

**MEDIA *FLASHCARDS* BERBANTUAN *QR CODE* UNTUK
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Oleh
RISKA PUTRI AMALIA
2013044012**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2024

ABSTRACT

MEDIA FLASHCARDS ASSISTED BY QR CODE FOR FRENCH WRITING SKILLS OF CLASS XI STUDENTS OF SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG

By

RISKA PUTRI AMALIA

This study aims to develop learning media in the form of Flashcards assisted by QR Code for the French skill of writing descriptive paragraphs for class XI with the topic of introducing oneself. The study employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this study, the research instruments used were questionnaires, interviews, and tests. Questionnaires and interviews are used to analyze the needs of students and teachers, trial the instructional materials and media, and evaluate the usability of the developed learning media. The average score from both material validators was 88.75%, categorized as "Very Good" (VG). Similarly, the average score from both media validators was 88.75%, also categorized as "Very Good" (VG), indicating the suitability of the product for use. In user trials and tests conducted with a large group comprising all 31 grade XI students from class XI 4, the average percentage score was 87%, categorized as "Very Good" (VG) and considered suitable for use in the learning process.

Keywords : french, flashcards media assisted by QR code, writing skills, learning media, RnD method.

RÉSUMÉ

MÉDIA DE FLASHCARDS ASSISTÉ PAR QR CODE POUR LES COMPÉTENCE DE PRODUCTION ÉCRITE EN FRANÇAIS CHEZ ÉLÈVES DE LA CLASSE XI SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG

Par

RISKA PUTRI AMALIA

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

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

**MEDIA *FLASHCARDS* BERBANTUAN *QR CODE* UNTUK
KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
RISKA PUTRI AMALIA**

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
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : MEDIA *FLASHCARDS* BERBANTUAN *QR CODE* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : *Riska Putri Amalia*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2013044012

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

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. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 Juni 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riska Putri Amalia
NPM : 2013044012
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul **“MEDIA FLASHCARDS BERBANTUAN QR CODE UNTUK KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG”** merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya dan disebut dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 19 April 2024
Menyatakan,



Riska Putri Amalia
2013044012

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Riska Putri Amalia, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 14 Maret 2002. Peneliti merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak M. Yamin dan Ibu Siti Hajar. Peneliti memiliki satu kakak laki-laki yaitu Fery Imam Fauzi dan satu kakak perempuan yang bernama Nurul Intan Pratiwi. Peneliti juga memiliki satu kakak ipar perempuan yang bernama Melia Yulianti dan satu keponakan yang bernama Zayka Fatih As'syari.

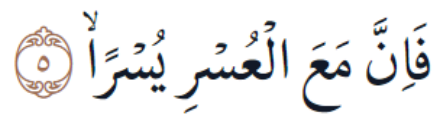
Peneliti menyelesaikan pendidikan pertamanya di TK PERWANIDA II pada tahun 2008. Lalu menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Sumur Batu pada tahun 2014. Kemudian menyelesaikan pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 18 Bandar Lampung pada tahun 2017. Selanjutnya peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 10 Bandar Lampung pada tahun 2020.

Pada tahun yang sama, peneliti diterima sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

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

1. Anggota aktif bidang Alumni dan Kemahasiswaan Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (IMASAPRA) periode 2020-2021.
2. Ketua Bidang Alumni dan Kemahasiswaan Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (IMASAPRA) periode 2022.
3. Asistensi Mengajar di SMA Negeri 16 Bandar Lampung dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) tahun 2022.
4. Peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode II pada tahun 2023 di Desa Kertasana, Kecamatan Kedondong, Kabupaten Pesawaran.
5. Pengalaman Mengajar pada program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tahun 2023 di SMK SWADHIPA 1 NATAR.
6. Magang sebagai Jurnalis di media Wartalampung.id pada tahun 2023.

MOTO



“Maka sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan” (QS. Al-
Insyirah Ayat 5)

« *On ne voit bien qu'avec le cœur.* »
(Antoine de Saint)

“Masa depan adalah milik mereka yang tidak takut untuk bermimpi.”
(Riska Putri Amalia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohhim. Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah Subhanahu WA ta'ala. Yang maha pengasih dan penyayang. Terima kasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia, kupersembahkan skripsi ini sebagai tanda bakti dan sayangku kepada:

1. Diriku sendiri, Riska Putri Amalia. Terima kasih sudah berjuang selama ini sehingga dapat menyelesaikan pendidikan sampai jenjang Sarjana. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kesabaran serta pengalaman-pengalaman yang berharga selama kamu menempuh dunia pendidikan. Terima kasih sudah menjadi pribadi yang menyenangkan, tetap berusaha dan semangat karena masa depanmu masih panjang.
2. Bapakku (M.Yamin) dan Ibuku (Siti Hajar) tercinta yang telah membesarkan dan mengajarkanku segala hal dengan penuh kesabaran dan kasih sayang. Terima kasih banyak karena selalu mendukung dan mendoakan segala keputusan yang telah aku ambil. Terima kasih sudah selalu berusaha memberikan yang terbaik untukku. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan, perlindungan serta kebahagiaan untuk keluarga kita.
3. Kakak laki-lakiku (Fery Imam Fauzi) dan kakak iparku (Melia Yulianti), yang selalu siap membantu kapanpun dan dimanapun, memberikan semangat dan motivasi. Terima kasih karena sudah selalu membantuku dalam menyelesaikan pendidikan. Semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan dan kesehatan kepada kalian.
4. Kakak perempuanku (Nurul Intan Pratiwi) dan kakakku (Adhitya F) yang selalu memberikan semangat serta motivasi bagiku untuk terus melangkah maju kedepan, menggapai semua impianku satu persatu. Terima kasih karena selalu memberikan dukungan dan mengupayakan segalanya untukku. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan di manapun kalian berada.

5. Keponakanku, Zayka Fatih As'syari, yang selalu dapat menghibur dan membahagiakan kapanpun dan dimanapun. Semoga kelak kamu dapat menjadi anak yang berguna dan membanggakan keluarga.
6. Para pendidik yang telah memberikanku ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan penuh keikhlasan sejak aku menembuh pendidikan TK sampai Kuliah.
7. Semua sahabatku, Suci Nurhalizah, Juliana, Ahmad Fiqih Yudhistira, Ade Lastiyanto Putra, Ramzy Naufal. Terima kasih sudah selalu menemani dan membantuku dari awal masuk perkuliahan sampai saat ini. Kezia Eunike Abigail, Dini Aulia Putri, dan Kezia Permata Sari Sihite. Terima kasih sudah selalu mengajarkan, memberikan masukan, kebahagiaan dan mendengarkan keluh kesahku. Semoga persahabatan kita semua tidak hanya terjalin dimasa kuliah dan dapat berlangsung lebih lama lagi.
8. Kepada seluruh keluarga besar dan teman-teman yang tidak bisa kusebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan doa dan dukungan kepadaku.
9. Almamater Universitas Lampung tercinta.
10. Terakhir, skripsi ini kupersembahkan kepada Rifqy Rahmadhani Ahmad Suhada. Sosok lelaki yang selalu menemaniku sejak aku masuk dunia perkuliahan hingga saat ini, lelaki yang selalu membuatku bahagia, selalu membantuku dan mendukung semua yang ku lakukan. Terima kasih karena sudah sabar menghadapi perempuan yang luar biasa keras kepalanya ini, terima kasih karena selalu memberikan cinta dan kasih sayang yang terbaik. Terima kasih karena sudah mau direpotkan, semoga Allah selalu memberikan perlindungan dan kebahagiaan di mana pun kamu berada.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan berjudul “Media *Flashcards* berbantuan *QR Code* untuk Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung”. Dengan baik dan tepat waktu, dalam mengerjakan skripsi ini, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. *Madame* Setia Rini, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung dan sekaligus Pembimbing Akademik serta Pembimbing II yang telah memotivasi, memberikan masukan dan membantu peneliti dalam perkuliahan maupun dalam mengerjakan skripsi, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
4. *Madame* Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan sabar dalam memberikan masukan kepada peneliti dalam mengerjakan skripsi sehingga skripsi ini dapat selesai dan tersusun dengan baik.
5. *Madame* Diana Rosita, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji yang senantiasa tidak lelah memberikan semangat dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. *Madame* Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media dan materi serta dosen yang telah memberikan waktu dan semangat dan masukannya kepada peneliti selama menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis.

7. Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Prancis dan Dosen Mata Kuliah Umum FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama menjalani pendidikan.
8. Seluruh Staf akademik, administrasi, tata usaha dan keamanan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan proses administrasi.
9. Bapak Zusuf Amien, S.Pd., MPd. selaku ahli materi dan guru di SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. *Madame* Satwika Citra Dewi, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media yang telah memberikan bantuan dan masukan kepada peneliti dalam proses penelitian.
11. Bapak dan Ibu Guru dan Staf Tata Usaha, SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang telah membantu selama proses penelitian.
12. Seluruh siswa/i SMA Negeri 16 Bandar Lampung khususnya kelas XI.4 yang telah bekerjasama dan membantu peneliti dalam proses penelitian.
13. Teman-teman KKN Desa Kertasana, Bella, Abrila, Fahrika, Einjel dan Chanif yang telah memberikan banyak pengalaman berharga dan bantuan kepada peneliti.
14. Seluruh warga Desa Kertasana, Kecamatan Kedondong, Kabupaten Pesawaran.
15. Seluruh guru dan siswa/i SMK 1 SWADHIPA NATAR.
16. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2020 yang sudah menambah cerita perkuliahan.
17. Anggota Alumni dan Kemahasiswaan IMASAPRA periode 2022, Bayu, Rachel, Danisa dan Nurfat yang selalu memberikan semangat dan membantu peneliti dalam mengatasi permasalahan di organisasi.
18. Kakak tingkatku, Zalika Azalia Zaravati yang selalu menjawab pertanyaan tentang perkuliahan dan selalu memberikan semangat serta masukan kepada peneliti.
19. Keluarga Besar Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan pengalaman berharga dalam dunia organisasi.
20. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amalan yang tak terputus hingga akhir hayat. Peneliti hanya bisa berterima kasih atas segala bantuannya, semoga Allah membalasnya dengan kebaikan-kebaikan lainnya dalam hidup.

Bandar Lampung, 19 April 2024

Peneliti,

Riska Putri Amalia

2013044012

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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.....	7
1.6.1 Manfaat Teoretis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	10
2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.4 Macam-macam Media Pembelajaran	11
2.5 <i>Flashcards</i> Berbantuan <i>QR Code</i>	12
2.6 Tahap Pembuatan <i>Flashcards</i> Berbantuan <i>QR Code</i>	13
2.7 Keterampilan Menulis (<i>Production Écrite</i>).....	16
2.8 Penilaian Keterampilan Menulis (<i>Production Écrite</i>).....	17
2.9 Materi Bahasa Prancis	21
2.10 Penelitian Relevan.....	22
2.11 Kerangka Berfikir.....	24
III. METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Prosedur Pengembangan	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data	30

3.4	Instrumen Penelitian.....	31
3.5	Teknik Analisis Data	36
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1	Hasil Penelitian	37
4.1.1	Karakteristik Produk	37
4.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan	38
4.1.3	Hasil Uji Coba Ahli Materi.....	41
4.1.4	Hasil Uji Coba Ahli Media	44
4.1.5	Hasil Uji Coba Pengguna.....	47
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	48
4.2.1	Cara mengembangkan Media <i>Flashcards</i>	50
4.2.2	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flashcards</i>	56
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
	DAFTAR PUSTAKA.....	61
	LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penilaian Keterampilan Menulis (CECRL Niveau A1).....	18
Tabel 2. 2 Terjemahan Penilaian Keterampilan Menulis (Niveau A1)	18
Tabel 2. 3 <i>Descripteurs de Performance de la Production écrite</i> A1	19
Tabel 2. 4 Materi Pembelajaran Bahasa Prancis kelas XI (A1).....	22
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	31
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Analisis kebutuhan Pendidik	32
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	33
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	34
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Uji Coba Pengguna.....	35
Tabel 3. 6 Skala Penilaian Likert	36
Tabel 4. 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Pendidik.....	38
Tabel 4. 2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	40
Tabel 4. 3 Hasil Uji Coba Ahli Materi 1.....	41
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Ahli Materi 2.....	42
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Ahli Media 1	44
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Ahli Media 2	45
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Penggunaan	47
Tabel 4. 8 Tabel Kelebihan dan Kekurangan.....	55
Tabel 4. 9 Kelebihan Media <i>Flashcards</i> berbantuan <i>QR Code</i>	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Membuat garis kotak.....	14
Gambar 2. 2 Memberi warna pada <i>background</i>	14
Gambar 2. 3 Menambahkan gambar dan judul materi.....	15
Gambar 2. 4 Membuat <i>QR code</i> menggunakan aplikasi <i>Canva</i>	15
Gambar 2. 5 Melakukan proses pencetakan.....	16
Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir	25
Gambar 3. 1 Tahap model pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 4. 1 Tampilan media sebelum diperbaiki	53
Gambar 4. 2 Tampilan media sesudah diperbaiki	53

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi yang telah disusun dalam bentuk unit-unit seperti kata, frasa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan. Meskipun kegiatan berkomunikasi dapat dilakukan dengan alat lain selain bahasa, namun pada dasarnya manusia memang berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Di era modern seperti ini, bahasa sangat dianjurkan untuk dikuasai oleh para generasi muda khususnya bahasa internasional. Salah satu bahasa yang menjadi bahasa internasional ialah bahasa Prancis.

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

Saat ini Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia sebagai mata pelajaran bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris. Salah satu Sekolah Menengah Atas yang mengajarkan bahasa Prancis sebagai bahasa asing ialah SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Di sekolah tersebut bahasa Prancis diajarkan kepada siswa/i kelas XI dan XII MIPA, 2x pertemuan dengan alokasi waktu 5x45 menit dalam seminggu seperti pada hari Senin 2x45 menit dan Rabu 3x45 menit. Melalui mata pelajaran bahasa Prancis ini, diharapkan para siswa tidak hanya mampu untuk meningkatkan dan menambah pengetahuan dalam berbahasa tetapi juga dapat menjadi sarana yang

berguna untuk menunjang masa depan. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran bahasa Prancis ini belum dapat mencapai kompetensi sesuai dengan yang diharapkan, salah satunya dalam keterampilan menulis (*production écrite*). Dalam bahasa Prancis terdapat 4 keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), keterampilan berbicara (*production orale*) dan keterampilan menulis (*production écrite*).

Menurut Saldanha (2015) *la production écrite est « Un acte signifiant qui amène l'apprenant à former et à exprimer ses idées, ses sentiments, ses intérêts, ses préoccupations, pour les communiquer à d'autres »*, (Rini, 2021). Teori tersebut kurang lebih dapat diartikan bahwa “Keterampilan menulis adalah sebuah tindakan yang signifikan yang mengarahkan siswa untuk membuat dan mengungkapkan suatu ide, perasaan, dan kepentingan untuk berkomunikasi dengan orang lain.” Dengan kata lain keterampilan menulis merupakan sebuah kemampuan menggunakan bahasa secara tertulis untuk menyampaikan informasi atau suatu peristiwa sehingga timbul adanya komunikasi.

Terkait keterampilan menulis tersebut, khususnya menulis dalam bahasa Prancis, peneliti telah melakukan observasi selama mengikuti kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (4 Oktober – 16 Desember 2022) pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukan adanya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kurangnya pengetahuan mengenai struktur gramatikal dan minimnya kosakata yang dikuasai siswa menjadi salah satu penyebab rendahnya minat para siswa terhadap mata pelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan menulis dan siswa sering mengalami kesalahan ketika menulis sebuah kalimat.

Di sisi lain, melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru bahasa Prancis di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait pembelajaran bahasa Prancis dan

kesulitan-kesulitan apa saja yang dihadapi oleh para siswa dalam mempelajari bahasa Prancis, guru bahasa Prancis tersebut mengatakan bahwa keterampilan menulis bahasa Prancis merupakan salah satu keterampilan yang cukup sulit dikuasai oleh para siswa. Kemampuan menulis tidak secara otomatis dapat dikuasai oleh siswa, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah berekspresi dalam kegiatan menulis. Hal ini selaras dengan pendapat Rini (2021) « *La production écrite est l'une des compétences langagières doivent maitrisée par les apprenants. Cette compétence est la compétence active parce que les apprenants doivent produire les langues à l'écrit* ». Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh pelajar. Keterampilan ini merupakan keterampilan aktif karena pelajar harus menghasilkan bahasa-bahasa tersebut secara tertulis.

