

**MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON DALAM KETERAMPILAN
MENYIMAK BAHASA PRANCIS BAGI SISWA KELAS XII SMA
NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
WACHYU ADELIA SAPITRI
2113044042**



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

2025

ABSTRACT

POWTOON MEDIA VIDEO ANIMATION LISTENING SKILLS OF STUDENTS OF CLASS XII SMA NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG

by

Wachyu Adelia Sapitri

The aim of this research was to determine the effectiveness of the Powtoon animated video in improving oral comprehension. The subjects of this research are the students of class XII.8 SMA 9 Bandar Lampung, i.e. 31 students. The method was quantitative. The research used a pre-experimental design, a one-group pre-test-post-test design. Data analysis used t-test, n-gain test, normality test, homogeneity test, validity test and reliability test using SPSS version 26. Based on the research results, there was an increase in the pre-test and post-test of 21.78. This study shows the results of the accepted hypothesis and the results of the n-gain test of 0.5831 which are included in the moderate category. The presentation of this media during the study process makes the classroom atmosphere more pleasant, the students more enthusiastic and very interested in learning, active during the learning process.

Keyword : Comprehension Oral, French, Powtoon

RÉSUMÉ

VIDÉO D'ANIMATION POWTOON POUR LA COMPRÉHENSION ORALE DES ÉLÈVES DE LA CLASSE XII SMA N 9 BANDAR LAMPUNG

Par

Wachyu Adelia Sapitri

Cette recherche vise à déterminer l'efficacité du vidéo d'animation Powtoon dans le but d'amélioration de la compréhension orale. Les sujets de cette recherche sont les élèves de la classe XII.8 SMA 9 Bandar Lampung, soit 31 élèves. Il s'agit d'une méthode quantitative. La recherche a utilisé une conception pré-expérimentale, une conception pré-test-post-test à un groupe. L'analyse des données a utilisé le test t, le test de gain n, le test de normalité, le test d'homogénéité, le test de validité et le test de fiabilité à l'aide de SPSS version 26. Basé sur les résultats de recherche, il y avait une augmentation de la du pré-test et du post-test, c'était 21,78. Cette étude montre les résultats de l'hypothèse acceptée et les résultats du test n-gain de 0,5831 qui sont inclus dans la catégorie modérée. La présentation de ce média pendant le processus d'étude rend l'atmosphère de la classe plus agréable, les étudiants plus enthousiastes et très intéressés par l'apprentissage, actifs pendant le processus d'apprentissage.

Mots-clés: la compréhension orale, le français, Powtoon

**MEDIA VIDEO ANIMASI *POWTOON* DALAM KETERAMPILAN
MENYIMAK BAHASA PRANCIS BAGI SISWA KELAS XII SMA
NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
WACHYU ADELIA SAPITRI**

Skripsi

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

Pada

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



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

Judul : Media Video Animasi *Powtoon* dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis bagi Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung

Nama Mahasiswa : **Wachyu Adefia Sapitri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113044042

Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

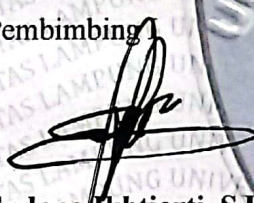
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

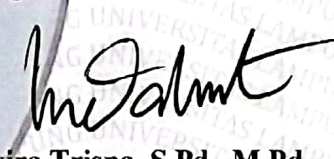
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

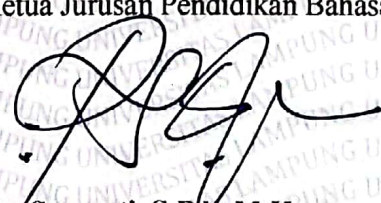
Pembimbing I

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. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 April 2025

SURAT PERNYATAAN

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

nama : Wachyu Adelia Sapitri
NPM : 2113044042
judul skripsi : Media Video Animasi *Powtoon* dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis bagi Siswa Kelas XII SMA Negeri 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 oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian 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



Wachyu Adelia Sapitri
Wachyu Adelia Sapitri
NPM 2113044042

RIWAYAT HIDUP



Peneliti memiliki nama lengkap Wachyu Adelia Sapitri lahir di Bumi Pratama Mandira, Sumatera Selatan pada tanggal 29 November 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Elliyono dengan Ibu Zubaidah. Peneliti menempuh awal Pendidikan di RA Islamiyah Trimulyo (2007-2008). Kemudian, peneliti melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Tugu Papak (2009-2015).

Selanjutnya, peneliti melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Semaka (2015-2018). Peneliti melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Ma'arif 1 Semaka (2018-2021). Pada tahun 2021, peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung (Unila) melalui jalur PMPAP. Selama menjadi mahasiswa, pada tahun 2021 sebagai anggota Bidang Alumni dan Kemahasiswaan Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (IMASAPRA). Pada tahun yang sama, peneliti sebagai anggota muda Dinas Komunikasi dan Informasi BEM FKIP. Selanjutnya, pada tahun 2022 peneliti sebagai anggota Bidang Pendidikan Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (IMASAPRA). Peneliti juga merupakan Konjen Unila Bidang *Fundraising* Ikatan Mahasiswa Studi Prancis Se-Indonesia (IMASPI) tahun 2022-2023 periode 1. Peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan pada bulan Januari sampai Februari 2024. Selanjutnya, pada bulan yang sama peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Natar, di Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTO

"Maka bersabarlah, sesungguhnya janji Allah itu benar dan
janganlah orang-orang yang tidak yakin meremehkan
(janji-Nya) "
(QS. Ar-Rum : 60)

"Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering
ketakutan yang membuat jadi sulit.
Jadi jangan mudah menyerah"
(Joko Widodo)

"Kesuksesan tidak akan tercapai tanpa kerja keras.
Keberhasilan tidak mungkin diraih tanpa kerjasama. Dan tidak
ada kemudahan yang datang tanpa doa"
(Wachyu Adelia Sapitri)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, serta hidayat sehingga peneliti diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Meskipun skripsi ini jauh dari kata sempurna, tetapi peneliti dengan rasa bangga dan bahagia mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Diri saya sendiri, terima kasih sudah bertahan dan bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih atas semua kerja kerasnya, tetaplah selalu rendah hati dan ingat Allah serta orang tua atas semua keputusan yang diambil.
2. Kedua orang tua, Bapak Elliyono dan Ibu Zubaidah, terima kasih atas kasih sayang serta dukungan yang diberikan, baik berupa moral maupun materil, juga doa serta cinta kasih yang tak pernah putus, sehingga bisa berada di titik ini. Semoga Allah SWT meridhoi atas kebahagiaan dan membanggakan kalian kelak.
3. Desti Oktavia Valena, adikku tersayang yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan, dan doa yang diberikan, serta terima kasih juga telah menguatkan, sehingga saya bisa berada di titik ini dan dapat dapat menyelesaikan skripsi ini
4. Amrul, Desy, Ikhwan dan Novy. Sepupuku yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apapun kepadaku selama proses pendidikan. Semoga kita semua senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
5. Ria Fani Nurbita, sahabatku sedari 2008 yang selama ini telah menemani masa kecilku. Terima kasih atas doa, motivasi dan telah menjadi panutan yang baik dari masa kecil hingga sekarang.
6. Herma Yuliyanti, Sahabatku sedari SMK, terima kasih atas kebahagiaan, bantuan, dan selalu peduli satu sama lain.

7. Andi Rahma, Darista, Nur dan Wayan Risti, sahabatku di masa perkuliahan. Terima kasih kalian sudah mewarnai masa perkuliahan ini dengan penuh drama dan kegembiraan. Terima kasih atas doa dan selalu ada dalam setiap suka maupun duka.
8. Teristimewa untuk jodoh peneliti kelak, kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat pembuatan skripsi ini penulis tidak mengetahui keberadaanmu dimana dan sedang menjaga perasaan siapa. Seperti kata Bapak Bj Habibie "kalau memang kamu dilahirkan untuk saya, dia jungkir balik pun tetap saya yang dapat".
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2021, terima kasih atas bantuan dan keceriaan kalian kepadaku selama perkuliahan ini.

SANWACANA

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT., Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Media Video Animasi *Powtoon* dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis bagi Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung ”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Lampung. Oleh karena itu, peneliti dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
3. Setia Rini, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung.
4. Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing pertama, terima kasih telah meluangkan waktu dan terima kasih atas bimbingan yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing kedua serta dosen Pembimbing Akademik, terima kasih telah meluangkan waktunya dan terima kasih banyak atas semua masukan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Diana Rosita, S.Pd., M.Pd. selaku pembahas, terima kasih atas saran, kritik, serta nasihat yang membangun kepada peneliti.
7. Nani Kusriani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
8. Seluruh staf akademik, administrasi, tata usaha, dan keamanan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dalam proses administrasi selama perkuliahan.
9. Guru pendidikan Bahasa Prancis SMA Negeri 9 Bandar Lampung, Ibu Satwika

Citra Dewi, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan nasihat dan masukan kepada peneliti, serta siswa kelas XII.8 SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang telah membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini.

