkenalan diri terstruktur	<p>Dapat menjawab pertanyaan sederhana dan sangat mudah ditebak tentang diri sendiri (nama, umur, keluarga, kebangsaan, dll) tetapi beberapa pertanyaan mungkin tidak dipahami.</p> <p>Tanggapan sering kali terbatas pada satu kata atau ungkapan yang dihafal.</p>	<p>Dapat memperkenalkan diri dan memberikan beberapa informasi sederhana mengenai jati diri dan lingkungan terdekatnya.</p> <p>Perlu diulangi oleh penguji untuk memperjelas jawabannya dengan memberikan sedikit rincian sederhana dan singkat.</p>

	Penguji perlu mengulangi pertanyaan dan membimbing kandidat melalui interaksi.	
Réalisation de la tâche 2 : échange d'informations	<i>Peut poser des questions très simples mais celles-ci sont souvent décontextualisées ou peu variées quel que soit le mot proposé.</i>	<i>Peut poser des questions simples et relativement variées en rapport avec les mots proposés.</i>
Realisasi tugas 2: pertukaran informasi	Dapat mengajukan pertanyaan yang sangat sederhana tetapi sering kali didekontekstualisasikan atau tidak terlalu bervariasi, apa pun kata yang diajukan.	Dapat mengajukan pertanyaan sederhana dan relatif bervariasi terkait kata-kata yang diajukan.
Réalisation de la tâche 3 : dialogue simulé	<i>Peut poser quelques questions élémentaires en adéquation avec la tâche (nombres, argent, heure, etc.) mais a besoin d'être constamment guidé par l'examineur. Peut établir un contact social très succinct mais des oublis ou des hésitations peuvent se produire.</i>	<i>Peut globalement effectuer la tâche mais a souvent besoin d'être guidé par l'examineur. Peut établir un contact social de base en utilisant quelques formules de politesse élémentaires.</i>
Realisasi tugas 3: simulasi dialog	Dapat mengajukan beberapa pertanyaan dasar yang relevan dengan tugas (angka, uang, waktu, dll.) namun memerlukan bimbingan terus-menerus dari penguji. Dapat menjalin kontak sosial yang sangat singkat namun kelupaan atau keragu-raguan dapat terjadi.	Secara umum dapat melaksanakan tugas tetapi seringkali memerlukan bimbingan dari penguji. Dapat menjalin kontak sosial dasar dengan menggunakan kesopanan dasar.
Lexique	<i>Peut utiliser des mots isolés et quelques expressions élémentaires mais ces éléments ne lui permettent pas de répondre totalement aux tâches.</i>	<i>Peut utiliser un répertoire de mots et d'expressions élémentaires limité mais suffisant pour répondre globalement aux tâches.</i>
Kosakata	Dapat menggunakan kata-kata terisolasi dan beberapa ekspresi dasar tetapi elemen ini tidak memungkinkan dia untuk merespons tugas secara penuh.	Dapat menggunakan repertoar kata dan ekspresi dasar yang terbatas namun cukup untuk merespons tugas secara umum.
Morphosyntaxe	<i>A un contrôle limité des règles morphosyntaxiques de base, contrôle qui se résume la plupart du temps au respect de l'ordre des mots dans une phrase minimale (sujet / verbe, sujet / verbe / complément).</i>	<i>Peut utiliser des structures syntaxiques et des formes grammaticales simples mais avec un contrôle limité.</i>
Tata Bahasa	Memiliki kendali terbatas atas aturan dasar morfosintaksis, kendali yang sering kali bermuara pada kepatuhan terhadap urutan kata dalam kalimat minimal (subjek/kata kerja, subjek/kata kerja/pelengkap).	Dapat menggunakan struktur sintaksis dan bentuk tata bahasa sederhana tetapi dengan kontrol terbatas.
Maîtrise du système phonologique	<i>Prononce de manière relativement compréhensible les quelques mots ou expressions qu'il / elle connaît.</i>	<i>Prononce correctement un répertoire limité d'expressions et de mots élémentaires.</i>

<p>Penguasaan dari sistem fonologis</p>	<p><i>L'examineur devra cependant faire des efforts pour comprendre l'intervention dans son ensemble.</i></p> <p>Mengucapkan beberapa kata atau ungkapan yang dia ketahui dengan cara yang relatif dapat dimengerti. Namun, pemeriksa harus berusaha memahami intervensi tersebut secara keseluruhan.</p>	<p><i>L'examineur peut encore avoir besoin de faire répéter certains mot.</i></p> <p>Mengucapkan dengan benar kumpulan ekspresi dan kata dasar yang terbatas. Pemeriksa mungkin masih perlu mengulang kata-kata tertentu.</p>
--	---	---

Sumber : <https://www.delfdalf.ch>

Berdasarkan *grille d'évaluation* yang telah disajikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa evaluasi produksi lisan bahasa Prancis terbagi pada dua aspek utama, yaitu kemampuan pragmatis dan sosiolinguistik, serta kemampuan linguistik. Setiap aspek memiliki indikator penilaian yang berbeda. Aspek pertama, kemampuan pragmatis dan sosiolinguistik, melibatkan perkenalan diri yang terstruktur, bertukar informasi, dan simulasi dialog. Sementara itu, pada aspek kedua, kemampuan linguistik, penilaian mencakup penguasaan kosakata, tata bahasa, dan pemahaman sistem fonologis.