Faktor lainnya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada penggunaan buku cetak dan *PowerPoint*, sehingga siswa menjadi bosan dan pasif dalam pembelajaran bahasa Prancis terlebih dalam keterampilan menulis. Hal itu terbukti dengan rendahnya nilai rata-rata yang didapatkan oleh para siswa yaitu 71, sedangkan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang harus dicapai adalah 76.

Oleh karena itu, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Prancis di kelas. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa (Supartini, 2016).

Berdasarkan pemaparan data-data yang telah diuraikan diatas maka diperlukan adanya suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Dalam hal ini, peneliti mencoba mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*. Media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* merupakan inovasi media pembelajaran yang menggabungkan media grafis dua dimensi dengan video. Media grafis berasal dari *flashcards* dan video berasal dari *QR code* yang apabila *discan* menggunakan *google* atau aplikasi *barcode scanner* akan mengarahkan pengguna ke dalam aplikasi *youtube* dan menampilkan video pembelajaran dengan materi *se pr  senter*.

Quick Response code atau yang biasa disebut dengan *QR code* merupakan sebuah *barcode* dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Pemanfaatan dari penggunaan *QR code* dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru, dengan adanya teknologi tersebut memudahkan para guru dalam proses mengajar dan siswa lebih interaktif karena materinya lebih mudah diakses dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Di era globalisasi yang semakin meningkat ini, teknologi menjadi semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai alat yang kompleks untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Hal ini didukung oleh pendapat Mustakim (2022) bahwa penggunaan teknologi *QR code* dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan terhindar dari rasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Adapun penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh Suryani (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Flashcards* Berbasis *QR-Code* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Parts Of Body* Kelas V” dan penelitian yang dilakukan oleh Nuraisyah (2021) yang berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Siswa Kelas X Di SMAN 16 Bandar Lampung”.

Peneliti ingin mendalami lebih lanjut dari hasil-hasil penelitian sebelumnya bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* ini layak digunakan dengan persentase rata-rata 95,83%. Kemudian *flashcards* berbantuan *QR code* ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan membuat siswa lebih interaktif. Oleh karena itu, melalui pengembangan *flashcards* berbantuan *QR code* ini, diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar serta menjadi bahan referensi oleh guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian siswa menjadi aktif dan tidak lagi merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Prancis sehingga tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KKTP yang berlaku di SMA Negeri 16 Bandar Lampung akan tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah yang ditemukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada penggunaan buku cetak dan *PowerPoint*.
2. Kurangnya pengetahuan mengenai struktur gramatikal
3. Kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki oleh para siswa.
4. Rendahnya minat para siswa terhadap mata pelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan menulis
5. Siswa sering mengalami kesalahan dalam menulis sebuah kalimat.
6. Siswa mudah bosan dalam pembelajaran.
7. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan di dalam penelitian ini agar mendapatkan arah pembahasan yang fokus. Adapun batasan masalah yang dikaji pada penelitian ini adalah media *flashcards* berbantuan *QR code* yang hanya diteliti pada keterampilan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung pada materi *se présenter*.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah cara mengembangkan media pembelajaran *Flashcards* berbantuan *QR Code* untuk keterampilan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung?
2. Apakah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Flashcards* berbantuan *QR Code* pada pembelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan menulis paragraf deskriptif?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Cara mengembangkan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* untuk keterampilan menulis paragraf deskriptif siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung.
2. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* pada pembelajaran bahasa Prancis khususnya untuk keterampilan menulis paragraf deskriptif.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, manfaat penelitian dikategorikan menjadi dua, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan melalui hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pendidikan dan pengetahuan dalam pelajaran bahasa Prancis terutama untuk keterampilan menulis bahasa Prancis.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan informasi mengenai penggunaan Media *Flashcards* berbantuan *QR Code* sebagai salah satu media yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis terutama untuk keterampilan menulis.

b. Bagi Guru

Diharapkan melalui penelitian ini para pengajar terutama pengajar bahasa Prancis dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan menyenangkan dengan memperhatikan faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam mempelajari bahasa Prancis sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar terutama dalam keterampilan menulis bahasa Prancis.

c. Bagi Siswa

Diharapkan melalui penelitian ini dapat meningkatkan minat dan motivasi para siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis, serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang telah diberikan sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber referensi atau bahan kajian yang relevan untuk penelitian selanjutnya tentang pengembangan media *Flashcards* berbantuan *QR code* untuk keterampilan menulis bahasa Prancis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sumiharsono (2018) adalah sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga bisa merangsang perhatian peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, media pembelajaran juga berfungsi untuk membantu guru dan memperagakan sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang diajar agar peserta didik lebih mudah untuk memahami pelajarannya. Sedangkan menurut Simanjuntak et al (2023) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Di sisi lain, menurut Arsyad (2016) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Cuq (2003) mengungkapkan bahwa

« Les rapports entre les médias et la didactique des langues sont constants et nombreux, parce que les médias peuvent servir à diffuser des contenus d'apprentissage de langue : méthodes télévisées, méthodes vidéo, cours radiophoniques, cours sur internet » (Rini & Hardini, 2022).

Teori tersebut kurang lebih dapat diartikan bahwa “Hubungan antara media dan pembelajaran bahasa bersifat konstan dan variatif, karena media dapat digunakan untuk menyebarkan konten pembelajaran bahasa:metode televisi, metode video, pelajaran video, pelajaran internet.”

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

2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Lestari, Ariani, & Ashadi (2014) tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Sedangkan menurut Mulyanta (2022) media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang dapat membuat siswa menjadi senang dalam pembelajaran. Di sisi lain, menurut Rahmatia, Monawati dan Darius (2017) tujuan penggunaan media pembelajaran adalah :

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

Berdasarkan dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan sehingga pembelajaran yang efektif akan terwujud.

2.3 Manfaat Media Pembelajaran

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

pelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Kemp & Dayton, yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang, yaitu diantaranya: 1) untuk memotivasi minat dan tindakan, 2) menyajikan informasi, 3) memberikan instruksi, (Arsyad, 2016).

Sedangkan menurut Primasari (2014) media dalam pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru. Di sisi lain menurut Suryani (2022) adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar-mengajar yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.4 Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Susanti dan Zulfiana (2017) ada tiga jenis media pembelajaran yaitu, media audio, media visual dan media audio visual. Hal ini selaras dengan pendapat Aryadillah & Fitriansyah (2020) jenis media pembelajaran dibedakan menjadi 3 macam, yakni: 1) media visual (hanya bisa dilihat), 2) media audio (hanya bisa di dengar) dan 3) media audio visual (bisa dilihat dan juga di dengar).

Sedangkan menurut Bretz terdapat 5 jenis media pembelajaran yaitu: (1) Media audio visual gerak, seperti film dan televisi. (2) Media audio visual diam, seperti *slide* PPT dan diberikan unsur suara. (3) Media visual gerak, gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu. (4) Media visual diam seperti foto, *flashcard*, poster, peta, buku, koran, dll. (5) Media audio, seperti rekaman, radio, telepon dan sebagainya.

Berdasarkan dari uraian di atas bahwa terdapat 3 jenis media pembelajaran, yaitu: media audio, media visual dan media audio-visual. Namun dalam media visual dan audio visual dibedakan menjadi 2 jenis yaitu, 1) media visual gerak dan media visual diam. 2) Media audio visual gerak dan media audio visual diam. Media audio adalah media yang menjadikan suara sebagai fungsi utamanya, seperti radio, kaset dan telepon. Sedangkan media visual adalah media yang hanya dapat dilihat visual/ gambarnya saja, seperti gambar, majalah, buku, *flashcard* dan lain sebagainya. Media audio-visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar seperti video, film, *slide* PPT dan lain-lain.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual seperti *flashcard*, media edukasi berbentuk kartu yang mengandung sebuah gambar dan kata dengan ukuran yang dapat diselaraskan dengan kondisi kelas yang dijumpai. Media *flashcard* berbantuan *barcode* ini adalah kombinasi dari sebuah kartu *flashcard* dengan *kode barcode*, media ini adalah sebuah pembaharuan media pembelajaran yang memadukan media grafis dua dimensi dengan video, maka dari itu media *flashcards* berbantuan *QR code* ini masuk kedalam kategori media audio-visual.

2.5 Flashcards Berbantuan QR Code

Flashcards merupakan kartu dengan dua sisi. Sisi satu bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata (Munthe, 2018). Melalui *flashcards* dapat diperkenalkan berbagai macam kosakata dengan kegiatan pengulangan yang dibuat dalam bentuk permainan. *Flashcards* adalah potongan kertas atau kardus yang terdiri dari gambar, kata atau kalimat sederhana (Iswari, 2017).