10. Keluarga Besar Ikatan Mahasiswa Bahasa Prancis yang telah menemani selama masa perkuliahan.
11. Almamater tercinta, Universitas Lampung.
12. Seluruh Pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah senantiasa membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Bandar Lampung, 17 April 2025

Peneliti

Wachyu Adelia Sapitri

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pembelajaran Bahasa Prancis.....	6
2.2 Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis.....	7
2.3 Media Pembelajaran.....	11
2.4 Media Audio Visual/Video Animasi.....	13
2.5 Video Animasi <i>Powtoon</i>	14
2.6 Penelitian Relevan.....	20
2.7 Kerangka Berfikir.....	21
2.8 Hipotesis Penelitian.....	23
2.8.1 Hipotesis Nol.....	23
2.8.2 Hipotesis Alternatif.....	24
III. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Desain Penelitian.....	25

3.3	Variabel Penelitian.....	26
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.4.1	Tempat Penelitian.....	27
3.4.2	Waktu Penelitian.....	27
3.5	Subjek dan Objek Penelitian.....	27
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
3.6.1	Populasi.....	28
3.6.2	Sampel.....	28
3.7	Tenik Pengumpulan Data.....	28
3.8	Instrumen Penelitian.....	29
3.8.1	Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	30
3.9	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	31
3.9.1	Uji Validitas.....	31
3.9.2	Uji Reliabilitas.....	31
3.10	Teknik Analisis Data.....	32
3.10.1	Uji Normalitas Sebaran.....	32
3.10.2	Uji Homogenitas.....	32
3.10.3	Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-gain)	33
3.10.4	Uji Hipotesis (Uji-t)	33
3.11	Prosedur Penelitian.....	33
3.11.1	Tahap Perencanaan (Pra Eksperimen)	34
3.11.2	Tahap Pelaksanaan.....	34
3.11.3	Tahap Pasca Eksperimen.....	35
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1	Deskripsi Data Penelitian.....	36
4.2	Hasil Penelitian.....	36
4.3	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	38
4.3.1	Uji Validitas.....	38
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	39
4.4	Deskripsi Hasil Penelitian.....	39
4.4.1	Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa.....	39
4.4.2	Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa.....	41

4.4. Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa.....	42
4.5 Hasil Analisis Data.....	43
4.5.1 Uji Normalitas.....	43
4.5.2 Uji Homogenitas.....	43
4.5.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	44
4.5.4 Uji Hipotesis (Uji-t).....	45
4.6 Pembahasan.....	45
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Capaian Menurut CECRL.....	9
Tabel 2. <i>Les spécifications pour l'auto-évaluation de DIALAN</i>	10
Tabel 3. Video Animasi <i>Powtoon</i>	17
Tabel 4. <i>One-Group Pre-test-Posttest Design</i>	26
Tabel 5. Sampel penelitian.....	28
Tabel 6. Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa.....	29
Tabel 7. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	30
Tabel 8. Interpretasi Korelasi.....	32
Tabel 9. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	37
Tabel 10. Hasil Uji Validitas.....	38
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas.....	39
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i>	39
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	41
Tabel 14. Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	42
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas.....	43
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas.....	44
Tabel 17. Hasil Uji N-Gain.....	44
Tabel 18. Hasil Uji Hipotesis.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Halaman <i>SignUp</i>	15
Gambar 2. Tampilan <i>Template</i>	16
Gambar 3. Hasil Presentasi.....	16
Gambar 4. Bagan Kerangka Berfikir.....	23
Gambar 5. Hubungan antar variabel penelitian.....	27
Gambar 6. Diagram Frekuensi Skor <i>Pretest</i>	40
Gambar 7. Diagram Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	61
Lampiran 2. Modul Ajar.....	64
Lampiran3. Instrumen Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	85
Lampiran 4. Kunci Jawaban	87
Lampiran 5. Instrumen <i>Treatment</i> - 1.....	88
Lampiran 6. Instrumen <i>Treatment</i> - 2.....	89
Lampiran 7. Kunci Jawaban.....	90
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas.....	91
Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas.....	92
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas.....	93
Lampiran 11. Hasil Uji Homogenitas.....	95
Lampiran 12. Hasil Uji N-GAIN.....	96
Lampiran 13. Hasil Uji-T.....	97
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	98
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 16. Surat Balasan Dari Sekolah.....	101
Lampiran 17. Hasil Kerja Siswa (<i>Pretest</i>).....	102
Lampiran 18. Hasil Kerja Siswa (<i>Treatment</i> 1 & 2).....	104
Lampiran 19. Hasil Kerja Siswa (<i>Posttest</i>).....	106

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa berperan sangat krusial baik sebagai sumber pengetahuan, teknologi, maupun seni. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa yang sering digunakan dalam berbagai situasi, termasuk dalam lingkungan formal dan kehidupan sehari-hari. Mampu menguasai kemampuan bahasa asing terutama pada bahasa Prancis merupakan suatu nilai tambah untuk keberhasilan di era globalisasi. Salah satu mata pelajaran bahasa asing selain bahasa Jerman, bahasa Inggris, bahasa Arab, dan bahasa Jepang yang diajarkan pada sekolah menengah tingkat atas (SMA) adalah Bahasa Prancis (Elisabet, Turnip *et al.*, 2019).

Mata Pelajaran bahasa Prancis saat ini telah dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah berbagai provinsi, salah satunya termasuk Provinsi Lampung. Salah satu sekolah di Bandar Lampung adalah SMA Negeri 9 yang mengajarkan bahasa Prancis, dengan menawarkan mata pelajaran tersebut untuk mendukung kemampuan siswa dalam menguasai bahasa asing. Keterampilan berbicara, menyimak (mendengar), menulis, dan membaca merupakan empat aspek keterampilan keterampilan. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya (Elisabet, Turnip *et al.*, 2019). Tidak hanya itu, siswa harus memiliki penguasaan tata bahasa dan kosa kata.

Keterampilan menyimak mencakup hal-hal seperti ingatan, penglihatan, penghayatan, dan pemahaman, serta keadaan yang mengikuti bunyi bahasa yang disimak. Selain itu, makna yang sebenarnya harus dipertimbangkan. Kegiatan mendengarkan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung melalui media. Menurut Nurmaningrum (2022) menyimak terbagi menjadi dua, yaitu secara langsung dan tidak langsung. Menyimak langsung merupakan kegiatan siswa mendengar secara langsung contohnya menyimak penjelasan guru dan menyimak *native speaker* (siswa langsung mendengarkan sumber suara aslinya), sedangkan menyimak tidak langsung contohnya melalui media seperti audio,

rekaman, video, dan lain-lain.

Berdasarkan temuan dari observasi siswa dan wawancara dengan guru bahasa Prancis di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Keterampilan yang paling sulit untuk dipelajari dan dikuasai oleh siswa adalah menyimak. Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, siswa mengalami kesulitan mendengarkan dan memahami makna dalam menyimak audio bahasa Prancis. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian akademik siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan pada angka 80.00 mencerminkan standar kompetensi yang diharapkan dari siswa. Namun, data menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata siswa adalah 75.65, Ini mengindikasikan bahwa nilai tersebut masih di bawah standar KKTP.

Selanjutnya, diperoleh data hasil observasi dan wawancara berupa faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar bahasa Prancis. Bahasa Prancis bukan mata pelajaran wajib dan baru mempelajari di jenjang SMA fase F kelas XII. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dan tidak serius saat mengikuti pembelajaran dikelas. Siswa percaya bahwa bahasa Prancis hanyalah mata pelajaran saja dan belum dapat merasakan manfaat dari penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Faktor lainnya guru hanya terpaku pada satu media pembelajaran saja, yaitu penggunaan media tradisional. Contohnya diputar audio pembelajaran yang kurang bervariasi, audio yang kurang jelas, dan durasi audio panjang sedangkan durasi pembelajaran singkat (2x45 menit). Faktor-faktor tersebutlah yang menyebabkan kurang optimal selama pembelajaran berlangsung serta kurangnya motivasi minat belajar pada siswa dalam keterampilan menyimak.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat suasana kelas yang menyenangkan, kemudian menggunakan media pembelajaran yang tepat serta lebih inovatif dan kreatif serta singkat padat jelas mencakup materi pembelajaran sesuai kebutuhan dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis untuk menumbuhkan daya tarik dan minat belajar siswa. Sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka media video animasi *Powtoon* bisa dijadikan solusi untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis terutama dalam keterampilan menyimak.

Animasi *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi yang dilengkapi dengan fitur canggih dalam satu tampilan, memungkinkan pembuatan berbagai animasi sesuai kebutuhan. Selain itu, pelajaran ini menjelaskan bahwa animasi mempunyai banyak kelebihan (dalam Anjarsari *et al.*, 2020). Aplikasi *Powtoon* berbasis web memungkinkan pengguna menikmati belajar dan meningkatkan semangat. Animasi menarik perhatian siswa dan membuat mereka tetap fokus saat belajar (Hasbullah, 2018). Selain itu, Villar menyatakan bahwa video animasi dapat dibuat dengan mengubah objek, menyediakan musik, mengimpor gambar, dan memungkinkan pengguna untuk menambahkan suara. Dunia pendidikan erat dengan teknologi, di dalam dunia pendidikan teknologi berperan aktif memfasilitasi yang menunjang kegiatan belajar mengajar, dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Media video animasi *Powtoon* mempunyai daya efektif yang luar biasa dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, diharapkan mampu membuat rasa ingin tahu siswa serta secara signifikan meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Keunggulan lainnya dari *Powtoon* adalah berupa langkah-langkah penggunaannya sangat mudah dan tidak perlu memiliki keterampilan khusus. *Powtoon* menyediakan fitur - fitur pembuatan video animasi yang lengkap dan pengguna tidak perlu membuat animasi karena aplikasi ini sudah menyediakannya secara gratis.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah sebelumnya, masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung cenderung pasif dan kurang maksimal terhadap pembelajaran bahasa Prancis karena bukan mata pelajaran wajib dan baru mempelajari.
- b. Siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung membutuhkan motivasi minat belajar pada siswa dalam keterampilan menyimak.
- c. Nilai rata-rata kemampuan siswa menyimak bahasa Prancis 75.65 masih di bawah nilai KKM 80.00.