Dari perspektif kerangka penilaian produksi lisan tersebut, penguasaan kosakata memiliki peran krusial. Penguasaan kosakata menjadi krusial dalam aspek ini, karena kosakata memainkan peran kunci dalam kelancaran dan keakuratan ekspresi lisan, serta pemahaman konten bahasa yang lebih mendalam.

Dengan mempertimbangkan kerangka penilaian yang telah dirinci dan memahami tantangan yang dihadapi peserta didik, penelitian ini memutuskan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Pilihan untuk mengadaptasi permainan kartu *Uno* ke dalam konteks bahasa Prancis (*Uno Français*) merupakan langkah strategis yang diambil untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Tujuan utama dari pengembangan *Uno Français* adalah memperkaya kosakata dalam bahasa Prancis. Dengan kartu *Uno Français*, diharapkan peserta didik dapat belajar dan mengasimilasi kosakata dengan lebih efektif dan

menyenangkan. Selain itu, melalui kartu *Uno Français* diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata. Dengan demikian, dapat memberikan dampak positif secara menyeluruh pada prestasi belajar, terutama dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis.

2.9 Materi Bahasa Prancis

Saat ini, pembelajaran bahasa Prancis tingkat SMA mengacu pada alur tujuan pembelajaran yang berlaku di SMAN 16 Bandarlampung. Hal tersebut dijabarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.4 Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa Prancis

Capaian Pembelajaran	Mengungkapkan dan berinteraksi: ide, pikiran atau perasaan secara lisan tentang hal-hal konkret dan rutin dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar dengan menggunakan ungkapan-ungkapan komunikatif yang sederhana.
Alur Tujuan Pembelajaran	11.1 Peserta didik melafalkan kata dan ungkapan komunikatif dalam bentuk dialog dan monolog tentang kehidupan sehari-hari.
	11.2. Peserta didik menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara lisan dalam bentuk dialog dan monolog tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammaire</i> dan <i>ortographe</i>).
	11.3 Peserta didik memproduksi teks lisan dalam bentuk monolog atau dialog tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammaire</i> dan <i>ortographe</i>).
Kata/Frasa Kunci	11.1. Melafalkan kata, kalimat dan ungkapan komunikatif.
	11.2. Menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara lisan.
	11.3 Memproduksi teks lisan.
Rekomendasi Materi	Menggunakan ungkapan-ungkapan dan kalimat-kalimat sederhana untuk mendeskripsikan lingkungan rumah, orang-orang yang dikenal. Dengan cara sederhana seperti mengulang kalimat, mengatakan perlahan tentang kehidupan sehari-hari. Menanyakan tentang tema sehari-hari.

Media pembelajaran berbasis kartu *Uno* yang disusun peneliti mengacu kepada materi pembelajaran bagi pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant* pada bab *Se Présenter* (perkenalan) tetapi peneliti memfokuskan kepada *se présenter quelqu'un*, memperkenalkan seseorang dengan tema “*La Famille*” atau

keluarga. Adapun tema keluarga dalam penelitian ini adalah menanyakan anggota keluarga dan mendeskripsikan anggota keluarga. Dalam penelitian ini, dimasukkan kosakata-kosakata ke dalam kartu *Uno*, serta beberapa pertanyaan-pertanyaan dan perintah yang menunjang proses pembelajaran.



Gambar 2.6 Kartu *Uno Français*

2.10 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki penelitian terdahulu sebagai bahan acuan/pijakan. Berikut adalah beberapa penelitian relevan mengenai penggunaan media pembelajaran visual yang tidak diproyeksikan pada keterampilan bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara :

1. Martia Budiwi Astuti, Diana Rosita dan Nani Kusriani, Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Lampung, 2020. Penggunaan *Jeu d'Énigme* dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Bandarlampung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan metode yang telah diterapkan juga dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk mengetahui beberapa fungsi kata benda. Selain itu, proses pembelajaran peserta didik menjadi aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan keterampilan berbicara saat pembelajaran.
2. Rudi Hartono, Bahasa dan Sastra Mandarin, Universitas Negeri Surabaya, 2017. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan kartu UNO layak diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dan terbukti efektivitasannya.
3. Syahdiah Istiqomah, Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Semarang, 2009. Keefektifan Permainan dengan Media Kartu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Kelas X Di SMA Negeri 1 Cilacap. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan permainan dengan media kartu pada kelas X di SMA Negeri 1 Cilacap mempunyai pengaruh positif dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Hal itu dapat dilihat dari hasil yang dicapai responden pada *pretest* dan *posttest*. Responden mengalami peningkatan hasil yang menandakan stimulus yang diberikan memiliki pengaruh positif.

