

**MEDIA PEMBELAJARAN *ROULETTE* DALAM  
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS  
SISWA KELAS XII SMAN 9 BANDAR LAMPUNG**

**( Skripsi )**

**Oleh**

**Khoirunisa**

**NPM 2013044017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## RÉSUMÉ

### ROULETTE DANS LES COMPÉTENCES ORALES FRANÇAISE POUR LES ÉTUDIANTS DE SMAN 9 BANDAR LAMPUNG

Par

**Khoirunisa**

*Cette recherche a le but de développer de support d'apprentissage de la roulette pour la compréhension orale et trouver les avantages et désavantage des médias. . La méthode qui a utilisé dans cette recherche était Recherche et Développement (R&D) avec le modèle d'ADDIE (analyse, la conception, le le développement, la mise en œuvre et l'évaluation. Les résultat de l'évaluation dans cette étude ont été obtenus à l'aide d'une échelle de Likert et par le biais de SPSS en procédant à une analyse descriptive. Cette roulette présente l'inconvénient de rendre les élèves nerveux, de leur faire perdre beaucoup de temps d'apprentissage et de les endormir. En outre, la roulette présente également l'avantage de permettre aux élèves de mieux comprendre le matériel d'apprentissage du français, avec la roulette peut rendre les cours de français plus intéressants, et les élèves sont motivés pour apprendre.*

**Mots-clés:** *La Roulette, Compétences rales, R&D*

Judul : **MEDIA PEMBELAJARAN  
ROULETTE DALAM  
KETERAMPILAN BERBICARA  
SISWA KELAS XII SMAN 9 BANDAR  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Khoirunisa**  
Nomor Pokok Mahasiswa : **2013044017**  
Program Studi : **Pendidikan Bahasa Prancis**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

**Endang Ikhtiarti, M.Pd.**  
NIP 197305122005012001

Pembimbing II

**Indah Nevira Trisna, M.Pd.**  
NIP 199007252019032019

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, M.Pd.**



**Sekretaris : Indah Nevira Trisna, M.Pd.**

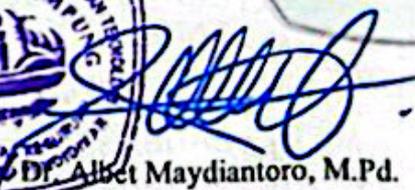


**Penguji  
Bukan Pembimbing : Diana Rosita, M.Pd.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



  
**Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.**

**NIP 198705042014041001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 April 2025**

**SURAT PERNYATAAN**

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

nama : Khoirunisa  
NPM : 2013044017  
judul skripsi : Media Pembelajaran *Roulette* dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XII SMAN 9 Bandar Lampung  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

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

Bandar Lampung, 17 April 2025



## RIWAYAT HIDUP



Penulis memiliki nama lengkap Khoirunisa yang lahir pada tanggal 9 April 2002 di Bandarlampung. Penulis merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Muhammad Yahya dengan Ibu Siti Khodijah. Penulis menempuh awal pendidikan di TK Asiyah 2006 sampai dengan 2008. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Way Urang, Kalianda.

Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kalianda. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Metro.

Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung (Unila). Selama menjadi mahasiswa, pada tahun 2020 sampai dengan 2021, penulis aktif sebagai anggota Bidang Pendidikan IMASAPRA (Ikatan Mahasiswa Bahasa Prancis). Selanjutnya, pada tahun 2022 penulis aktif menjadi anggota aktif Bidang *La Maison Française* IMASPI (Ikatan Mahasiswa Bahasa Prancis Indonesia), serta aktif menjadi Ketua Bidang Kaderisasi IMASAPRA (Ikatan Mahasiswa Bahasa Prancis). Pada tahun yang sama, penulis juga mengikuti Program Asistensi Mengajar Kampus Merdeka di SMP Swadaya Bandar Lampung dari tanggal 1 Agustus sampai dengan 2 Desember. Penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Batu Menyan, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran pada tanggal 26 Juni sampai dengan 4 Agustus 2023. Selanjutnya, pada tanggal 14 Agustus sampai dengan 22 September 2023, penulis melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Tri Sukses Natar, Kabupaten Lampung Selatan, penulis juga melakukan magang bidang jurnalistik di Wartalampung.id *Online* pada tanggal 2 Oktober sampai dengan 11 Desember 2023.

## MOTO

**“Barangsiapa yang mengerjakan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.”**

**( QS. Al Zalzalah: 7 )**

**“La vie est une fleur don’t l’amour est le miel.”**

**( Victor Hugo )**

***“Believe you can, and you’re halfway there.”***

***( Theodore Roosevelt )***

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan rahmat-Nya, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua, Muhammad Yahya dan Siti Khodijah yang selalu mendoakan serta sabar, dengan memberikan dukungan tanpa memberi tekanan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Melainkan lebih kepada menikmati proses pengerjaan skripsi. Terimakasih telah memberikan kepercayaan penuh kepada anak gadisnya ini untuk keluar hingga tengah malam bahkan sampai subuh demi mencari suasana kondusif dan konsentrasi tinggi selama menyelesaikan skripsi.
2. Dua saudaraku, Mutmainah dan Muzayanah. Terimakasih selalu memberikan perhatian dan memberikan semangat selama saya mengerjakan skripsi ini. Selalu menghibur di saat adik paling kecilnya ini menghubungi hanya untuk mengeluh dan menangis karena lelah dengan proses untuk meraih gelar sarjananya.
3. Skripsi ini merupakan persembahan istimewa untuk sosok favorit dalam hidup saya yaitu Ilham Albana yang sudah lima tahun kebersamai. Terimakasih untuk tidak pernah absen memberi support dan bantuan dalam kondisi apapun. Banyak pengorbanan yang di lakukan selama proses menyelesaikan skripsi ini, walaupun sibuk kerja tetap selalu mengupayakan semaksimal mungkin. Serta apresiasi penuh atas kesabaran dalam menghadapi perubahan suasana hati saya yang brutal ini. Sehat selalu dan murah rezeki Banaaaa.
4. Terima kasih kepada seluruh Bapak/Ibu guru, dosen saya dari mulai taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, yang telah mendedikasikan hidupnya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Mengajar dan membimbing saya dengan setulus hati dalam ilmu pengetahuan, baik itu bersifat akademik maupun non akademik.

5. Abang angkat saya (Alm) Dzulfikar Kurnia Pratama, yang telah wafat tiga tahun lalu. Skripsi ini saya persembahkan untuk-mu. Lelaki yang bukan sedarah dengan saya, namun banyak memberikan perubahan baik serta pengalaman luar biasa pada proses pendewasaan saya. Masih berbekas di ingatan apa doa yang diberikan beliau kepada saya untuk kesuksesan dan harapan beliau untuk bisa saya menyelesaikan perkuliahan dengan baik. Surga untukmu Dzul.
6. Para personil 4G yang terdiri dari Nanien, Amel dan Kisut. Skripsi ini selesai berkat kalian yang selalu main ke markas ketika pulang kampung, walaupun ketika jauh kita tidak pernah ada komunikasi apapun namun selalu support. Terbukti dengan selama 9 tahun berteman selalu seru dan tidak pernah ada momen bermusuhan.
7. Sahabat saya selama masa perkuliahan, Tuta Novanda Novitasari. Terima kasih sudah bersedia menjadi yang luar biasa dalam masa pertemanan kita, bentuk support dan peduli itu membuat saya selalu berusaha untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.

## SANWACANA

*Assalamu'alaikum warrohmatullahi wabarokaatuh,*

Alhamdulillahrabil'aalamiinn, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rezeki dan kesehatan, serta atas ridho dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "*Media Pembelajaran Roulette dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa*"

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa yang memiliki semua kendali dalam kehidupan ini.
2. Ayah, ibu serta keluarga besar yang selalu menyayangi, mendoakan, mendukung dan selalu menjadi penyemangat di tiap langkah hidupku.
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
5. *Madame* Setia Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung sekaligus dosen yang mengajar di kelas telah memberikan kritik dan saran kepada saya.
6. *Madame* Endang Ikhtiarti, M.Pd., selaku pembimbing pertama, terima kasih banyak atas bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. *Madame* Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua, terima kasih atas keikhlasan dan kesabaran dalam memberikan saran, arahan dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi.