Sedangkan menurut Suprianti, dkk (2020) *flashcards* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau simbol yang biasanya digunakan untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan ide. Di sisi lain menurut Wahyuni (2020) *flashcards* adalah salah

satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.

Sedangkan *QR code* adalah jenis *barcode* yang berbentuk dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, divisi Denso Corporation, sebuah perusahaan di Jepang yang dipublikasikan pada tahun 1994. Listyorini & Meimaharani (2016) mengemukakan *QR* merupakan singkatan dari *Quick Response* (respon / tanggapan cepat) tujuan utama dari teknologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan mendapat tanggapan atau *respons* yang cepat pula, oleh karena itu *QR code* dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai. Menurut Várallyai (2015) *QR code* adalah jenis *barcode* dua dimensi yang dapat dibaca menggunakan *QR code reader* atau kamera pada *smartphone* dengan aplikasi *QR reader*.

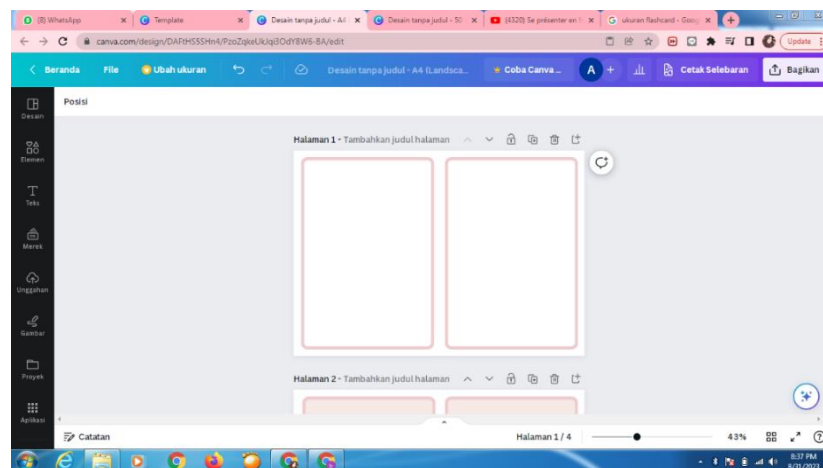
Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *flashcards* adalah kartu yang berisikan gambar dan kosakata yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran yang dapat membuat situasi belajar menjadi lebih menyenangkan. Sedangkan *QR code* adalah jenis *barcode* dua dimensi yang dapat digunakan melalui kamera pada *smartphone* atau dengan aplikasi yang tertera pada *smartphone*. Dengan demikian media *flashcards* berbantuan *QR code* adalah sebuah kartu yang berisikan gambar dan kosakata yang dimodifikasi dengan bantuan *QR code*. Media pembelajaran tersebut dapat diakses dengan cara di *scan* menggunakan aplikasi *google* lalu secara otomatis dapat membawa pemindai ke dalam video pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran *se pr  senter*.

2.6 Tahap Pembuatan *Flashcards* Berbantuan *QR Code*

Dalam proses pembuatan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* digunakan kertas Art Paper yang berbahan mengkilap dan tebal.

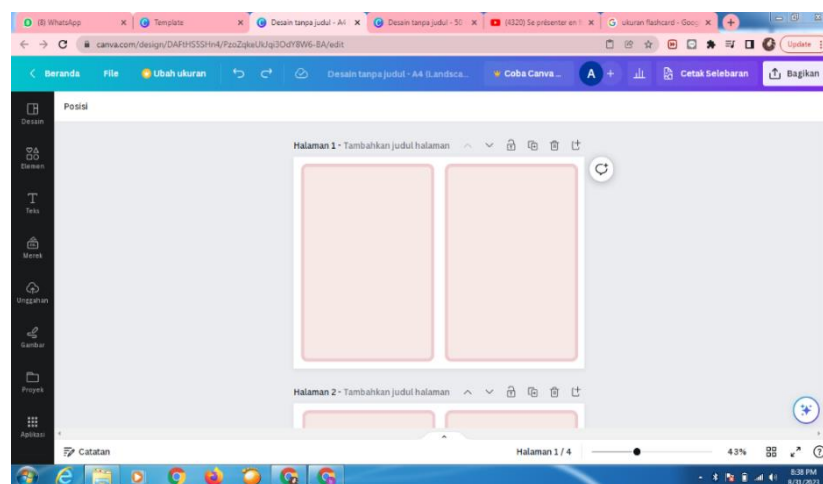
Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* yaitu dengan bantuan aplikasi *Canva*, *Canva* merupakan sebuah aplikasi yang dapat membuat desain secara *online*. Berikut merupakan langkah-langkah pembuatannya:

- 1) Peneliti membuat garis kotak sebagai langkah awal untuk pembuatan *flashcards* berbantuan *QR code* menggunakan aplikasi *Canva*



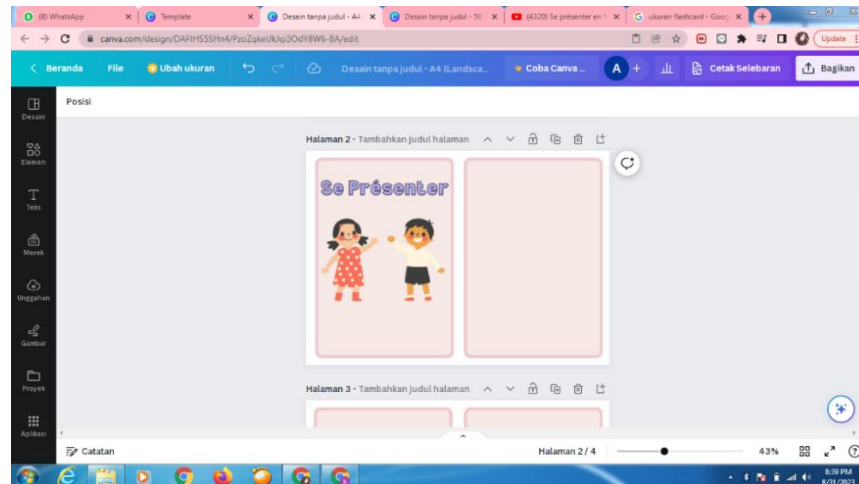
Gambar 2. 1 Membuat garis kotak

- 2) Langkah selanjutnya ialah memberi warna pada *background* yang ada di garis kotak tersebut menggunakan aplikasi *Canva*



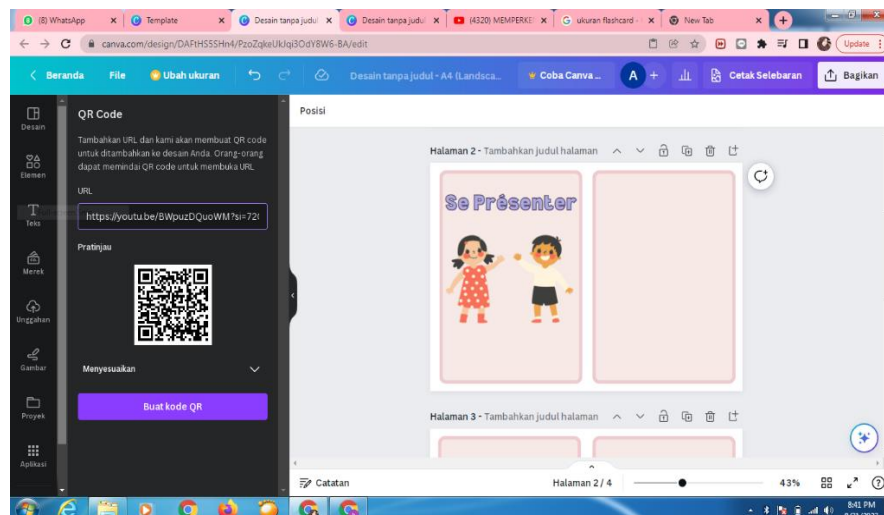
Gambar 2. 2 Memberi warna pada *background*

- 3) Langkah selanjutnya ialah menambahkan gambar dan judul materi yang akan digunakan pada media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* tersebut



Gambar 2. 3 Menambahkan gambar dan judul materi

- 4) Selanjutnya ialah menambahkan *link* video pembelajaran yang telah dibuat untuk dapat dijadikan *QR code* dengan menggunakan fitur yang ada pada aplikasi *Canva*



Gambar 2. 4 Membuat *QR code* menggunakan aplikasi *Canva*

- 5) Langkah terakhir ialah melakukan proses pencetakan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* dengan menggunakan kertas *Art Paper* yang berbahan mengkilat dan tebal



Gambar 2. 5 Melakukan proses pencetakan

2.7 Keterampilan Menulis (*Production Écrite*)

Menurut Dalman (2016) menulis merupakan proses perubahan bentuk pikiran atau angan-angan atau perasaan atau sebagaimana menjadi wujud lambang atau tanda atau tulisan bermakna. Sedangkan menurut Santuri (2022) menulis merupakan kegiatan komunikasi yang produktif dan dilakukan melalui bahasa tulis kepada orang lain, kegiatan menulis juga mengungkapkan ide, konsep, dan pemikiran melalui bahasa tulis, dengan tujuan menyampaikan maksud atau tujuan tertentu melalui suatu sistem yang dapat dilihat dan dibaca oleh orang lain.