- d. Terbatasnya jumlah media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta kurang bervariasi dan durasi media terlalu panjang dengan durasi waktu pembelajaran yang terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian berfokus pada penggunaan *Powtoon* sebagai media video animasi dalam kemampuan siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung untuk menyimak bahasa Prancis, perlu ada pembatasan masalah. Ini harus dilakukan berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini, berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, adalah "Apakah media video animasi *Powtoon* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis di kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung?".

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan seberapa efektif penggunaan media video animasi *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung untuk menyimak bahasa Prancis.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis maupun pembaca untuk menambah wawasan mengenai pemanfaatan media video animasi *Powtoon* pada bahasa Prancis yang dapat meningkatkan salah satu keterampilan, yaitu: keterampilan menyimak pada kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini mengharapakan manfaat praktis sebagai berikut:

a) Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan video animasi *Powtoon*, yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa di kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Selain itu, peneliti memperoleh informasi tentang pengalaman dan hubungan antara berbagai pihak yang berpartisipasi pada penelitian ini.

b) Bagi Pengajar bahasa Prancis

Diharapkan penelitian ini dapat membantu pengajar bahasa Prancis dalam menggunakan media video animasi *Powtoon* untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Penelitian ini juga bertujuan agar pengajar bahasa Prancis dapat menerapkan media pembelajaran di kelas serta menjadi panduan bagi pengajar pemula dalam mengelola proses pembelajaran.

c) Bagi Peneliti lain

Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi referensi tentang penggunaan media pembelajaran di kelas bahasa Prancis serta dapat menjadi sumber untuk penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran.

d) Bagi Pelajar bahasa Prancis

Diharapkan dapat membantu siswa menggunakan media pembelajaran sebaik mungkin dan belajar secara mandiri di mana pun mereka mau. Sementara guru hanya berfungsi sebagai fasilitator, siswa harus lebih aktif dalam pembelajaran.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran Bahasa Prancis

Pembelajaran pada dasarnya adalah interaksi antara siswa dan guru yang dimaksudkan untuk mengubah perilaku serta meningkatkan pengetahuan. Djameluddin dan Wardana (2019) mengklaim bahwa pembelajaran dan kata “mengajar” yang berdasarkan dari kata dasar “ajar” yaitu, pedoman yang ditujukan dan diberi kepada seseorang agar diketahui. Lalu, dibubuhi awalan “pe” serta akhiran “an” menjadi “pembelajaran” yang artinya berproses, berbuat, cara mengajar atau menumbuhkan rasa kemauan bagi siswa untuk belajar

Pembelajaran dapat dipahami sebagai bantuan yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa serta menumbuhkan sikap dan kepercayaan diri mereka dalam kemampuan mereka untuk belajar dengan baik. Dalam konteks sistem pembelajaran, input, proses, output, dan umpan balik adalah beberapa komponen. Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai metode pengajaran, desain pembelajaran, teknik, model, dan media, yang dapat dilaksanakan secara individu maupun kelompok untuk mendukung proses belajar. Semua elemen ini merupakan bagian dari rangkaian yang bertujuan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam masyarakat, menggunakan alat ucap manusia untuk menghasilkan lambang bunyi yang terstruktur, yang terdiri dari kosakata, klausa, dan kalimat. Menurut Chaer (2012), bahasa dapat didefinisikan sebagai sistem, lambang, atau bentuk bunyi, yang dapat dipilih, memiliki arti, dinamis, bervariasi, produktif, konvensional, unik, dan, universal berfungsi sebagai alat interaksi sosial dan mendefinisikan penuturnya. Chaer mendefinisikan secara jelas bahwa bahasa adalah sarana komunikasi yang memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari bentuk komunikasi makhluk lain ciptaan Tuhan. Dapat dikatakan bahwa bahasa merupakan hak eksklusif manusia sebagai makhluk yang memiliki kemampuan berkomunikasi.

Melalui bahasa, manusia dapat berkembang serta mempertahankan kelangsungan hidupnya. Dengan demikian, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang memungkinkan anggota masyarakat berkomunikasi melalui lambang bunyi yang dibuat oleh alat ucap manusia.

Menurut Armini dan Siti (2010) menyatakan bahwa konsep yang ditetapkan dalam *Le Cadre Européen Commun de Référence pour Les Langues* (CECRL) digunakan untuk mengajar bahasa Prancis di Indonesia. Dalam kerangka acuan CECRL, kemampuan berbahasa diklasifikasikan menjadi enam peringkat. Peringkat I (A1) menunjukkan tingkat dasar atau pemula, Peringkat II (A2) menunjukkan tingkat menengah, Peringkat III (B1) menunjukkan tingkat lanjutan, Peringkat IV (B2) menunjukkan tingkat independen, Peringkat V (C1) menunjukkan tingkat mahir, dan Peringkat VI (C2) menunjukkan tingkat mahir yang lebih tinggi.

Siswa di SMA Negeri 9 Bandar Lampung memiliki kemampuan bahasa Prancis pada tingkat atau level A1 karena mereka belum pernah belajar bahasa Prancis di tingkat sebelumnya. Menurut Pedoman CECRL, jumlah jam belajar yang diperlukan untuk mencapai tingkat penguasaan bahasa Prancis A1 adalah 60 jam.

2.2 Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis

Dalam bahasa Prancis, menyimak berasal dari dua kata: pemahaman dan lisan (*compréhension et oral*). Menurut Rey menyatakan (dalam Le Petit Robert Micro, 2013) bahwa, “*compréhension est faculté de comprendre, de percevoir par l'esprit, par le raisonnement*”. Kemampuan untuk memahami melalui penalaran dan pemikiran dikenal sebagai pemahaman. Namun, apa yang dimaksudkan secara lisan adalah “*oral est qui se fait, se transmet par la parole (2013)*”. Oral adalah tindakan yang dilakukan melalui ucapan. Tarigan (1986) menyatakan bahwa menyimak adalah kemampuan utama yang harus dimiliki seseorang. Selain kemampuan menyimak, seseorang juga harus dapat berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan tersebut sangat terkait satu sama lain. Keterampilan menyimak, oleh karena itu, mencakup mendengarkan, memahami, dan

menginterpretasikan lambang lisan. Dengan mempertimbangkan beberapa teori yang telah disebutkan, maka disimpulkan keterampilan menyimak merupakan merupakan komponen penguasaan bahasa, termasuk bahasa Prancis. Di dalamnya berupa proses memahami dan merasakan informasi yang diberikan secara verbal.

Menurut Tarigan (1986) menyimak terbagi menjadi dua ragam sebagai berikut. “Menyimak ekstensif dan menyimak intensif”, “menyimak ekstensif kegiatan menyimak yang dilakukan dalam kehidupan seperti mendengarkan berita radio, menyimak tayangan film di televisi dan lain-lain. Ada tiga bagian dalam menyimak ekstensif, salah satunya, yaitu: menyimak pasif adalah menyimak suatu bahasan yang dilakukan tanpa upaya sadar dan berdampak kurang teliti. Contohnya mencoba untuk berlatih suatu bahasa yang sebelumnya ia tidak dipahami, selepas dalam waktu satu sampai dua tahun sudah menguasai dalam memahami pesan pada bahasa tersebut. Akhirnya dia terampil dalam penggunaan bahasa tersebut. Terampil dalam menggunakan bahasa tersebut merupakan hasil proses menyimak pasif. Akhirnya orang tersebut mampu menggunakan bahasa baik” (Zein dan Nuroh, 2023). Sedangkan menyimak intensif merupakan suatu bentuk kegiatan menyimak yang diawasi dan dikontrol serta kegiatannya lebih terarah, contohnya program pengajaran bahasa dan lain-lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, ada dua jenis utama menyimak: menyimak intensif dan ekstensif. Menyimak ekstensif atau secara menyeluruh melibatkan kegiatan sehari-hari, seperti mendengarkan berita atau menonton film, yang dilakukan secara pasif dan berkontribusi pada penguasaan bahasa secara tidak langsung. Menyimak intensif merupakan kegiatan yang terstruktur dan terarah, seperti dalam program pengajaran bahasa, yang mendorong individu untuk menyimak dengan fokus dan kritis.