8. *Madame* Diana Rosita, M.Pd., selaku dosen yang telah mengajar dan membimbing dari awal perkuliahan sampai dengan penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi.
9. *Madame* Nani Kusriani, S.Pd., M.Pd., selaku dosen yang telah mengajar dan membimbing penulis selama dua semester di awal perkuliahan.
10. *Madame* Satwika Citra Dewi, M.Pd., yang telah membantu saya dengan memberi kemudahan pada saat penelitian.
11. Ilham Albana, sosok yang menemani dan membantu dalam menyelesaikan skripsi dengan tulus dan motivasi yang diberikan selama ini.
12. Kedua teman yang berbeda almamater dengan saya, Nur Amalia dan Dini Aulia yang telah membantu saya mengajak revisian sampai pagi sehingga saya tidak merasa sendirian ketika mengerjakan skripsi.
13. Bude dan Pade Romli yang tulus mendoakan saya agar bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
14. Semua teman-teman sekelas, teman-teman KKN, teman-teman PLP, serta masyarakat desa Batu Menyan.
15. Almamater dan Civitas Akademik Universitas Lampung.

Bagi seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis mengucapkan rasa terima kasih banyak atas segala doa dan dukungannya, serta mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga segala kebaikan, bantuan dan amal baik dari berbagai pihak tersebut di atas mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT dan penulis senantiasa berharap semoga skripsi yang dibuat ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak. Aamiin Allahumma Aamiin.

*Wassallamua'alaikum warrohmatullahi wabarokaatuh.*

Bandar Lampung, 17 April 2025

Khoirunisa

## DAFTAR ISI

<b><i>RÉSUMÉ</i></b> .....	<b>ii</b>
<b><i>ABSTRACT</i></b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN DALAM</b> .....	<b>iv</b>
<b>MENYETUJUI</b> .....	<b>v</b>
<b>MENGESAHKAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>21</b>
1.1 Latar Belakang.....	21
1.2 Identifikasi Masalah.....	24
1.3 Batasan Masalah.....	24
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	25
1.6 Manfaat Penelitian.....	25
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	25
1.6.2 Manfaat Praktis.....	25
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>27</b>
2.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing.....	27
2.2 Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA.....	29
2.3 Hakikat Media Pembelajaran.....	30

2.3.1	Fungsi Media Pembelajaran.....	31
2.3.2	Manfaat Media Pembelajaran .....	32
2.3.3	Klasifikasi Media Pembelajaran .....	34
2.4	Media Pembelajaran Berbasis Roda Berputar .....	37
2.4.1	Tahap Penggunaan Media Pembelajaran Roda Berputar.....	38
2.5	Keterampilan Berbicara.....	39
2.6	Penelitian Relevan.....	42
2.7	Kerangka Berpikir .....	44
	Bagan Kerangka Berpikir.....	2
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>47</b>
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	47
3.2	Prosedur Penelitian.....	48
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	49
3.4	Instumen Penelitian .....	52
3.5	Teknik Analisis Data .....	59
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>63</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.1.1	Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....	63
4.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	64
4.1.3	Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	65
4.1.4	Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	67
4.1.5	Hasil Desain Awal Produk.....	68
4.1.6	Hasil Desain Akhir Produk.....	69
4.1.7	Hasil Angket Ahli Materi.....	70
4.1.8	Hasil Angket Ahli Media.....	73
4.1.9	Hasil Uji Produk Pengguna.....	77
4.1.10	Hasil Data Uji Produk.....	78
4.1.11	Kelebihan Media Pembelajaran <i>Roulette</i> .....	80
4.1.12	Kekurangan Media Pembelajaran <i>Roulette</i> .....	82
4.1.13	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	85
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	88
4.2.1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Roulette</i> .....	89
4.2.2	Alur Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran <i>Roulette</i> .....	100

4.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Roulette</i> .....	101
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>104</b>
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan (Siswa).....	51
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan (Guru).....	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan (Guru).....	53
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi.....	54
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media .....	55
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kelebihan dan Kekurangan <i>Roulette</i> (Siswa) .....	56
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Penilaian Kelebihan dan Kekurangan <i>Roulette</i> (Guru) .....	57
Tabel 3.8 Skala Penilaian Likert .....	58
Tabel 3.9 Rentang Skor .....	59
Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	64
Tabel 4.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	66
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	67
Tabel 4.4 Hasil Desain Awal Produk .....	68
Tabel 4.5 Hasil Desain Akhir Produk .....	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Validasi Ahli Materi 1 .....	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Validasi Ahli Materi 2.....	72
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Validasi Ahli Media 1 .....	73
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Validasi Ahli Media 2 .....	75
Tabel 4.10 Skor Jawaban .....	77
Tabel 4.11 Hasil Data Kelebihan Media Pembelajaran <i>Roulette</i> .....	78
Tabel 4.12 Hasil Data Kekurangan Media Pembelajaran <i>Roulette</i> .....	79
Tabel 4.13 Kelebihan Media <i>Roulette</i> pada Aspek Pemahaman Siswa.....	80
Tabel 4.14 Kelebihan Media <i>Roulette</i> pada Aspek Kognitif .....	81
Tabel 4.15 Kelebihan Media <i>Roulette</i> pada Aspek Responsif.....	82
Tabel 4.16 Kekurangan <i>Roulette</i> pada Aspek Pemahaman Siswa.....	83
Tabel 4.17. Kekurangan Media <i>Roulette</i> pada Aspek Kognitif .....	83

Tabel 4.18 Kekurangan Media <i>Roulette</i> pada Aspek Responsif.....	83
Tabel 4.19 Hasil Uji Validitas Produk.....	86
Tabel 4.20 Statistik Reliabilitas .....	88
Tabel 5.1 Pembahasan Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Roulette</i> .....	102

**DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1 Desain Awal <i>Roulette</i> .....	91
Gambar 4.2 Desain Materi Tahap Awal.....	92
Gambar 4.3 Desain Awal Kartu .....	93
Gambar 4.4 Perubahan pada Gambar Materi.....	94
Gambar 4.5 Total Keseluruhan Pertanyaan.....	95
Gambar 4.6 Perubahan Kartu Berwarna .....	95
Gambar 4.7 Perubahan pada Deskripsi Gambar .....	96
Gambar 4.8 Desain Akhir Produk.....	97
Gambar 4.9 Desain Awal Produk.....	98
Gambar 4.10 Desain Akhir Produk .....	98
Gambar 4.11 Uji Coba Produk ke Pengguna .....	99

**DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Instrumen Angket Analisis Kebutuhan .....	109
Lampiran 2. Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan.....	111
Lampiran 3. Instrumen Angket Penilaian dan Kekurangan .....	112
Lampiran 4. Hasil Angket Analisis Kebutuhan .....	113
Lampiran 5. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	117
Lampiran 6. Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	119
Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	121
Lampiran 8. Hasil Uji Produk Pengguna.....	124
Lampiran 9. Dokumentasi Implementasi Penelitian.....	128
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian .....	131
Lampiran 11. Surat Balasan Penelitian.....	132
Lampiran 12. SK Pembimbing Penelitian .....	133
Lampiran 13. Modul Ajar .....	134
Lampiran 14. <i>Résumé en Français</i> .....	139

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu ungkapan yang mengandung unsur bunyi yang dihasilkan dari ucapan manusia sebagai sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya untuk kepentingan interaksi sosial. Bahasa pertama yang digunakan seseorang biasa disebut bahasa ibu. Seiring berkembangnya zaman dan meningkatnya kebutuhan informasi, tidak hanya bahasa ibu yang harus dikuasai melainkan bahasa asing yang kini sangat diperlukan sebagai alat komunikasi antar bangsa. Bahasa asing menjadi tuntutan penguasaan bahasa yang semakin meningkat. Hal ini terbukti dengan diterapkannya bahasa asing, seperti : bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, bahasa Jerman, bahasa Arab, dan bahasa Prancis. Bahasa Prancis menjadi salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah menengah atas.

Bahasa Prancis merupakan bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris dan memiliki jumlah penutur terbanyak di dunia setelah bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan bahasa Prancis merupakan alat komunikasi antar negara. Di Indonesia, pembelajaran bahasa Prancis diselenggarakan di tingkat sekolah menengah atas dan lembaga informal seperti Lembaga Indonesia Prancis (LIP) dan lembaga pendidikan bahasa Prancis *Institute Français Indonésie* (IFI).

