

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO WEBTOON
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA
KELAS XI SMAN 16 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Skripsi

**Oleh :
ADE LASTIYANTO PUTRA RADIYANSYAH
2013044001**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A WEBTOON VIDEO LEARNING MEDIA FOR FRENCH LISTENING SKILLS OF GRADE XI STUDENTS AT SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

By

ADE LASTIYANTO PUTRA RADIYANSYAH

This research was conducted to develop learning media in the form of Webtoon videos to improve the French listening skills of grade XI students of SMAN 16 Bandar Lampung. The background of this research is based on the low variety of learning media available, as well as the difficulties of students in listening to French material using existing media. Based on the research above Webtoon Video was chosen because it is an audio-visual media that is interesting, flexible, and able to present learning materials interactively and communicatively. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which is limited to the Development stage. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The media products developed were validated by material experts and media experts, and tested on students as users. The validation results showed that the media met the eligibility criteria from the aspects of appearance, sound, and usability. User responses show that this media is interesting, easy to understand, and effective in helping the listening process. As a result, Video Webtoon learning media is declared feasible and effective to be used as an alternative learning media for French listening skills

Keywords : *Development, Webtoon Video, Learning media.*

RÉSUMÉ

DÉVELOPPEMENT LE MÉDIA D'APPRENTISSAGE VIDÉO WEBTOON POUR LES COMPÉTENCES D'ÉCOUTE DU FRANÇAIS DANS LA CLASSE XI À SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

Par

ADE LASTIYANTO PUTRA RADIYANSYAH

Cette recherche visait à développer des supports d'apprentissage sous forme de vidéos webtoons afin d'améliorer les compétences d'écoute en français des élèves du SMAN 16 de Bandar Lampung. Cette recherche s'appuie sur la faible variété de supports d'apprentissage disponibles et sur les difficultés des élèves à écouter du contenu en français avec les supports existants. Sur la base de ces recherches, la vidéo webtoon a été choisie car c'est un support audiovisuel intéressant, flexible et capable de présenter des supports d'apprentissage de manière interactive et communicative. Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (R&D) avec le modèle de développement ADDIE, limité à la phase de développement. Les techniques de collecte de données ont été menées par observation, entretiens, questionnaires et documentation. Les supports multimédias développés ont été validés par des experts en matériaux et en médias, puis testés auprès d'étudiants. Les résultats de la validation ont montré que les supports répondaient aux critères d'éligibilité en termes d'apparence, de sonorité et de convivialité. Les réponses des utilisateurs montrent que ce média est intéressant, facile à comprendre et efficace pour aider le processus d'écoute. En conséquence, le média d'apprentissage Video Webtoon est déclaré faisable et efficace pour être utilisé comme média d'apprentissage alternatif pour les compétences d'écoute en français.

Mots-clés : Développement, Vidéo Webtoon, Médias d'apprentissage.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO WEBTOON
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA
KELAS XI SMAN 16 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Oleh :

**ADE LASTIYANTO PUTRA RADIYANSYAH
2013044001**

Skripsi

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

Pada

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul

**:PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO *WEBTOON* UNTUK KETERAMPILAN
MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA
KELAS XI SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: *Ade Lastiyanto Putra Radiyahsyah*

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2013044001

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi

: Pendidikan Bahasa Perancis

Fakultas

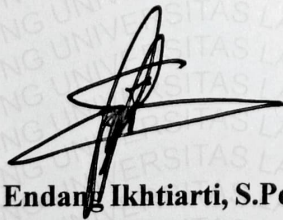
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Endang Ikhtiarti, S.Pd., M. Pd.

NIP 19720224 200312 2 001



Indah Nevira Trisna, S.Pd.,M.Pd.

NIP 19900725 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, S.Pd.,M.Hum

NIP 19700318 199403 2 002

MENGESAHKAN**1. Tim Penguji**

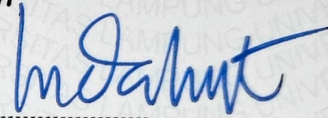
Ketua

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



Sekretaris

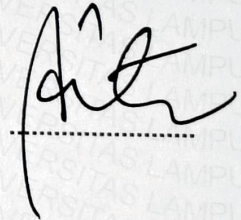
: Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

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

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama	: Ade Lastiyanto Putra Radiyansyah
NPM	: 2013044001
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Video Webtoon untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Perancis
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 dosen pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis ini 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 telah berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 25 Juli 2025



Ade Lastiyanto Putra Radiyansyah
NPM 2013044001

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Ade Lastiyanto Putra Radiyansyah, lahir di Bandar Lampung pada tanggal 11 September 2001. Penulis merupakan anak keenam dari enam bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Paikun dan Ibu Neliyati. Penulis memulai pendidikan di TK Kemala Bhayangkari 23 pada tahun 2005-2007. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Palapa dari tahun 2007 hingga 2014. Pendidikan menengah pertama

ditempuh di SMP Negeri 25 Bandar Lampung pada tahun 2014–2017, selanjutnya Pendidikan menengah atas diselesaikan di SMA Swasta Perintis 2 Bandar Lampung pada tahun 2017 hingga 2020. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi dan menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan. Pada tahun 2020, penulis menjadi anggota aktif Bidang Komunikasi dan Informasi (Kominfo) di Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (Imasapra) Universitas Lampung hingga tahun 2022. Penulis telah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Paguyuban, Kecamatan Way Lima, Lampung Selatan, serta kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Natar.

MOTO

“Bahkan malam yang paling gelap pun akan berakhir dan matahari akan terbit”

(Victor Hugo)

“Baby steps to giant stride”

(Alex O’Brien – Baby Steps)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta kekuatan yang diberikan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana di Universitas Lampung. Di balik lembar demi lembar tulisan ini, tersimpan perjalanan panjang yang penuh dengan perjuangan, peluh, tangis, doa, harapan, serta pelajaran hidup yang tak ternilai.

Dengan hati yang penuh cinta dan rasa hormat, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ayah dan Ibu tercinta, atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tidak pernah putus.
3. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Universitas Lampung, atas ilmu, bimbingan, dan arahannya selama masa perkuliahan.
4. Sahabat dan teman seperjuangan, yang telah menjadi penyemangat dan tempat berbagi suka duka dalam proses ini.
5. Diriku sendiri, yang telah bertahan, belajar, dan terus melangkah meskipun sering merasa lelah dan ragu.