Tabel 1. Niveau A1 CECRL

	Compétences	A1
C O M P R E H E N D R E	<i>Écouter</i>	<i>Je suis capable de saisir des termes familiers et des expressions courantes concernant ma personne, ma famille et mon environnement proche et immédiat, à condition que les interlocuteurs s'expriment lentement et clairement.</i>
	<i>Lire</i>	<i>Je suis capable de saisir des noms courants, des termes ainsi que des expressions élémentaires, par exemple dans le cadre d'annonces. Des posters ou des brochures.</i>
P A R L E R	<i>Prendre part à une conversation</i>	<i>Je suis capable de m'exprimer de manière basique, sous réserve que mon interlocuteur soit disposé à répéter ou reformuler ses propos plus lentement et m'assiste dans l'expression de ce que je tente d'énoncer. Je suis capable de poser des questions élémentaires sur des thèmes que je connais bien ou sur ce qui m'est nécessaire immédiatement, tout en étant également en mesure de répondre à ces types de questions.</i>
	<i>S'exprimer oralement en continu</i>	<i>Je suis capable d'utiliser des mots et des phrases simples pour décrire ma résidence et les personnes que je côtoie.</i>
É C R I R E	<i>Écrire</i>	<i>Je suis capable de rédiger une petite carte postale basique, comme celle des vacances. Je suis capable d'inclure des informations privées par exemple, dans un formulaire, indiquer mon nom, ma nationalité et mon adresse sur une fiche d'hôtel.</i>

(Sumber : CERCL (2001))

Dalam tabel yang telah disajikan, terdapat empat capaian keterampilan bahasa Prancis pada tingkat A1 berdasarkan kerangka acuan CECRL. Penelitian ini akan memfokuskan pembahasan pada keterampilan menyimak di tingkat A1 di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Pada tingkat A1, pelajar bahasa Prancis diharapkan mampu memahami kata-kata yang umum dan ekspresi yang sering digunakan terkait dengan diri sendiri, keluarga, serta lingkungan terdekat. Capaian tersebut merupakan standar yang harus dicapai oleh para pembelajar bahasa Prancis sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh CECRL. Selanjutnya, akan disajikan

penilaian keterampilan menyimak bahasa Prancis pada tingkat A1 berdasarkan *CECRL* dengan sistem *DIALANG*.

Tabel 2. *Les spécifications pour l'auto-évaluation de DIALANG*

Niveau du CEF	COMPRÉHENSION DE L'ORAL
A1	• <i>Je peux saisir des expressions simples et tangibles de la vie quotidienne lorsqu'elles sont prononcées de manière claire et lente, et lorsqu'elles sont répétées si besoin.</i> • <i>Je suis capable de comprendre ce qui est prononcé à une vitesse très réduite, avec une articulation soignée et d'importantes pauses, me permettant ainsi de saisir le sens.</i> • <i>Je suis capable de comprendre des interrogations et des directives ainsi que d'exécuter des instructions brèves et simples.</i> • <i>Je suis capable de saisir des données, des tarifs et le temps.</i>

(Sumber : *CERCL* (2001))

Menurut *CECRL*, *L'évaluation DIALANG est un outil diagnostique destiné aux apprenants de langues, leur offrant des informations sur leur niveau de compétence*. Kurang lebih maknanya sistem *DIALANG* merupakan sistem penilaian untuk pembelajar bahasa asing yang ingin memperoleh informasi diagnostik tentang kemahiran mereka. Berdasarkan tabel di atas, ada kemungkinan bahwa evaluasi keterampilan menyimak adalah proses mengevaluasi bagaimana seseorang memahami topik dan pesan yang dibahas, yang disampaikan melalui bunyi lisan. Bentuk tes dan tingkat kesulitan audio yang digunakan juga dinilai.

Tes yang digunakan pada keterampilan menyimak sesuai acuan penilaian *CECRL* tingkat A1, *des questions courtes et simples*. Penggunaan tes ini merujuk pada pendapat Arifin (2009) yang menyatakan bahwa "tes objektif sangat sesuai untuk menilai kemampuan yang tidak memerlukan proses mental yang kompleks, seperti mengingat, mengenal, memahami, dan menerapkan prinsip-prinsip". Menurut Witherington (1952) dalam Arifin (2009), ada berbagai jenis tes objektif,

"there are many varieties of there new test, but four kinds are in most common use, true-false, multiple choice, completion, matching" Menurut Sudjana (2011), "soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang memiliki satu jawaban yang benar atau paling tepat".

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penggunaan teks objektif dengan model soal pilihan ganda merupakan metode yang efektif untuk penilaian keterampilan menyimak pada bahasa Prancis. Siswa mendengarkan teks dan menjawab pertanyaan yang diajukan, dapat meningkatkan pemahaman terhadap kosakata, struktur kalimat, serta informasi penting yang terdapat dalam teks, sekaligus melatih kemampuan analisis.

Oleh karena itu, penelitian menyesuaikan dengan *Niveau A1 CECRL* dan capaian umum yang mencakup informasi umum tentang lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari dari audio sederhana, tema yang akan diteliti adalah *"La Famille"*. Tema ini mengenai keluarga disusun oleh peneliti berdasarkan modul bahasa Prancis, kurikulum bebas, dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) serta penilaian menggunakan tes objektif dengan model soal pilihan ganda untuk kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Demikian, media pembelajaran yang akan digunakan berupa video animasi *Powtoon* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada bahasa Prancis.

2.3 Media Pembelajaran

Media diambil dari kata *medius*, dalam bahasa latin yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar" yang mengirimkan pesan kepada orang yang menerimanya (Arsyad, 2013). Namun, dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara pengantar antara pengirim dan penerima pesan. Kemudian, menurut Djamarah & Zain (2010) media merupakan suatu alat bantu apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan instruksional. Sedangkan pendapat lain diungkapkan bahwa *"Le média est le moyen physique par lequel le message éducatif est communiqué, comme la télévision, l'imprimé, l'enseignant ou l'ordinateur"* (Smith & Ragan dalam Adelia, 2020). Teori tersebut menjelaskan "Media adalah sarana berbentuk fisik

dimana untuk mengkomunikasikan pesan dalam proses pendidikan, media tersebut seperti televisi, media cetak, guru, atau komputer”. Menurut Briggs (1977) media adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan. Adapun contoh media pembelajaran meliputi buku, audio, film, dan video (Sudrajat dalam Alatas, M Arifin, 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media atau alat bantu pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses mengajar, baik fisik maupun nonfisik sehingga mempermudah penyampaian materi, penguasaan materi, pemahaman siswa, dan memperoleh keterampilan siswa.

Media pendidikan umumnya semua yang dapat digunakan untuk mempercepat penyebaran informasi di dalamnya melibatkan mendorong kemampuan siswa, perhatian, perasaan, dan pikiran untuk mendorong proses belajar. Sedangkan, menurut Arsyad (2016) media merupakan alat bantu mengajar yang berdampak pada lingkungan belajar, suasana, dan lingkungan yang dirancang dan dibuat oleh guru. Berdasarkan fungsi media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting terhadap jalannya proses pembelajaran. Kemudian, dalam pembelajaran bahasa asing, pemilihan jenis media yang digunakan juga sangat berdampak pada tujuan pembelajaran. Jenis media yang dipilih harus dibuat sesuai dengan tujuan.

Selanjutnya, Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Media Visual: Media yang hanya mempengaruhi visual, seperti gambar, poster, dan grafik. Media ini berfungsi untuk menyajikan informasi secara visual untuk membantu siswa memahami materi.
2. Media Audio: Media yang hanya berkaitan dengan pendengaran, seperti rekaman suara, radio, dan podcast. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan dan meningkatkan pemahaman siswa melalui pendengaran.
3. Media Audiovisual: Media yang menggabungkan elemen visual dan audio,

seperti video, film, dan presentasi multimedia. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan daya tarik pembelajaran.

4. Media Cetak: Media yang berbentuk fisik dan dapat dibaca, seperti buku, majalah, dan brosur. Media cetak merupakan sumber informasi yang penting dalam pembelajaran tradisional.
5. Media Digital: Media yang berbasis teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran, website, dan e-learning. Media ini memungkinkan akses informasi yang lebih luas dan fleksibel bagi siswa.
6. Media Interaktif: Media yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan konten, seperti simulasi, permainan edukatif, dan perangkat lunak pembelajaran. Media interaktif dapat membantu siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.
7. Media Lingkungan: Media yang menggunakan lingkungannya sebagai sumber pembelajaran, seperti kunjungan lapangan dan eksperimen di luar kelas. Penggunaan media lingkungan dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual kepada siswa.

Dengan melihat penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori besar yang digunakan dalam pembelajaran, seperti media cetak, digital, audio, visual, audio visual, interaktif, dan lingkungan.

2.4 Media Audio Visual/Video Animasi

Haryoko (2009) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang menyampaikan informasi menggunakan visual (gambar) dan audio (suara). Media ini merupakan media yang efektif karena menggunakan 2 karakteristik tersebut. Selanjutnya, Menurut Riyana (dalam Suardika, 2016) media pembelajaran video adalah media yang menyajikan audio dan visual dengan pesan pembelajaran yang membantu siswa memahami topik pelajaran. Bahan pembelajaran audio visual atau tampak dengar yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran disebut video. Sungkono (2003) menyatakan bahwa tampak dengar dihasilkan oleh kemampuan untuk menyajikan elemen dengar (audio) dan elemen visual/video

secara bersamaan. Pemutar video atau VCD yang terhubung ke monitor televisi memungkinkan pengguna untuk melihat materi pembelajaran yang dikemas dalam pita video.