Di sisi lain Saldanha (2015) mengemukakan « *Production écrite est un acte signifiant qui amène l'apprenant à former et à exprimer ses idées, ses sentiments, ses intérêts, ses préoccupations, pour les communiquer à d'autres* », (Rini, 2021). Teori tersebut kurang lebih dapat diartikan bahwa “Keterampilan menulis merupakan sebuah tindakan yang signifikan yang mengarahkan siswa untuk membuat dan mengungkapkan suatu ide,

perasaan, dan kepentingan untuk berkomunikasi dengan orang lain”. Sedangkan menurut Sitompul (2018) “*La production écrite fait partie d'un langage qui met habituellement l'accent sur les champs grammaticaux et lexicaux.*” Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa keterampilan menulis merupakan bagian dari suatu bahasa yang biasanya menekankan pada bidang gramatikal dan leksikal. Hal ini diperkuat oleh pendapat Rini, (2021) bahwa: « *Il y a beaucoup d'aspects que les étudiants doivent les maîtriser pour être capable d'écrire une bonne écriture, tels quel'aspect lexicale, l'aspect grammatical, la capacité à présenter des faits et à exprimer leur pensée, etc.* » Pendapat tersebut kurang lebih dapat diartikan bahwa “Ada banyak sekali aspek yang harus dikuasai siswa untuk dapat menghasilkan tulisan yang baik, seperti aspek leksikal, aspek gramatikal, kemampuan menyajikan fakta, dan mengungkapkan pikiran mereka, dan lain-lain.”

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

2.8 Penilaian Keterampilan Menulis (*Production Écrite*)

Menurut Sukenti (2021) menyatakan bahwa penilaian pembelajaran merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan, karena menjadi kunci sukses bagi guru dalam memunculkan peserta didik berhasil dalam pembelajaran. Penilaian keterampilan menulis bahasa Prancis sebagai bahasa asing atau FLE (*Français Langue Étrangère*) di Indonesia menggunakan kurikulum yang mengacu pada Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa yaitu CECRL (*Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*). Menurut CECRL (2018) *Il y a trois grandes catégories*

: *utilisateur élémentaire (A1 et A2), utilisateur indépendant (B1 et B2) et utilisateur expérimenté (C1 et C2)*. Pernyataan tersebut kurang lebih dapat diartikan “terdapat tiga kategori utama : pengguna awal (A1 dan A2), pengguna independen (B1 dan B2) dan pengguna berpengalaman (C1 dan C2). Pembelajaran bahasa Prancis di Sekolah Menengah Atas (SMA) berada di level pengguna awal atau setara dengan tingkat A1. Berikut merupakan kerangka penilaian keterampilan menulis bahasa Prancis level A1:

Tabel 2. 1 Penilaian Keterampilan Menulis (*CECRL Niveau A1*)

Critères		Niveau de performance			
		Non répondu ou production insuffisante	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé	
				A1	A1+
Compétence pragmatique	Réalisation de la tâche	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Cohérence et cohésion	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Compétence sociolinguistique	Adéquation sociolinguistique	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Compétence linguistique	Lexique	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Morphosyntaxe	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3

(Sumber: *France education international*)

Tabel 2. 2 Terjemahan Penilaian Keterampilan Menulis (*Niveau A1*)

Kriteria		Tingkat Kinerja			
		Tidak Terjawab atau Produksi Tidak Mencukupi	Di bawah Tingkat Target	Pada Tingkat yang Ditargetkan	
				A1	A1+
Kompetensi Pragmatis	Melaksanakan Tugas	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Koherensi dan kohesi	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Kompetensi Sociolinguistik	Kecukupan Sociolinguistik	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Kompetensi Linguistik	Kosakata	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Tata Bahasa	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3

Tabel di atas merupakan penilaian keterampilan menulis menurut CECRL untuk level A1 yang akan memudahkan guru dalam proses penilaian khususnya untuk keterampilan menulis bahasa Prancis.

Untuk memperjelas terkait penilaian keterampilan menulis yang telah diuraikan, di bawah ini disajikan masing-masing indikator penilaian yang terdapat dalam *grille d'évaluation production écrite A1*.

Tabel 2. 3 *Descripteurs de Performance de la Production écrite A1*

Critères	Niveau de performance	
	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé
Réalisation de la tâche Realisasi tugas	<i>Peut écrire des mots isolés et éventuellement quelques phrases très simples mais souvent limitées pour répondre de façon efficace à la tâche.</i> Dapat menulis kata-kata tersendiri dan mungkin beberapa kalimat yang sangat sederhana namun seringkali terbatas untuk merespons tugas secara efektif.	<i>Peut écrire des phrases courtes et simples en adéquation avec la tâche.</i> Dapat menulis kalimat pendek dan sederhana sesuai dengan tugas.
Cohérence et Cohésion Koherensi dan kohesi	<i>Peut relier quelques mots et former des phrases minimales (sujet / verbe, sujet / verbe / complément), mais non articulées ni organisées les unes par rapport aux autres. Les ruptures de sens sont fréquentes et peuvent gêner la compréhension du contenu.</i> Dapat menghubungkan beberapa kata dan membentuk kalimat minimal (subjek/kata kerja, subjek/kata kerja/pelengkap), tetapi tidak diartikulasikan juga tidak terorganisir dalam hubungannya satu sama lain. Pecahnya makna sering terjadi dan dapat menghambat pemahaman tentang konten.	<i>Peut relier des groupes de mots pour former des phrases simples et les juxtaposer avec éventuellement des connecteurs simples tels que « et » et « mais ». La production est globalement cohérente même si certains mots ou passages peuvent provoquer une légère rupture de sens.</i> Dapat menghubungkan kelompok kata sehingga membentuk kalimat sederhana dan menyandingkannya dengan konektor yang mungkin sederhana seperti “dan” dan “tetapi”. Produksinya umumnya koheren meskipun kata-kata tertentu atau bagian-bagiannya mungkin menyebabkan sedikit perbedaan makna.

Adéquation sociolinguistique	<i>Peut établir un contact social à l'aide de formules de politesse de base, mais peut parfois les omettre ou les utiliser maladroitement.</i>	<i>Peut utiliser les formules de politesse les plus élémentaires mais certains mots ou expressions peuvent ne pas être en totale adéquation avec la situation et / ou le destinataire.</i>
Kecukupan Sociolinguistik	Dapat menjalin kontak sosial dengan menggunakan ekspresi dasar sopan, namun terkadang mengabaikannya atau menggunakannya dengan canggung.	Dapat menggunakan ungkapan sopan yang paling dasar tetapi beberapa kata atau ungkapan mungkin tidak sepenuhnya kesesuaian dengan situasi dan/atau penerima.
Lexique	<i>Peut utiliser des mots isolés et quelques expressions élémentaires mais ces éléments ne lui permettent pas de répondre totalement à la tâche. Peut recopier correctement un mot (par ex., les mots du support) mais l'orthographe demeure essentiellement phonétique pour le reste du lexique</i>	<i>Peut utiliser un répertoire de mots et d'expressions élémentaires limité mais suffisant pour répondre globalement à la tâche. L'orthographe est correcte sur un nombre limité de mots du répertoire élémentaire, les autres mots sont écrits phonétiquement.</i>
Kosakata	Dapat menggunakan kata-kata tersendiri dan beberapa ungkapan dasar, namun unsur-unsur ini tidak memungkinkannya untuk merespons tugas secara penuh. Dapat menyalin sebuah kata dengan benar (misalnya, kata-kata dari pendukung) tetapi ejaannya pada dasarnya tetap fonetik untuk seluruh leksiko	Dapat menggunakan repertoar kata dan ekspresi dasar yang terbatas namun cukup untuk merespons tugas secara umum. Ejaannya benar pada sejumlah kata yang terbatas repertoar dasar, kata lain ditulis secara fonetis.
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.
--------------------	---	---

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

Berdasarkan tabel di atas mengenai indikator keterampilan menulis bahasa Prancis dilevel A1 peserta didik dituntut untuk dapat menguasai indikator-indikator tersebut seperti: (1) *réalisation de la tâche* atau realisasi tugas, (2) *cohérence et cohésion* atau koherensi dan kohesi, (3) *adéquation sociolinguistique* atau kecukupan sociolinguistik, (4) *lexique* atau kosakata, (5) *morphosyntaxe* atau tata bahasa.