Dalam praktiknya, peserta didik diharapkan menguasai bahasa Prancis dengan baik agar mampu beradaptasi pada era-globalisasi. Hal tersebut peserta didik diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*production écrite*).Di

Indonesia, bahasa Prancis merupakan bahasa asing yang dipelajari di tingkat SMA, SMK, dan MA sebagai mata pelajaran lintas minat. Melalui mata pelajaran bahasa Prancis ini, diharapkan para siswa tidak hanya mampu untuk menambah kemampuan pengetahuan dalam berbahasa asing melainkan juga untuk menjadi sarana yang dapat menunjang masa depan. Namun pada kenyataannya pembelajaran bahasa Prancis belum mencapai kompetensi sesuai dengan yang diharapkan, salah satunya keterampilan berbicara (*production orale*). Salah satu Sekolah Menengah Atas di Lampung yang memiliki pembelajaran bahasa Prancis adalah SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Namun, bahasa Prancis sebagai mata pelajaran peminatan saja.

Berdasarkan hasil observasi penulis melalui wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis di SMA tersebut, diketahui bahwa keterampilan berbicara dalam bahasa Prancis merupakan salah satu yang cukup sulit, sehingga minat para siswa dalam berbicara menjadi rendah. Kesulitan paling umum yang sering dialami yaitu keterbatasan kosakata bahasa Prancis yang dimiliki sehingga menyebabkan para siswa sering mengalami kesulitan ketika berbicara.

Pembelajaran bahasa Prancis masih dirasa kurang maksimal sebab kendala yang dihadapi baik dari pihak guru belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran dan hanya menggunakan media *Power Point* dalam proses pembelajarannya di dalam kelas. Faktor lainnya disebabkan oleh bahasa Prancis yang merupakan bukan mata pelajaran inti, sehingga banyak para siswa beranggapan bahwa pembelajaran bahasa Prancis dirasa kurang bermanfaat dan belum tentu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta menganggap hanya sekedar mata pelajaran peminatan. Jika kondisi tersebut tidak segera ditindaklanjuti maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil observasi di atas, diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis para siswa.

Selain itu, penggunaan kurikulum di kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung menggunakan Kurikulum Merdeka yang dimana dalam pembelajarannya lebih banyak praktik, hal ini tentu diperlukan media pembelajaran yang beragam dan menarik sehingga siswa tidak bosan dengan mata pelajaran bahasa Prancis.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya penggunaan media yang baru. Penggunaan dalam proses pembelajaran berbicara mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam praktik ketika didalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah media *Roulette* (Roda Berputar).

Media pembelajaran berbasis *Roulette* (roda berputar) merupakan media yang berbentuk lingkaran bergambar yang berisi penjelasan singkat berisi materi yang dimainkan dengan memutar roda. Media pembelajaran bahasa Prancis berbasis roda berputar akan dibuat berbeda, media ini dapat digunakan berkali-kali untuk di beberapa materi sehingga dapat membantu dalam penggunaan media *Roulette* tanpa harus membuat banyak media tersebut. Materi dan perintah akan menyesuaikan pembelajaran bahasa Prancis di Indonesia.

Penggunaan *Roulette* diharapkan mampu membantu para guru yang ingin mengembangkan kemampuan berbicara para siswa, sebab melalui media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, siswa akan terlibat dalam kelompok, diskusi dalam menyampaikan materi melalui lisan. Dengan demikian, media *Roulette* diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam kemampuan berbicara serta kemampuan komunikasi dalam berbahasa Prancis. Hal itulah yang menjadi alasan bagi peneliti melakukan penelitian berjudul “Media Pembelajaran *Roulette* dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Rendahnya minat dan motivasi belajar para siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara.
3. Kemampuan berbicara bahasa Prancis para siswa masih sangat kurang sebab kesulitan dalam berbicara bahasa Prancis dan keterbatasan kosakata.
4. Media pembelajaran *Roulette* belum dikenal di SMA N 9 Bandarlampung.
5. Belum diterapkannya media pembelajaran *Roulette* di SMA N 9 Bandarlampung.
6. Siswa masih merasa kesulitan dalam menangkap materi keterampilan berbicara yang disampaikan oleh guru.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Prancis, maka fokus permasalahan dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *Roulette* pada keterampilan berbicara siswa kelas XII SMA N 9 Bandarlampung.

## 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *Roulette* dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XII SMAN 9 Bandarlampung?
2. Apakah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Roulette* dalam keterampilan berbicara siswa kelas XII SMAN 9 Bandarlampung?

## 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Cara mengembangkan *Roulette* sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis berdasarkan kebutuhan siswa kelas XII SMAN 9 Bandar Lampung.
2. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Roulette* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas XII SMAN 9 Bandar Lampung.

## 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 media pembelajaran bahasa Prancis berbasis roda berputar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan media untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas belajar siswa serta mampu memahami materi yang diajarkan agar lebih mudah dan cepat.

#### a. Bagi Siswa

Diharapkan melalui penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara. Serta dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi berbahasa Prancis.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu siswa mempermudah memahami materi dalam penggunaan media pembelajaran *Roulette* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau bahan untuk kajian yang relevan dalam penggunaan media pembelajaran *Roulette* dalam bahasa Prancis.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing

Di era globalisasi ini, tidak hanya bahasa ibu atau bahasa yang pertama kali diperoleh dalam kehidupan sosial yang dipelajari. Namun, bahasa asing juga semakin marak digunakan sebagai alat komunikasi. Bahasa asing adalah bahasa yang bukan bahasa asli milik penduduk suatu negara, tetapi kehadirannya diperlukan dengan status tertentu, (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013: 42). Maksudnya ialah dengan kehadiran bahasa asing memiliki tujuan khusus, misalnya sebagai salah satu bagian dari mata pelajaran di sebuah sekolah menengah serta menggunakan bahasa asing sebagai bahasa pengantar untuk berkomunikasi dengan wisatawan asing.

Sejalan dengan hal tersebut, Ertikanto (2016:1) menguraikan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Sedangkan menurut Iskandar dan Sunendar (2013: 77) Pembelajaran bahasa digunakan atas dasar keyakinan bahwa bahasa kedua hanya dapat dikuasai dengan proses pembelajaran secara sadar dan sengaja.

Hal ini berbeda dengan penguasaan bahasa pertama atau bahasa ibu yang didapat secara alamiah. Pembelajaran bahasa (*language learning*), dan ada juga yang menyebutnya dengan pemerolehan bahasa (*language acquisition*). Sedangkan istilah pemerolehan bahasa kedua ialah sesuatu yang dapat diperoleh baik secara formal maupun informal. Bahasa kedua dapat diperoleh secara formal melalui lembaga pendidikan, sedangkan secara informal dapat diperoleh melalui pengalaman maupun pembelajaran tanpa campur tangan lembaga pendidikan.

Dalam proses pembelajaran bahasa kedua terjadi pada lingkungan masyarakat *multilingual*, siswa memulai belajar bahasa kedua agar dapat berkomunikasi antardaerah bahkan antar negara. Dalam proses belajar, Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 79) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa merupakan sebuah aktivitas belajar antara dua dimensi. Kedua dimensi yang dimaksud ialah belajar bahasa itu sendiri dan belajar dalam bidang lain dengan bahasa sebagai instrumennya.

Bahasa asing (dalam hal ini bahasa Prancis) mulai diajarkan secara formal di sekolah menengah. Dengan demikian rata-rata anak Indonesia sudah menguasai dua bahasa, yaitu bahasa ibu dan bahasa Indonesia. Kesulitan yang dihadapi ketika belajar bahasa asing akan bertambah karena harus mempelajari bahasa asing yang memiliki pola tataran yang berbeda dengan bahasa yang telah dikuasai. Tetapi kesulitan juga tidak bisa terjadi apabila si anak memiliki niat dalam mempelajari bahasa asing tersebut.

Dengan demikian, dalam lingkup pembelajaran bahasa asing dapat diartikan sebagai proses belajar suatu bahasa asing yang dilakukan secara sadar serta mempelajari dalam bidang lainnya menggunakan bahasa sebagai instrumennya.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing merupakan sebuah aktivitas belajar antara dua dimensi dengan tujuan khusus, melalui proses pembelajaran secara sadar dan sengaja. Tentunya dengan belajar bahasa itu sendiri dan belajar dalam bidang lain dengan bahasa sebagai instrumennya.

## 2.2 Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu akses untuk meraih kesuksesan dalam berbagai bidang dan sangat penting dalam era globalisasi ini. Pembelajaran bahasa asing telah berkembang di Indonesia sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah memberikan tempat untuk belajar bahasa asing di sekolah. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah yakni bahasa Prancis.