Berdasarkan uraian tersebut media video pembelajaran adalah media yang menyajikan pesan audio dan visual yang berisi pesan pembelajaran yang membantu siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran biasanya meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh sikap pengetahuan, dan keterampilan.

Selanjutnya, Apriansyah (2020) menyatakan bahwa video animasi untuk menarik siswa perhatian dengan jenis media yang menggabungkan media audio dan visual, menampilkan objek dengan detail, dan membantu mereka memahami pelajaran yang agak sulit. Video animasi adalah alat bantu dalam pembelajaran yang berbentuk gambar dan seakan-akan hidup. Animasi dapat menjadikan suatu objek mampu bergerak serta merubah ukuran, bentuk, dan warna. Untuk proses pembelajaran, video animasi kartun dapat disajikan dan digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah karena karakteristik yang menarik serta memiliki kesan yang lucu dan sangat cocok untuk siswa. (Agustien dalam Zein Rismala, B., & Nuroh, E. Z., 2023 : 90).

Berdasarkan penjelasan diatas video animasi dapat dianggap sebagai media audio visual yang dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran dengan kemampuan untuk menarik minat dan perhatian siswa serta membantu untuk pemahaman dalam pelajaran yang relatif sulit. Penelitian ini berfokus terhadap media audio visual atau video animasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran, karena dalam penggunaannya banyak sekali kegunaan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini cukup efektif dan bisa menjadi alternatif untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan.

2.5 Video Animasi *Powtoon*

Pembuat aplikasi dan situs web *Powtoon* adalah Daniel Zaturansky dan Ilya Spitalnik. Mereka mendirikan *Powtoon* pada tahun 2011, yang telah berkembang

menjadi platform yang populer untuk pembuatan video dan presentasi animasi. Sejak didirikan, *Powtoon* telah banyak digunakan dalam berbagai bidang untuk menciptakan konten animasi yang menarik dan interaktif. Selanjutnya, menurut Ernalida (dalam Anggita, Z., 2021) menjelaskan *Powtoon* suatu aplikasi web berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan fitur menarik seperti kemampuan untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. *Powtoon* menjadi alat bantu proses pembelajaran dengan menyajikan atau menyampaikan materi secara lebih bervariasi, kreatif, dan menyenangkan. Diharapkan bahwa penggunaan ini akan menjadi alat yang efektif bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran dan juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Ini akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

Video animasi *Powtoon* memiliki prosedur untuk penggunaannya, seperti halnya media pembelajaran lainnya. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran menggunakan media video animasi *Powtoon*.

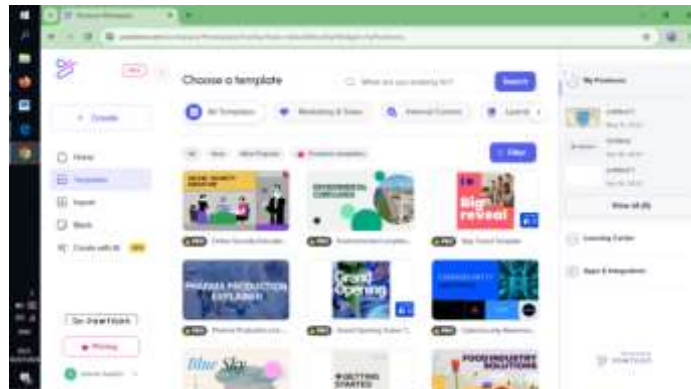
- a. Buka Google, lalu ketik di kolom pencarian *Powtoon*, setelah itu pilih website www.Powtoon.com.
- b. Akan muncul tampilan awal *Powtoon* seperti gambar di bawah ini



Gambar 1. Halaman *Sign Up*

Kemudian jika belum mempunyai akun dapat klik *sign up*, klik *login* apabila sudah mempunyai akun.

- c. Setelah masuk ke aplikasi *Powtoon*, selanjutnya dapat memilih template gratis atau berbayar yang paling sesuai untuk video animasi yang akan dibuat.



Gambar 2. Tampilan *Template*

- d. Berikut contoh tampilan *template* di aplikasi pembuatan presentasi, dapat mengedit video presentasi sampai finish.



Gambar 3. Hasil Presentasi

- Pada gambar di atas, bagian kanan tersedia fitur menarik seperti karakter, efek teks, animasi, *props*, dan *background*.
- Setelah itu, pada bagian untuk mengedit kalimat dengan kalimat yang diinginkan, dapat mengklik kalimat tersebut. Pilih opsi "*Text Effect*" jika hendak menambahkan efek tulisan.
- Sebuah timeline adalah urutan waktu atau lembaran gambar yang membentuk animasi dan dapat mengatur waktu dan animasi. Langkah menggunakan *timeline* dengan mengklik objek, kemudian diarahkan kursor

pada *timeline*. Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.

- e. Lakukan *preview* video, untuk mengecek hasil pembuatan video. Jika ada yang kurang sesuai dapat dilakukan pengeditan.
- f. Simpan video jika sudah selesai.

Namun pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan penggunaan video animasi *Powtoon* yang telah tersedia. Tema yang akan diteliti adalah “*La Famille*” yang berkaitan dengan konsep keluarga. Berikut tujuh video animasi *Powtoon* yang mengangkat tema “*La Famille*”.

Tabel 3. Video Animasi *Powtoon*

No.	Video Animasi <i>Powtoon</i>	Transkrip
1.	 (Sumber: https://youtube.net/)	<i>Elle est ma mère. Elle s'appelle Monique. Elle a 43 ans. Elle est française.</i>
2.	 (Sumber: https://youtube.net/)	<i>Il est mon frère. Il s'appelle Robert. Il a 5 ans. Il est français.</i>

3.	 (Sumer: https://youtube.net/)	<i>Il est mon grand-père. Il s'appelle Javier. Il a 58 ans. Il est constaricien.</i>
4.	 (Sumer: https://youtube.net/)	<i>Elle est ma tante. Elle s'appelle Véronique. Elle a 26 ans. Elle est française.</i>
5.	 (Sumer: https://youtube.net/)	<i>Présenter sa famille. Je m'appelle Marc Rozé. Je suis français et j'ai 45 ans. Le prénom de ma femme est Judith et elle est italienne. Je suis boulanger et ma femme est infirmière. Nous avons trois enfants. Aia à mi temps c'est la plus âgée. Vincent à 7 ans et dix mille à trois ans. Nous habitons à strasbourg. Mes parents habitent à mulhouse. Les enfants adorent leur grand déménagement.</i>
		<i>Leçon 3. Ma famille. Dans ma famille il y a mon père François. Mon petit frère Jérémy. Moi c'est Caroline. Ma</i>

6.	 (Sumber: https://youtube.net/)	mère s'appelle Lucy et ma petite sœur s'appelle Andra. Il y a aussi ma grand-mère Sophie et et mon grand-père Ben. Mon cousin s'appelle Thomas il habite avec ma tante Elisabeth et mon oncle Éric. J'ai une grande famille! Et toi? Comment est ta famille? Merci beaucoup! Au revoir!
7.	 (Sumber: https://youtube.net/)	Bonjour! je m'appelle Sophie. Je vais vous présenter ma famille. Il est mon grand père Philip, il est avocat groupe. Elle est ma grand mère Anitta, elle est d'or la nature. Il est mon père. Il sont le parlent de mon père je sais. Elle est ma mère Juliette et elle est l'agriculture. Puis, je vous présente il est mon frère Arif. Elle est ma sœur Irene. Elle adore la pizza. Elle est ma tante charlotte - j'ai dit papa. Il est mon oncle Frederic. Il adore voyager à travers le monde. Il est mon cousin Fabien et son chien Grue perd. Finnalement, elle est ma cousine Emili. Elle a 18 ans Voilà, c'est ma famille! Est ce que tu peux me présenter sa famille?

Tabel di atas memberikan dasar untuk kesimpulan bahwa video animasi Powtoon dengan tema "La Famille" mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan

keluarga. Video ini menyajikan cara memperkenalkan anggota keluarga, menjelaskan silsilah anggota keluarga, serta memberikan informasi mengenai identitas individu, seperti usia, kewarganegaraan, tempat tinggal, pekerjaan, dan hobi. Dengan memanfaatkan animasi video sebagai sarana pembelajaran, tidak hanya materi menjadi lebih menarik bagi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang terkait dengan keluarga. Video ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan menyimak bahasa Prancis pada SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

2.6 Penelitian Relevan

Studi sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini adalah sebagai berikut:

Judul skripsi *"Video Animasi Fabel dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Terusan Nunyai TA. 2019/2020"*. Mahasiswa UNILA Cynthia Sari Nurmaningrum melakukan penelitian ini pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi fabel efektif dalam membantu orang menyimak bahasa Prancis dan dapat meningkatkan motivasi para siswa tingkat X di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai pada Tahun Ajaran 2019/2020 dengan tema *"Se Presenter Quelqu'un"*.