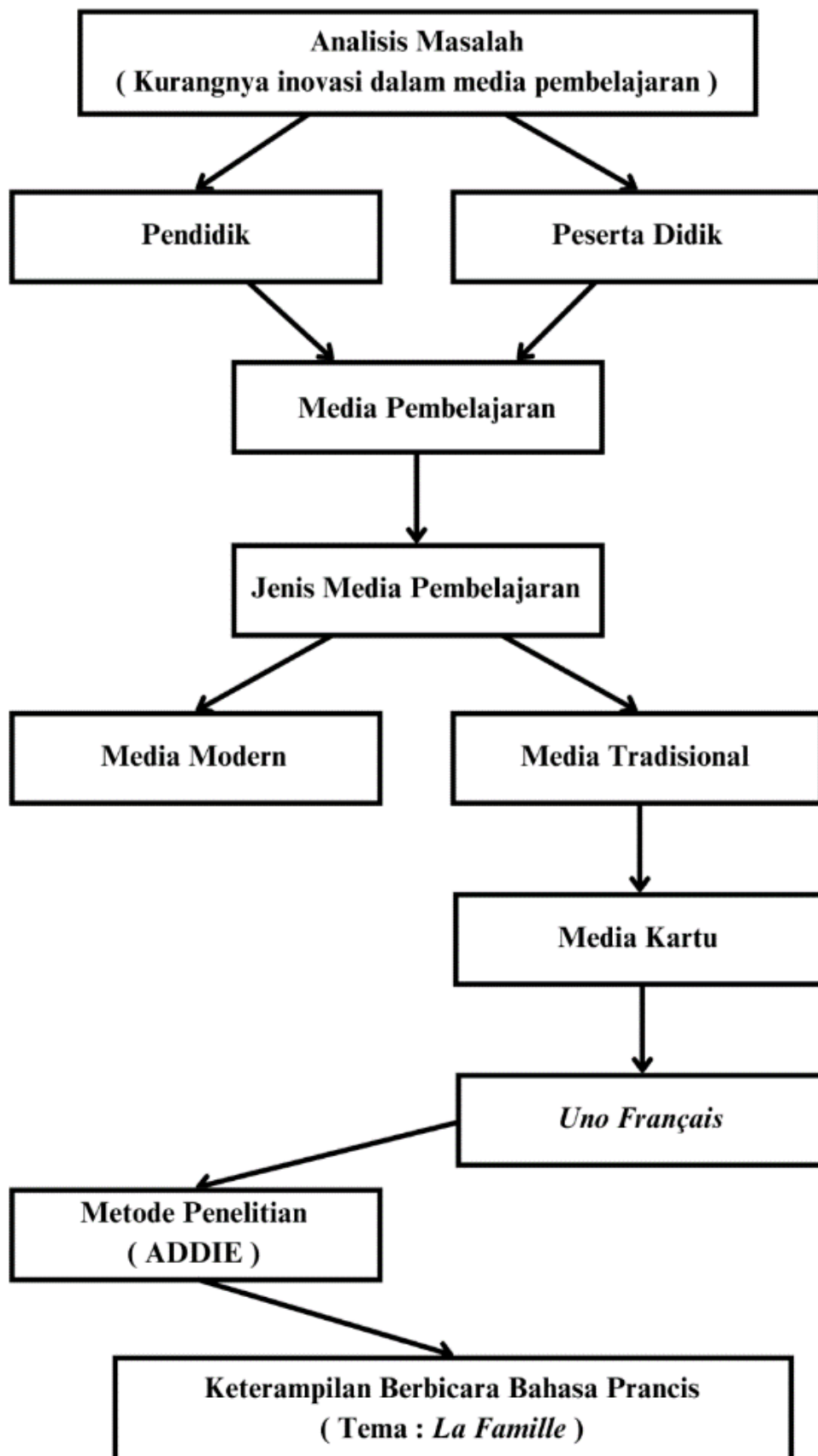
2.11 Kerangka Berpikir

Pada hakikatnya media pembelajaran selain sebagai perantara komunikasi antar pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran memiliki manfaat guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui media pembelajaran, materi menjadi mudah disampaikan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan, terutama media pendidikan bahasa Prancis.

Menurut peneliti, kartu *Uno* merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan peneliti, penggunaan media pembelajaran kartu *Uno Français* untuk pemelajar bahasa Prancis pada *niveau débutant* belum pernah dilakukan. Hal ini disebabkan karena pendidik bahasa Prancis masih terkendala dalam mengembangkan media pembelajaran terutama kartu *Uno*. Media pembelajaran berbasis kartu *Uno* merupakan sarana penunjang untuk proses mengajar yang mudah diakses dalam proses pembelajaran.