SANWACANA

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya sehingga diberikan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, tetapi berkat dukungan dan doa dari orang-orang tercinta sehingga dapat dilalui dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
4. Madame Setia Rini, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Perancis.
5. Terima kasih yang mendalam saya sampaikan kepada Madame Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala arahan, bimbingan, serta motivasi yang beliau berikan dengan penuh kesabaran dan ketulusan selama proses penyusunan skripsi ini. Berkat dorongan, perhatian, dan kesediaan beliau untuk membimbing tanpa kenal lelah, saya dapat melalui berbagai tahapan penelitian hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Saya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Madame Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II. Beliau telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang tidak terhitung dan sangat berharga bagi saya. Dedikasi dan perhatian beliau yang tidak pernah

surut dalam membimbing telah menjadi dorongan besar sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Madame Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembahas, atas waktu, bimbingan, kritik, saran, dan motivasi yang sangat berharga. Kehangatan sekaligus ketegasan beliau menjadi pelajaran penting bahwa setiap proses belajar memang tidak mudah, namun selalu bermakna.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, yang telah membekali saya dengan ilmu yang sangat bermanfaat dan bermakna.
9. Monsieur Zusuf Amien, M.Pd. Selaku guru Bahasa Perancis di SMAN 16 Bandar Lampung yang telah membantu penulis selama proses penelitian
10. Bapak Paikun, Emak Neliyati, serta seluruh anggota keluarga yang selalu memberi saran dan mendukung saya dari awal perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan saya, Ahmad Fiqih Yudhistira, Ramzy Naufal, Riska Putri, Suci Nurhaliza, Juliana, Dini Aulia, Kezia Abigail, Kezia Sihite, Catherine Fauzia, Aulia Kartika dan Maura Asikin Terima kasih atas pengalaman, kebersamaan, semangat, dukungan, masukan, saran, suka dan duka yang telah kita hadapi bersama selamaa masa perkuliahan.
12. Teman-teman mahasiswa bahasa Perancis angkatan 2020, serta teman-teman KKN dan PLP
13. Keluarga besar Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
14. Almamater dan Civitas Akademik Universitas Lampung.

Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, penulis menghaturkan ucapan terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan. Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan ini. Semoga karya ini dapat memberi manfaat dan menjadi amal baik bagi semua yang telah berkontribusi.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar Lampung, 25 Juli 2025

Ade Lastiyanto Putra Radiyansyah

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
ABSTRACT	ii
RÉSUMÉ.....	iii
COVER DALAM.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
I.PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoretis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2 Webtoon.....	11
2.2.1 Pengertian <i>Webtoon</i>	11
2.2.2 Fungsi <i>Webtoon</i>	11
2.3 Video.....	12

2.3.1	Pengertian Video.....	12
2.3.2	Aplikasi Pembuatan Video.....	13
2.4	Hakikat Menyimak.....	15
2.4.1	Pengertian Menyimak (Compréhension Orale)	15
2.4.2	Tahapan dalam Menyimak.....	16
2.4.3	Ragam Menyimak.....	19
2.5	Penelitian Relevan.....	20
2.6	Kerangka Berfikir	22
III.	METODE.....	24
3.1	Metode Penelitian	24
3.2	Prosedur Pengembangan	25
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4	Instrumen Penelitian	29
3.5	Teknik Analisis Data.....	31
IV.	HASIL & PEMBAHASAN.....	33
4.1	Hasil Penelitian	33
4.1.1	Hasil Analisis (Analysis)	33
4.1.2	Hasil Desain Produk (<i>Design</i>).....	37
4.2	Pembahasan.....	43
4.2.1	Pengembangan Media Pembelajaran Video <i>Webtoon</i>	44
4.2.2	Kelebihan dan kekurangan Media Video <i>Webtoon</i>	50
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria menyimak bahasa Prancis dalam CECRL	16
Tabel 3.1 kisi-kisi materi bahasa Prancis dengan tema <i>La Vie Quotidienne</i>	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket ahli Media	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba Pengguna	31
Tabel 3.5 Skala Penilaian Likert	32
Tabel 3.6 Garis Rentang Skor	32
Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa	34
Tabel 4.2 Angket Analisis Kebutuhan Guru	35
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Pengajar	36
Tabel 4.4 Desain Awal Produk	37
Tabel 4.5 Hasil Akhir Pengembangan Produk	38
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas ahli Media 1	39
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Ahli Media 2	40
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Pengguna	42
Tabel 4.9 Rincian Proses Desain	45
Tabel 4.10 Kelebihan dan Kekurangan Media Video <i>Webtoon</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemisahan latar dan bangunan	13
Gambar 2.2 Perekaman audio menggunakan <i>website LuvoiceAI</i>	13
Gambar 2.3 Proses mengedit di aplikasi Adobe Premiere	14
Gambar 2.4 <i>Me-render</i> video setelah selesai mengedit	14
Gambar 4.1 Tampilan awal media sebelum diperbaiki	49
Gambar 4.2 Tampilan media setelah diperbaiki	49
Gambar 4.3 Tampilan elemen tambahan	50

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak globalisasi yang semakin tumbuh cepat sehingga diperlukannya langkah pembaharuan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran terutama belajar (Fakhruddin dan Ahmadi 2017:103). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ini memberikan kemudahan dalam segala hal, terutama dalam bidang pendidikan yang membuat guru harus bisa memberikan inovasi dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif, kreatif dan mampu berkontribusi dalam pembelajaran.

Bahasa asing merupakan salah satu pembelajaran yang ada pada setiap jenjang guruan, mulai dari SD hingga SMA. Adapun tujuan mempelajari bahasa asing adalah agar siswa memiliki keterampilan berkomunikasi bahasa asing yang baik agar memiliki bekal bahasa asing saat pergi ke luar negeri untuk melanjutkan kuliah, berwisata dan bekerja di negara yang menggunakan bahasa asing.

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari tingkat SMA, SMK, MA di Indonesia. Keterampilan yang dipelajari dan harus dikuasai siswa pada pembelajaran ini adalah keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*), keterampilan menulis (*Production Écrite*) serta keterampilan berbicara (*Production Orale*). Untuk bisa disebut menguasai bahasa, tentunya siswa harus menguasai keempat keterampilan tersebut. Kendati demikian, mempelajari salah satu keterampilan bahasa Prancis seperti keterampilan menyimak adalah hal yang sulit karena siswa harus mendengarkan suara maupun audio yang bukan merupakan bahasa

ibu. Sehingga diperlukanlah sebuah media dalam pembelajaran keterampilan menyimak guna membantu siswa saat belajar.

Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran dan memiliki pengaruh besar untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012). Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat membuat kegiatan belajar lebih menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Prancis yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menangkap apa yang dibicarakan guru ketika guru berbicara menggunakan bahasa Prancis saat menjelaskan juga siswa kesulitan menyimak audio yang diberikan oleh guru karena menyimak melibatkan pengelihatian, penghayatan, dan pendengaran jika media yang diberikan kurang menarik tentunya siswa akan menjadi tidak fokus. kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor pemahaman siswa dalam keterampilan menyimak masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data bahwa guru tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang baru yaitu, media pembelajaran Video *Webtoon*. Penggunaan Video *Webtoon* ini diharapkan dapat menambah referensi media pembelajaran yang terkait dengan keterampilan menyimak.

Disisi lain, faktor yang lain adalah nilai rata-rata yang didapatkan siswa untuk keterampilan menyimak adalah 71 yang dimana nilai tersebut masih dibawah dari target nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang harusnya adalah 78. Hal ini tentunya masih berkaitan dengan hasil wawancara peneliti tentang kurang variatifnya media pembelajaran yang siswa dapatkan di kelas karena siswa lebih sering mendapatkan media pembelajaran berupa buku cetak dan *PowerPoint*.