Dengan cara yang sama, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan keterampilan yang hendak dicapai sama-sama keterampilan menyimak Bahasa Prancis. Sedangkan perbedaan adalah lokasi dan tempat serta tema materi penelitian yang berbeda. Keterbaruan terletak pada inovasi dalam penggunaan media, video animasi fabel memiliki konten yang terbatas pada cerita tertentu. Sedangkan peneliti menggunakan video animasi *Powtoon* yang dapat disesuaikan kebutuhan pembelajaran siswa yang lebih spesifik, bervariasi, media lebih interaktif dan mengikuti perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

Judul skripsi: *"Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon"* yang dilakukan oleh Meike Bela Febriana, mahasiswa UNESA pada tahun 2019. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh media dan dapat diterima sehingga memberikan peningkatan dalam kemampuan berbicara bahasa Jerman kelas XII

TKJ 2 SMK Negeri 1 Tuban dengan materi ” *Lebensmittel einkaufen* ”.

Kesamaan dengan penelitian ini terdapat pada penggunaan media pembelajaran, yakni video animasi yang berbasis *Powtoon*. Perbedaannya terletak pada keterampilan yang ingin dicapai. Febriana menggunakan *Powtoon* untuk keterampilan berbicara sedangkan peneliti menggunakan *Powtoon* untuk keterampilan menyimak.

Keterbaharuan penelitian ini adalah penggunaan bahasa Prancis dalam pembelajaran bahasa asing mencakup penerapan teknologi, metode pengajaran yang interaktif, dan pendekatan yang berpusat pada siswa dan materi peneliti bertema “ *La Famille* ”.

Judul skripsi: ” *Kefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu* ”. Mahasiswa UNY Alek Kurniawan melakukan penelitian ini pada tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X di MIA SMA Negeri 1 Sedayu dapat dengan efektif menyimak bahasa Jerman melalui penggunaan video animasi pembelajaran.

Persamaan penelitian terletak pada penggunaan media animasi video untuk mengajar bahasa asing dan fokus keterampilan yang hendak dicapai, yaitu keterampilan menyimak. Perbedaan terletak pada variabel yang digunakan, Kurniawan menggunakan 2 variabel (kelas eksperimen dan kelas kontrol), sedangkan peneliti menggunakan 1 variabel. Perbedaan selanjutnya bahasa Asing yang diteliti adalah bahasa Jerman sedangkan peneliti menggunakan bahasa Prancis. Keterbaharuan penelitian terletak pada inovasi dalam penggunaan video animasi *Powtoon* untuk keterampilan yang berbeda dalam Bahasa Prancis, yaitu keterampilan menyimak.

2.7 Kerangka Berfikir

Menurut temuan yang dibuat oleh peneliti dari siswa kelas XII serta wawancara bersama dengan pengajar bahasa Prancis di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, ditemukan bahwa siswa menghadapi tantangan dalam mempelajari bahasa Prancis. Ini adalah masalah yang disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain

bahasa Prancis bukan mata pelajaran wajib dan baru dipelajari yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam mempelajari bahasa asing. Siswa juga mengungkapkan kesulitan dalam menyimak audio bahasa Prancis karena durasi terlalu panjang dengan waktu pembelajaran yang terbatas. Selain itu, terdapat permasalahan lain dalam penggunaan media, seperti kurang bervariasi.

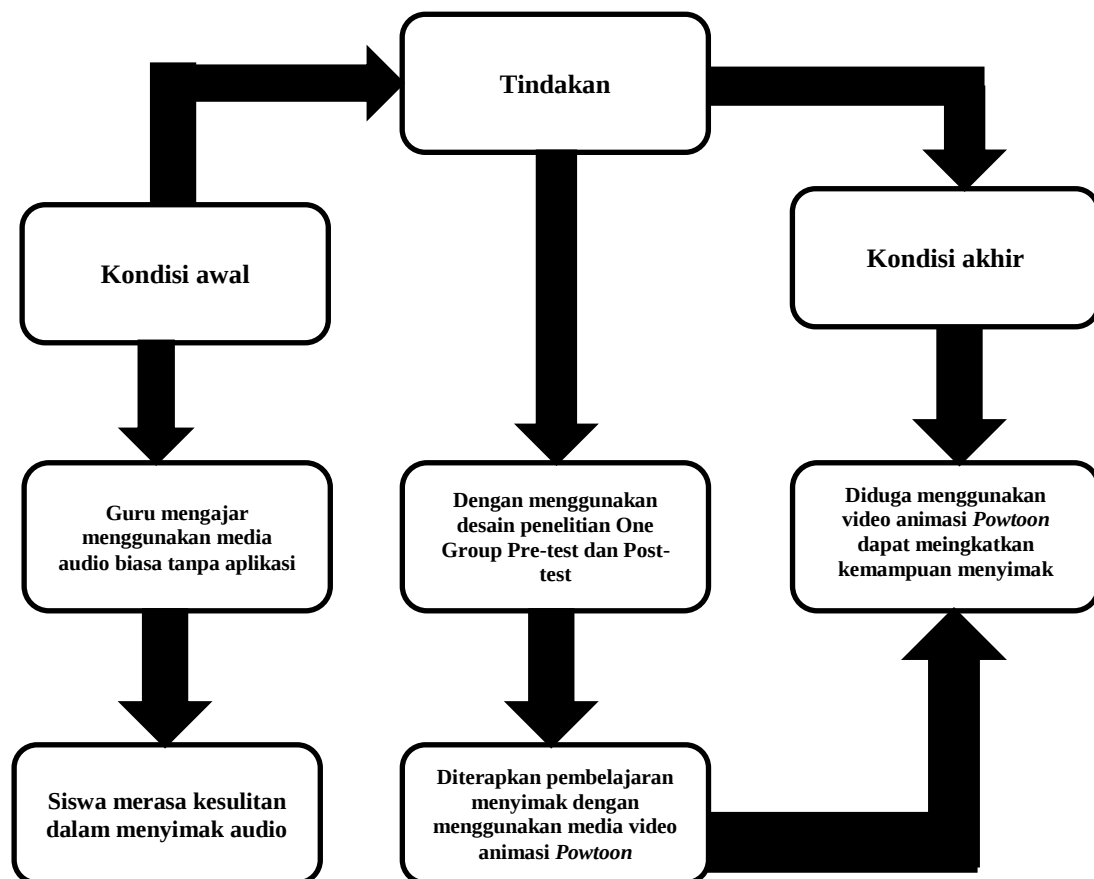
Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor guru, siswa, lingkungan belajar, media pengajaran, dan lain-lain. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang mendukung keberhasilan proses pendidikan karena variasi media dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Penelitian ini, peneliti memanfaatkan media pembelajaran berupa video animasi *Powtoon* untuk mengajarkan keterampilan menyimak bahasa Prancis. Video animasi *Powtoon* termasuk dalam kelompok media teknologi informasi, yang merupakan salah satu jenis media pengajaran yang berbeda. Media ini tidak hanya menarik, tetapi juga membantu guru menjelaskan materi pelajaran dengan lebih jelas kepada siswa, terutama dengan waktu yang terbatas di sekolah. Akibatnya, penguasaan siswa dalam menyimak dapat ditingkatkan.

Penggunaan media video animasi *Powtoon* juga relatif praktis, mengingat kemudahan akses di era teknologi saat ini. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti berupaya untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan menyimak siswa, melalui penelitian eksperimental. Media video animasi *Powtoon*, yang dapat digunakan untuk mengajar bahasa Prancis, membantu guru dan siswa. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan kemajuan teknologi perangkat lunak yang terus tumbuh untuk pendidikan. Dengan menggunakan teknologi dalam penelitian eksperimen ini, diharapkan kemampuan siswa untuk mendengarkan bahasa Prancis menjadi lebih baik. Oleh karena itu, Diharapkan bahwa penggunaan video animasi *Powtoon* sebagai alat pembelajaran akan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XII di SMA Negeri 9 Bandar Lampung untuk menyimak bahasa Prancis daripada penggunaan

media pembelajaran tanpa menggunakannya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat digambarkan bagan kerangka berpikir seperti berikut.



Gambar 4. Bagan Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas.

2.8.1 Hipotesis Nol

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang meningkat setelah menggunakan video animasi *Powtoon* pada keterampilan menyimak siswa kelas XII SMA

Negeri 9 Bandar Lampung.

2.8.2 Hipotesis Alternatif

Terdapat perbedaan hasil belajar yang meningkat setelah menggunakan video animasi *Powtoon* pada keterampilan menyimak siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui penerapan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2020), metode eksperimen merupakan teknik penelitian yang bertujuan untuk menguji dampak suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam lingkungan yang terkontrol. Metode ini mencakup berbagai jenis pendekatan yang digunakan dalam eksperimen, yaitu quasi experiment atau metode semu. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media video animasi *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak bahasa Prancis dalam satu kelas tanpa kelompok kontrol sebagai perbandingan.

3.2 Desain Penelitian

Menurut Sekaran dalam Herdayati & Syahril (2019), semua prosedur yang diperlukan atau diperlukan untuk perancangan serta pelaksanaan suatu penelitian dikenal sebagai desain penelitian. Ini membantu penelitian dalam proses pengumpulan serta analisis data. Dalam penelitian ini, desain tipe satu—juga dikenal sebagai tes awal tes akhir kelompok tunggal—digunakan. Menurut Arikunto (2010), desain ini melibatkan melakukan *pretest* sebelum penerimaan perlakuan dan kemudian melakukan *posttest*.