Media kartu *Uno* 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 secara visual. Selain mengandung ilustrasi visual, pada media pembelajaran ini mengandung pertanyaan-pertanyaan dan perintah yang akan menstimulus pemelajar dalam berbicara bahasa Prancis.

Guna mempermudah pembaca dalam memahami kerangka berpikir yang telah disusun oleh peneliti. Maka dilengkapi bagan alir/*flow chart* seperti berikut ini:



Gambar 2.7 Bagan Alir Kerangka Berpikir

III. METODE PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Berdasarkan populasi tersebut, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IX.I SMAN 16 Bandar Lampung.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). R & D adalah istilah yang biasa digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan dan entitas lain seperti pengusaha perorangan untuk menciptakan produk dan proses baru atau yang lebih baik, (Mesra, 2023).

R & D memiliki beberapa macam prosedur pengembangan di antaranya model Dick and Carey, model ASSURE dan model ADDIE. Menurut Jurianto (2017) model Dick and Carey menggunakan model pendekatan sistem (*system approach models*) yang terdiri dari 10 tahapan prosedur pengembangan yaitu, 1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*assess needs to identify goal(s)*), 2. Melaksanakan analisis pembelajaran (*conduct instructional analysis*), 3. Mengidentifikasi karakter peserta didik (*analyze learners and contexts*), 4. Merumuskan tujuan pembelajaran (*write performance objectives*), 5. Mengembangkan referensi kriteria tes (*develop assessment instruments*), 6.

Mengembangkan strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*), 7. Memilih dan mengembangkan materi pembelajaran (*develop and select instructional materials*), 8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct the formative evaluation of instruction*), 9. Merevisi pembelajaran (*revise instruction*), 10. Melaksanakan evaluasi sumatif (*design and conduct summative evaluation*). Selanjutnya model ASSURE yang terdiri dari 6 langkah prosedur pengembangan yaitu, 1. *Analyze Learners* (Menganalisis Peserta Didik), 2. *States Objectives* (Menyatakan Tujuan), 3. *Select Methods* (Memilih Metode), 4. *Utilize media and materials* (Memanfaatkan Media dan Bahan), 5. *Require Learner Participation* (Mewajibkan Partisipasi Peserta Didik), 6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi). Adapun yang terakhir model penelitian ADDIE terdiri dari 5 langkah pengembangan yaitu, 1. *Analysis* (Analisis), 2. *Design* (Desain), 3. *Development* (Pengembangan), 4. *Implementation* (Implementasi), 5. *Evaluation* (Evaluasi).

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian R & D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk serta dapat menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah akan dikembangkan produk berupa kartu *Uno Français* untuk keterampilan berbicara. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah kartu *Uno Français* yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan berbicara. Adapun penelitian ini dilakukan di SMAN 16 Bandar Lampung dan diuji coba pada pemelajar bahasa Prancis di sekolah tersebut yang kemampuan peserta didiknya masih berada pada *niveau débutant* tepatnya level A1. Alat yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah aplikasi *Canva*.

3.3 Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini akan digunakan model atau pendekatan ADDIE. Pendekatan ADDIE ini merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan

Evaluation (Evaluasi). Menurut Mesra (2023) pendekatan ADDIE ditulis oleh Robert Maribe Branch adalah profesor Pembelajaran, Desain, dan Teknologi di *University of Georgia*. Di samping itu, Sanjaya, dkk., (2015) menjelaskan bahwa model ADDIE adalah pendekatan sistematis untuk proses merancang instruksi dan membantu perancang untuk melaksanakan proses dengan kerangka kerja yang terorganisir untuk memastikan produk mereka efektif dan efisien. Teori tersebut diperkuat oleh Jurianto (2017) model ADDIE lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan desain pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengembangan bahan ajar berbasis kartu *Uno Français* melibatkan seluruh tahapan model ADDIE. Hal ini untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant*.

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut model penelitian ADDIE yakni di antaranya :

- a) Tahap Analisis (*Analysis*)
- b) Tahap Desain (*Design*)
- c) Tahap Pengembangan (*Development*)
- d) Tahap Implementasi (*Implementation*)
- e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berikut merupakan tahap atau langkah model pengembangan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kartu *Uno Français* studi pada pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant*.