2.9 Materi Bahasa Prancis

Media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* yang dikembangkan peneliti mengacu pada alur tujuan pembelajaran yang berlaku di SMA Negeri 16 Bandar Lampung kelas XI atau tingkat A1. Adapun seluruh materi pembelajaran yang berlaku di SMA Negeri 16 Bandar Lampung untuk kelas XI atau setara dengan tingkat A1 ialah sebagai berikut: 1) *Salutation*, 2) *Se présenter*, 3) *Présenter quelqu'un*, 4) Angka, 5) Keluarga, 6) Keluarga adj possessif, 7) *Decrire quelqu'un physique*, 8) *Decrire quelqu'un caractere*, 9) *Decrire objet*, warna dan bentuk.

Terkait penelitian ini materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi *Se présenter* atau pengenalan. Media *flashcards* yang dikembangkan peneliti akan menggunakan bantuan *QR code* yang apabila di *scan* atau pindai dapat membawa pemindai (siswa) kedalam aplikasi *youtube* dan menampilkan video pembelajaran berupa materi yang telah disediakan.

Tabel 2. 4 Materi Pembelajaran Bahasa Prancis kelas XI (A1)

<i>Savoir Faire</i>	<i>Grammaire</i>	<i>Lexice</i>	<i>Civilisation</i>
<i>Se présenter</i>	<i>Je + se presenter; s'appeller, habiter, avoir, être</i>	1) <i>Le nom</i> 2) <i>Les professions</i> 3) <i>La nationalite</i> 4) <i>L'adresse</i> 5) <i>L'âge</i>	<i>Nom</i> <i>Prénom</i>

Materi yang berada dalam *flashcards* berbantuan *QR code* adalah tentang pengenalan atau *se présenter* yang berfokuskan pada memperkenalkan diri sendiri, seperti memperkenalkan nama, umur, asal, pekerjaan, hobi dan lain sebagainya. Dalam penelitian peserta didik akan diberikan *flashcards* dengan video pembelajaran yang berbeda antara meja satu dengan meja yang lain. Penelitian ini menerapkan 1 meja 1 *flashcard*, dimana 1 meja tersebut diisi oleh 2 siswa. Maka, 2 siswa tersebut akan mendapatkan *flashcards* dengan video yang sama namun berbeda dengan meja lainnya.

2.10 Penelitian Relevan

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

- 1) “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Bahasa Prancis bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Karimun”, oleh Sianturi tahun 2019 Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis Universitas Brawijaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan bentuk eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dengan uji t-test menggunakan SPSS. Hasil rata-rata *pretest* menunjukkan 36.39. Sementara itu, hasil *posttest* adalah 85.98. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut, maka diketahui adanya peningkatan hasil rata-rata nilai dari 27 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan

kemampuan menulis paragraf Bahasa Prancis bagi siswa kelas XI SMA Negeri 4 Karimun sesudah menggunakan media *flashcard*.

- 2) “Penggunaan Media *Flashcards* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Siswa Kelas X di SMAN 16 Bandar Lampung”, oleh Nuraisyah tahun 2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *Pre-experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest* dan teknik analisis data menggunakan uji Gain. Adapun jumlah populasi sebanyak 132 siswa dan sampel berjumlah 32 siswa kelas X MIPA 4. Berdasarkan analisa data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa media *Flashcard* mampu meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan rata-rata hitung 52,3 dan hasil *posttest* dengan rata-rata hitung 83,5.
- 3) “Pengembangan Media *Flashcards* berbasis *QR-code* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Parts Of Body* Kelas V”, oleh Suryani tahun 2022 Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil pada penelitian tersebut diketahui bahwa media pembelajaran *Flashcards* berbasis *QR Code* pada mata pelajaran bahasa Inggris Materi *Parts Of Body* kelas V, ini layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dalam penelitian dengan persentase rata-rata 95,83% dengan kriteria “Sangat Layak”.

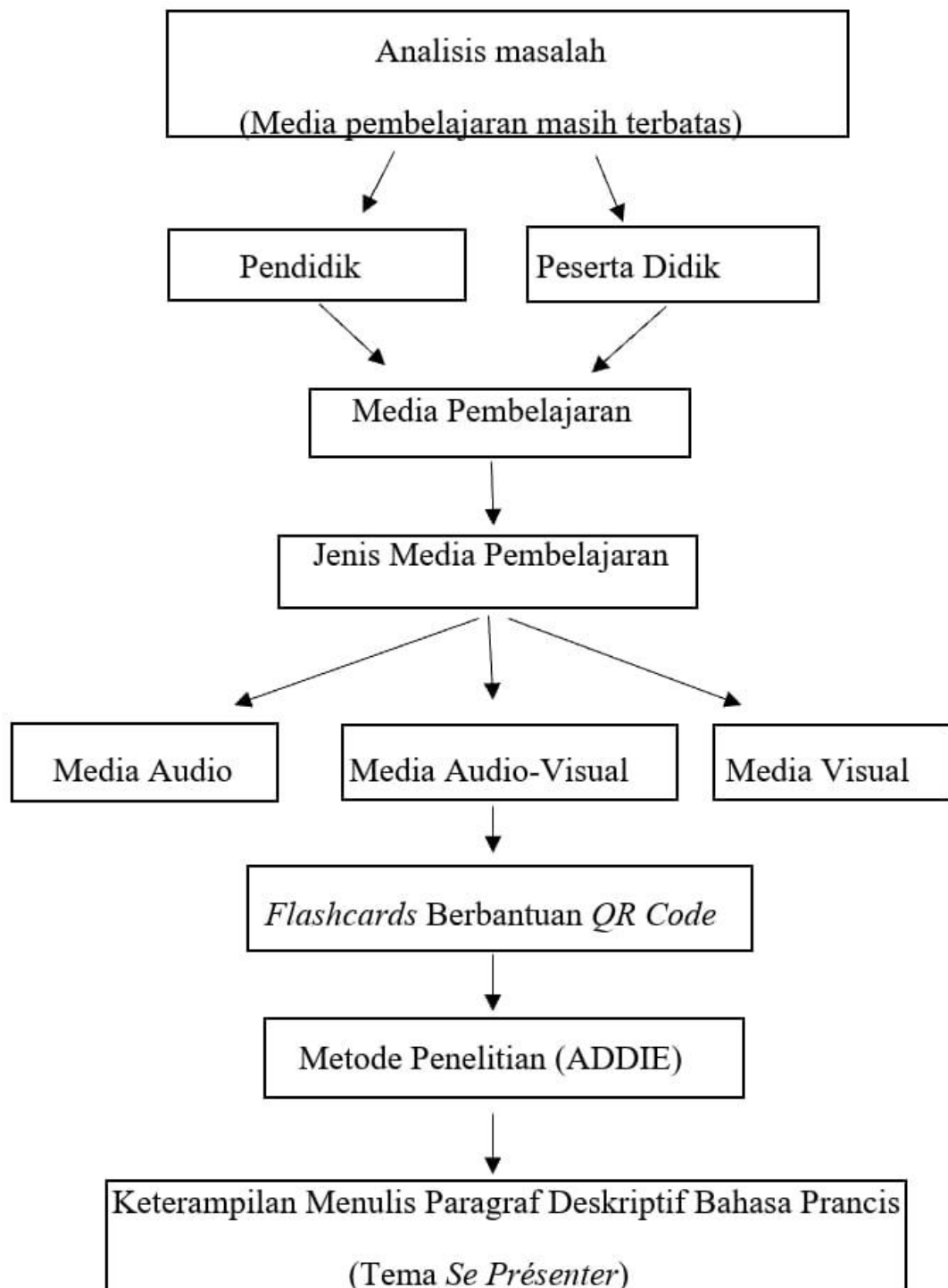
2.11 Kerangka Berfikir

Produk yang akan dikembangkan adalah media *flashcard* berbantuan *QR code* yang akan digunakan untuk keterampilan menulis. Media pembelajaran dapat membuat situasi belajar mengajar menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Prancis. Oleh sebab itu media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan.