Media pembelajaran Video *Webtoon* merupakan merupakan salah satu media yang berbentuk animasi audio-visual. Media Video *Webtoon* ini berbentuk sama seperti *Powtoon*, dan media animasi sejenis lainnya, adalah berbentuk animasi dua dimensi yang digerakkan. Karena merupakan animasi hal tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik, berwarna, dan isi dari animasi dibuat sederhana mungkin dan sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Prancis sehingga siswa tertarik untuk menyimak dan tidak merasa bosan karena durasi video yang terlalu panjang. Video *Webtoon* yang dikembangkan ini berbentuk video *mp4* sehingga saat diluar jam pembelajaran sekalipun siswa dapat menontonnya kembali dimanapun dan kapanpun karena guru dapat membagikan Video *Webtoon* kepada siswa melalui *group online* Pelajaran bahasa Prancis kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung.

Sebelumnya, sudah ada penelitian pengembangan media pembelajaran *Webtoon*. Tetapi, penelitian tersebut hanya dibatasi pada pembuatan *Webtoon* berupa gambar dua dimensi yang kaku dan tidak bersuara sehingga hanya bisa digunakan untuk keterampilan membaca siswa saja. Berdasarkan hal tersebutlah tercetus pemikiran untuk membuat media *Webtoon* dapat digunakan juga pada pembelajaran menyimak siswa dan tercetuslah ide pengembangan media pembelajaran Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa. Pada hal ini terciptalah pembaharuan yang dapat mengatasi keterbatasan media *Webtoon* pada cabang pembelajaran bahasa Prancis di kelas dan hal ini dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan kurangnya kreatifitas dan keefektifan media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk menelitian jenis *Research and Development (RnD)* dengan judul Media pembelajaran Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang masih kurang variatif karena masih terpaku pada media buku cetak dan *PowerPoint*.
2. Media Video *Webtoon* belum pernah digunakan sebagai salah satu referensi media pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan kajiannya mendalam, diperlukan Batasan pada penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN negeri 16 Bandar Lampung?
2. Apakah kelebihan dan kekurangan media Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN negeri 16 Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Bagaimana proses pengembangan media Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI di SMAN 16 Bandar

Lampung.

2. Kelebihan dan kekurangan Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan melalui hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu guruan dan pengetahuan dalam pelajaran Bahasa Prancis terutama dalam meningkatkan keterampilan menyimak melalui media *Webtoon* berbahasa Prancis berbentuk video.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan informasi mengenai penggunaan media Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis menjadi salah satu media yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis.

b. Bagi Guru

Diharapkan dari penelitian ini guru bahasa Prancis dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif guna meningkatkan minat serta keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dari penelitian ini dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis sehingga pembelajaran bahasa Prancis menjadi menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber referensi atau bahan kajian yang relevan untuk penelitian

selanjutnya yang berkenaan pada pengembangan media Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Zain (2020: 121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Ashar, 2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Selanjutnya menurut Rini dan Rosita (2019) mengungkapkan bahwa sangat penting bagi seorang pendidik maupun peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, Djamarah dan Zain (2020: 136) mengemukakan media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara, media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 15), fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sementara itu, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2011: 15) dalam buku tersebut media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Disisi lain Sanjaya (2015) menjelaskan fungsi dari media pembelajaran menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif

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

2. Fungsi motivasi

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

3. Fungsi kebermanan

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

4. Fungsi penyamaan persepsi

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

5. Fungsi Individualitas

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

Berdasarkan penjelasan di atas, maka ditemukan kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberikan intruksi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi lain yang terdiri dari fungsi komunikatif, fungsi motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, individualitas.

2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

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

a. Media Visual

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

b. Media Audio

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

c. Media Audio Visual

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

d. Multimedia

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

Berdasar dari uraian diatas maka ditemukan kesimpulan bahwa berdasarkan penginderaan, media pembelajaran dibagi menjadi empat hal, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan media audio visual sebagai acuan media yang akan diteliti.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Karena dengan melakukan hal tersebut, maka guru dan siswa dapat merasakan manfaat dari media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Nasution (2013), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan

pengajaran dengan baik.

3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran sangatlah banyak, mulai dari pengajaran lebih menarik, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami siswa, metode pembelajaran menjadi bervariasi dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak terpaku pada penjelasan guru saja, melainkan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

2.2 Webtoon

2.2.1 Pengertian Webtoon

Kata “Webtoon” adalah sebuah akronim dari *website cartoon* atau *world wide web* + *cartoon* dan perwujudan gambar dengan alur cerita bermakna tertentu atau disebut komik serta penerbitannya dilakukan secara *online* tidak berbayar juga tidak berorientasi komersial (Song, dkk., 2014; Lynn, 2016; Jang & Song, 2017). Negara yang masyarakatnya cenderung menggunakan aplikasi *Webtoon* adalah Korea (Choi, 2016) dan juga Indonesia (Yonkie & Ujianto, 2017; Raulan & Fatimah, 2018).

2.2.2 Fungsi Webtoon

Webtoon secara umum merupakan aplikasi sebagai situs atau dapat disebut perangkat lunak yang di dalamnya pengguna dapat melakukan pengunduhan atau *streaming*, *browsing*, pembelian, membaca, dan menggunakan konten berbentuk digital melalui *gadget* seperti

smartphone, PC, tablet, serta komputer (Khairina, 2018; Oh & Koo, 2018). Layanan serial yang diberikan dalam Webtoon setiap harinya selalu diperbarui dan dimutakhirkan dengan sajian bermacam pilihan bahasa, karena tujuannya agar pengguna internet di seluruh penjuru dunia dapat menggunakan.

2.3 Video

2.3.1 Pengertian Video

Menurut Qulmann CCIT (2011:72). Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu.

Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu,

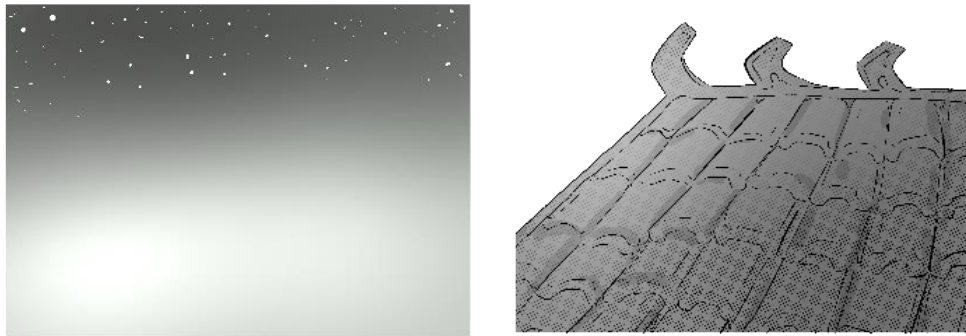
dan mempengaruhi sikap.