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dalam pembelajaran, menentukan karakteristik peserta didik, media pembelajaran yang sering digunakan dan kebutuhan peserta didik terkait pembelajaran *Production Orale*. Dalam penelitian ini analisis kebutuhan menggunakan kuesioner dan wawancara yang dilakukan kepada responden penelitian yaitu

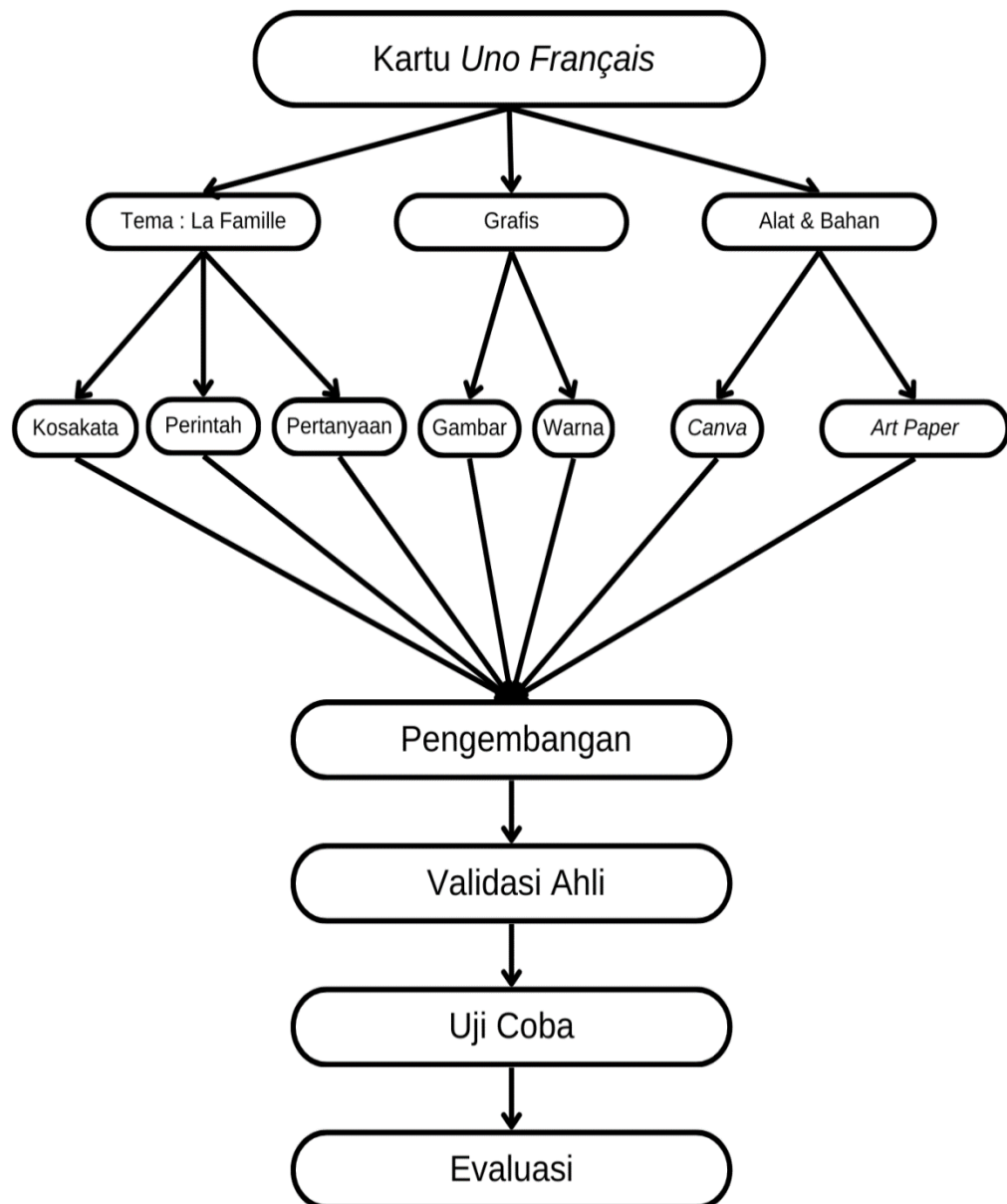
peserta didik SMA 16 Bandarlampung yang masih berada pada level A1. Adapun hal-hal yang ingin diketahui atau dianalisis yaitu :

- a. Proses pembelajaran keterampilan berbicara
- b. Media yang digunakan pada keterampilan berbicara
- c. Permasalahan dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant*.

b) Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang dilakukan kepada responden penelitian pada analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti mendesain produk penelitian yang akan dibuat. Pada tahap ini, peneliti mendesain kartu *Uno* yang disesuaikan pada kebutuhan peserta didik sebagai responden penelitian. Adapun kartu *Uno Français* yang akan peneliti buat berjumlah 58 kartu yang terdiri dari 18 kartu *action card*, 24 kartu berisi kosakata *la famille*, 16 kartu berisi perintah dan pertanyaan mengenai materi *la famille*.

Dalam tahap desain dibutuhkan validator yaitu ahli materi dan ahli media. Validator yang dilibatkan terdiri dari guru bahasa Prancis SMA dan dosen bahasa Prancis. Untuk ahli media peneliti melibatkan Satwika Citra Dewi, M.Pd. dan Indah Nevira Trisna, M.Pd. Sedangkan untuk ahli materi, peneliti melibatkan Zusuf Amien, M.Pd. dan Indah Nevira Trisna, M.Pd. Di bawah ini merupakan bagan alir konsep desain kartu *Uno Français*.