Menurut peneliti, *flashcards* berbantuan *QR code* adalah salah satu media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini mudah digunakan dan tampilannya dapat menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan peneliti, penggunaan media *flashcards* berbantuan *QR code* untuk pembelajaran bahasa Prancis belum pernah digunakan. Hal ini disebabkan karena tenaga pendidik bahasa Prancis masih terkendala dalam mengembangkan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

Media *flashcards* berbantuan *QR code* yang dikembangkan ini, diharapkan akan menjadi media yang membantu tenaga pendidik maupun peserta didik untuk mengatasi rasa bosan dalam proses belajar mengajarkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media ini akan menyajikan materi yang lebih menarik dan sederhana dalam penggunaannya, media ini juga menyajikan ilustrasi visual yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Untuk memudahkan pemahaman terkait kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, berikut merupakan kerangka berfikir yang telah dibuat oleh peneliti menggunakan bagan kerangka berfikir.



Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

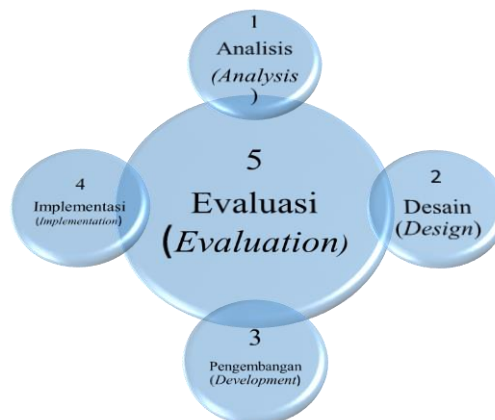
Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu (Sugiyono, 2020). Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2020) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, (Ratna et al., 2021).

Berdasarkan dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau mengoptimalkan produk yang sudah ada dan dapat diuji suatu keefektifan produk tersebut. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR Code* untuk keterampilan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis yang akan diuji dan dilaksanakan pada kelas XI yang berada di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Alat yang akan digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran ini adalah aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi yang dapat membuat desain secara *online*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini model atau pendekatan yang digunakan ialah ADDIE. Model ADDIE adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Menurut Ibrahim, model pembelajaran ADDIE adalah model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya, (Wardani dan Sudarwanto 2020). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Susanto & Ayuni, 2017). Di sisi lain menurut Jurianto (2017) ADDIE merupakan pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan yang sederhana dan sistematis serta sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR Code*. Adapun tahap atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahap model pengembangan ADDIE

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, sumber daya yang dibutuhkan adalah (isi, teknologi, fasilitas, dan manusia). Selain itu, dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah melalui angket dan wawancara yang dilakukan kepada responden yaitu guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung, melalui analisis kebutuhan ini maka peneliti dapat mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

b) Tahap Desain (*Design*)

Desain adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek. Dalam tahap perencanaan inilah produk dirancang berdasarkan kebutuhan dan analisis masalah yang telah dilakukan dalam tahap Analisis. Untuk media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* ini menggunakan aplikasi *Canva* untuk membantu membuat *design*.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti membuat *flashcards* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat di implementasikan kepada peserta didik. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Menentukan materi yang akan digunakan.
2. Mencari video pembelajaran sebanyak 15 video yang berbeda.
3. Mencari gambar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
4. Membuat *QR code* menggunakan aplikasi *Canva*.
5. Membuat desain *flashcards* berbantuan *QR code*.

6. Memasukan gambar dan kata serta *QR code* ke dalam desain *flashcard* yang telah dibuat.
7. Mencetak media *flashcards* berbantuan *QR code* menggunakan kertas *Art paper*.

Pada langkah selanjutnya media pembelajaran yang telah dihasilkan akan dilakukan validasi terkait materi serta media kepada para Ahli yang bersangkutan. Peneliti memberikan media serta transkrip materi kepada para ahli kemudian memberikan angket pernyataan untuk diisi oleh para ahli untuk dapat memberikan saran atas media dan materi yang telah dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan. Dengan demikian pada tahap pengembangan ini dapat menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* yang layak dilakukan uji coba.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

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

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi merupakan tahapan terakhir dari model ADDIE yang memiliki tujuan untuk mengetahui sistem pembelajaran yang diterapkan berhasil atau tidak. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* menggunakan angket guna mengetahui respon dari masing-masing responden penelitian setelah dilakukan uji coba. Oleh karena itu, pada tahap ini akan diperoleh hasil berupa kritik dan saran terhadap media *flashcards* berbantuan *QR code* yang telah dikembangkan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan metode sebagai berikut.

1) Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan berupa pernyataan tertulis kepada responden. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 5 angket yang terdiri dari angket analisis kebutuhan peserta didik, angket analisis kebutuhan pendidik, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket uji pengguna kepada siswa kelas XI 4.

2) Wawancara

Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk penguatan jawaban kuesioner. Wawancara akan dilakukan jika jawaban responden dari kuesioner masih terdapat keraguan untuk pengembangan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

3) Tes

Tes adalah tindakan yang disusun secara sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas yang telah distandardisasikan dan diberikan kepada kelompok atau individu untuk dijawab atau diselesaikan. Tes juga diartikan sebagai alat ukur yang memiliki standar objektif sehingga dapat digunakan untuk membandingkan dan mengukur perilaku seseorang. Tes yang digunakan pada penelitian ini ditujukan kepada keterampilan menulis bahasa Prancis level A1 dan diberikan kepada siswa kelas XI 4.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk pengukuran data. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan tes. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai uji coba yang akan dilakukan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti membagikan angket analisis kebutuhan kepada pendidik dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir soal
Pembelajaran bahasa Prancis	Ketertarikan pada pembelajaran bahasa Prancis	1	1
Keterampilan menulis dan materi bahasa Prancis	Kesulitan dalam keterampilan menulis bahasa Prancis	2	1
	Kesulitan dalam memahami materi bahasa Prancis	3	1
	Menulis kalimat sederhana terkait materi bahasa Prancis	4	1
Media pembelajaran	Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis	5,6,7,8	1
<i>Flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	Penggunaan media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> pada proses pembelajaran	9	1
	Semangat dalam pembelajaran bahasa Prancis	10	1

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Analisis kebutuhan Pendidik

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir soal
Materi bahasa Prancis	Kesulitan dalam materi bahasa Prancis	1	1
Keterampilan menulis	Kesulitan dalam keterampilan menulis bahasa Prancis	2	1
	Menulis kalimat sederhana terkait materi bahasa Prancis	3	1
Media pembelajaran	Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis	4,5,6,7	1
<i>Flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	Penggunaan media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> pada proses pembelajaran	8,9	1
	Pendapat mengenai kombinasi media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	10	1

Pada tabel kisi-kisi di atas, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mendukung penelitian ini dengan cara membagikan angket kepada pendidik dan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code* untuk keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Penyajian Materi	• Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran	1	1
		• Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	2	1
		• Kesesuaian isi materi yang digunakan disekolah	3	1
2	Kebenaran Materi	• Keakuratan pada materi	4	1
		• Kesesuaian kondisi pada materi	5	1
		• Kebenaran isi materi dengan kebutuhan peserta didik	6	1
3	Sistematika Penyajian	• Kesiambungan penyajian materi dengan level yang berlaku	7	1
		• Penyajian materi lebih sederhana	8	1
4	Aspek penguatan materi pembelajaran	• Memudahkan peserta didik	9	1
		• Membantu peserta didik memahami materi	10	1

Pada tabel 3.3 kisi-kisi di atas, peneliti menghadirkan pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya untuk menilai isi materi yang dirancang. Hal ini dilakukan guna mengetahui kelemahan dan kekurangan dari materi yang ada di media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	• Kesesuaian bahan kertas pada media yang digunakan	1	1
		• Kesesuaian ukuran media yang digunakan	2	1
		• Kesesuaian bentuk media yang digunakan	3	1
		• Kemudahan dalam mengakses media yang digunakan	4	1
		• Kesesuaian tampilan video yang dipilih	5	1
2	Desain Media	• Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	6	1
		• Kesesuaian huruf atau kata pada kartu	7	1
		• Tampilan pada kartu menarik	8	1
		• Membantu peserta didik	9	1
		• Memudahkan peserta didik	10	1

Pada tabel 3.4 kisi-kisi di atas, peneliti menghadirkan pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya untuk produk media pembelajaran yang telah dirancang. Hal ini dilakukan guna mengetahui kelemahan dan kekurangan yang ada di media pembelajaran *flashcards* berbantuan *QR code*.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket 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
2	Media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	• Aktif dalam kegiatan pembelajaran	3	1
		• Memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	4	1
3	Kegrafikan	• Kejelasan item dalam media.	5	1
		• Kemenarikan media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>	6	1
4	Keefektifan	• Keefektifan media dalam membantu memahami materi.	7	1
		• Keefektifan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	8	1
5	Keterampilan menulis	• Memudahkan dalam membuat kalimat sederhana	9	1
		• Dapat membantu menguasai keterampilan menulis	10	1
		• Kelebihan media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i> • Kekurangan media <i>flashcards</i> berbantuan <i>QR code</i>		

Untuk memperoleh sebuah data kelayakan produk yang peneliti kembangkan, peneliti memberikan angket kepada peserta didik dengan kisi-kisi seperti yang ada pada tabel 3.5.