2.3.2 Aplikasi Pembuatan Video

Dalam proses pembuatannya, aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan video *Webtoon*, yaitu: *Adobe Premiere*, *Adobe photoshop* dan *website LuvvoiceAI*.

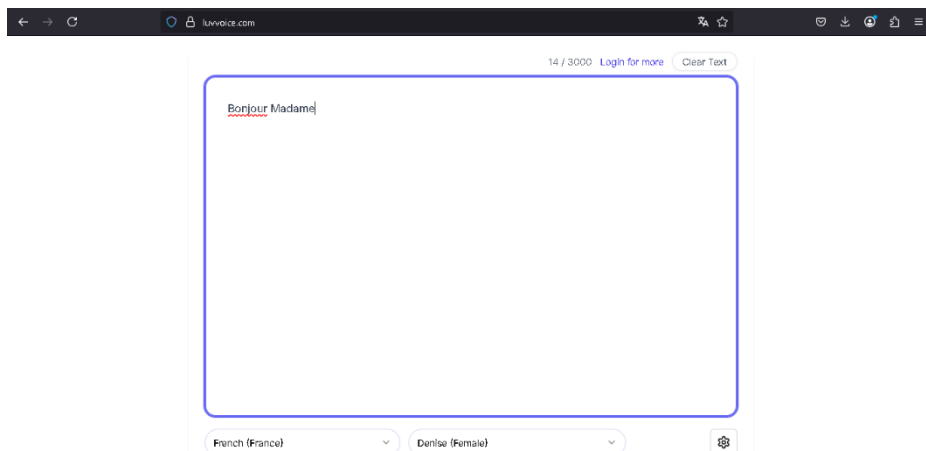
Adapun langkah-langkah yaang dilakukan dalam proses pembuatan video adalah sebagai berikut:

1. Memisahkan baloon teks, karakter dan latar belakang cerita menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



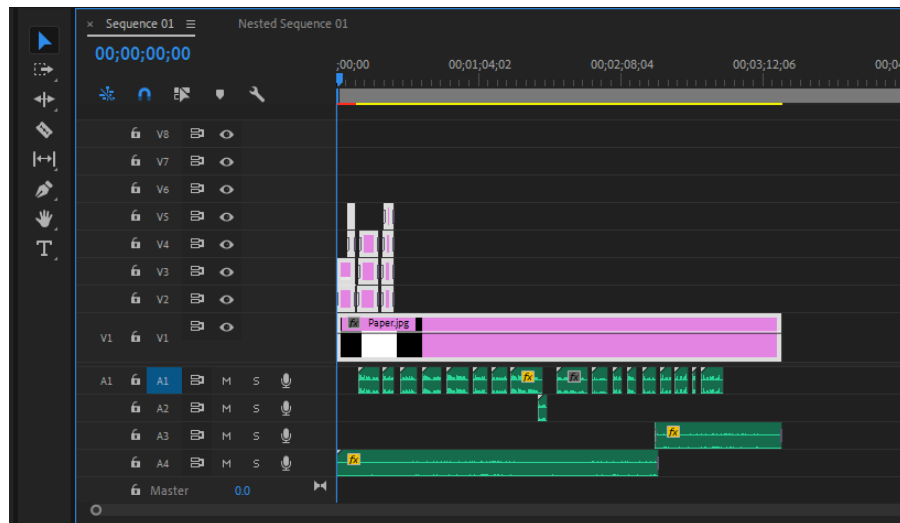
Gambar 2.1 Pemisahan latar dan bangunan (*Dokumen pribadi*)

2. Melakukan perekaman suara karakter menggunakan website *LuvvoiceAI* agar mempermudah timming kegiatan editing.



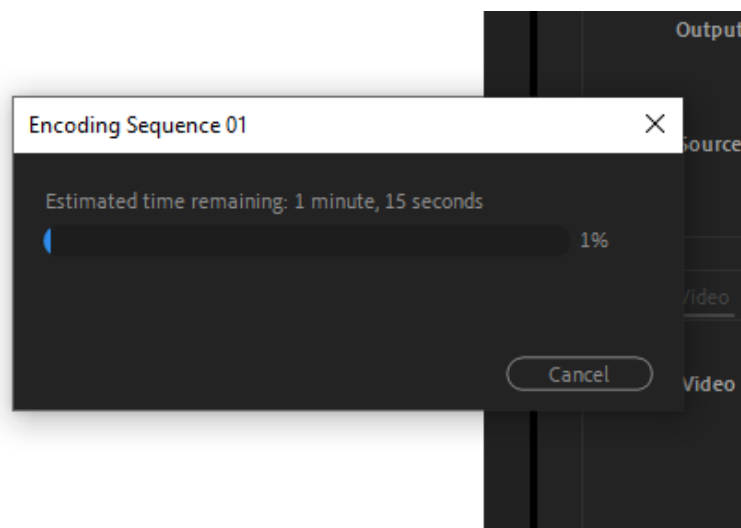
Gambar 2.2 Perekaman audio menggunakan website LuvoiceAI (*Dokumen pribadi*)

3. Mulai mengedit video (menganimasikan, menambah efek, memasukan suara ke video) di aplikasi *Adobe Premiere*.



Gambar 2.3 Proses mengedit di aplikasi Adobe Premiere
(Dokumen Pribadi)

4. Setelah selesai, tahap selanjutnya adalah *me-render* video yang telah selesai diedit.



Gambar 2.4 Me-render video setelah selesai mengedit
(Dokumen pribadi)

2.4 Hakikat Menyimak

2.4.1 Pengertian Menyimak (Compréhension Orale)

Dibia (2018:140) menyimak merupakan bentuk komunikasi lisan yang bersifat reseptif. Menyimak dilakukan dengan atensi dan intensi, pendengar juga harus memasang telinganya dengan baik, memusatkan konsentrasi, dan menimbulkan sesuatu kebutuhan untuk memperoleh informasi. Sedangkan menurut Abidin (2012:93) mengatakan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif. Reseptif berarti penyimak harus mampu memahami apa yang terkandung dalam bahan simakan. Bersifat apresiatif artinya bahwa menyimak menuntut pelibat untuk tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan tetapi lebih jauh memberikan respons atas bahan simakan tersebut. Kata menyimak dalam bahasa Indonesia memiliki kemiripan makna dengan mendengar, dan menyimak

Menurut Robert dalam Mehri (2018) “En didactique des langues, la compréhension orale est l’opération mentale de décodage d’un messagee orale par un auditeur”, yang berarti bahwa “Dalam pengajaran bahasa, menyimak adalah proses mental mengidentifikasi pesan lisan oleh pendengar”. Sedangkan menurut Moirand (dalam Amien, 2023:16) menyatakan « La compréhension de l’oral repose sur un processus identique mais le rôle de la mémorisation (mémoire à court terme) y est plus important » dari kalimat tersebut dapat dimengerti bahwa pemahaman lisan atau menyimak berdasar pada satu proses yang sama tapi peran dari penghafalan (ingatan jangka pendek) adalah yang paling penting.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah bentuk komunikasi lisan yang bersifat reseptif dan apresiatif yang melibatkan proses mental dalam mengidentifikasi pesan lisan oleh pendengar dan menyimak berdasar pada satu proses yang sama tapi peran dari penghafalan (ingatan jangka pendek) adalah yang paling

penting.