*Français langue étrangère* (FLE) merupakan istilah bahasa Prancis sebagai bahasa asing. Pada pembelajaran bahasa Prancis, terdapat empat kompetensi berbahasa yaitu menyimak (*compréhension orale*), berbicara (*expression orale*), membaca (*compréhension écrite*), dan menulis (*expression écrite*). Dengan empat keterampilan tersebut terdapat tata bahasa dan kosakata dengan tujuan agar siswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

Tagliante (1996) menyatakan bahwa *le Français Langue Étrangère (FLE) peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études*. Maksud pernyataan tersebut kurang lebih adalah bahasa Prancis sebagai bahasa asing memungkinkan juga untuk dipelajari oleh pembelajar yang akan bukan *francophone*. Bahasa Prancis diajarkan kepada mereka yang tidak menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa ibu untuk tujuan budaya, pekerjaan, maupun pariwisata. Desmons (2005: 19) mengemukakan bahwa *l'apprenant de FLE éprouve le besoin d'être rapidement capable de communiquer oralement, ce qui suppose l'acquisition de compétences de compréhension et d'expression*. Maksud ungkapan tersebut kurang lebih adalah pembelajar bahasa Prancis sebagai bahasa asing perlu untuk mencoba berkomunikasi secara lisan agar memperoleh pemahaman dan keterampilan dengan cepat.

Bahasa Prancis dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan kelas X, XI, dan XII. Di SMA Negeri 9 Bandarlampung, bahasa Prancis diajarkan di kelas XI dengan capaian pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Prancis tingkat *niveau A1*. Materi bahasa Prancis yang diajarkan berdasarkan kurikulum yang berlaku pada tahun ajaran saat ini yakni Kurikulum Merdeka. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh siswa di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa serta komunikasi secara lisan maupun tulisan untuk memperoleh kemahiran berbahasa asing yang baik dan benar.

### **2.3 Hakikat Media Pembelajaran**

Arsyad (2016: 3) menyatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau pemberi pesan kepada penerima pesan, dalam komunikasi pesan dapat berwujud pesan moral maupun tertulis. Sementara Munadhi dalam Wahyuni (2017: 2) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi kondusif, efisien, dan efektif.

Sedangkan Pringgawidagda dalam Nataliya (2015: 347) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pendapat tersebut juga ditambahkan oleh Arsyad (2014: 4) yang menyatakan bahwa media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, atau didengar. Media merupakan alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, sebagai contohnya: (1) video recorder, (2) kaset, (3) film, (4) buku.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi sebagai bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran menjadi kondusif, efisien dan efektif.

### **2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad 2014: 19). Sedangkan menurut Levie & Lenz dalam Arsyad (2016: 20-21), fungsi media pembelajaran ada empat yaitu:

1) Fungsi Atensi

Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi atau isi pelajaran yang ditampilkan media visual.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenyamanan dan kenikmatan siswa ketika belajar membaca teks bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Memperkuat tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Memberikan konteks untuk memahami teks atau membantu siswa yang lemah dalam kegiatan membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali informasi dalam teks.

Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2018:164) diantaranya adalah:

- a. Alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Komponen dari sub sistem pembelajaran.
- c. Pengarah dalam pembelajaran.
- d. Permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi.
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra, dan tenaga.

Media adalah bagian menyeluruh dalam sistem pembelajaran yang efisien. Dalam proses mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dapat membantu mempercepat proses pembelajaran dan membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran dalam kelas. Dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran terbagi menjadi empat, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, kompensatoris. Serta sebagai pengarah dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil selama proses pembelajaran.

### **2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Asryad (2014: 29) menyampaikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih berlangsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Selanjutnya Rusman (2018: 166) menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- b. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

Berkeenaan dengan itu, Rohani (2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran yaitu :

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

Maka, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar serta proses pembelajaran lebih interaktif.

### **2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Proses belajar pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi, dengan proses penyampaian materi bahan ajar dari sumber pesan melalui media tertentu ke siswa sebagai penerima pesan dari materi yang disampaikan. Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa macam, dengan hal ini seorang guru harus memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan dengan materi dan tujuan yang akan dicapai.

Klasifikasi media dapat dijadikan landasan untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran, bagaimana suara atau gambar itu dapat diterima sesuai dengan keperluannya. Media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, berbeda dengan satu sama lain.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad 2014 : 35) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

#### 1. Pilihan media tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- b. Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- c. Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d. Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- f. Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
- g. Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

#### 2. Pilihan media teknologi mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction permainan komputer, sistem tutor intelijen,

interaktif, hipermedia, compact (video), dan sebagainya.

Selanjutnya, menurut Leshin, Pollock & Reigeluth mengemukakan (dalam Arsyad 2014: 38) jenis media sebagai berikut:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran kegiatan kelompok, field-strip).
- b. Media berbasis cetak (penuntun, penuntun buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide).
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi).
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Lebih lanjut Gagne dalam Jalinus dan Ambiar (2016) menjelaskan mengenai klasifikasi media pembelajaran berdasarkan tingkatan hierarki belajar yaitu:

- 1) Media yang dapat didemonstrasikan.
- 2) Komunikasi lisan.
- 3) Media cetak.
- 4) Gambar diam.
- 5) Gambar gerak.
- 6) Film.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan terdapat berbagai jenis media pembelajaran meliputi media cetak, media visual, media audio visual, media tradisional, media teknologi mutakhir, dan media teknologi gabungan. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media tradisional atau media permainan dalam bentuk roda berputar.

## **2.4 Media Pembelajaran Berbasis Roda Berputar**

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran tidak harus bernilai harga tinggi, namun dapat menggunakan benda-benda yang ada di sekitar, salah satunya media roda berputar. Roda putar merupakan media atau alat peraga berupa papan yang dibentuk melingkar. Digunakan memudahkan siswa dalam memahami konsep maupun materi yang telah disediakan (Rinawati, 2015).

Media roda berputar adalah contoh media permainan yang berbentuk lingkaran atau bulat dan dapat di putar (Khairunnisa dalam Utami et al., 2022: 236). Roda berputar ialah sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dikembangkan dari permainan roda keberuntungan (Amalia, 2020: 5). Selanjutnya Media roda berputar merupakan media pembelajaran yang berbentuk lingkaran atau roda yang berisi gambar maupun isi materi dengan penjelasan singkat yang dimainkan dengan cara memutar roda sampai berhenti pada salah satu gambar (Hamzah, Utami, & Zulkarnain, 2019). Media roda berputar dapat diartikan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi ajar yang berupa media sederhana berbentuk roda dengan gambar yang berada di sekeliling roda (Apdoludin, Gustiwa, & Orlanda, 2022).

Dari yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa roda berputar merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk roda dan disajikan dengan gambar yang berada di sekeliling roda serta alat peraga yang berbentuk lingkaran dengan penjelasan singkat untuk dimainkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

#### **2.4.1 Tahap Penggunaan Media Pembelajaran Roda Berputar**

Ginnis dalam Aulia (2016: 28-29) menyampaikan tahap-tahap penggunaan media roda keberuntungan sebagai berikut;

1. Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas.
2. Buat media roda keberuntungan dari karton, dan bagi roda tersebut menjadi sektor – sektor atau bagian – bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat. Kemudian beri angka pada sektor – sektor tersebut. Selanjutnya, buat anak panah dari karton dan paku pines yang berfungsi sebagai pemutar pada media. Hasilnya nampak seperti roda.
3. Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu tersebar dengan sisi angka berada di atas.
4. Salah satu perwakilan dari siswa maju kedepan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut.
5. Guru berdiskusi dengan seluruh siswa dikelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
6. Siswa memutar media roda secara bergantian. Siswa yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk siswa lain untuk memutarnya. Jika siswa selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka siswa tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

## 2.5 Keterampilan Berbicara

Dalam berkomunikasi, keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan yang menghasilkan arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan informasi, kebutuhan perasaan serta keinginan kepada orang lain. Berdasarkan Kamus *Le Petit Larousse* berbicara adalah mengungkapkan pemikiran dengan kata-kata “*exprimer sa pensée par la parole*”. Adapun menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 241), berbicara merupakan kemampuan alat untuk memproduksi sistem bunyi artikulasi yang kemudian disampaikan kepada orang lain. Penyampaian ini dapat berupa penyampaian perasaan, keinginan, maupun kehendak.

Disisi lain, Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 257) menguraikan berbicara sebagai berikut. Berbicara sebagai aspek keterampilan berbahasa bukan hanya mengajar, bukan hanya keluarnya bunyi bahasa dari alat ucap, bukan hanya mengucap tanpa makna, melainkan berbicara sebagai berbahasa, yaitu menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan lisan. Berbicara sebagai suatu proses perubahan bentuk pikiran atau perasan menjadi bentuk bunyi bahasal. Nurgiyantoro (2012: 399) mengungkapkan, berbicara adalah aktivitas kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa, setelah mendengarkan.

Pembelajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 242), tujuan pembelajaran keterampilan berbicara mencakup antara lain:

### 1. Kemudahan Berbicara

Siswa mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sehingga dapat mengembangkan secara wajar, lancar, dan menyenangkan baik di dalam kelompok kecil maupun dihadapan pendengar umum dan tumbuhnya rasa kepercayaan diri melalui latihan.

## 2. Kejelasan

Siswa berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik dan dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berpikir yang logis dan jelas maka kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.

## 3. Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggungjawab agar berbicara secara tepat dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya.

## 4. Membentuk Penyimakan yang Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini. Di sini peserta didik perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, niat dan tujuan pembicara yang secara eksplisit mengajukan pertanyaan siapakah yang berkata, mengapa berkata demikian, apa tujuannya, apa kewenangannya berkata begitu, dan lain sebagainya.

## 5. Membentuk Kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Selain untuk mengungkapkan informasi, perasaan, kehendak maupun pendapat kepada orang lain, berbicara sebagai aktivitas komunikatif menurut Morrow dalam bukunya (Tagliante, 1994: 37) karakteristik yaitu, *elle transmet des informations, elle implique un choix de ce qui est dit et de la manière de le dire, et elle entraîne une réreaction.*

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, menerima informasi, menyertakan pilihan dari apa yang dikatakan dan bagaimana mengatakan, serta ada timbal balik.

Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 241) juga mengartikan bahwa keterampilan berbicara sebagai berikut. Keterampilan berbicara pada hakekatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan pada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, dan akan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti masa lalu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain sebagainya. Terkait dengan proses pembelajaran berbicara, Tagliante (1994: 99) menguraikan proses berbicara bahasa asing sebagai berikut.

*—Prononcer ses premiers mots dans une langue étrangère est souvent déroutant. L'apprenant va tout d'abord s'essayer de répéter des sons auxquels il associe une signification assez confuse et sans toujours pouvoir; dans la chaîne sonore; distinguer où commencent et se terminent les mots qui composent ce qu'il dit.*

Dengan begitu dapat dipahami bahwa, selama proses belajar berbicara bahasa asing pembelajar akan merasa sulit untuk menghubungkan sebuah makna, membedakan kapan harus memulai dan mengakhiri kalimat yang diucapkannya dan akan tetap belajar berbicara dengan cara mengulang apa yang dikatakannya. Pada keterampilan berbicara bahasa Prancis yang diajarkan, diperlukan penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tujuan pembelajaran melalui tugas serta ujian pada siswa.

Maka dari itu, terdapat beberapa aspek penggunaan bahasa yang harus dikuasai siswa dalam tingkatan A1 (*Niveau A1*) menurut CECR (*Cadre européen commun de référence*), sebagai berikut : *étendu*, *correction* (koreksi), *aisance* (kelancaran), *interaction* (interaksi), *et cohérence* (konsistensi).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa berbicara merupakan sebuah kegiatan berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa. Berbicara tidak hanya sebagai alat komunikasi namun pembicara harus memahami makna dari segala sesuatu yang akan disampaikan. Serta kemampuan seseorang untuk dapat menyampaikan sebuah ide, perasaan, gagasan, pesan secara lisan dan terdapat lima aspek penilaian bahasa yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis keterampilan berbicara menurut CECRL (*Cadre européen commun de référence*) *Niveau A1* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

## 2.6 Penelitian Relevan

Untuk mendukung teori yang telah dikemukakan diatas, berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan, antara lain:

1. Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Roulette Wheel Spin Untuk Berlatih Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya**”. Penelitian ini dilakukan oleh Dio Setiawan Eko Saputra tahun 2019, mahasiswa Program Studi Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian ini adalah media *roulette wheel spin* di SMA Negeri 12 Surabaya sangat dibutuhkan siswa kelas XII berdasarkan hasil presentase 79,16% validasi ahli media, 96,4% validasi ahli meteri, serta penilaian angket siswa dengan kriteria rata-rata 81,7%.

2. Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto**”. Penelitian ini dilakukan oleh Wardah Khairunnisa tahun 2017, mahasiswi Program Studi Pendidikan bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini adalah layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto. Dengan hasil validasi media sebesar 94,12% dengan kategori sangat baik, hasil validasi materi 86,67% dengan kategori sangat baik, serta pada hasil uji coba lapangan menggunakan 24 siswa memperoleh presentase 76,98% dengan kategori sebagai setuju.
  
3. Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya**”. Penelitian ini dilakukan oleh Zuyyina Lutfah Amalia tahun 2020, mahasiswi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Hasil dari penelitian ini adalah layak digunakan pembelajaran materi teks negosiasi. Dengan nilai kelayakan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dengan rata-rata 88%, serta dari angket respon siswa dikategorikan sangat layak dengan perhitungan mencapai 86%.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media roda putar. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan *Roulette* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis, sedangkan Zuyyina mengembangkan Si Rotar untuk pembelajaran teks negosiasi berbahasa Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa ketiga penelitian tersebut memiliki relevansi yang sama. Oleh karena itu, penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

## 2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA N 9 Bandar Lampung, mata pelajaran lintas minat bahasa Prancis dalam keterampilan berbicara merupakan salah satu yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran, para siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara karena perbedaan antara tulisan dan pengucapan bahasa Prancis serta kurangnya kosa kata yang dimiliki, serta mereka belum percaya diri ketika berbicara bahasa Prancis. Selain itu, para siswa juga masih sangat kesulitan untuk berbicara secara langsung. Padahal, keterampilan berbicara adalah keterampilan yang penting dalam pembelajaran bahasa, sebab untuk dapat kecakapan dalam berbahasa, maka diperlukan adanya aktivitas berbicara.

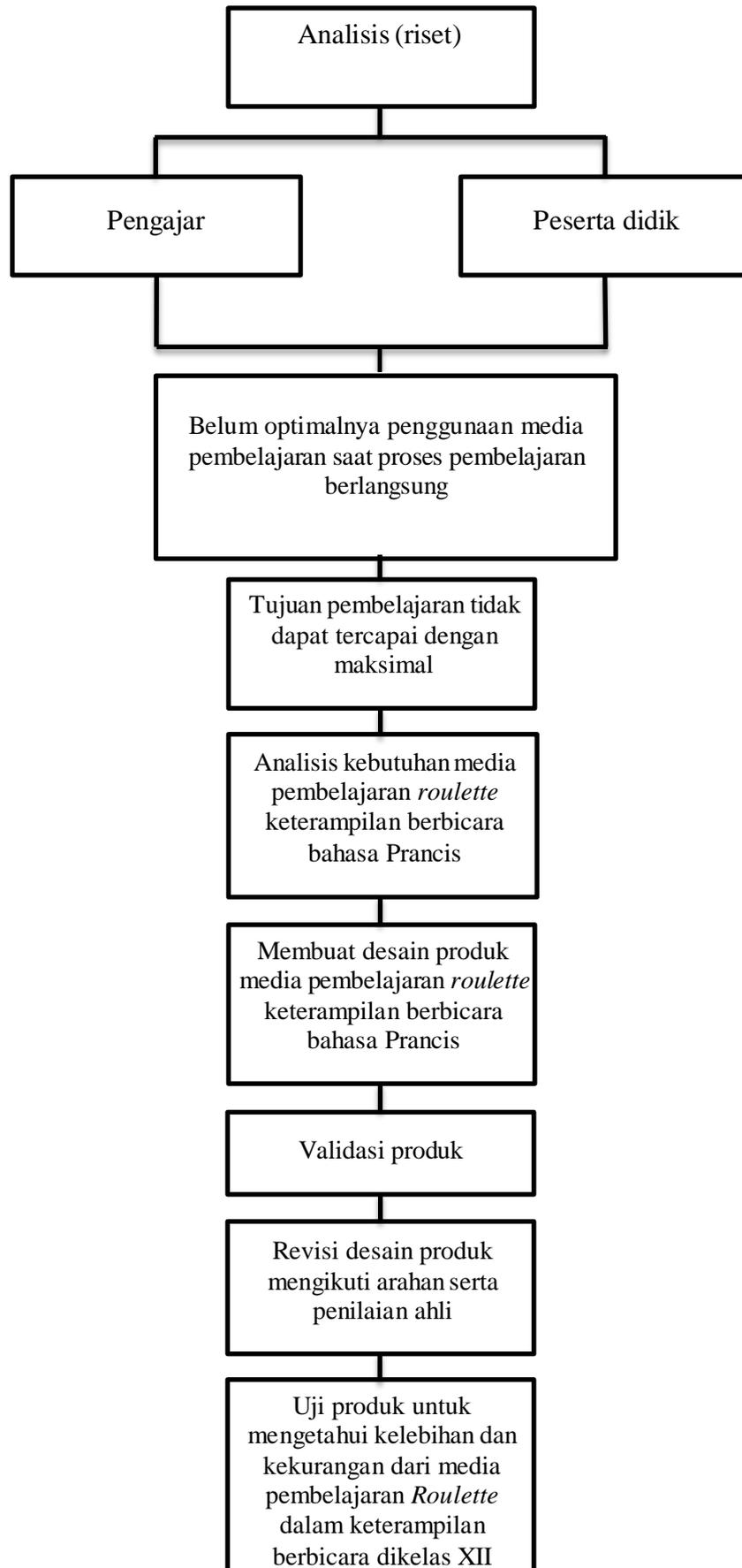
Tujuan pembelajaran berbicara dapat tercapai sesuai yang diharapkan apabila materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya proses pembelajaran yang menarik untuk dapat membangun minat dan motivasi para siswa. Maka dari itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berbagai faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dapat diatasi dengan berbagai cara. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan para siswa dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Prancis adalah media *Roulette* (roda berputar). Media yang dapat membantu proses berbicara dengan menggunakan roda sebagai media pembelajaran di dalam kelas, dengan hal ini siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar. Selain itu peserta didik dapat lebih mudah mengungkapkan gagasan mereka dengan bantuan *Roulette* tersebut.