Gambar 3.1 Bagan Alir Tahap Desain

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan proses lanjutan dengan melakukan pembuatan kartu *Uno Français* dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Pada tahap ini peneliti akan membuat kartu *Uno Français* sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Adapun beberapa tahap yang harus diperhatikan dan dilakukan oleh peneliti agar produk yang dikembangkan

dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Adapun tahapan – tahapan yang harus diperhatikan di antaranya :

- 1) Mencari dan mengumpulkan kosakata maupun pertanyaan yang akan masuk ke dalam kartu *Uno Français*.
- 2) Mulai mendesain kartu *Uno Français* pada aplikasi *Canva* berdasarkan konsep yang sudah dibuat pada tahapan sebelumnya.
- 3) Memasukkan kosakata dan pertanyaan yang telah disiapkan ke dalam kartu *Uno Français*.
- 4) Setelah kartu *Uno Français* selesai dibuat lengkap dengan gambar, kosakata dan pertanyaan kartu siap dicetak.

Setelah peneliti berhasil membuat produk baru, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah proses validasi oleh para ahli. Pada tahap ini, produk yang telah dievaluasi oleh tim ahli materi dan media selanjutnya kemudian diperbaiki sesuai saran dan masukan dari para ahli produk media pembelajaran pada penelitian ini akan diuji coba kepada pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant*.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk *Uno Français* sebelum diuji cobakan kepada responden penelitian terlebih dahulu dinilai dan dievaluasi oleh tim ahli materi dan tim ahli media. Berdasarkan hasil penilaian tim ahli materi dan ahli media maka dilakukan perbaikan yang kemudian diuji cobakan kepada responden penelitian.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi kartu *Uno Français* menggunakan kuesioner dan wawancara 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 kartu *Uno Français* yang dikembangkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuesioner

Pada penelitian ini menggunakan 4 macam kuesioner yang terdiri dari kuesioner analisis kebutuhan, kuesioner validasi ahli materi, kuesioner ahli media dan kuesioner evaluasi hasil produk penelitian.

2. Wawancara

Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk penguatan jawaban kuesioner terkait kelebihan dan kekurangan produk.

3. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini ditujukan kepada keterampilan berbicara bahasa Prancis level A1.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan saat pengumpulan data. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, wawancara dan tes. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai instrumen penelitian yang digunakan :

1) Kuesioner Analisis Kebutuhan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti akan membagikan kuesioner analisis kebutuhan kepada responden penelitian. Adapun kisi-kisi pertanyaan kuesioner analisis kebutuhan disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis	• Ketertarikan pada keterampilan berbicara	3	1-3
Media Pembelajaran	• Media yang sering digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara	4	4-7
Kartu <i>Uno</i>	• Penggunaan media pada proses pembelajaran	3	8-10

Dengan kisi-kisi instrumen kuesioner analisis kebutuhan tersebut, peneliti akan melakukan studi pendahuluan guna menunjang penelitian ini dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant*. Melalui kuesioner tersebut diharapkan peneliti dapat mengetahui masalah dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara serta menemukan solusi sesuai kebutuhan peserta didik.

2) Kuesioner Ahli Materi

Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner ahli materi yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Penyajian Materi	• Kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran	1	1
		• Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	2	1
		• Kesesuaian isi dengan materi pembelajaran	3	1
2	Kebenaran Materi	• Keakuratan pada materi	4	1
		• Kefaktualan pada materi	5	1
		• Kebenaran isi materi dengan kebutuhan peserta didik	6	1
3	Sistematika Penyajian	• Kesenambungan penyajian isi dengan media	7	1
		• Kesenambungan penyajian dengan tingkat kesulitan materi pembelajaran	8	1
4	Aspek penguatan materi pembelajaran	• Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran	9	1
		• Membantu peserta didik memahami materi	10	1

Pada kisi-kisi instrumen kuesioner ahli materi ini peneliti menghadirkan pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya guna memberikan penilaian pada isi materi yang dirancang. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis kartu *Uno Français*.

3) Kuesioner Ahli Media

Selain kuesioner ahli materi, adapun kuesioner ahli media yang digunakan sebagai uji kevalidan media. Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrumen kuesioner ahli media.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Isi Media	• Kesesuaian isi kompetensi dasar	1	1
		• Kesesuaian isi dengan konsep pembelajaran	2	1
		• Kesesuaian isi dengan karakteristik peserta didik	3	1
		• Kesesuaian isi dengan tema media	4	1
		• Kesesuaian isi media dengan <i>design</i> produk awal	5	1
2	Desain Media	• Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	6	1
		• Kesesuaian <i>background</i> dengan karakteristik peserta didik	7	1
		• Kesesuaian item dengan karakteristik peserta didik	8	1
		• Pemilihan jenis huruf pada kartu	9	1
		• Tampilan pada kartu menarik	10	1

Pada kisi-kisi instrumen kuesioner ahli media ini, peneliti juga akan menghadirkan pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya untuk menilai produk yang dihasilkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari materi yang ada di media pembelajaran kartu *Uno Français*.