Berikut ini merupakan kriteria dalam menyimak tingkat *Niveau A1* menurut *Cadre Européen Communide de Référence pour les Langues (CECRL)*:

Tabel 2.1 Kriteria menyimak bahasa Prancis dalam CECRL

Pemahaman Menyimak Secara Umum	Dapat memahami intervensi yang pendek dan sederhana. Mengartikulasikan kembali kalimat, jika memungkinkan. Serta menemukan makna yang sesuai.
Memahami Sebuah Pengumuman dan Instruksi	- Dapat memahami instruksi yang disampaikan secara perlahan - Dapat mengikuti petunjuk atau arahan singkat dan sederhana.

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

2.4.2 Tahapan dalam Menyimak

Menurut pendapat Adler et Al (dalam Hermawan, 2012:36). Tahapan dalam menyimak dibagi menjadi 5 hal yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Penerimaan

Menyimak dimulai dengan penerimaan pesan-pesan yang dikirim pembicara baik yang bersifat verbal maupun non verbal, apa yang tidak dikatakan dan apa yang tidak diucapkan. Tahapan ini dibentuk oleh dua elemen pokok yakni pendengaran dan perhatian. Aktivitas mendengar atau hearing merupakan aspek fisiologis dari menyimak. Aktivitas ini merupakan proses yang tidak selektif terhadap gelombang-gelombang suara yang mengenai telinga. Sejauh ini gelombang-gelombang suara yang dapat direspons oleh telinga berkisar antara 125 hingga 8000 putaran per detik (frekuensi) dan antara 55 hingga 85 desibel, (Adler et al, dalam Hermawan, 2012:36). Mendengar juga dipengaruhi oleh latar belakang gangguan (*noise*). Jika frekuensi gangguan sama dengan frekuensi suara percakapan, maka suara percakapan itu disebut

masked; tetapi jika frekuensi gangguan tersebut berbeda dengan frekuensi percakapan maka disebut white noise. Tentu saja gangguan-gangguan ini dapat mengurangi kemampuan kita untuk mendengar. Selain itu pemaknaan terhadap simbol-simbol yang diinderanya ini akan disesuaikan dengan minat, keinginan, hasrat dan kebutuhannya. Jadi perhatian dikaitkan dengan proses penyaringan (filtering) terhadap pesan-pesan yang masuk, oleh karena itu makna pesan yang diterima oleh seseorang dapat berbeda dengan yang lainnya walaupun masing-masing orang akan memperoleh pesan yang sama.

2. Pemahaman

Tahap berikutnya yaitu pemahaman yang disusun dari dua elemen pokok, pembelajaran dan pemberian makna. Disini kita berupaya mengetahui siapa yang dimaksudkan oleh pembicara dengan cara mempelajari pemikiran-pemikiran dan emosi-emosinya. Kita mencoba menghubungkan informasi yang diberikan oleh pembicara dengan apa yang telah kita ketahui. Pemahaman sering tergantung pula pada kemampuan untuk mengorganisasikan informasi yang kita dengar ke dalam bentuk yang dapat diterima. Keberhasilan pemahaman berhubungan dengan faktor-faktor kemampuan, kecerdasan dan motivasi. Pesan-pesan yang dipahami ini dapat berupa pesan yang terorganisir atau tidak terorganisir. Orang-orang yang berhasil memahami pesan-pesan percakapan yang terorganisasi, yang umumnya lebih mengikat dibandingkan dengan pesan-pesan yang tidak terorganisasi, lebih sensitif terhadap orang lain dan lebih bersedia untuk mencoba memahami mereka. Keberhasilan-keberhasilan dalam memahami pesan-pesan percakapan dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk mengerti dan lebih mahir dalam berpikir.

3. Peningkatan

Selama proses menyimak kita perlu mengingat berbagai pesan yang telah disampaikan. Kemampuan untuk mengingat informasi ini berkaitan dengan seberapa banyak informasi yang ada dalam benak dan apakah informasi bisa diulang atau tidak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manusia hanya dapat mengingat setengah dari apa yang mereka dengar segera setelah mendengarnya. Mereka lupa setengahnya walaupun telah berusaha keras untuk menyimak. Situasi ini mungkin tidak begitu buruk jika setengah yang diingatnya tadi dipahami dengan benar. Pada umumnya dalam delapan jam, 50% kemampuan mengingat berkurang menjadi 35% (Adler dalam Hermawan, 2012:39). Jadi sebenarnya sejumlah informasi yang kita proses dan kita ingat setiap hari merupakan sebuah fraksi kecil dari apa yang kita dengar. Kita sering merekonstruksi setiap pesan sehingga memiliki arti bagi kita. Kendati demikian dalam proses rekonstruksi ini tidak jarang pesan-pesan disimpangkan. Karena itu dalam mengingat, cobalah mengidentifikasi gagasan-gagasan pokok dan hal-hal pokok lainnya yang mendukung. Ringkaslah pesan dalam sebuah bentuk peningkatan yang lebih mudah, tetapi hati-hatilah jangan sampai mengabaikan kualifikasi atau detail-detail yang penting. Ulangilah nama-nama dan konsep-konsep atau jika memang perlu ucapkanlah dengan keras.

4. Pengevaluasian

Pengevaluasian terdiri dari penilaian dan pengkritisan pesan. Kadang-kadang kita dapat mencoba mengevaluasi setiap motif dan niat pokok pembicara. Seringkali proses evaluasi ini berjalan tanpa banyak disadari. Sebagai contoh, seseorang mengatakan pada kita bahwa dia sedang melakukan sebuah promosi dan ia sungguh senang dengan pekerjaan ini. Selanjutnya kita dapat mencoba menilai niatnya, mungkin dia ingin kita agar kita menggunakan pengaruh kita sebagai presiden direktur, atau dia sedang asyik

dengan pekerjaan promosi sehingga mengatakannya kepada setiap orang, atau dia sedang mencari pujian.

5. Penanggapan

Penanggapan terjadi dalam fase (1) tanggapan yang kita buat sementara pembicara berbicara, dan (2) tanggapan yang kita buat setelah pembicara berhenti berbicara. Tanggapan-tanggapan ini merupakan umpan balik yang menginformasikan bahwa kita mengirim balik kepada pembicara bagaimana kita merasakan dan apa yang kita pikirkan tentang pesan-pesan pembicara. Tanggapan-tanggapan yang dibuat oleh kita, sementara pembicara sedang berbicara harus bersifat dukungan dan harus menunjukkan bahwa kita sedang menyimak terhadap pembicara. Tanggapan-tanggapan ini oleh para ahli bahasa nonverbal biasa disebut isyarat bailik, seperti “oh, begitu,” “ya” dan sinyal-sinyal sejenis lainnya yang membuat pembicara mengetahui bahwa sedang menyimak.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam menyimak terbagi menjadi 5 hal yang saling berkaitan, yaitu penerimaan, pemahaman, pengingatan, pengevaluasian dan penanggapan.