Dengan begitu, penerapan pembelajaran ini mendorong para siswa untuk menumbuhkan kreativitas, menciptakan kelas yang aktif, kepercayaan diri, serta membantu siswa dalam mengingat kosa kata baru bahasa Prancis. Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara para siswa melalui cara belajar menggunakan media roda. Berkaitan dengan kajian teori dan permasalahan yang telah dipaparkan, diketahui bahwa media pembelajaran Roda Berputar dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk pembelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis para siswa.

Peneliti berasumsi bahwa media pembelajaran Roda Berputar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan berbicara di SMA Negeri 9 Bandarlampung.

Bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk pengumpulan dan menganalisis data dalam meneliti masalah penelitian. Berdasarkan tujuannya, penelitian diklasifikasi menjadi tiga jenis, yaitu penelitian dasar (*basic research*), penelitian (*applied research*), dan penelitian pengembangan (*research and development*) (Sugiyono, 2010: 9). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Goll, Gall & Borg (dalam Nusa Putra, 2015: 84), menjelaskan bahwa R&D dalam bidang pendidikan adalah model pengembangan yang digunakan untuk merancang produk baru kemudian diuji di lapangan secara sistematis, selanjutnya dievaluasi dan disempurnakan untuk memenuhi efektifitas dan kualitas.

Berdasarkan teori – teori di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah model pengembangan yang menghasilkan produk baru lalu di uji secara sistematis serta disempurnakan untuk memenuhi kualitas pada produk yang akan dikembangkan.

### 3.2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini diperlukan tahap-tahap pengembangan model ADDIE. Menurut Rizal, S., Hakim R., & Abdullah, R. A. (2022: 14) ADDIE merupakan model pengembangan yang berupa perancangan pembelajaran genetik. Model ini menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajarannya.

Berikut tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ADDIE:

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yaitu dengan menganalisis kebutuhan kuesioner dan wawancara yang dilakukan dengan responden yaitu guru dan siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandarlampung, untuk mengetahui permasalahan dan mengetahui kebutuhan apa yang dibutuhkan pada proses belajar di kelas.

#### 2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep pengembangan produk baru melalui masalah yang ditemui untuk pemecahan masalah yang diidentifikasi dengan membuat rancangan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Roulette*. Dalam penelitian di SMA Negeri 9 Bandarlampung ini, peneliti akan melakukan tahapan desain produk. Berikut tahap-tahap yang dilakukan :

- a. Menentukan alat, bahan serta ukuran.
- b. Menentukan konten atau materi yang akan digunakan.
- c. Membuat desain produk melalui aplikasi *sketchup*.
- d. Membuat kartu berwarna.
- e. Pembuatan serta pewarnaan pada produk.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu tahap pembuatan media *roulette* yang sesuai dengan realisasi rancangan setelah tahap desain. Pada penelitian ini, peneliti berupaya mengembangkan produk yaitu media *roulette* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Setelah melalui

tahap pembuatan produk, langkah selanjutnya yaitu perlu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memberikan saran dan kritik.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, produk akan diujicobakan kepada peserta didik dengan materi yang disampaikan sesuai dengan produk yang dikembangkan. Dalam proses ini media pembelajaran *roulette* yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media mulai diujicobakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir pada model pengembangan ini yaitu evaluasi, untuk menentukan kualitas media pembelajaran melalui evaluasi formatif dengan mengukur kelebihan dan kekurangan produk terhadap media yang dikembangkan, yakni media *roulette* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XII SMAN 9 Bandar Lampung.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu :

#### a. Observasi

Observasi adalah pengambilan data (pengamatan) untuk mengetahui data awal berdasarkan keterangan yang sesuai dengan pengamatan peneliti. Menurut Sugiyono (2022: 145). Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya, kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang. Maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek – objek alam yang lain.

Observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipan, menurut Sugiyono (2022: 145) dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari – hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 9 Bandar Lampung dengan

mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik pada materi bahasa Prancis di dalam kelas. Peneliti terjun langsung guna mendapatkan data yang sesuai. Saat observasi peneliti memperhatikan kemampuan kosakata siswa melalui praktik berbicara bahasa Prancis yang diberikan oleh guru. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru belum menggunakan media pembelajaran. Melainkan hanya menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan.

#### **b. Wawancara**

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu wawancara, menurut Sugiyono (2017: 194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila data peneliti juga mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam. Yang bertujuan untuk menemukan permasalahan yang lebih mendalam terkait objek penelitian.

Wawancara yang dilakukan pada penelitian data pengembangan ini dilakukan guru bahasa Prancis di SMA Negeri 9 Bandarlampung yaitu ibu Satwika Citra Dewi, M.Pd. Wawancara ini dilakukan secara bertatap muka langsung. Dalam tahap wawancara ini peneliti menanyakan bagaimana media pembelajaran yang digunakan pada saat mengajar di dalam kelas, serta bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran bahasa Prancis. Peneliti juga menanyakan kemampuan terkait kosakata bahasa Prancis siswa, apakah sudah cukup baik atau belum. Kenyataannya yang terjadi di lapangan adalah sebagian siswa mengalami kesulitan dalam berbicara serta penggunaan media pembelajaran yang tidak beragam dalam proses pembelajaran.

**c. Kuesioner**

Menurut Sugiyono (2022: 142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan yang efisien bila penentu tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Kuesioner yang dilakukan berupa pertanyaan tertutup yang diberikan kepada responden. Peneliti ini menggunakan *Skala Likert* dengan penilaian 1 – 5. Kuesioner ini akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Kuesioner ini akan ditunjukkan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa yang terlibat pada pengembangan media *roulette*.

**d. Dokumentasi**

Menurut sugiyono (2022: 140) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya – karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto – foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.

Dokumentasi yang digunakan dalam teknik pengumpulan data berupa video, gambar atau foto pada proses uji coba produk untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *roulette* ini melalui percobaan penggunaan media tersebut.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa angket sebagai instrumen penelitian. Angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam sebuah penelitian.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dalam menilai produk media pembelajaran disusun berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, analisis kebutuhan, validasi ahli, dan percobaan penggunaan produk. Berikut adalah penjelasannya:

a. Angket analisis kebutuhan

Peneliti membagikan angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa sebelum melakukan penelitian kepada 34 siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Aspek instrumen penilaian dalam bentuk angket analisis kebutuhan terdapat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan (Siswa)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Pembelajaran Bahasa Prancis	Kesulitan dalam mempelajari pelajaran bahasa Prancis	1,2	2
		Kendala ketika mempelajari bahasa Prancis keterampilan berbicara	3	1
2.	Media Pembelajaran	Penggunaan media dalam proses pembelajaran	4,5	2
		Jenis media pembelajaran	6	1
3.	<i>Roulette</i>	Pengetahuan tentang media <i>Roulette</i>	7	1
		Ketertarikan penggunaan media <i>Roulette</i>	8	1
		Atribut/kebutuhan pada media pembelajaran <i>Roulette</i>	9,10,11,12,13	5
		Evaluasi	14	1

Sumber: Armiasih (2022)

Pada kisi – kisi instrumen angket analisis kebutuhan ini, diadaptasi melalui Armiasih (2022). Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk membantu penelitian ini dengan cara menyebarkan angket kepada guru bahasa Prancis di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, serta pada siswa kelas XII di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media *roulette* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas XII.

Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan (Guru)

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Pembelajaran Bahasa Prancis	Kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan berbicara bahasa Prancis	1	1
		Kendala ketika mempelajari bahasa Prancis keterampilan berbicara	2	1
2.	Media Pembelajaran	Penggunaan media dalam proses pembelajaran	3	1
		Jenis media pembelajaran	4	1
		Kebutuhan media pembelajaran baru	5	
3.	Roulette	Pengetahuan tentang media <i>Roulette</i>	6,7	2
		Ketertarikan penggunaan media <i>Roulette</i>	8	1
		Atribut/kebutuhan pada media pembelajaran <i>roulette</i>	9,10,11,12, 13,14,15	7
		Evaluasi	16	1

Sumber: Armiasih (2022)

b. Kisi – Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan (Guru)

Pada kisi-kisi instrumen wawancara analisis kebutuhan guru, diadaptasi melalui Armiasih (2022). Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk membantu penelitian ini dengan melakukan wawancara bersama guru bahasa Prancis SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media *roulette* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas XII.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Pembelajaran Bahasa Prancis	Kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan berbicara bahasa Prancis	1	1
		Kesulitan guru dalam menghadapi siswa selama proses pembelajaran	2	1
2.	Media Pembelajaran	Jenis media pembelajaran	3	1
		Efektifitas penggunaan jenis media pembelajaran	4	1
		Kendala yang dihadapi dari penggunaan media pembelajaran	5	1
		Kebutuhan media pembelajaran baru	6	1
3.	<i>Roulette</i>	Pengetahuan tentang media <i>roulette</i>	7,8	2
		Tanggapan terkait pengembangan media <i>roulette</i>	9	1
		Sara mengenai desain konsep desain awal pada media <i>roulette</i>	10	1

Sumber : Armiasih (2022)

c. Kisi – Kisi Angket Ahli Media dan Ahli Materi

Peneliti mengadaptasi melalui Wahono (2006:1), melalui angket untuk memperoleh data kualitas produk yang ditinjau dari beberapa aspek. Bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media *roulette*.

Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Angket ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Materi Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran	1,2	2
		Materi disampaikan dengan jelas	3	1
		Ketepatan pemilihan materi melalui <i>roulette</i>	4	1
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	5	1
2.	Uraian soal	Kejelasan uraian soal	6	1
3.	Komunikatif	Meningkatkan minat belajar siswa	7	1
		Meningkatkan motivasi belajar siswa	8	1
		Membantu siswa memahami materi <i>la famille</i>	9	1
		Menciptakan suasana belajar baru pada siswa	10	1
		Kemudahan pembelajaran untuk dipahami siswa	11	1
4.	Media Pembelajaran <i>Roulette</i>	Kesesuaian isi media dengan materi	12	1
		Soal-soal yang disajikan memudahkan siswa memahami materi	13	1
		Kesesuaian materi dengan soal-soal yang disajikan untuk siswa	14	1
		<i>Roulette</i> dapat meningkatkan kreativitas siswa	15	1

Sumber : Wahono (2006: 1)

Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrumen Angket Ahli Media

No.	Indikator	Aspek	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Media Pembelajaran <i>Roulette</i>	Kemudahan penggunaan dan pengelolaan media pembelajaran <i>roulette</i>	1,2	2
		Tingkat keawetan media pembelajaran <i>roulette</i>	3	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan <i>roulette</i>	4	1
		<i>Roulette</i> dapat digunakan kembali	5	1
		Kreatif, inovatif, menarik dan unik	6	1
		<i>Roulette</i> dapat dengan mudah digunakan siswa	7	1
		Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang disajikan	8	1
2.	Desain ( <i>layout</i> ) <i>Roulette</i>	Kerapihan desain media <i>roulette</i>	9	1
		Ketepatan pemilihan desain media <i>roulette</i>	10	1
		Kemenarikan desain media <i>roulette</i>	11	1
3.	Atribut/ Kebutuhan <i>Roulette</i>	Ketepatan ukuran dan penempatan gambar pada <i>roulette</i>	12,13	2
		Kesesuaian gambar yang mendukung isi materi	14	1
		Kualitas tampilan gambar yang disajikan	15	1
		Ketepatan dan keserasian pemilihan warna pada <i>roulette</i>	16, 17	2
		Ketepatan ukuran kartu yang digunakan	18	1
		Ketepatan pemilihan ukuran (diameter) <i>Roulette</i>	19	1
		Kualitas bahan yang digunakan pada <i>roulette</i>	20	1

Sumber : Wahono (2006: 1)

d. Kisi – Kisi Angket Kelebihan dan Kekurangan Media *Roulette*

Peneliti memberikan angket penilaian pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator untuk memperoleh sebuah data meliputi kelebihan dan kekurangan pada produk yang peneliti adaptasi melalui aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran oleh Wahono (2006: 1).

Tabel 3.6 Kisi – Kisi Angket Penilaian Kelebihan dan Kekurangan *Roulette* (Siswa).

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Pemahaman Siswa	Membuat siswa lebih memahami materi	1	1
		Mendorong siswa menemukan ide-ide baru dalam belajar bahasa Prancis	2	1
		Belajar bahasa Prancis menggunakan <i>roulette</i> membuat materi mudah diingat	3	1
		Menggunakan <i>roulette</i> membuat siswa mengantuk	4	1
		Bermanfaat atau tidak penggunaan <i>roulette</i> pada proses belajar siswa	5	1
		Perkembangan terampil pada siswa menggunakan media <i>roulette</i>	6	2
		Belajar bahasa Prancis dengan media <i>roulette</i> dapat mengeksplorasi siswa	7	1
2.	Kognitif	Perkembangan terampil pada siswa menggunakan media <i>roulette</i>	8	2
		Membuang-buang waktu belajar siswa	9	1
		Siswa merasa lebih termotivasi	10	1
		Melatih siswa untuk bisa mengemukakan pendapat	11	1
		Siswa tidak dapat mengemukakan Pendapat	12	1
		Belajar bahasa Prancis dengan media <i>roulette</i> dapat mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif	13	1

3.	Responsif	Lebih menarik siswa untuk belajar bahasa Prancis	14	2
		Siswa lebih aktif belajar bahasa Prancis menggunakan <i>roulette</i>	15	1
		Mempersulit siswa menyelesaikan persoalan bahasa Prancis	16	1
		Kurang bermanfaat penggunaan <i>roulette</i> pada proses belajar siswa	17	1
		Siswa merasa gugup belajar menggunakan media <i>roulette</i>	18	1
		Siswa merasa rugi belajar bahasa Prancis menggunakan media <i>roulette</i>	19	1
		<i>Roulette</i> dalam proses pembelajaran terkesan membosankan	20	1

Sumber : Wahono (2006: 1)

Tabel 3.7 Kisi – Kisi Angket Penilaian Kelebihan dan Kekurangan Media *Roulette* (Guru).

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Materi Pembelajaran	Penyajian materi disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami siswa	1	1
		Contoh soal sesuai dengan materi <i>la famille</i>	2	1
		Kesesuaian materi <i>la famille</i> pada media pembelajaran	3	1
2.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	1
		Penggunaan bahasa sesuai dengan pengetahuan siswa	5	1
		Keterbacaan pada kartu soal yang jelas dan mudah dipahami siswa	6	1
3.	Komunikatif	Keterkaitan soal yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	7	1
		Meningkatkan motivasi belajar	8	1
		Pembelajaran melalui <i>roulette</i> menjadi lebih menyenangkan	9	1
		Menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien melalui <i>roulette</i>	10	1
		<i>Roulette</i> dapat menstimulasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif	11,12	2
		Guru terbantu dalam menyajikan materi melalui <i>roulette</i>	13	1

		Pembelajaran lebih efektif dan efisien menggunakan <i>roulette</i>	14	1
4.	Roulette	Penggunaan gambar dalam <i>roulette</i> memudahkan siswa memahami materi	15	1
		Petunjuk penggunaan <i>roulette</i> mudah dipahami	16	1
		Ilustrasi gambar pada <i>roulette</i> sesuai dengan materi	17	1
		Kemenaikan tampilan pada media <i>Roulette</i>	18	1
		Tampilan dan kualitas bahan yang digunakan pada <i>roulette</i>	19	1
		Kejelasan dalam pembahasan, simulasi dan contoh penggunaan <i>Roulette</i>	20	1

### 3.5 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan skala likert untuk mendeskripsikan data dan penilaian yang diperoleh selama penelitian berlangsung, serta penghitungan analisis deskriptif pada hasil uji produk. Peneliti juga menggunakan uji validitas dan reabilitas untuk menunjukkan tingkat kevalidan instrumen.