4) Kuesioner Uji Coba Pengguna

Di bawah ini disajikan kisi-kisi kuesioner instrumen uji coba pengguna.

Tabel 3.4 Kisi – kisi Kuesioner Instrumen Uji Coba Pengguna

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi	• Isi materi mudah dipahami.	1	1
		• Isi materi menggunakan kata dan kalimat yang jelas.	2	1
		• Kesesuaian isi materi dengan tema media.	3	1

2	Kartu <i>Uno Français</i>	• Kemudahan dalam menggunakan kartu <i>Uno</i> sebagai media pembelajaran.	4	1
		• Ketertarikan peserta didik kepada penggunaan kartu.	5	1
3	Kegrafikan	• Kejelasan item dalam media.	6	1
		• Kemenarikan tampilan <i>background</i> , warna dan gambar.	7	1
4	Keefektifan	• Keefektifan media dalam membantu memahami materi.	8	1
		• Keefektifan media dalam meningkatkan minat dan motivasi.	9	1
		• Keefektifan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.	10	1

Untuk mengetahui kekurangan dan memperoleh sebuah data kelayakan produk yang dikembangkan peneliti, pada tahap uji coba *one to one*, *small group*, dan kelompok besar peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik dengan kisi-kisi seperti pada tabel 3.4

5) Wawancara

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kartu *Uno Français*.

6) Tes

Tes pada penelitian ini termuat pada kartu *Uno Français* berupa soal-soal latihan berbentuk perintah dan pertanyaan. Di bawah ini merupakan soal-soal latihan yang termuat dalam kartu *Uno Français*.

Tabel 3.5 Soal latihan yang terdapat pada kartu *Uno Français*

No.	Perintah	Pertanyaan
1	<i>Décrivez votre nièce!</i> (<i>Âge, le nom de ses parents</i>)	<i>Combien de petits-enfants ont vos grands-parents ? dis son nom !</i>
2	<i>Décrivez votre tante!</i> (<i>Caractéristiques des traits (trois traits))</i>)	<i>La mère de ma mère est ma</i>
3	<i>Décrivez votre père!</i> (<i>Nom, Âge</i>)	<i>Le frère de mon père est mon....</i>
4	<i>Décrivez votre mère!</i> (<i>Profession, Nationalité</i>)	<i>La femme de mon oncle est ma</i>

5	<i>Est-ce que vous avez des frères ou des sœurs? Si, oui. décrivez ! (Caractéristiques des traits (trois traits))</i>	<i>Mon père et ma mère est mes....</i>
6	<i>Décrivez votre grand-père! (Caractéristiques des physiques (les cheveux, la taille du corps et les yeux)</i>	<i>Le mari de ma grand-mère est mon.....</i>
7	<i>Décrivez votre grand-mère! (Adresse, Religion)</i>	<i>Vous avez combien des frères et sœurs ?</i>
8	<i>Décrivez votre neveu! (Caractéristiques des physiques (les yeux, les cheveux et la taille du corps)</i>	
9	<i>Décrivez-vous dans la famille! (Nom, date de naissance)</i>	
10	<i>Est-ce que vous avez le cousin/ la cousine? Si oui, décrivez! (Religion, Profession)</i>	
11	<i>Décrivez votre oncle! (Habiter, le nom de sa femme)</i>	

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan selama penelitian berlangsung maka dibutuhkan teknik analisis data. Pada penelitian ini diperlukan Skala Likert untuk mendeskripsikan penilaian dari para ahli. Menurut Sugiyono (2019) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Interval yang digunakan dalam Skala Likert adalah 1-4. Berikut ini merupakan rentan skala penilaian Likert yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data kuesioner :

Tabel 3.5 Skala Penilaian Likert

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

Setelah data diperoleh, selanjutnya akan dilakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran pada keterampilan berbicara 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 :

Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
0%	25%	50%	75% 100%

Keterangan :