2.4.3 Ragam Menyimak

Menurut Tarigan (2008:38-59) mengatakan bahwa ragam menyimak adalah sebagai berikut:

1. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif (extensive listening) adalah sejenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan atau mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru. Menyimak ekstensif ada 4 yaitu: menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, menyimak pasif.

2. Menyimak Intensif

Menyimak ekstensif lebih diarahkan pada menyimak bahasa alamiah secara lebih bebas dan lebih umum serta tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari sang guru. Jenis yang termasuk menyimak intensif ini, yaitu menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak interogatif, menyimak eksploratif, dan menyimak selektif. sedangkan menurut Bradley dalam (Hermawan, 2012:43) menggolongkan bahwa menyimak ke dalam *listen purposefully*, *listen actively*, *listen objectively*, *listen constructively*, *listen attentively* dan *listen enthusiastically*. De Vito (dalam Hermawan, 2012) membaginya kedalam menyimak ekstensif (menyimak sosial, sekunder, estetik, pasif dan intensif.) Sungguh banyak ragam menyimak menurut para ahli. Akan tetapi dapat disimpulkan ragam menyimak dari semua pendapat itu memiliki kesamaan , yaitu menyimak secara pasif, kritis dan aktif.

2.5 Penelitian Relevan

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

1. **Najih (2019) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas XI dengan Tema La Vie Quotidienne.** Hasil pada penelitian tersebut menghasilkan media komik digital berbasis webtoon bahasa Prancis, namun belum dilakukan uji coba keefektivitasan media tersebut. Pada penelitian tersebut menghasilkan presentase 92,5% peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran komik digital.
2. **Armiasih (2022) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung,**

hasil pada penelitian tersebut diketahui menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis website sebagai media pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Prancis. Hasil uji coba media pembelajaran komik digital berbasis website kepada para ahli memperoleh persentase nilai sebesar 82,5% dari ahli materi dan memperoleh persentase nilai sebesar 81,6% dari ahli media. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 82.0% Sedangkan dalam uji coba pengguna one to one memperoleh nilai sebesar 91,6% dan uji coba pengguna small group memperoleh nilai sebesar 87,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis website memperoleh nilai Sangat Baik (SB) dengan rentang skor 75%-100% sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis materi Les Endroits Publics kelas X SMAN 16 Bandar Lampung.

3. **Chynthia Sari Nurmaningrum (2022) dengan judul Video Animasi Fabel Dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Terusan Nunyai T.A. 2019/2020**, hasil pada penelitian tersebut diketahui penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen pretest adalah 66,94 dan posttest adalah 75,65. Berdasarkan hasil hitungan tersebut, maka diperoleh peningkatan signifikan sebesar 8,71 pada hasil belajar siswa terkait keterampilan menyimak bahasa Prancis dengan menggunakan media video animasi fabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video animasi fabel memberikan positif bagi siswa.

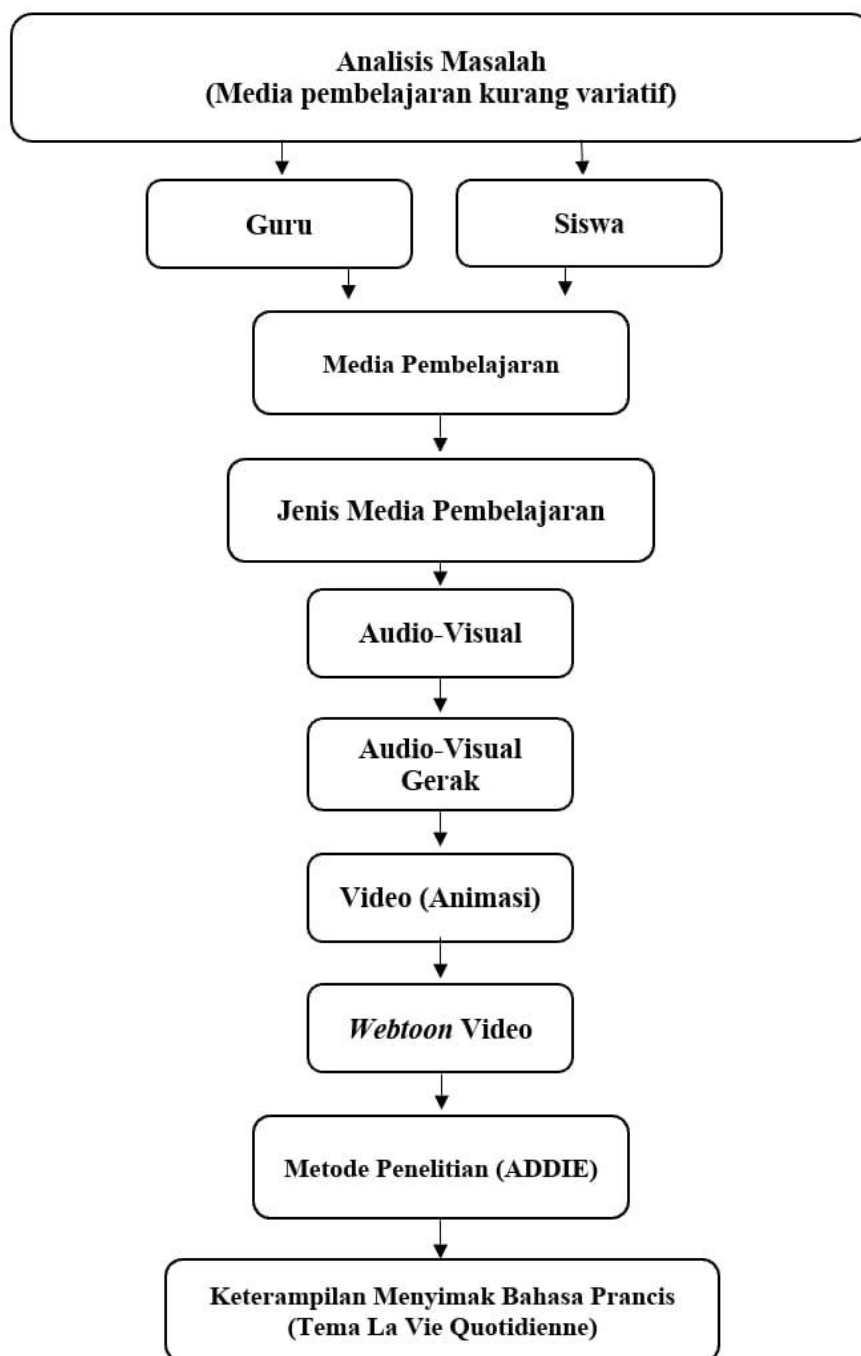
Berdasarkan beberapa penelitian relevan tersebut, terdapat persamaan yaitu pemanfaatan media komik untuk media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya kebaruan dari media pembelajaran *Webtoon* yang tadinya hanya gambar berbentuk panel menjadi bergerak dan berbentuk video yang digunakan untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis.