Untuk mendukung kemampuan siswa kelas XII di SMA Negeri 9 Bandar Lampung untuk menyimak bahasa Prancis, menggunakan media pembelajaran seperti video animasi *Powtoon* adalah tujuan penelitian ini. Sugiyono (2020) mengonsepan desain penelitian tersebut sebagai berikut.

Tabel 4. One-Group Pre-test-Posttest Design

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Posttest
E	O ₁	X	O ₂

(Sumber : Sugiyono (2020))

Keterangan =

E = Kelas eksperimen

O₁ = *Pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*

X = Siswa menerima perlakuan atau perawatan menggunakan media pembelajaran video animasi *Powtoon*.

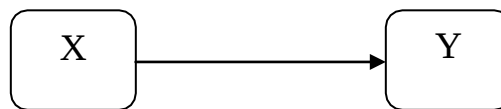
O₂ = *Posttest* dilakukan setelah diberikan perlakuan.

Satu kelas adalah kelas eksperimen dalam penelitian. Kelas eksperimen menerima perlakuan *treatment* melalui video animasi *Powtoon* dalam bahasa Prancis. Pada tahap awal, *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa untuk mendengarkan bahasa Prancis. Setelah itu, kelas eksperimen pembelajarannya dilaksanakan dengan menggunakan video animasi *Powtoon* dalam bahasa Prancis selama waktu tertentu. Kemudian kelas eksperimen akan diukur kembali setelah diberikan perlakuan disebut *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil perawatan atau perawatan dapat diketahui dengan lebih jelas karena dapat membandingkannya dengan keadaan sebelum perawatan. Tujuan penggunaan desain ini adalah untuk menentukan kemampuan siswa untuk menyimak pembelajaran, mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi *Powtoon*.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Selanjutnya, menurut Syahrudin dan Salim (2014) mendefinisikan variabel merupakan konsep yang mempunyai variasi nilai, variabel juga dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari

dua atribut atau lebih. Dua variabel digunakan dalam penelitian ini: variabel bebas (yang mempengaruhi variabel lain) dan variabel terikat (yang dipengaruhi variabel lain). Penggunaan media video animasi *Powtoon* sebagai variabel bebas. Keterampilan menyimak bahasa Prancis sebagai variabel terikat.



Gambar 5. Hubungan antar variabel penelitian

Keterangan =

X = Variabel bebas adalah video animasi *Powtoon*

Y = Variabel terikat adalah keterampilan menyimak bahasa Prancis

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Studi ini dilakukan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, yang berlokasi di Jl. Panglima Polim No.18, Segala Mider, Kecamatan Tj. Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama satu semester penuh, tahun ajaran 2024/2025.

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Sedangkan Objek penelitian ini adalah video animasi *Powtoon* pada keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

3.6.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah area umum yang terdiri dari objek atau subyek yang memiliki kualitas dan atribut tertentu yang digunakan oleh peneliti untuk mempelajari dan mengambil kesimpulan. Selanjutnya, Syahrul dan Salim (2012) mendefinisikan populasi sebagai semua objek yang akan atau ingin diteliti. Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah suatu entitas yang memiliki beberapa karakteristik yang termasuk dalam lingkup penelitian yang ingin diteliti. Penelitian ini melibatkan 98 siswa di kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung, yang terbagi dalam tiga kelas dan mengambil mata pelajaran peminatan bahasa Prancis.

3.6.2 Sampel

Karakteristik dan jumlah populasi termasuk sampel (Sugiyono 2016). Karena kesempatan untuk menjadi anggota sampel sama bagi setiap kelas atau kelompok populasi, metode pemilihan sampel acak sederhana digunakan. Sehingga, peneliti akan memilih 1 sampel kelas melalui cara tersebut sebagai kelas eksperimen.

Tabel 5. Sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	XII.8	31 siswa

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama penelitian, menurut Sugiyono (2012), adalah untuk mendapatkan data, jadi teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling penting. Tanpa melakukan kegiatan teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi dan tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu: tes awal penelitian atau *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dan sesudah diberikan perlakuan atau *posttest*. Dalam pendidikan, tes adalah sarana

penilaian yang sangat penting untuk mengukur kemajuan siswa setelah diberikan perlakuan video animasi *Powtoon* bahasa Prancis, khususnya dalam kemampuan siswa kelas XII SMA Negeri 9 Bandar Lampung untuk menyimak bahasa Prancis.

3.8 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa instrumen penelitian bertujuan untuk mengukur kejadian alam dan sosial yang diteliti. Tujuan instrumen penelitian ini adalah untuk memperoleh data bagi peneliti saat mengumpulkan informasi di lapangan. Dalam penelitian kuantitatif, mutu instrumen penelitian berhubungan dengan validitas dan reliabilitasnya, sementara kualitas data yang dikumpulkan bergantung pada ketepatan metode yang diterapkan dalam proses pengumpulan data (Sugiyono, 2020). Penjelasan di atas disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dalam suatu penelitian.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang mengacu pada Capaian Pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis. Tes ini digunakan sebagai tes awal dan tes akhir, dan hasilnya digunakan untuk menentukan perbedaan dalam peningkatan keterampilan menyimak siswa di SMA Negeri 9 Bandar Lampung di kelas XII. Selanjutnya, peneliti menggunakan kurikulum merdeka dan berikut ini adalah alur tujuan pembelajaran bahasa Prancis yang diterapkan pada penelitian ini :

Tabel 6. Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa

Capaian Pembelajaran	Mengerti berbagai ungkapan komunikatif yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk hal-hal konkret dan rutinitas, baik dalam lingkungan sekitar maupun dalam teks lisan sederhana.
Capaian Pembelajaran Pertahun	Pada tahap ini, diharapkan peserta didik dapat memahami teks lisan sederhana yang berisi informasi umum, selektif, dan atau rinci tentang topik kehidupan sehari-hari.
	11.1. Peserta didik mengidentifikasi bunyi (Kata-kata, kalimat, dan ungkapan komunikatif yang ditemukan dalam teks lisan yang berbicara tentang kehidupan sehari-hari).

Alur Tujuan Pembelajaran	11.2. Peserta didik mencari tahu apa arti kata, kalimat, dan ungkapan komunikatif dalam teks lisan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
	11.3. Peserta didik dapat memahami teks lisan sederhana yang berisi informasi umum, selektif, atau rinci.
Kata/Frasa Kunci	11.1. Mengidentifikasi bunyi
	11.2 Menafsirkan makna
	11.3 Memahami informasi umum, selektif dan atau rinci
Rekomendasi Materi	Kosa-kata sehari-hari dan kalimat sederhana tentang diri sendiri, keluarga, lingkungan. Kalimat yang disajikan secara perlahan dan jelas.
Indikator Penilaian	Kelogisan penafsiran
	Ketepatan penangkapan isi
	ketelitian menangkap dan memahami teks
Glosarium	<i>Présenter quelqu'un : il s'appelle Hari, il est Indonésien, il a 15 ans, il est lycéen, etc</i>

(Sumber : <https://guru.kemdikbud.go.id/>)

3.8.1 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest

Peneliti menggunakan tes pre-test dan post-test yang sesuai dalam penelitian ini dengan ATP (Capaian Pembelajaran yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran) bahasa Prancis yang digunakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung tentang *La Famille*.

Tabel 7. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest

No	Soal	Jumlah Soal	Jenis Soal	Jumlah Skor
1.	Menjawab pertanyaan berdasarkan video yang diperdengarkan tentang <i>La Famille</i> .	20 butir soal	Pilihan ganda	$= \frac{\text{Jumlah soal benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$

3.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.9.1 Uji Validitas

Menurut Sudjana (2004), menjelaskan bahwa validitas merupakan keakuratan instrumen penilaian terhadap ide-ide yang dievaluasi sehingga benar-benar mengukur aspek yang seharusnya dinilai. Suatu instrumen dianggap valid jika mampu mengukur dengan tepat sesuai dengan tujuan pengukurannya, di mana validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur. Validitas isi—juga dikenal sebagai validitas isi—digunakan dalam penelitian ini; validitas ini diukur dengan melakukan perbandingan antara materi yang diajarkan dan isi instrumen (Sugiyono 2010).

Secara teknis, pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang dicocokkan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Jika instrumen tersebut sesuai dengan ATP dan Modul Ajar Kurikulum Merdeka, maka validitas isi soal dapat dianggap terpenuhi.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016) instrumen yang reliabel merupakan instrumen dengan data yang dihasilkan dari pengukuran objek yang sama berulang kali akan identik. Jika suatu instrumen menghasilkan nilai yang konsisten atau konstan selama berbagai tes, instrumen tersebut dikatakan reliabilitas. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa validitas dan reliabilitas berfungsi untuk menguji keakuratan data hasil penelitian. Alat tersebut dapat dipercaya jika nilai rata-rata posttest lebih baik daripada nilai pretest.

Rumus Cornbach-Alpha dan program SPSS versi 26 digunakan dalam penelitian ini. Rumus *Alpha Cronbach* yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) 1 - \left(\frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan=

$r_{1.1}$ = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

Σpq = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya / jumlah item

S = standar deviasi dari tes

Selanjutnya, kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya akan diperoleh dari hasil perhitungan uji reliabilitas. Berikut merupakan tabel interpretasi korelasi.