0% - 25% = Kurang Baik

26% - 50% = Cukup Baik

51% - 75% = Baik

76% - 100% = Sangat Baik

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

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

1. Media pembelajaran kartu *Uno Français* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis, dikembangkan berdasarkan kebutuhan pemelajar bahasa Prancis *niveau débutant A1* dengan metode *Research and Development* (RnD). Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan, diperoleh hasil analisis kebutuhan sebesar 77%, uji ahli materi 93%, uji ahli media 90%, uji coba *one to one* 91%, uji coba *small group* 87%, dan uji coba kelompok besar 82%.
2. Kelebihan kartu *Uno Français* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah isi produk yang memuat kosakata dan soal-soal latihan sehingga dapat menunjang proses pembelajaran lebih interaktif kemudian kegrafikan pada kartu dengan memperhatikan pemilihan gambar, warna maupun huruf membuat tampilan kartu tersebut menarik. Selain itu, dari segi keefektifan, media ini efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik, membantu peserta didik dalam menghafal dan memahami kosakata serta meningkatkan interaksi antar peserta didik. Sedangkan kekurangannya adalah isi yang masih terbatas kepada materi *présenter quelqu'un* dengan tema *la famille* dan durasi mata pelajaran yang terbatas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dan memperhatikan faktor pendukung penelitian pengembangan ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Hasil dari pengembangan yang telah dilakukan, diharapkan dapat digunakan oleh pendidik dengan tujuan membantu proses pembelajaran melalui inovasi media.
2. Pada penelitian ini, peneliti tidak melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen terhadap peningkatan keterampilan berbahasa Prancis menggunakan media yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.
3. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah materi lain, sebab peneliti hanya berfokus kepada materi *présenter quelqu'un* dengan tema *la famille*.
4. Terdapat keterbatasan pada durasi penggunaan media, peneliti menyarankan agar media tidak hanya digunakan dalam pembelajaran saja. Namun dapat digunakan ketika peserta didik memiliki waktu luang.

DAFTAR PUSTAKA

- Armiasih, Ikhtiarti, dan Rini. 2022. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Asnawir dan Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press, Jakarta Selatan.
- Astuti, Rosita dan Kusrini. (2020). Penggunaan *Jeu d'Énigme* dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Bandarlampung. *Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*.
- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme Pendidik dalam Pembelajaran*. Insan Cindekia, Surabaya.
- CECR. (2001). *Apprendre, Enseigner, Evaluer*.
- CECRL. (2018). *Volume Complémentaire avec de Nouveaux Descripteurs*.
- DELFDALF. (2022). Nouvelles Grille Production Orale A2. https://www.delfdalf.ch/fileadmin/user_upload/Nouvelles_Grilles/Grille_PO_A2.pdf . Diakses pada kamis, 11 Januari 2024.
- Fitriani, Ikhtiarti, dan Rini. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video *Visite Guidée* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2022/2023.
- Harahap, M., Mujib, A., dan Nasution, A.S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS*. Vol. 2, No.1.pp. 209 -217.
- Harlin dan Arini. (2023). Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 7, No. 3.

- Hartono. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayati, N dan Hakim, L. (2014). Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. <http://dokumen.tips/documents/pengembangan-permainan-kartu-unosebagai-alat-evaluasi-pembelajaran-akuntansi.html>.
- Iskandarwassid. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Istiqomah, S. (2009). Keefektifan Permainan Dengan Media Kartu Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Kelas X Di SMA Negeri 1 Cilacap.
- Jurianto. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka. *Jurnal Pustakawan*. Vol. 24.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Prancis Fase F.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya. Surabaya.
- Mailana. (2017). Analisis Kesesuaian Materi dan Latihan Soal Pada Buku Echo A1 dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada Kelas X Semester 1.
- Mesra, R. dkk. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital. Medan.
- Naz, A. A., dan Akbar, R.A. (2008). Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*. Vol. 18, 35-40.
- Nurjamal, D., dkk. (2011). *Terampil Berbahasa*. Alfabeta. Bandung.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.
- Rahma D, Syahrul R, dan Tressyalina. (2017). Hubungan Penguasaan Kosakata Bidang Jurnalistik Dengan Keterampilan Menulis Teks Berita Peserta didik Kelas XII SMK Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 6, 257-263.

- Rosita dan Rini. (2021). *Project Based Learning* dalam Belajar Bahasa Prancis. Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis. Universitas Lampung.
- Rosita dan Kusri. (2021). *Description de la Compréhension du CECR Niveau A1 pour les Enseignants de Français dans les Écoles Secondaires À Bandarlampung*. Jurnal Ilmu Budaya. Vol. 9, No. 2.
- Sadiman, A. dkk. (1996). Media Pendidikan. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sahara, Harun S, dan Keisya P. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Pemahaman Membaca Bahasa Inggris. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, Vol. 8.
- Sanjaya, Suwatra dan Suartama. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 3 No. 1.
- Sari. (2017). Evaluasi Bahan Ajar Bahasa Prancis *Le Mag* Sebagai Bahan Pembelajaran Mandiri Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4 No.2.
- Subana, M dan Sunarti. (2002). Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pendidikan.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung.
- Susilawati, Dwi N, dan Murtinasari, F. (2018). Modifikasi Kartu Uno Sebagai Media Pembelajaran Bangun Datar Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik. *Laplace*. Vol 1, No. 2.
- Sutirman. (2013). Media dan Model-Model Pengembangan Inovatif. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa Bandung. Bandung.
- Uno Games Rules*. (2022). *10 Major Benefits and Advantages of Playing UNO!*. <https://unogamerules.com/10-major-benefits-and-advantages-of-playing-uno/>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2024.
- Virnia, D. (2019). Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Melalui Teknik Permainan *Mystery Bag* Pada Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.