2.6 Kerangka Berfikir

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

Komik (*webtoon*) video merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran video *Webtoon* dalam bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung tergolong belum ada. Hal ini dikarenakan pendidik bahasa Prancis masih terkendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang merupakan sarana penunjang untuk proses mengajar yang mudah diakses dalam proses pembelajaran. Pengembangan media Video *Webtoon* nanti diharapkan dapat menjadi media yang membantu guru maupun siswa dalam mengatasi rasa bosan dan kesulitan dalam menyimak audio materi pembelajaran, dengan menyajikan materi yang lebih menarik, sederhana dalam penggunaannya, dan mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual yang dapat bergerak.

Selain mengandung ilustrasi visual, pada media Video *Webtoon* ini juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Selain itu juga, *webtoon* dimodifikasi agar dalam pembelajaran lebih komunikatif dan dengan tambahan animasi dapat membuat siswa lebih tertarik untuk menyimak.



III. METODE

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, kemudian menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Hal sepdapat juga disampaikan oleh Nusa Putra (2015: 67), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi atau cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang efektif dan bermakna selain itu juga mengembangkan, menyempurnakan dan serta dapat menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan dan dapat dipertanggungjawabkan. Cakupan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk Video *Webtoon* untuk kemampuan menyimak. Produk yang dihasilkan berupa Video *Webtoon* berbahasa prancis untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik SMAN 16 Bandar Lampung. Adapun penelitian ini dilakukan di Bandar Lampung dan diuji coba di SMAN 16 Bandar Lampung. Adapun alat yang digunakan untuk mengembangkan Video *Webtoon* adalah aplikasi *Clip Studio Paint* dan *Adobe Premiere*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Model atau pendekatan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Jurianto (2017) ADDIE merupakan pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dinamis dan mendukung kinerja pelatihan atau pembelajaran itu sendiri. Karenanya, dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran Video *Webtoon*. Adapun tahapan-tahapan pada penelitian yang menggunakan model ADDIE, sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dibutuhkan sumber daya (isi, teknologi, fasilitas, dan manusia) serta metode pengiriman potensial ditentukan. Selain itu, pada tahap ini juga peneliti melakukan observasi analisis kebutuhan berupa angket dan wawancara dengan guru dan siswa SMAN 16 Bandar Lampung sebagai respondennya, kemudian setelah melalui analisis kebutuhan tersebut peneliti dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dan dapat mengetahui hal yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap yang berisikan perencanaan yang akan dilakukan sebelum dilakukannya perencanaan pembuatan suatu objek berupa produk. Dalam tahap inilah produk pengembangan dirancang berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap Analisis sebelumnya. Alat yang menunjang pada bagian Desain untuk pembuatan media pembelajaran Video *Webtoon* ini yaitu *Adobe Premiere*, *Adobe Photoshop* dan *Audacity*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media yang berpacu pada rancangan yang telah dibuat pada tahap Desain. Selain itu, media juga diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menerima revisi, setelah

direvisi dilakukanlah validasi terhadap kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media melalui angket yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah tersebut, yaitu :

a. Pembuatan Produk

Pada tahap ini dilakukan pengunduhan aplikasi *Adobe Photoshop* yang akan digunakan sebagai pemisahan antara *background Webtoon* terhadap karakter *Webtoon*, kemudian kedua hal yang telah dipisahkan tersebut diproses pada aplikasi *Adobe Premiere* untuk dianimasikan secara sederhana dan tahap terakhir adalah perekaman suara untuk dimasukkan pada video animasi dengan menggunakan aplikasi *Audacity*.

b. Pengadaan Materi Pembelajaran

Tahap ini merupakan proses pengadaan materi pada media video *Webtoon* dengan menggunakan materi yang telah tersedia di *Webtoon* yang telah menyesuaikan dengan materi standar siswa SMA.

c. Materi Bahasa Prancis

Pada isian materi Media Video *Webtoon* bahasa Prancis peneliti menggunakan materi yang telah tersedia pada *Webtoon* yang dibuat oleh peneliti sebelumnya dengan tema *La Vie Quotidienne* memiliki makna kegiatan yang dilakukan sehari-hari yang tentunya isi dari materi seputar kegiatan yang dilakukan dari pagi hari hingga malam hari sesuai dengan silabus SMA kelas XI.

Tabel 3.1 kisi-kisi materi bahasa Prancis dengan tema La Vie Quotidienne

1	Tema	La Vie Quotidienne
2	Kompetensi Dasar	3.6. Menyatakan kembali tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi secara rutin atau merupakan kebenaran umum (l'indicatif présent) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan.
3	Materi	Grammaire - L'adjectif interrogative Ex : Quelle, est; ce que - L'article partitif Ex : du (m.s), de la/ de l' (f.s) et des (p) - La phrase négative Ex : Je ne peux pas - L'indicatif présent Bentuk kalimat kala présent Vocabulaire - Les repas Ex : du pain, du lait, des pâtes, des salades, du yaourt, des saucisses, du jus et les sushis. - Verbe pronominaux Ex : se lave, s'habiller, se coucher et se lève
4	Act de parole	- Tous les dimanches je me lève à 6h - Est-ce qu'il joue au football tous les vendredis?

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan pengembangan, kemudian dilakukan tahap uji coba terhadap siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Tahapan ini dilakukan guna mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE, tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk mengevaluasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan diterapkan sudah berhasil atau tidak berhasil. Pada tahap ini media pembelajaran Video *Webtoon* akan dinilai oleh responden penelitian setelah tahap uji coba dilakukan. Responden akan menilai menggunakan angket yang telah disediakan peneliti. Pada tahap ini juga diperoleh hasil berupa kritik dan saran untuk media pembelajaran Video *Webtoon* yang telah dikembangkan. Tetapi dikarenakan keterbatasan waktu yang ada, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai fase Pengembangan (*Development*). Sehingga pada tahap evaluasi ini, peneliti hanya melakukan satu kali tahap percobaan penggunaan media pembelajaran Video *Webtoon* di kelas untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan sudah layak digunakan dan peneliti dapat menemukan kelebihan dan kekurangan dari media Video *Webtoon*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertentu kepada responden untuk dijawabnya, angket dapat berupa pernyataan tertutup atau terbuka. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket merupakan teknis yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel

yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan peneliti dari responden.