#### 1. Skala Likert

Penggunaan skala likert menurut Sugiyono (2013: 132) untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Penilaian yang digunakan memiliki interval 1-5 dengan kriteria skor sebagai berikut.

Tabel 3.8 Skala Penilaian Likert

Kriteria	Skala
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Setelah pemerolehan data maka dilakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran pada keterampilan berbicara materi *la famille* dengan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 3.9 Rentang Skor

<b>Rentang skor</b>	<b>Kategori</b>
0% - 19,99%	Sangat tidak baik
20% - 39,99%	Tidak baik
40% - 59,99%	Cukup baik
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Sangat baik

*Sumber: Viktor et al (2019)*

## 2. Analisis Deskriptif

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menghitung hasil data angket uji produk. Menurut Sugiyono dalam (Irsyadi, 2012), analisis deskriptif merupakan analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Analisis deskriptif memberikan deskripsi data yang dilihat dari nilai tingkat capaian responden (TCR) dan presentase rata-rata pada kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan.

## 3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Penelitian ini dilakukann untuk mengetahui ketepatan angket yang mengukur kelebihan dan kekurangan pada produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran *roulette* dengan menggunakan uji Validitas dan Reliabilitas.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2013: 211). Jenis validitas secara umum menurut Azwar (2016) terdiri atas validitas isi, validitas konstruk dan validitas berdasar kriteria. Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi, yang merupakan sejauh mana isi dari instrumen penelitian dapat mewakili semua aspek dari sebuah variabel (Singarimbun dan Effendi, 2016). Dengan menggunakan cara *Bivariate Correlation Pearson* yang dapat dicarai dengan menggunakan formula *bivariate pearson* menurut Wiyono (2011) sebagai berikut:

$$r_{ix} = \frac{n \sum ix - (\sum i)(\sum x)}{\sqrt{[n \sum i^2 - (\sum i)^2][n \sum x^2 - (\sum x)^2]}}$$

Keterangan	:
rix	: Koefisien Korelasi butir-total ( <i>bivariate pearson</i> )
i	: Skor butir
X	: Skor total
n	: Banyaknya subjek

Dasar pengambilan uji validitas pearson dengan perbandingan Nilai rhitung dengan rtabel.

1. Jika nilai rhitung > rtabel = valid
2. Jika nilai rhitung < rtabel = tidak valid.

Cara mencari nilai rtabel dengan N = 20 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai rtabel statistik, maka diperoleh nilai rtabel sebesar 0,734.

Melihat nilai Signifikasi (Sig.)

1. Jika nilai Signifikasi < 0,05 = valid
2. Jika nilai Signifikasi > 0,05 = tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi suatu instrumen yang dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data. Menurut Arikunto (2013) uji reliabilitas bukanlah semata-mata uji yang dilakukan untuk menguji instrumen penelitian, namun reliabilitas berkaitan dengan sejauh mana instrumen penelitian menghasilkan data yang dapat dipercaya. Uji reliabilitas bertujuan melihat apakah angket memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner dilakukan secara berulang. Dasar pengambilan uji reliabilitas *cronbach alpha* menurut Wiratna Sujerweni (2014), angket dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0,6.

Rumus *alpha cronbach* tersebut yaitu :

$$r = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right) \dots (2)$$

Keterangan	:
k	: Banyaknya butir pertanyaan
$\sum \sigma b^2$	: Total butir pertanyaan
$\sum \sigma^2$	: Total varian
n	: Jumlah responden

Berdasarkan nilai *cronbach alpha* yang memberikan nilai keputusan dalam pengujian reliabilitas.

Pengambilan keputusan berdasarkan nilai *cronbach alpha* dengan rtabel :

1. Jika *cronbach alpha* > rtabel maka angket dinyatakan reliabel.
2. Jika *cronbach alpha* < rtabel maka angket dinyatakan tidak reliabel.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian media *roulette* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *roulette* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development*, dengan model ADDIE. *Analyze*, dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan. *Design*, menciptakan rancangan awal pada produk. *Development*, tahap validasi yang dilakukan dua ahli. *Implementation*, tahap uji produk kepada siswa. Serta *Evaluation*, mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Media *roulette* berisi gambar anggota keluarga dan kartu berwarna berisi soal dengan total sebelas pertanyaan yang berbeda-beda. Sehingga hasil akhir dari penelitian ini adalah produk berupa roda berputar (*roulette*) yang di desain menggunakan bahan kokoh dan memiliki daya simpan yang lama serta bisa digunakan pada materi bahasa Prancis lainnya.
2. Media pembelajaran *roulette* memiliki kelebihan dan kekurangan berdasarkan hasil angket uji produk. Kelebihan pada media *roulette* adalah siswa lebih memahami materi pembelajaran bahasa Prancis, dengan media *roulette* dapat membuat pelajaran bahasa Prancis lebih menarik di pelajari, dan siswa termotivasi belajar. Sedangkan kekurangan pada media *roulette* ini adalah siswa merasa gugup, banyak waktu belajar yang terbuang, serta siswa merasa mengantuk.

#### a. Saran

Berdasarkan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran *roulette* yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

##### 1) Bagi Guru

Diharapkan pengajar dapat menggunakan media *roulette* dalam proses pembelajaran bahasa Prancis serta dapat membantu meningkatkan kualitas belajar siswa.

##### 2) Bagi Siswa

Diharapkan siswa terbantu melalui media *roulette* dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Prancis, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi berbahasa Prancis.

##### 3) Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah melalui pengembangan media *roulette* dapat bermanfaat untuk membantu siswa mempermudah memahami materi bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara.

##### 4) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai rekomendasi di bidang yang sama. Berdasarkan hasil penelitian, berikut merupakan saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya:

(1) Peneliti selanjutnya dapat meningkatkan *roulette* dalam bentuk website, sebagai pertimbangan dalam segi waktu belajar dan tempat.

(2) Peneliti selanjutnya dapat merancang penggunaan media *roulette* dapat menambahkan *ice breaking* untuk mengatasi siswa mengantuk pada saat belajar

menggunakan *roulette*

- (3) Peneliti selanjutnya juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber referensi atau bahan untuk kajian yang relevan dalam penggunaan media *roulette* bahasa Prancis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Z. L. (2019). Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. *Balapa*, 6(1), 1–11.
- Apdoludin, A., Guswita, R., & Orlanda, B. T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar Di Kelas IV Sdn 60/ii Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 18–25.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Armiasih. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Aulia, A. (2016). *Penerapan Metode Tanya Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas* (4th ed.). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Desmons, F. (2005). *Enseigner le FLE (Français Langue Étrangère): Pratiques de Classe*. Paris : Belin.
- Ertikanto, C. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 5(2), 77–81.
- Irsyadi, A. Y. (2012). *Pengaruh Bimbingan Karir Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Siswa Dalam Memilih Karir Pada Kelas XI Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Sedayu*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2013). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Khairunnisa, W. (2017). *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343–358.

- Nurgiyantoro, B. (2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (2nd ed.). Yogyakarta : BPFE Yogyakarta.
- Putra, N. (2015). *Research Dan Development Penelitian Dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rinawati. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gondang Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Malang : Literasi Nusantara.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rusman. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Saputra, D. S. E., & Samsul, S. I. (2019). Pengembangan Media Roulette Wheel Spin Untuk Berlatih Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Kelas XI Siswa SMA Negeri 12 Surabaya. *LATERNE*, 8(1), 1–16.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1989). *Metodologi Penelitian Survei*. Jakarta : LP3ES.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian : Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Tagliante, C. (1994). *La Classe de Langue*. Paris : CLE International.
- Utami, F., Setyaningsih, A., & Rita, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Roda Berputar Di Paud Islam Terpadu As-Subhan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 235–240.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. RomiSatriaWahono. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wahyuni, D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 2(2), 1–5.
- Wiyono, G. (2011). *Merancang penelitian Bisnis Dengan Alat Analisis SPSS*. Yogyakarta : UPP STIM YKPN.