3.5 Teknik Analisis Data

Skala Likert menjadi teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2020). Skala Likert yang digunakan memiliki interval 1-4 dengan kriteria skor sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Skala Penilaian Likert

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

(Sugiyono, 2020)

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

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

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

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

Keterangan:

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

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

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

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa saran yang bisa peneliti berikan yaitu:

1. Bagi Guru

Hasil pengembangan media *flashcards* berbantuan *QR code* untuk keterampilan menulis bahasa Prancis diharapkan dapat digunakan pendidik dengan tujuan membantu dalam menyampaikan materi

pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan memotivasi guru dalam pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan menyenangkan untuk memberikan inovasi proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran bahasa Prancis.

3. Bagi Penelitian Lain

- a. Peneliti tidak melakukan evaluasi sumatif atau *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flashcards* berbantuan *QR code* pada materi *se présenter*. Oleh karena ini itu, peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan evaluasi sumatif atau *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Peneliti hanya berfokus pada materi *se présenter*, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan materi lainnya seperti *salutation* atau *présenter quelqu'un*.
- c. Video pembelajaran yang peneliti gunakan masih berfokus pada youtube dan video yang dibuat oleh orang lain, maka dari itu peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan video yang dibuat sendiri oleh peneliti.
- d. Akses video pembelajaran menggunakan kuota internet, oleh karena itu peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya jika memungkinkan untuk membuat video pembelajaran yang dapat di tonton ketika *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Setiawan, Nunuk Suryani, & Aditin Putria. (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan. 201.
- Agustini, S. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CODE BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*.
- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. *Google Scholar*.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2020). Teknologi Media Pembelajaran. *Repository Universitas BSI*.
- Breton, G. (2017). DELF 100% Réussite: Niveau A1. *France: Didier*.
- Budi Febriyanto, & A. (2019). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasa. *Journal Univ Bantara*.
- CECRL. (2018). *Volume Complémentaire avec de Nouveaux Descripteur*.
- Dalman. (2016). Keterampilan Menulis. *Depok: Grafindo Persada*.
- FAUZI, I. (2016). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS BAHASA PRANCIS MELALUI MEDIA GAMBAR SISWA KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 85 JAKARTA TAHUN AJAR 2015/2016. *UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*.
- Femmy Angreany, & S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Universitas Negeri Makassar*.
- Firmansyah, G., & D. H. (Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran). Penggunaan QR code pada dunia pendidikan : penelitian pengembangan bahan ajar. 2019.
- France Education International*
- Guntur Firmansyah, & Didik Hariyanto. (2019). Penggunaan QR code pada dunia pendidikan : penelitian pengembangan bahan ajar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*.
- Gustia, A. G., Ikhtiarti, E., & Rini, S. (2021). Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 9 Bandarlampung. *PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*.

- Institut Français Indonesia. (2023). *Peran Bahasa Prancis Dalam Dunia Internasional*.
- Iswari, F. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*.
- Jurianto. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka. *Majalah Media Pustakwan*.
- Lestari, Ariani & Ashadi (2014). PENGARUH PEMBELAJARAN KIMIA MENGGUNAKAN METODESTUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) DILENGKAPI MEDIA ANIMASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI ASAM BASA KELAS XI SEMESTER GANJIL SMK SAKTI GEMOLONG. *Jurnal Pendidikan Kimia*.
- Listyorini, T., & Meimaharani, R. (2016). Pemanfaatan QR Barcode Scanner untuk Mengidentifikasi Peminjaman Buku Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer FMIPA*.
- MARCOUX, R., RICHARD, L., & WOLFF, A. (2022). l'Observatoire La langue française . *langue français et diversité linguistique*.
- Mulyanta. (2022). Media Pembelajaran. *BalaiTekKomDIk*.
- Munthe, A. P. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pembelajaran Membaca Permulaan.
- MUSTAKIM. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS BARCODE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI PESERTA DIDIK. *digilib unila*.
- Nuraisyah, P. (2021). PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X DI SMAN 16 BANDARLAMPUNG. *Digilib Unila*.
- Primasari, R., Zulfiani, & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakarta Selatan. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Putria, A. S. (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan. 201.
- Rahmatia, Monawati, & Darius, S. (2017). PENGARUH MEDIA E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 20 BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah FKIP Unsyiah*.

- Ratna, Permata, Fatkhurrohman, M., Irwanto, & Afrida, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Kit Teknik Digital berbasis Cooperative Learning Approach. *Jurnal Unilak*.
- Rini, S. (2021). ÉCRITURE EN FRANÇAIS CHEZ LES APPRENANTS DÉBUTANTS DU FLE. *JURNAL ILMU BUDAYA*.
- Rini, S., & Hardini, T. I. (2022). Design and Development of a Thematic and Illustrated Indonesian-French Dictionary for Beginners. *Francisola*.
- Sahuni, Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). INTERAKSI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/871>.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santuri, R. (2022). MODEL PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE (TTW) PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS BAGI SISWA KELAS X IPA 6 SMAN 9 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2021/2022. *Digibli Unila*.
- Sianturi, G. O. (2019). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Karimun. *Repository UB*.
- Simanjuntak, et al. (2023). Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran dan Metode Bervariasi pada Kelas Tinggi. *Universitas HKBP Nommensen Medan*.
- Sitompul, J. (2018). ANALYSE DES ERREURS GRAMMATICALES DE LA PRODUCTION ÉCRITE DANS L'ÉCRITURE DES ÉTUDIANTS FRANÇAIS À L'UNIMED. *Jurnal UNIMED*.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Bandung;Alfabeta*.
- Sukenti, D. (2021). *BUKU AJAR*. Sumatra Barat: MITRA CENDEKIA MEDIA.
- Sultan, & Akhmadi. (2020). Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak. *UNM Online Journal System*.
- SUMIHARSONO, R. (2018). Media Pembelajaran. *Pustaka Abadi*.
- Suparni. (2020). PERAN GURU DALAM PENGGUNAAN APLIKASI Q-R CODE DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MI KECAMATAN WANGON . *Digital linary UMP*.

- Supartini, M. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS TINGGI DI SDN MANGUNHARJO 3 KECAMATAN MAYANGAN KOTA PROBOLINGGO. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* .
- Suprianti, GAP, Jayanta, & INL. (2020). Mengatasi Kosakata Pembelajar Muda di Kelas ELF. *Asia Jurnal Oktober* .
- Suryani, R. O. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARDS* BERBASIS *QR-CODE* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI *PARTS OF BODY* KELAS V. *Repository Raden Intan*.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran.
- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE . *NHT DENGAN STRATEGI PEMECAHAN MASALAH (PROBLEM SOLVING) SISTEMATIS BAGI PESERTA DIDIK SMP DI KABUPATEN PRINGSEWU*.
- Tarigan. (2017). Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa. *Bandung Angkasa*.
- Umar. (2014). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Rumah Jurnal*.
- Várallyai, L. (2015). From barcode to QR code applications. *Journal of Agricultural Informatics*.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *e-journal undiksha*.
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO SCRIBE PADA KOMPETENSI DASAR MELAKUKAN PELAYANAN PURNA JUAL TERHADAP KOMPETENSI SISWA KELAS XII PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 JOMBANG. *Ejournal unesa*.
- Yulistia Anggraini, D. R. (2020). Model Pembelajaran Scramble pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 9 Bandarlampung. *PRANALA*.