2. Wawancara

Kegunaan wawancara pada penelitian ini digunakan sebagai penguat jawaban dari hasil angket. Wawancara dilakukan peneliti apabila jawaban responden masih terdapat keraguan perihal pengembangan media pembelajaran Video *Webtoon* yang akan dikembangkan.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian dan pengembangan, instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk pengumpulan data. instrumen yang digunakan dalam menilai produk media pembelajaran disusun berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu analisis kebutuhan, observasi, uji coba ahli, uji coba perorangan, kelompok kecil (small group). Berikut merupakan pembagian instrumennya:

1. Angket analisis kebutuhan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membagikan angket analisis kebutuhan kepada 33 peserta didik kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Guna mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
Pembelajaran Menyimak bahasa Prancis	Ketertarikan pada keterampilan menyimak	1	1
Media Pembelajaran	Media yang sering digunakan pada pembelajaran keterampilan menyimak	2	1
<i>Webtoon</i>	Penggunaan media <i>Webtoon</i> pada proses pembelajaran	3	1

Video <i>Webtoon</i>	• Ketertarikan pada media Video <i>Webtoon</i>	4	1
	• Pendapat mengenai kebutuhan media (konten materi serta tampilan media pada keterampilan menyimak)	5,6,7,8,	4

(Adaptasi dari Najih, 2019)

Pada kisi-kisi instrumen angket analisis kebutuhan yang dibuat dari hasil modifikasi Najih (2019) ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menunjang penelitian ini yaitu dengan cara penyebaran angket kepada guru bahasa Perancis dan siswa kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap media video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak bahasa Perancis kelas XI dengan tema *la vie quotidienne*.

2. Angket Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan Media	Animasi intro	1	1
		Teks pada media	2	1
		Animasi pergerakan	3	1
		Kualitas grafis media	4	1
		Elemen tambahan (gambar roti, perpustakaan, jus)	5	
2	Suara	Keselarasan antara suara dan pergerakan karakter	6	1
		Efek suara terhadap animasi	7	1
		Pemilihan dan volume musik	8	1
		Kesesuaian jenis suara tokoh	9	1
		Kualitas audio media	10	1
3	Kegunaan	Fleksibilitas (dapat digunakan dengan bimbingan guru maupun mandiri)	11	1

(Adaptasi dari Armiasih, 2022)

Pada kisi-kisi instrumen angket ahli media yang merupakan hasil adaptasi dari penelitian Suardika (2022) ini, peneliti juga menghadirkan pakar berpengalaman dan sesuai dengan bidangnya untuk menilai produk media pembelajaran yang dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari materi yang ada di media pembelajaran Video *Webtoon*. Menurut Sugiyono (2013: 414) pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

3. Angket Uji Coba Pengguna

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba Pengguna

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan Media	Intro media	1	1
		Teks pada media	2	1
		Animasi pergerakan	3	1
		Kualitas grafis media	4 dan 5	2
2	Suara	Keselarasan antara suara dan pergerakan karakter	6	1
		Efek suara	7	1
		Pemilihan musik	8	1
		Kesesuaian jenis suara tokoh	9	1
		Kualitas audio media	10	1
3	Kegunaan	Fleksibilitas (dapat digunakan dengan bimbingan guru maupun mandiri)	11	1

(Adaptasi dari Armiasih, 2022)

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk membuktikan kelayakan produk yang peneliti kembangkan, peneliti memberikan Angket Uji Coba Pengguna kepada siswa dengan kisi-kisi sesuai pada tabel 3.4

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan selama penelitian berlangsung maka dibutuhkan teknik analisis data. Untuk mendeskripsikan penilaian dari para ahli maka diperlukan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2019) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi

seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert yang digunakan memiliki interval 1-4 dengan kriteria skor sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skala Penilaian Likert

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

Setelah data diperoleh maka dilakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran pada keterampilan membaca materi *la vie quotidienne* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

Tabel 3.6 Garis Rentang Skor

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

0% - 25% = Kurang Baik

26% - 50% = Cukup Baik

51% - 75% = Baik

76% - 100% = Sangat Baik

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video *Webtoon* untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung pada bab IV mengacu pada rumusan masalah, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian ini mengembangkan Media Pembelajaran Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung dengan menggunakan metode *Research & Development (R&D)* dengan tahap model pengembangan ADDIE yang dibatasi hingga tahap *Development*. Pengembangan produk ini merupakan pengembangan dari peneliti sebelumnya Najih (2019) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Prancis Untuk Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas XI dengan Tema *La Vie Quotidienne*, setelah melalui tahap pengembangan ADD (*Analysis, Design, Development*) dihasilkanlah 1 video berdurasi 2 menit 45 detik yang berfokus pada materi *la vie quotidienne* untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis.
2. Kelebihan dari media ini diantaranya adalah memiliki tampilan yang menarik, pada segi efektivitas dapat diakses dengan mudah melalui proyektor, *link Google Drive*, pemutar video handphone sehingga memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran. Sedangkan kekurangan yang terdapat pada media ini yaitu kurang maksimalnya animasi dan pewarnaan yang kurang. Serta membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup untuk mengunduh video

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, berikut merupakan beberapa saran yang dapat peneliti berikan:

1. Bagi guru

Hasil pengembangan Media Pembelajaran Video *Webtoon* untuk keterampilan menyimak diharapkan dapat digunakan guru dengan tujuan sebagai media pendamping dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan lebih interaktif.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan memotivasi guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa agar lebih bervariasi, menarik serta efektif pada saat memberikan pembelajaran bahasa Prancis.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian pada bagian yang serupa oleh peneliti lain. Peneliti berharap adanya penelitian lanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas dan beragam. Peningkatan kualitas animasi yang lebih baik juga dapat menjadi saran yang perlu dipertimbangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Reflika Aditama.
- Amien, Z. (2023). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Edpuzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Peserta Didik di SMAN 16 Bandarlampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Armiasih. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Diahratri, K. (2019). *Efektifitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan*. Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Dibia, I Ketut. (2018). *Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Depok: Rajawali.
- Didier. (2001). *Cadre europeen commun de reference pour les langues: apprendre, enseigner, evaluer, Strasbourg: Unité des politiques*.
- Efriwan, A. (2017). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Interaktif Berbasis Web (Materi Penjadwalan Proses di SMK)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hardianti. & Asri, W. (2017). *Keefektifan Penggunaan Median Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar*. Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.
- Hermawan, A. (2012). *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Pusat Penelitian dan pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.

International, f.e (n.d.). *DELFL*.

Jang & Song (2017). *Webtoon As A New Korean Wave in The Process pf Glocalization*. University of Seoul.

Jurianto. (2017). *Model Pengembangan Desain Instruksional dalam penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (Library Instruction)*. Institut Agama Islam Negeri Curup.

Najih, A. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas XI dengan Tema La Vie Quotidienne*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurmaningrum, C. (2022). *Video Animasi Fabel dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Terusan Nunyai T.A. 2019/2020*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Nusa Putra. (2015). *Research dan Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali

Rizqina dan Sutejo. (2023) *Pengaruh Konten Video Kondisi Palestina Dalam Akun Instagram LAZDAU Terhadap Engagement Audiens*. Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Makasar.

Rini, S., & Rosita, D. (2019). *Pengembangan Kamus Daring Prancis-Indonesia Bidang Pariwisata sebagai Media Pembelajaran Interaktif Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung*. FKIP Universitas Lampung

Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Sugiono. (2019). “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Alfabeta.

Sugiono. (2020). “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Alfabeta.

Syaiful Bahari Djamarah dan Aswan Zain. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tarigan, H.G. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Yonkie & Ujianto. (2017). *Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web*. Universitas Trisakti.