Tabel 8. Interpretasi Korelasi

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80 – 1,00	Sangat Kuat
2.	0,60 – 0,79	Kuat
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Sugiyono (2016))

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas dilakukan untuk mengkaji normal tidaknya sebaran data pada suatu kelompok dan pendistribusian data penelitian. Uji normalitas yang dilakukan dengan menerapkan teknik Kolmogorov-Smirnov. Pengujian uji normalitas menggunakan SPSS 22 serta kriteria untuk pengambilan keputusan uji distribusi normalitas yang disebutkan di bawah ini :

Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, H_0 ditolak, yang menunjukkan distribusi tidak normal.

Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, H_0 diterima, yang menunjukkan distribusi normal.

3.10.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel berasal dari populasi dengan varian yang homogen atau tidak homogen. Hasil pretest dan posttest digunakan untuk menguji homogenitas. Ini dilakukan dengan

menggunakan program SPSS 22 dan uji statistik Levene.

Untuk membuat keputusan, digunakan standar berikut :

Apabila nilai sig < 0,05, Ho ditolak (sampel memiliki varian yang berbeda).

Apabila nilai sig > 0,05, Ho diterima (sampel memiliki varian yang sama).

3.10.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-gain)

Uji N-gain digunakan untuk mengukur efektivitas hasil belajar yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran video animasi *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan siswa. Gain mencerminkan pembelajaran yang menghasilkan peningkatan pemahaman atau penguasaan.

$$<g> = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan =

Tinggi = $g > 0,7$

Sedang = $0,3 < g < 0,7$

Rendah = $g < 0,3$

3.10.4 Uji Hipotesis (Uji-t)

Untuk menentukan validitas hipotesis, uji hipotesis dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media pembelajaran video animasi *Powtoon* dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis, dengan menggunakan uji hipotesis.

Kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut.

- a. Terima H_0 apabila nilai sig > 0,05 tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
- b. Terima H_a apabila sig < 0,05 ada perbedaan yang signifikan.

3.11 Prosedur Penelitian

Penelitian ini harus dilakukan dalam tiga tahap, yang disebutkan di bawah ini.

3.11.1 Tahap Perencanaan (Pra Eksperimen)

Sebelum eksperimen dilakukan, peneliti memilih sampel secara acak untuk menentukan kelas eksperimen. Setelah menentukan kelas, peneliti menetapkan bahan penelitian yang sesuai dengan kelas tersebut dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Selanjutnya, membuat kisi-kisi untuk soal *pretest posttest*. Kemudian mempersiapkan instrumen, diantaranya; menyusun soal tes, menentukan waktu pelaksanaan penelitian, menyiapkan surat izin penelitian, serta modul ajar yang akan digunakan.

3.11.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan, yaitu pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan atau *treatment*, dan pelaksanaan *posttest*.

1. *Pretest*

Kegiatan ini dilaksanakan pada tahap awal pertemuan dengan siswa sebelum diberikan perlakuan, bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa kelas eksperimen dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis.

2. *Treatment*

Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan atau *treatment*. *Treatment* dilakukan sebanyak dua kali, langkah ini dilakukan pada kelas eksperimen. Pertemuan *treatment* guru memberikan pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis dengan tema materi *La Famille* menggunakan media pembelajaran video animasi *Powtoon* sebagai alat bantu pembelajaran. Guru melakukan evaluasi belajar menggunakan tes objektif dengan model pilihan ganda untuk mengetahui hasil pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis selama proses *treatment*.

3. *Posttest*

Setelah perlakuan atau *treatment* diberikan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan *posttest*. *Posttest* dilaksanakan untuk mengukur peningkatan atau pencapaian hasil belajar menyimak bahasa Prancis siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil yang diperoleh tetap sama, meningkat, atau bahkan menurun.

3.11.3 Tahap Pasca Eksperimen

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam penelitian. Peneliti akan mengumpulkan data yang akan diolah menggunakan SPSS versi 26. Data yang diperoleh dari kelas merupakan hasil pelaksanaan eksperimen, yang kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan desain kuantitatif eksperimen. Hasil dari pelaksanaan eksperimen yang dihitung akan menjadi data statistik yang akan digunakan untuk menarik kesimpulan dan menjawab hipotesis.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti pada bab sebelumnya mengenai seberapa efektif penggunaan video animasi *Powtoon* terhadap kemampuan pembelajaran bahasa Prancis siswa kelas XII di SMA Negeri 9 Bandar Lampung terkait materi pengenalan keluarga (*La Famille*), dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Powtoon* sebagai video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak bahasa Prancis. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor sebagai berikut. Penggunaan media video animasi *Powtoon* yang menarik dan interaktif mampu menyajikan materi dengan jelas. Video animasi *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya, pengulangan pemutaran video memberikan kesempatan bagi siswa mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, kondisi kelas yang kondusif juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Terakhir, interaksi antara siswa dan guru, karena siswa dapat mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan materi secara langsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata sebelumnya sebesar 61,77 meningkat menjadi 83,55. Hasil menunjukkan bahwa N-Gain rata-rata adalah 0,5831, yang masuk dalam kategori sedang dan telah memenuhi hipotesis penelitian.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media video animasi *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menyimak bahasa Prancis. Maka saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Media video animasi *Powtoon* diharapkan dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam variasi sumber pembelajaran, sehingga proses pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk memanfaatkan video animasi *Powtoon* sebagai sarana untuk melatih kemampuan keterampilan menyimak bahasa Prancis. Selain itu, siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran bahasa Prancis dengan tetap mengedepankan profil pelajar Pancasila.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain yang bermaksud menggunakan *Powtoon* video animasi dan menjadikan penelitian ini sebagai referensi pada bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, N. R. (2022). *Penggunaan Media Aplikasi Mondly Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Prancis di Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Alatas, M. A. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: CV Madza Media.
- Anggita, Z. (2021). *Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi covid-19*. Konveksi Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). *Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Apriansyah, M. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal PenSil.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Armini, Alice dan Siti Perdi Rahayu. (2010). *Mille Chemins Créatifs pour Enseigner Le Français (Seribu Cara Kreatif untuk Mengajarkan Bahasa Prancis)*. <http://eprints.uny.ac.id/17014/3/3.%20Bab%20II>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Briggs, leslie. 1977. *Instructional Design Principles and Applications*. New Jersey: Educational Technology Publication
- Chaer, A. (2012). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Conseil de l'Europe. (2001). *Cadre Européen Commun de Référence Pour Les Langues*. Paris : Les Éditions Didier.

- Djamaludin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaafah Learning.
- Djamarah dan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Febriana, M. B. (2019). *Hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi Powtoon*. Jurnal Laterne. <https://doi.org/10.26740/lat.v8n2.p%25p>
- Haryoko, Sapto. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif optimalisasa Model Pembelajaran dalam Jurnal Edukasi*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/viewFile/347/249>
- Hasbullah, H. (2018). *Peningkatan hasil belajar kognitif biologi menggunakan model problem based learning berbasis Powtoon siswa kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018*. BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi). <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i2.1623>
- Hendrayani, N. A., Hardini, T. I., & Darmawangsa, D. (2025). *The conformability of French listening skills learning materials in Frenchblabla Podcasts with the CEFR curriculum and the Kurikulum Merdeka*. Jurnal Ilmiah Komunikasi. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/61298>
- Herdayati & Syahril. (2019). *Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian*.
- Kemdikbud.go.id. 2024, *Konsep Alur Tujuan (ATP) - Merdeka Mengajar*. URL: <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/14151391154969-Perumusan-Tujuan-Pembelajaran-TP-dan-Penyusunan-Alur-Tujuan-Pembelajaran-ATP>.
- Kurniawan, A. (2015). *Kefektifan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu*. <https://eprints.uny.ac.id/view/creators/Kurniawan=3AAlek=3A=3A.html>
- Le Robert Micro. (2013). *Dictionnaire de la Langue Française*. Paris : Dictionnaire Le Robert
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*.
- Mutiara, N. (2020). *Kemampuan Menyimak Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis UNNES Berdasarkan Tingkatan Kognitif*.
- Nafi'ah, S. A. (2018). *Model-model pembelajaran bahasa indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Nurmaningrum, C. S. (2022). *Video Animasi Fabel Dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Terusan Nunyai TA 2019/2020*. (Skripsi) Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Pangesti, V. D. (2016). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kompetensi Dasar Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII SMP N 15 Yogyakarta*. Repository.Usd.Ac.Id.
- Rismala, B. Z., & Nuroh, E. Z. (2023). *Penggunaan video animasi pada keterampilan menyimak cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar*. Kurikula: Jurnal Pendidikan. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v7i2.810>
- Salim, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipta Pustaka.
- Siregar, M. R. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media Wayang Kartun Binatang pada Siswa Kelas V SD Negeri Cidadap 01 Tahun Pelajaran 2013/2014*. Repository.Ump.
- Suardika, I. K. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berlandaskan Tri Kaya Parisudha*. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi. ISSN: 2337-9561.
- Sudjana. (2004). *Desain dan Analisis Eksperimen*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2012). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sungkono. (2003). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menyimak: sebagai suatu keterampilan berbahasa*.
- Turnip, M. E., Widodo, M., & Rosita, D. (2019). *Teknik Talking Stick Dalam*

Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 9 Bandarlampung. PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis).