

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK PADA WEBSITE  
*CULTURETHÈQUE.COM* DALAM MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA  
PRANCIS SISWA KELAS XII SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

**(SKRIPSI)**

**Oleh**

**ALFIAH SEPTIANI**

**NPM 2213044009**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK PADA WEBSITE  
*CULTURETHÈQUE.COM* DALAM MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA  
PRANCIS SISWA KELAS XII SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Alfiah Septiani**

**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 Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2026**

## **ABSTRAK**

### **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK PADA WEBSITE CULTURETHÈQUE.COM DALAM MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XII SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Alfiah Septiani, Diana Rosita, Setia Rini**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan komik pada website *Culturethèque.com* dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis pada siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimental dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 31 siswa kelas XII F4 tahun ajaran 2025/2026. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji t dengan bantuan perangkat lunak SPSS 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada *pretest* sebesar 51,61 dan meningkat menjadi 85 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 33,39. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7026 yang menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik pada website *Culturethèque.com* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung. Penggunaan komik pada website *Culturethèque.com* memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat meningkatkan motivasi siswa dalam berlatih membaca pemahaman, memudahkan akses terhadap bahan latihan baik di sekolah maupun di rumah, serta membantu siswa memperkaya kosakata bahasa Prancis. Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu belum adanya penandaan tingkat kemampuan sebagai dasar pengelompokan komik dan belum tersedianya latihan tambahan yang dapat digunakan untuk mengukur serta melatih keterampilan membaca pemahaman siswa.

**Kata kunci :** komik, membaca pemahaman, *culturethèque.com*, media pembelajaran

## **ABSTRACT**

**THE EFFECTIVENESS OF USING COMICS ON THE WEBSITE  
CULTURETHÈQUE.COM IN IMPROVING FRENCH READING  
COMPREHENSION SKILLS OF GRADE XII STUDENTS AT SMAN 16  
BANDAR LAMPUNG**

**By**

***Alfiah Septiani, Diana Rosita, Setia Rini***

*This study aims to determine the effectiveness of using comic-based learning media from the website Culturethèque.com in improving the French reading comprehension skills of Grade XII students at SMA Negeri 16 Bandar Lampung. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest–posttest model. The subjects were 31 students of grade XII in the 2025/2026 academic year. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and hypothesis (t-test) analysis with the help of SPSS 31 software. The results showed that the students' average score increased from 51.61 on the pretest to 85 on the posttest, with an improvement of 33.39 points. The mean N-Gain value of 0.7026 indicated a high level of learning improvement. Based on these findings, it can be concluded that the use of comic media on the Culturethèque.com website is effective in improving the French reading comprehension skills of Grade XII students at SMA Negeri 16 Bandar Lampung. The use of comics on Culturethèque.com offers several advantages. It increases students' motivation to practice reading comprehension, facilitates access to practice materials both at school and at home, and helps students enrich their French vocabulary. On the other hand, the platform also presents certain limitations, particularly the fact that the absence of any classification labels for comics based on proficiency level and that complementary exercises to assess and reinforce students' reading comprehension are not yet available.*

**Keywords:** comics, culturethèque.com, learning media, reading comprehension

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK  
PADA WEBSITE *CULTURETHÈQUE.COM*  
DALAM MEMBACA PEMAHAMAN  
BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XII  
SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : *Alfiah Septiani*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213044009

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

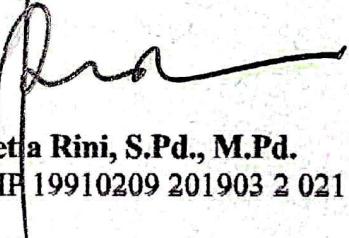
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19730512 200501 2 001

Pembimbing II,



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

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



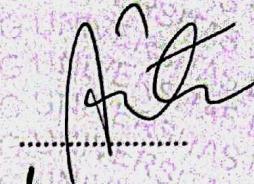
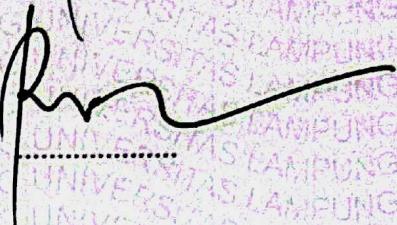
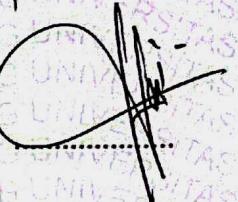
Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.  
NIP 19700318 199403 2 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Pengudi**

Ketua

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

  
.....  
  
.....  
  
.....

Sekretaris

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

Pengudi

Bukan Pembimbing : Dr. Nani Kusrini, S. S., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. Albert Mayhantoro, M.Pd.**

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Januari 2026

## **SURAT PERNYATAAN**

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

Nama : Alfiah Septiani  
NPM : 2213044009  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Komik pada Website *Culturethèque.com* dalam Membaca Pemahaman Bahasa Prancis Siswa Kelas XII 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 dari 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 oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku;
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, 26 Januari 2026



Alfiah Septiani  
NPM 2213044009

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis bernama Alfiah Septiani yang lahir pada tanggal 14 September 2004 di Sragi, Lampung Selatan. Penulis merupakan anak terakhir dari pasangan Bapak Ikhsanudin dan Ibu Partinah. Jenjang pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-kanak (TK) pada tahun 2011. Selanjutnya penulis menyelesaikan Sekolah Dasar (SD) di SDN Kuala Sekampung pada tahun 2017. Penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sragi dan lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kalianda pada tahun 2020 dan lulus pada tahun 2022 melalui jalur Akselerasi.

Penulis diterima di Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung pada tahun 2022 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama masa perkuliahan, penulis aktif dalam organisasi Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra) dan pernah menjabat sebagai wakil Sekretaris Umum 1. Selain aktif berorganisasi, penulis juga pernah tergabung dalam tim pengurus jurnal Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Lampung (PRANALA) sebagai *layout editor*.

Penulis telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tiuh Tohou, Kecamatan Menggala, Kabupaten Tulang Bawang selama 30 hari pada Januari – Februari tahun 2025. Selanjutnya penulis melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 2 Menggala selama 30 hari pada periode yang sama ketika melaksanakan kegiatan KKN.

## MOTO

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ

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

(QS. Ali Imran:173)

*"It will pass, everything you've gone through it will pass"*

(Rachel Vennya)

*"Have some fire, be unstoppable, be a force of nature, be better than anyone here, don't be held back by other's opinions, there are no teams here, no buddies, you're on your own, be on your own"*

(Cristina Yang)

“Aku percaya bahwa Allah telah menetapkan janji-Nya untukku sejak sebelum aku lahir. Dari 77 pertanyaan yang kujawab dengan “iya”, aku yakin setiap proses sulit yang kulalui adalah jalan yang akan membawaku pada hasil terbaik.”

(Alfiah Septiani)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas limpah rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Karya ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku tercinta,

**Bapak Ikhsanudin dan Ibu Partinah**

Terima kasih telah mendidik dan membeskanku dengan segala doa terbaik yang senantiasa dipanjatkan, segala cinta dan kasih sayang yang selalu menjaga serta menguatkan, mendukung segala langkahku menuju kesuksesan dan kebahagiaan.

Keluarga kakakku tersayang,

**Ahmad Lutfi Andre Faluki, Ani Lestari, dan Naira Ayunindya**

Terima kasih telah hadir dalam hidupku, menjadi sumber dukungan dan motivasi, serta melengkapi kebahagiaan dalam setiap langkahku.

Keluarga besar dan sahabat-sahabat tercinta

Dosen pembimbing dan penguji yang sangat berjasa, membimbing, mengarahkan dan memberikan ilmu sebagai bekal kehidupan untuk masa depan bagi penulis.

Serta almamater tercinta

**Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Lampung**

## SANWACANA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Komik pada Website *Culturethèque.com* dalam Membaca Pemahaman Bahasa Prancis Siswa Kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Oleh karena itu, penulis dengan penuh rasa hormat dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
3. Madame Setia Rini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis dan Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh ketulusan dan kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi berharga. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan doa yang selalu mendampingi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Madame Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati memberikan bimbingan, saran yang membangun, serta motivasi yang tiada henti dalam proses penelitian ini. Tidak hanya membimbing dari segi akademik, tetapi juga menguatkan penulis untuk tetap tekun, percaya diri, dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
5. Madame Nani Kusrini, S.S., M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan dan kritik membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Setiap saran yang diberikan menjadi bahan refleksi berharga bagi penulis untuk memperbaiki kekurangan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan lebih baik.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis di luar komisi pembimbing, Madame Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., Madame Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., dan Madame Riza Harani Bangun, S.Pd., M.Pd., terima

kasih atas atas ilmu, bimbingan, serta inspirasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Semoga segala pengetahuan, nasihat, dan keteladanan yang diberikan dapat menjadi bekal berharga untuk melangkah ke fase berikutnya dalam kehidupan akademik ataupun profesional penulis.

7. Monsieur Zusuf Amien, S.Pd., selaku guru Bahasa Prancis di SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama proses penelitian yang penulis lakukan di sekolah.
8. Kedua orang tuaku tercinta, Bapa Ikhsanudin dan Mama Partinah. Terima kasih penulis ucapan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun Bapa dan Mama tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Perjalanan hidup kita sebagai satu keluarga utuh memang tidak mudah, tetapi segala hal yang telah dilalui memberikan penulis pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat Bapa dan Mama lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuannya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga Bapa dan Mama selalu sehat, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.
9. Keluarga kakakku tersayang, Ahmad Lutfi Andre Faluki, kakak iparku Ani Lestari, dan keponakanku Naira Ayunindya. Terima kasih telah hadir dalam kehidupan penulis dan atas segala motivasi yang kalian berikan. Kehadiran kalian menjadi sumber semangat dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis dalam menjalani proses ini.
10. Untuk sepupu, tante, paman, kakek, dan nenek tercinta, terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan doa yang tidak pernah putus. Kehangatan keluarga menjadi kekuatan yang selalu menguatkan langkah, menemani setiap proses, dan memberikan keyakinan bahwa setiap usaha akan menemukan jalannya. Menjadi sarjana pertama di keluarga adalah anugerah sekaligus kebanggaan yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Semoga pencapaian ini menjadi

bagian kecil dari rasa terima kasih yang tak akan pernah cukup terucap, dan semoga kalian bangga sebagaimana besar banggaku memiliki keluarga seperti kalian. Dukungan kalian adalah alasan terbesar untuk bisa bertahan dan terus melangkah hingga sejauh ini.

11. Sahabat-sahabatku tersayang, Dela Zulia Pratiwi, Diyah Fitria Ningsih, Ulfa Vauzul Zanah, dan Nazwa Amalia. Terima kasih telah setia memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Meskipun kini jarak membuat kita sulit untuk bertemu, penulis selalu merasa mendapatkan dukungan yang tidak pernah putus. Terima kasih atas telinga yang selalu mau mendengar, cerita yang kita bagi, dan kebersamaan yang ikut menguatkan penulis selama proses ini.
12. Teman-teman terbaik selama masa perkuliahan, Alvina Zahra, Cantika Apriliana, Galuh Ayu Pratiwi, dan Putri Gita Nadwah. Terima kasih sudah menjadi bagian paling hangat dari perjalanan ini. Di antara jadwal yang padat, tugas yang menumpuk, dan lelah yang sering datang tanpa permisi, kalian selalu hadir membawa tawa, cerita, dan dukungan yang tidak pernah putus. Bersama kalian, setiap tekanan terasa lebih ringan, setiap tantangan lebih mudah dilewati, dan setiap momen sederhana berubah menjadi kenangan yang layak disyukuri. Terima kasih sudah bertahan, menemani, dan membuat masa perkuliahan menjadi jauh lebih berwarna.
13. Kepada teman-teman seperjuangan KKN & PLP Desa Tiuh Tohou, Okta, Hanifah, Rachmania, Dia, Salsa, Suci, Rafif, Affan, dan Aris. Terima kasih atas kebersamaan dan pengalaman pengabdian yang luar biasa selama 30 hari. Terima kasih sudah saling menguatkan di tengah dinamika kegiatan, berbagi cerita di setiap proses, dan menciptakan suasana yang membuat perjalanan ini penuh pelajaran sekaligus kebahagiaan. Kebersamaan kita di Desa Tiuh Tohou akan selalu menjadi bagian berharga yang tidak mudah dilupakan.
14. Untuk Diriku Sendiri, terima kasih telah tetap yakin untuk bertahan, meski rasa lelah sering membuat ragu dan hampir menyerah. Terima kasih telah sabar melangkah pelan-pelan, menjaga harapan di tengah segala keterbatasan, dan terus bangkit setiap kali hati mulai goyah. Terima kasih sudah percaya bahwa setiap proses memiliki waktunya, dan setiap usaha, sekecil apa pun, akan

membawa pada hasil yang layak disyukuri. Aku bangga pada diriku yang tidak menyerah dan akhirnya berhasil sampai di titik ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, 26 Januari 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Alfiah Septiani".

Alfiah Septiani  
NPM 2213044009

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRACT.....</b>	iv
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	v
<b>MENGESAHKAN .....</b>	vi
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	vii
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	viii
<b>MOTO .....</b>	ix
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	x
<b>SANWACANA.....</b>	xi
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xv
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xix
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xx
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	7
2.1 Membaca Pemahaman Bahasa Prancis ( <i>Compréhension Écrite</i> ) .....	7
2.1.1 Tujuan Membaca Pemahaman .....	8
2.1.2 Tahapan Membaca Pemahaman .....	9
2.1.3 Teknik <i>Skimming</i> dan <i>Scanning</i> dalam Membaca Pemahaman .	10
2.1.4 Jenis-jenis Teks dalam Membaca Pemahaman .....	11

2.1.5	Evaluasi Membaca Pemahaman Bahasa Prancis .....	13
2.2	Media Pembelajaran.....	15
2.2.1	Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.2.2	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
2.3	Media Komik .....	18
2.3.1	Jenis-jenis Komik.....	18
2.4	Website <i>Culturethèque.com</i> .....	20
2.4.1	Tampilan Komik Pada Webstite <i>Culturethèque.com</i> .....	21
2.5	Penelitian Relevan.....	23
2.6	Kerangka Berfikir.....	25
2.7	Hipotesis.....	27
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	28
3.2	Desain Penelitian.....	28
3.3	Variabel Penelitian .....	29
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.4.1	Tempat Penelitian.....	29
3.4.2	Waktu Penelitian .....	29
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian .....	29
3.5.1	Populasi Penelitian.....	29
3.5.2	Sampel Penelitian.....	30
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6.1	Tes.....	30
3.6.2	Kuesioner.....	31
3.7	Instrumen Penelitian.....	31
3.7.1	Kisi-kisi <i>Pretest-Posttest</i> .....	32
3.7.2	Kisi-kisi Angket .....	33
3.8	Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	33
3.8.1	Validitas Instrumen .....	33
3.8.2	Reliabilitas Instrumen .....	34
3.9	Teknik Analisis Data .....	34
3.9.1	Uji Normalitas.....	35

3.9.2 Uji Homogenitas .....	35
3.9.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain) .....	35
3.9.4 Uji Hipotesis (Uji-T) .....	36
3.10 Prosedur Penelitian.....	36
3.10.1 Pra Eksperimen (Tahap Perencanaan).....	36
3.10.2 Eksperimen (Tahap Pelaksanaan) .....	37
3.10.3 Pasca Eksperimen (Tahap Akhir) .....	37
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	38
4.1.1 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	38
4.1.2 Data <i>Pretest</i> Siswa .....	39
4.1.3 Data <i>Posttest</i> Siswa.....	41
4.1.4 Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa .....	43
4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	44
4.2.1 Uji Validitas.....	44
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	44
4.3 Hasil Analisis Data .....	45
4.3.1 Hasil Analisis Uji Normalitas .....	45
4.3.2 Hasil Analisis Uji Homogenitas .....	45
4.3.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain) .....	46
4.3.4 Uji Hipotesis (Uji-T) .....	47
4.4 Hasil Angket Penelitian.....	47
4.5 Pembahasan.....	51
4.5.1 Efektivitas Penggunaan Media Komik pada Website <i>Culturethèque.com</i> dalam Membaca Pemahaman Bahasa Prancis Siswa.....	51
4.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Komik pada Website <i>Culturethèque.com</i> .....	55
4.5.3 Perlakuan Penggunaan Media Komik pada Website <i>Culturethèque.com</i> dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Prancis.....	56
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>61</b>
5.1 Simpulan .....	61

5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penilaian Membaca Pemahaman A2.....	8
Tabel 2 <i>Pre-Experimental Design</i> .....	28
Tabel 3 ATP Membaca Pemahaman.....	31
Tabel 4 Skala Likert .....	32
Tabel 5 Kisi-kisi <i>Pretest-Posttest</i> .....	32
Tabel 6 Kisi-kisi Angket.....	33
Tabel 7 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	32
Tabel 8 Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> Siswa.....	34
Tabel 9 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> .....	34
Tabel 10 Hasis Analisis Data <i>Posttest</i> Siswa.....	35
Tabel 11 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> .....	36
Tabel 12 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	37
Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas.....	39
Tabel 14 Hasil Uji Normalitas.....	40
Tabel 15 Hasil Uji Homogenitas.....	41
Tabel 16 Hasil Uji N-Gain.....	41
Tabel 17 Hasil Uji Hipotesis (Uji-T).....	42
Tabel 18 Hasil Angket Pertanyaan 1.....	43
Tabel 19 Hasil Angket Pertanyaan 2.....	43
Tabel 20 Hasil Angket Pertanyaan 3.....	43
Tabel 21 Hasil Angket Pertanyaan 4.....	44
Tabel 22 Hasil Angket Pertanyaan 5.....	44
Tabel 23 Hasil Angket Pertanyaan 6.....	45
Tabel 24 Hasil Angket Pertanyaan 7.....	45
Tabel 25 Hasil Angket Pertanyaan 8.....	46
Tabel 26 Hasil Angket Pertanyaan 9.....	46
Tabel 27 Hasil Angket Pertanyaan 10.....	46

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Depan Website <i>Culturethèque.com</i> .....	21
Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Depan pada Menu <i>Jeunesse</i> .....	22
Gambar 2. 3 Tampilan Deskripsi Komik .....	22
Gambar 2. 4 Tampilan Website ketika Membaca Komik .....	23
Gambar 2. 5 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 4. 1 Diagram Hasil Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Siswa.....	41
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Siswa .....	42
Gambar 4. 3 Perlakuan 1 .....	57
Gambar 4. 4 Perlakuan 2 .....	59

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa karena berperan sebagai pondasi dalam memahami teks serta mengasah kompetensi kebahasaan lainnya. Namun, pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan ini selama proses pembelajaran di sekolah. Salah satu masalah utama yang siswa hadapi adalah bagaimana membaca dengan efektif dalam waktu yang terbatas, sehingga bisa menyerap informasi secara maksimal meskipun dengan durasi yang singkat (Rahmania, Miarsyah, & Sartono, 2015). Kemampuan siswa dalam memahami bacaan secara cepat dan tepat menjadi sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika strategi membaca yang digunakan kurang efisien, informasi yang diterima pun tidak optimal, sehingga berdampak pada pemahaman siswa terhadap teks bacaan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XII F4 SMAN 16 Bandar Lampung melalui *google form* pada Mei 2025, ditemukan bahwa membaca pemahaman bahasa Prancis masih kurang. Ditemukan bahwa siswa merasa kesulitan dalam memahami isi sebuah teks, terutama terkait dengan keterbatasan kosakata serta kerumitan struktur kalimat. Hal tersebut dikarenakan, teks yang sering disajikan memiliki struktur grammatikal yang belum sepenuhnya dikuasai siswa. Panjang teks yang relatif kompleks juga menambah kesulitan, karena siswa tidak mudah menemukan ide pokok maupun menangkap pesan utama dari bacaan.

Berdasarkan temuan pada tahap pra-penelitian, diperlukan solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa dengan cara memilih fokus penelitian yang tepat. Oleh

karena itu, penelitian ini menitikberatkan pada salah satu keterampilan berbahasa, yaitu membaca pemahaman. Melalui keterampilan ini, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami isi bacaan, tetapi juga secara tidak langsung mengembangkan kemampuan berbahasa lainnya seperti menulis, berbicara, membaca nyaring, mendengarkan, serta penguasaan tata bahasa. Dengan demikian, pemilihan fokus pada membaca pemahaman diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang efektif terhadap berbagai permasalahan kebahasaan siswa dalam mempelajari bahasa Prancis.

Selain masalah kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami teks, motivasi belajar yang rendah juga menjadi hambatan utama, yang umumnya dipengaruhi oleh persepsi bahwa bahasa Prancis sulit untuk dipelajari. Pandangan bahwa bahasa Prancis merupakan mata pelajaran yang sulit menimbulkan rasa enggan untuk berusaha memahami teks. Persepsi negatif semacam ini berpengaruh pada minat siswa dalam memperluas kosakata, mempelajari strategi membaca, maupun menguasai struktur kalimat yang kompleks. Kondisi tersebut membuat siswa cepat kehilangan semangat ketika berhadapan dengan bacaan, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran membaca pun menurun. Minimnya partisipasi ini berdampak langsung pada kurang optimalnya kemampuan memahami teks, ditambah dengan waktu pembelajaran yang terbatas, membuat siswa semakin sulit mengembangkan keterampilan membaca pemahaman secara optimal.

Di samping keterbatasan waktu belajar, aktivitas pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Kegiatan pembelajaran belum memanfaatkan media yang beragam, hal ini membuat kegiatan belajar menjadi kurang optimal dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Padahal, di era digital saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran dipahami sebagai segala bentuk alat atau sarana yang dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa untuk menyampaikan informasi, merangsang pemikiran, menarik perhatian, serta mendukung kelancaran proses belajar mengajar (Rosita, 2018). Oleh karena itu, dibutuhkan media alternatif yang mampu

menunjang pembelajaran bahasa secara lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca adalah komik digital. Media ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara lebih menarik melalui unsur visual seperti gambar dan ilustrasi, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami isi materi secara lebih efektif. Penyajian yang bersifat visual tersebut berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa (Damopolii, Lumembang, & İlhan, 2021).

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, memudahkan akses komik digital melalui berbagai website pembelajaran. Salah satu website yang menyediakan komik otentik berbahasa Prancis secara gratis dan legal adalah *Culturethèque.com*. Culturethèque adalah perpustakaan digital yang dikelola oleh Institut Français Indonesia, di dalamnya menawarkan berbagai sumber belajar seperti buku, majalah, podcast, dan komik. Guru dapat memanfaatkan koleksi komik berbahasa Prancis dalam website ini sebagai alat bantu mengajar di dalam kelas. Komik-komik yang disediakan dirancang dengan tema khusus untuk anak-anak, sehingga bahasa Prancis yang dipakai sudah disesuaikan dan relevan pada tingkat kemampuan siswa SMA. Selain itu, kemudahan akses secara daring memungkinkan siswa untuk menggunakannya di luar jam pelajaran, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman materi tanpa terbatas oleh waktu belajar formal. Dengan menyuguhkan tampilan yang menarik, website *Culturethèque.com* menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan serta disukai oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelusuran, pemanfaatan komik pada website *Culturethèque.com* sebagai media pembelajaran di Indonesia belum banyak diterapkan di lingkungan pendidikan. Fenomena ini menunjukkan bahwa peluang untuk pengembangan inovasi pendidikan yang lebih adaptif, disertai dengan karakteristik pembelajaran abad ke -21.

Penelitian ini dirancang untuk mengukur efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan membaca pemahaman bahasa

Prancis pada siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini tidak hanya penilaian efektivitas media pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi nyata untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan terkait konteks dan sumber daya bahasa asing. Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi pendidik dalam desain pembelajaran interaktif, mengikuti perkembangan teknologi, yang dapat meningkatkan motivasi siswa di era digital.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil pra-penelitian, diketahui bahwa siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan bahasa Prancis. Permasalahan utama terletak pada kurangnya penguasaan kosakata serta tantangan dalam memahami pola kalimat yang kompleks.
2. Pembelajaran di kelas didominasi dengan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber pembelajaran membuat kegiatan belajar terasa belum cukup optimal dan kurang menarik.
3. Waktu pembelajaran yang terbatas di sekolah menjadi kendala dalam memberikan pemahaman materi secara mendalam kepada siswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, cakupan penelitian ini dibatasi pada penggunaan komik digital berbahasa Prancis yang tersedia di situs *Culturethèque.com* sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas XII di SMAN 16 Bandar Lampung. Fokus penelitian hanya mencakup keterampilan membaca, tanpa melibatkan aspek kebahasaan lain atau jenis konten selain komik.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan lingkup penelitian yang telah dibatasi, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan media komik pada website *Culturethèque.com* efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman bahasa Prancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung?
2. Bagaimana kekurangan dan kelebihan penggunaan media komik *Culturethèque.com* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Prancis menurut pendapat siswa?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan media komik pada website *Culturethèque.com* dalam meningkatkan membaca pemahaman bahasa Prancis siswa.
2. Memberikan deskripsi terkait kekurangan dan kelebihan penggunaan media komik pada website *Culturethèque.com* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Prancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Dari sudut pandang teoretis, penggunaan komik digital berbahasa Prancis yang tersedia melalui platform *Culturethèque.com* dapat memperkaya kajian dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam membaca pemahaman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan bahasa Prancis.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan peluang bagi penulis untuk memperdalam pemahaman di bidang bahasa Prancis, terutama dalam keterampilan membaca. Di samping itu, kajian dalam penelitian ini mengenai penggunaan media pembelajaran turut memperkaya pemahaman penulis tentang inovasi dalam merancang materi ajar yang lebih variatif dan efisien.

#### 2. Bagi Pengajar

Pengajar bahasa Prancis akan mendapatkan manfaat berupa perluasan wawasan tentang media ajar yang atraktif dan praktis. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu rujukan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media berupa komik berbahasa Prancis sebagai sarana belajar yang komunikatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

#### 3. Bagi Siswa

Manfaat yang ditujukan bagi siswa dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

- a) Elemen visual dalam komik mendukung pemahaman siswa terhadap isi bacaan, termasuk kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Prancis, sehingga proses membaca menjadi lebih mudah dipahami.
- b) Visual komik digital yang atraktif diyakini dapat menurunkan persepsi siswa mengenai tingkat kesulitan belajar bahasa Prancis, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c) Kemudahan akses terhadap komik digital di luar jam pelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja, tanpa terikat pada jadwal kelas yang resmi.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penggunaan media pembelajaran dalam membaca pemahaman bahasa Prancis maupun bahasa asing lainnya yang lebih kreatif dan berdaya guna. Di samping itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan telaah yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Membaca Pemahaman Bahasa Prancis (*Compréhension Écrite*)

Membaca Pemahaman (*Compréhension Écrite*) adalah salah satu dari empat keterampilan dalam bahasa Prancis yang menjadi fokus dalam pembelajaran bahasa asing. Secara umum, tujuan membaca adalah untuk menangkap dan memahami makna dari teks yang dibaca, yang sangat bergantung pada jenis teks yang dipilih (Asih, 2021). Cuq dalam Putri (2021) menyatakan bahwa keterampilan membaca atau *compréhension écrite* merupakan proses yang kompleks karena tidak hanya dipengaruhi kemampuan berbahasa dari bahasa ibu, tetapi juga menuntut penguasaan kosakata, struktur sintaksis, dan pemahaman wacana dalam bahasa asing. Terdapat pengetahuan sebelumnya, pengalaman hidup, serta latar belakang sosial dan budaya pembaca juga berperan penting dalam memahami teks secara utuh.

Selain itu, Rosita & Kusrini (2021) mengungkapkan bahwa kemampuan memahami bacaan mencakup pemahaman terhadap teks yang sangat sederhana dan singkat dengan cara membacanya berulang kali. Maka, siswa sebagai pembaca diharapkan mampu mengenali kosakata dan ungkapan dasar, misalnya yang terdapat pada kartu pos atau teks sederhana lain yang berkaitan dengan situasi sehari-hari. Dengan demikian, penguasaan kosakata menjadi unsur yang sangat penting. Ketika jumlah kosakata yang dikuasai siswa masih terbatas, mereka cenderung kesulitan menangkap ide pokok maupun informasi rinci dalam sebuah teks, sekalipun teks tersebut bersifat sederhana. Kondisi ini sejalan dengan temuan Rini (2016) bahwa bagi pembelajar bahasa Prancis tingkat A2, salah satu hambatan terbesar justru terletak pada kurangnya penguasaan kosakata.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan sebelumnya, membaca dapat dipahami sebagai kegiatan yang melibatkan banyak proses mental dan bukan sekadar mengenali teks. Aktivitas ini membutuhkan kemampuan untuk memahami makna bacaan, membayangkan konteks, serta menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dalam membaca, siswa juga dituntut untuk mampu menangkap pesan tersurat dan tersirat, berpikir kritis, serta menyimpulkan isi teks secara logis. Dengan demikian, bagi siswa pada level A1-A2 keterampilan membaca bertujuan untuk memahami teks-teks yang sangat pendek dan sangat sederhana, kalimat demi kalimat yang berkaitan dengan kata benda, kata-kata familiar atau yang dikenal, ekspresi yang mendasar serta membaca ulang jika diperlukan.

### **2.1.1 Tujuan Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman bertujuan untuk memahami makna yang terkandung dalam suatu teks (Somadayo, 2011). Tujuan membaca pemahaman tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Memperoleh informasi rinci dan fakta-fakta,
2. Menemukan gagasan utama,
3. Memahami susunan atau struktur teks,
4. Menarik kesimpulan,
5. Mengelompokkan informasi, serta
6. Membandingkan atau mempertentangkan isi bacaan.

Selanjutnya, Tarigan (2015) menyatakan bahwa tujuan utama membaca pemahaman adalah agar pembaca mampu menemukan jawaban atas berbagai pertanyaan yang muncul berdasarkan teks yang dibaca. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berkaitan dengan alasan pemilihan judul atau topik, permasalahan yang dibahas dalam bacaan, serta hal-hal yang dapat dipelajari dan dilakukan oleh tokoh yang terdapat dalam teks.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca pemahaman adalah untuk membantu pembaca memahami makna teks secara menyeluruh, mulai dari memperoleh informasi dan fakta, menemukan gagasan utama, memahami struktur dan isi bacaan, hingga mampu menarik kesimpulan serta menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan topik, permasalahan, dan tokoh dalam teks.

### **2.1.2 Tahapan Membaca Pemahaman**

Menurut Suyatmi (2000), membaca pemahaman merupakan proses yang dilaksanakan secara bertahap. Tahapan tersebut sebagai berikut.

1. Menentukan tujuan membaca sebagai langkah awal,
2. Melakukan pembacaan sekilas untuk memperoleh gambaran umum isi teks,
3. Membaca teks secara menyeluruh dan teliti agar dapat menemukan gagasan utama pada setiap paragraf, serta
4. Mengungkapkan kembali isi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri.

Di sisi lain, Abidin (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran membaca secara umum terdiri atas tiga tahap utama, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap prabaca, guru berperan mengarahkan perhatian siswa untuk mengaktifkan skemata yang berkaitan dengan teks bacaan. Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan membaca serta memperkenalkan teks agar siswa dapat membuat prediksi terhadap isi bacaan yang akan dibaca.
2. Tahap membaca. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi bacaan serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses membaca. Pada tahap saat baca, terjadi interaksi langsung antara pembaca dan teks sehingga pemahaman bacaan dapat berkembang secara optimal.
3. Tahap pascabaca. Tahap ini berfungsi sebagai kegiatan penguatan terhadap hasil pembelajaran yang telah diperoleh sebelumnya. Strategi pascabaca dapat dilakukan dengan memperluas kesempatan belajar, mengajukan pertanyaan, menyelenggarakan pameran visual, melakukan pementasan teater kontekstual,

serta menuturkan kembali isi bacaan kepada orang lain dengan menerapkan pemahaman yang diperoleh dari kegiatan membaca.

Dari berbagai pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses yang berlangsung secara sistematis dan bertahap. Proses tersebut diawali dengan penentuan tujuan dan pengaktifan pengetahuan awal pembaca melalui kegiatan prabaca, dilanjutkan dengan kegiatan membaca secara aktif dan cermat untuk memahami isi serta menemukan gagasan utama teks, dan diakhiri dengan kegiatan pascabaca sebagai bentuk penguatan pemahaman. Tahap pascabaca memungkinkan pembaca mengolah kembali informasi yang diperoleh, baik melalui penyampaian ulang isi bacaan, diskusi, maupun penerapan pemahaman dalam berbagai aktivitas. Dengan demikian, pelaksanaan tahapan membaca yang terstruktur dapat membantu meningkatkan pemahaman pembaca terhadap teks secara optimal.

### **2.1.3 Teknik *Skimming* dan *Scanning* dalam Membaca Pemahaman**

Membaca Pemahaman dapat ditingkatkan apabila strategi membaca diajarkan secara jelas dan diterapkan oleh siswa selama proses membaca (Coyne, dkk, 2009). Oleh karena itu, peningkatan membaca pemahaman perlu didukung oleh pemilihan teknik membaca yang sesuai (Wahyuningsih, 2021). Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa adalah teknik *skimming* dan *scanning* (Nasution, 2023). Kedua teknik ini memiliki tujuan yang berbeda, yaitu *skimming* dilakukan dengan membaca secara cepat untuk memperoleh gambaran umum isi bacaan, sedangkan *scanning* digunakan untuk menemukan informasi atau fakta tertentu secara cepat (Dewi, 2022).

*Skimming* memungkinkan pembaca memperoleh gambaran umum teks secara cepat sehingga pembaca dapat menentukan relevansi informasi yang dibutuhkan (Famelia, Supriyono, & Anggraini, 2022). Selain itu, melalui teknik ini, pembaca juga dapat mengidentifikasi ide pokok dalam bacaan (Marliasari, 2017). Sementara itu, teknik *scanning* membantu pembaca menemukan dengan cepat fakta, tanggal,

nama, atau kata tertentu dalam teks tanpa harus membaca keseluruhan isi bacaan secara mendalam (Fauzi, 2018). Informasi spesifik tersebut umumnya diperlukan untuk menjawab pertanyaan atau melengkapi detail tertentu dalam proses membaca. Dengan demikian, *skimming* membantu pembaca memahami informasi secara umum, sementara *scanning* membantu pembaca menemukan informasi yang bersifat spesifik.

Meskipun demikian, *skimming* dan *scanning* tidak selalu menjadi teknik membaca yang paling tepat untuk semua jenis teks (Marliasari, 2017). Kedua teknik ini sangat bermanfaat sebagai kegiatan prabaca atau ketika meninjau ulang teks yang mengandung banyak informasi. Namun, penggunaannya juga berpotensi menyebabkan pembaca melewatkannya poin-poin penting atau nuansa makna yang lebih mendalam apabila tidak diimbangi dengan pembacaan secara cermat.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *skimming* dan *scanning* dilakukan dengan membaca teks secara sekilas dan memusatkan perhatian pada informasi yang dicari. Setelah informasi tersebut ditemukan, pembaca perlu membaca kembali bagian yang relevan secara lebih teliti agar makna dan maksud isi bacaan dapat dipahami dengan baik. Dengan demikian, informasi dalam teks dapat dipahami secara tepat, baik dari segi makna maupun isinya.

#### **2.1.4 Jenis-jenis Teks dalam Membaca Pemahaman**

Snow (2002) menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah proses mengekstraksi dan membangun makna melalui interaksi antara pembaca dan teks tertulis. Dalam konteks pembelajaran membaca, pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh jenis teks yang digunakan, karena setiap teks memiliki tujuan komunikatif dan karakteristik kebahasaan yang berbeda. Oleh karena itu, Anderson (2003) menyebutkan bahwa terdapat berbagai jenis teks yang dapat digunakan untuk menilai keterampilan membaca pemahaman.

Beberapa jenis teks menurut Anderson (2003), yaitu sebagai berikut.

1. Teks naratif, bertujuan untuk menceritakan suatu kisah dengan maksud menghibur pembaca. Dalam kegiatan membaca pemahaman, teks ini melatih siswa untuk memahami urutan peristiwa, mengidentifikasi gagasan utama, serta menangkap pesan moral yang terkandung dalam cerita.
2. Teks deskriptif, berfungsi untuk menggambarkan orang, tempat, atau benda secara rinci. Dalam membaca pemahaman, teks deskriptif membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami informasi rinci, memperkaya kosakata, serta mengenali hubungan antar kalimat dalam teks.
3. Teks recount, bertujuan untuk menceritakan kembali pengalaman atau peristiwa masa lalu secara kronologis. Jenis teks ini melatih siswa untuk memahami informasi faktual, mengidentifikasi urutan kejadian, dan menentukan tujuan penulisan teks.
4. Teks prosedur merupakan jenis teks yang menjelaskan langkah-langkah atau cara melakukan sesuatu. Teks ini berfungsi untuk menuntut siswa untuk memahami urutan langkah secara sistematis, mengenali tujuan kegiatan, serta memahami kosakata yang bersifat teknis.
5. Teks laporan atau report text, digunakan untuk menyajikan informasi faktual tentang suatu objek, baik yang bersifat alamiah maupun sosial, secara umum. Dalam membaca pemahaman, teks ini melatih siswa untuk memahami informasi umum dan khusus, mengklasifikasikan data, serta mengenali ciri-ciri objek yang dilaporkan.
6. Teks penjelasan atau explanation text yang bertujuan untuk menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena atau hubungan sebab-akibat. Dalam membaca pemahaman, teks ini membantu siswa memahami hubungan logis antar peristiwa serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang disajikan.
7. Teks eksposisi merupakan teks yang berfungsi untuk menyampaikan pendapat atau argumen penulis terhadap suatu isu. Melalui teks eksposisi, kemampuan membaca pemahaman siswa diarahkan pada pengidentifikasiannya tesis, pemahaman argumen pendukung, serta evaluasi terhadap sudut pandang penulis.

8. Teks diskusi menyajikan suatu permasalahan dengan menampilkan berbagai sudut pandang sebelum mencapai kesimpulan. Dalam membaca pemahaman, teks diskusi melatih siswa untuk berpikir kritis, membedakan argumen pro dan kontra, serta memahami kesimpulan yang disampaikan.

Dari berbagai jenis teks yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa keberhasilan pembaca dalam memahami suatu bacaan sangat bergantung pada karakteristik teks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setiap jenis teks memiliki tujuan komunikasi, pola penyusunan, serta ciri kebahasaan yang berbeda, sehingga pembaca perlu menerapkan strategi pemahaman yang bervariasi. Dalam penelitian ini, teks yang digunakan adalah teks narasi berbentuk dialog yang terdapat dalam komik pada platform *Culturethèque.com*. Teks narasi dialog dipilih karena menyampaikan alur cerita melalui percakapan antartokoh yang bersifat komunikatif dan dekat dengan penggunaan bahasa sehari-hari, serta dilengkapi dengan unsur visual yang dapat membantu pembaca memahami situasi dan isi cerita secara lebih jelas.

### **2.1.5 Evaluasi Membaca Pemahaman Bahasa Prancis**

Penilaian merupakan sebuah proses yang dilakukan secara terstruktur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi yang berguna dalam mengevaluasi sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Nurgiantoro, 2018). Penilaian terhadap keterampilan membaca digunakan sebagai sarana untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami isi atau pesan yang terdapat dalam sebuah teks. Dalam pelaksanaan penilaian ini, tingkat kompleksitas wacana yang digunakan perlu diperhatikan, karena tingkat kesulitan bacaan dapat memengaruhi akurasi hasil penilaian.

Berdasarkan *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL, 2018), siswa pada akhir fase F (kelas XII SMA) diharapkan memiliki kemampuan berbahasa Prancis minimal setara dengan tingkat A2. Pada tingkat ini, siswa mampu

berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dalam situasi sehari-hari yang bersifat rutin. Kemampuan tersebut ditunjukkan melalui kecakapan bertukar informasi secara langsung mengenai hal-hal yang umum dijumpai, serta menyampaikan informasi sederhana tentang asal-usul, latar belakang pendidikan, lingkungan terdekat, dan kebutuhan dasar dengan menggunakan struktur kalimat yang sederhana. Berikut ini disajikan tabel penilaian untuk level A2 yang telah disesuaikan dengan jenjang kemampuan siswa tingkat SMA pada kelas 12:

Tabel 1 Penilaian Membaca Pemahaman A2

Membaca pemahaman secara umum	Mampu memahami teks pendek dan sederhana mengenai topik konkret yang umum, dengan penggunaan kosakata yang sering muncul dalam bahasa sehari-hari atau konteks kerja.
	Mampu memahami teks pendek dan sederhana yang mengandung kosakata yang sangat umum, termasuk kosakata yang digunakan secara internasional.
Memahami korespondensi	Mampu mengenali jenis-jenis utama surat standar yang umum (permintaan informasi, pemesanan, konfirmasi, dan sebagainya) pada topik yang bersifat familiar, serta mampu memahami surat pribadi yang sederhana dan singkat
Membaca untuk penyesuaian	Mampu menemukan informasi spesifik dan dapat diperkirakan dalam dokumen sederhana yang umum seperti brosur, menu, pengumuman, daftar, dan jadwal.
	Mampu menemukan informasi tertentu dalam sebuah daftar dan memisahkan informasi yang dibutuhkan (misalnya dalam buku telepon untuk mencari layanan atau penyedia jasa).
	Mampu memahami tanda dan papan informasi yang umum di tempat umum seperti jalan, restoran, dan stasiun; serta di tempat kerja terkait orientasi, instruksi, keselamatan, dan bahaya.
Membaca untuk sarana informasi dan diskusi	Mampu mengidentifikasi informasi yang relevan dalam sebagian besar teks sederhana yang umum dijumpai, seperti surat, brosur, dan artikel surat kabar pendek yang bersifat deskriptif.
Membaca untuk perintah	Mampu memahami peraturan sederhana, misalnya yang berkaitan dengan keselamatan, apabila disajikan secara jelas dan sederhana.
	Mampu mengikuti petunjuk penggunaan alat yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti telepon umum.

Sumber : CECRL (*Cadre Européen Communide de Référence pour les Langues*)

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat lima aspek utama yang perlu dikuasai oleh siswa pada level A2. Di antaranya adalah kemampuan memahami isi umum dari teks pendek dan sederhana, memahami pesan-pesan singkat, mengenali

kosakata dan ungkapan yang paling sering digunakan, menangkap gagasan dari teks informatif yang sederhana, serta mengikuti instruksi dalam bacaan singkat dan mudah dipahami.

Di samping itu, Nurgiantoro (2018) juga menyebutkan bahwa terdapat berbagai jenis tes yang dapat digunakan untuk menilai keterampilan membaca, yaitu:

1. Tes benar salah atau *true false* adalah tes yang mengharuskan peserta menentukan apakah sebuah pernyataan itu tepat atau salah.
2. Tes pilihan ganda terdiri dari dua bagian utama yaitu soal dan beberapa pilihan jawaban, di mana peserta memilih jawaban yang paling sesuai.
3. Tes isian hanya menyajikan pertanyaan atau kalimat yang tidak lengkap dan peserta harus melengkapi bagian yang kosong tersebut dengan tepat.
4. Tes mencocokkan (*matching*) terdiri dari dua kolom, satu berisi pertanyaan dan satu lagi berisi jawaban. Peserta harus menghubungkan setiap pertanyaan dengan jawaban yang tepat di kolom jawaban.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua jenis tes yaitu tes benar salah (*vrai ou faux*) dan tes pilihan ganda untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada level A2, yang sesuai dengan jenjang pembelajaran siswa di tingkat SMA pada kelas XII.

## 2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dirancang sesuai dengan teori belajar, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa agar proses belajar berlangsung secara sadar, terarah, dan terkontrol (Suryani, dkk, 2018). Selain itu, Karim & Martawidenda (2014) menyatakan bahwa: *Le média d'apprentissage approprié facilite l'acquisition des connaissances et renforce l'efficacité de l'apprentissage.* Arti dari pernyataan tersebut adalah media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah proses memperoleh pengetahuan sekaligus meningkatkan efektivitas belajar. Dengan demikian, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena dapat membuat penyajian materi menjadi lebih menarik dan membantu siswa

memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih sederhana (Resmisari, Setiadi, & Mutiarsih, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang membantu interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang disusun sesuai dengan kebutuhan dapat menjadi alat bantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Melalui media tersebut, pesan yang ingin disampaikan guru dapat diteruskan kepada siswa dengan lebih jelas, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

### **2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2016), fungsi utama media pendidikan adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut menentukan suasana, kondisi, serta lingkungan belajar yang dibuat dan diorganisasi oleh guru. Dalam proses belajar diartikan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan informasi dari pengajar kepada siswa (Shoffa, S., Subroto, D., & Astuti, W, 2023).

Di sisi lain, Levie & Lentz dalam (Arsyad, 2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran, khususnya media visual, memiliki empat fungsi utama.

1. Fungsi atensi yang berperan sebagai inti, yaitu menarik dan mengarahkan fokus siswa agar lebih berkonsentrasi pada isi pelajaran yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi.
2. Fungsi efektif yang dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa saat belajar atau membaca teks yang disertai gambar; gambar atau simbol visual mampu membangkitkan emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif yang berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar membantu memperlancar proses pemahaman dan pengingatan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut.

4. Fungsi kompensatoris, di mana media pembelajaran berperan dalam mendukung siswa yang memiliki kesulitan atau lambat dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan secara teks atau verbal.

Melihat berbagai pendapat dan teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah membantu memperlancar proses belajar. Di samping itu, media komik sebagai media visual dalam penelitian ini dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak kaku. Media tersebut juga cenderung menarik perhatian siswa, menjaga fokus mereka, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

### **2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022), media pembelajaran dapat dibagi ke dalam beberapa kategori, yaitu :

1. Media visual adalah jenis media yang hanya bisa dilihat, misalnya gambar, foto, dan komik.
2. Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar, misalnya rekaman suara, MP3, atau siaran radio.
3. Media audiovisual mengombinasikan suara dan gambar sekaligus, seperti tayangan televisi, film dengan suara, video, dan slide yang dilengkapi suara.
4. Media Multimedia, yang mencakup berbagai unsur seperti suara, animasi, gambar bergerak, grafis, dan video dalam satu sajian.
5. Media realia adalah media nyata yang bersumber dari lingkungan sekitar, contohnya tanaman, batu, air, sawah, dan berbagai unsur alam lainnya.

Dari uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa komik yang digunakan dalam konteks pembelajaran termasuk dalam kategori media visual. Namun, komik berbasis website terutama yang tersedia di situs *Culturethèque.com* merupakan jenis media pembelajaran multimedia, karena di dalamnya memadukan teks, gambar, animasi, suara, dan film/video dalam satu platform.

## 2.3 Media Komik

Dalam bahasa Prancis, istilah yang digunakan untuk menyebut komik adalah *La Bande Dessinée*, yang umumnya disingkat menjadi *la BD*. Sementara itu, secara makna, kata “*comic*” dalam bahasa Inggris memiliki arti yang serupa dengan “komik” dalam bahasa Indonesia. Hal ini tidak lepas dari kebiasaan bahasa Indonesia yang kerap menyerap kosakata dari bahasa asing, termasuk bahasa Inggris, Jawa, dan lainnya.

Murniviyanti & Marini (2021) menjelaskan bahwa komik merupakan media naratif yang mengintegrasikan ilustrasi visual dengan teks untuk menyampaikan cerita atau informasi, menciptakan pengalaman membaca yang khas melalui perpaduan unsur gambar dan kata-kata. Berdasarkan penelitian, kejelasan unsur visual dalam komik menjadikannya media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa, termasuk bagi siswa yang lambat dalam belajar (Arini, F. D., Choiri, A. S., & Sunardi, 2017).

Dari sejumlah definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan susunan gambar yang dipadukan dengan tulisan atau dialog, yang bersama-sama membangun sebuah narasi atau peristiwa. Gambar dalam komik berfungsi untuk mempertegas, melengkapi, dan memperdalam arti dari teks maupun percakapan yang ada.

### 2.3.1 Jenis-jenis Komik

Menurut Wibowo (2019), Komik dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

#### 1. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah media yang memadukan elemen visual berupa gambar dengan narasi dan teks, disajikan dalam bentuk buku lengkap dengan sampul dan halaman-halaman berisi alur cerita atau ilustrasi tertentu.

2. Komik Novel (*Comic Novel*)

Komik novel memiliki karakteristik cerita yang lebih panjang dan kompleks dibandingkan komik biasa. Jenis ini menawarkan narasi yang lebih dalam, karakter yang lebih berkembang, serta alur cerita yang lebih rumit.

3. Komik Strip (*Comic Strip*)

Komik strip merupakan jenis komik pendek yang biasanya terdiri dari beberapa panel. Komik ini sering dijumpai di media cetak seperti surat kabar atau majalah, maupun di platform daring, dan biasanya berisi cerita lucu, sindiran, atau kisah singkat.

4. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Komik tahunan adalah edisi khusus yang diterbitkan setahun sekali, biasanya berupa kompilasi cerita pendek yang pernah dimuat dalam edisi-edisi reguler seperti majalah mingguan atau bulanan.

5. Album Komik (*Comic Album*)

Album komik digunakan untuk menyimpan dan merawat koleksi komik secara rapi dan estetis. Kolektor sering memanfaatkan album ini untuk menjaga kondisi fisik komik tetap baik serta menatanya agar mudah diakses dan dipajang.

6. Komik Digital (*Digital Comic*)

Komik digital adalah versi modern dari komik yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, atau komputer. Jenis ini memungkinkan pembaca menikmati cerita secara fleksibel dan memberi peluang bagi kreator untuk menjangkau audiens global.

7. Komik Instruksional (*Instructional Comic*)

Komik instruksional adalah media pembelajaran yang memanfaatkan format komik untuk menyampaikan informasi atau panduan secara visual. Biasanya digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah atau topik tertentu dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

8. Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)

Storyboard adalah kumpulan gambar atau sketsa yang menggambarkan urutan visual dari suatu proyek, seperti film, iklan, atau animasi. Alat ini berfungsi sebagai panduan perencanaan sebelum tahap produksi dimulai.

Dari berbagai bentuk yang telah dijelaskan, komik dapat dipahami sebagai media yang tidak hanya berfungsi untuk menghibur, tetapi juga memiliki peran dalam menyampaikan informasi, memperkenalkan budaya, dan memberikan edukasi melalui pendekatan visual. Ragam format komik, baik cetak maupun digital, menunjukkan bahwa media ini terus berkembang dan mampu mengikuti perubahan zaman serta kemajuan teknologi. Hal ini dapat dilihat pada komik yang tersedia di website *Culturethèque.com*. Website ini menyediakan berbagai koleksi komik berbahasa Prancis dengan tema yang beragam, seperti kehidupan sosial, sejarah, hingga fiksi. Komik digital di platform tersebut bukan hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk memahami budaya dan cara pandang masyarakat Prancis melalui cerita yang menarik secara visual dan naratif.

#### **2.4 Website *Culturethèque.com***

*Culturethèque* adalah platform perpustakaan digital yang dikelola oleh Institut Français Indonesia (IFI), bagian dari jaringan Institut Français yang bertujuan untuk mempromosikan budaya dan bahasa Prancis di seluruh dunia. Diluncurkan secara global oleh Institut Français pusat di Prancis pada tahun 2010, platform ini kemudian tersedia di Indonesia sebagai bagian dari layanan budaya dan pendidikan digital IFI.

*Culturethèque* ditujukan untuk pelajar, guru, dan masyarakat umum yang ingin mengakses materi autentik berbahasa Prancis serta mendalami budaya Prancis secara daring. Platform ini menyediakan berbagai konten digital, termasuk e-book, majalah, komik, artikel berita, rekaman audio, dan materi pembelajaran bahasa Prancis yang mudah diakses secara gratis oleh siapa saja yang telah mendaftar sebagai pengguna.

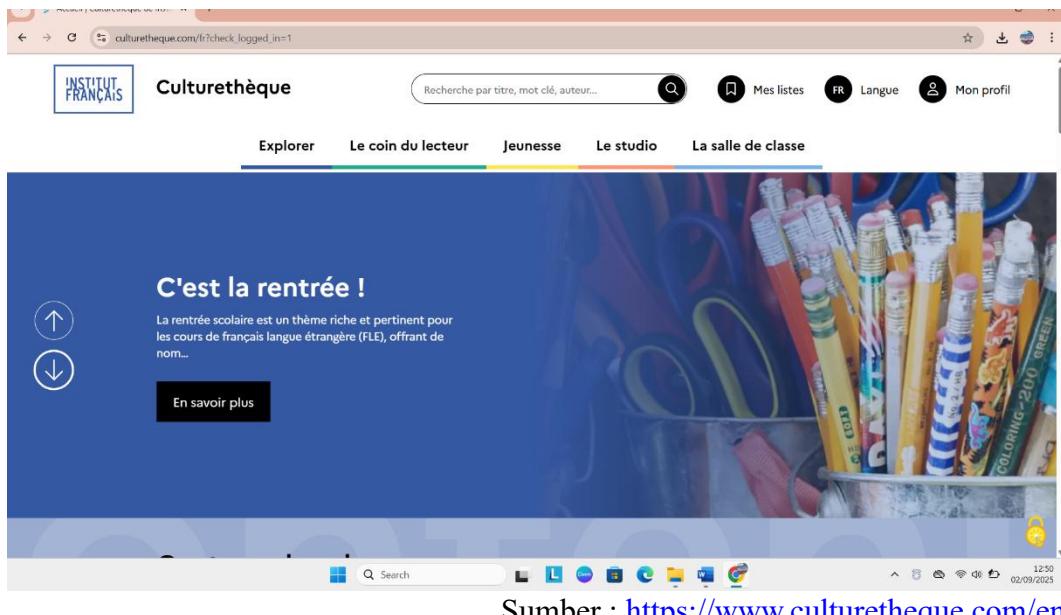
Salah satu fitur menarik dari *Culturethèque* adalah koleksi komik digital berbahasa Prancis yang menggabungkan elemen visual dan naratif, sehingga memperkenalkan budaya dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan pengelolaan dari IFI, *Culturethèque* menjadi sumber yang sangat berharga bagi

masyarakat Indonesia yang ingin belajar bahasa Prancis atau menjelajahi kebudayaan Prancis secara digital dan mudah diakses.

#### 2.4.1 Tampilan Komik Pada Website *Culturethèque.com*

Penulis memilih komik dari website *Culturethèque.com* karena platform ini menawarkan beragam judul komik bertema anak-anak yang mudah diakses. Pada penelitian ini, komik yang gunakan berjudul “*Mia & Co – Tome 1*” karena isi ceritanya yang relevan dengan tema di kehidupan sehari-hari pada tingkat A2.

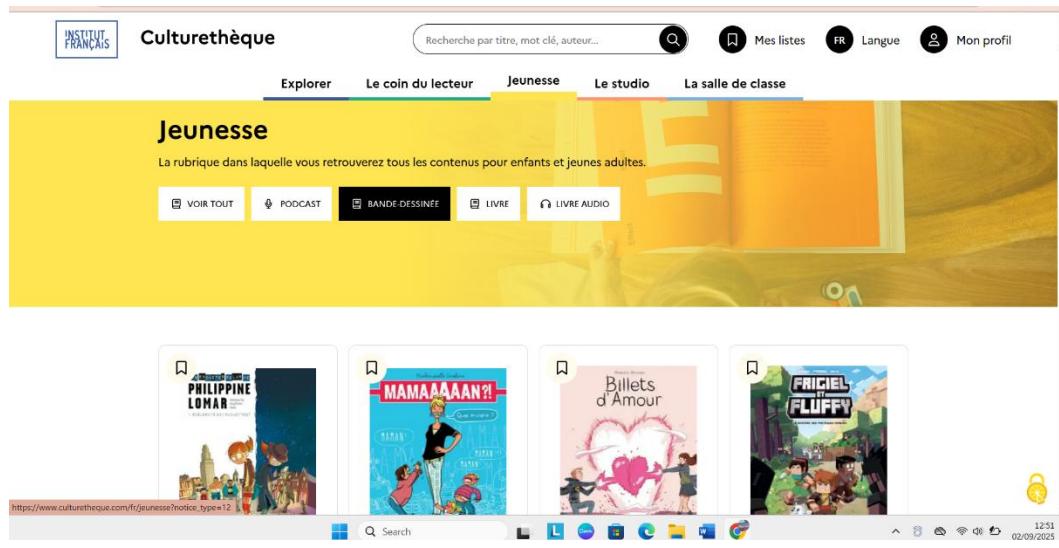
Untuk bisa masuk ke dalam website, bisa langsung akses melalui link <https://www.culturetheque.com/en>. Setelah memasuki situs tersebut maka akan ada beberapa pilihan menu yang bisa dipilih sesuai dengan apa yang ingin di lihat.



Sumber : <https://www.culturetheque.com/en>

Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Depan Website *Culturethèque.com*

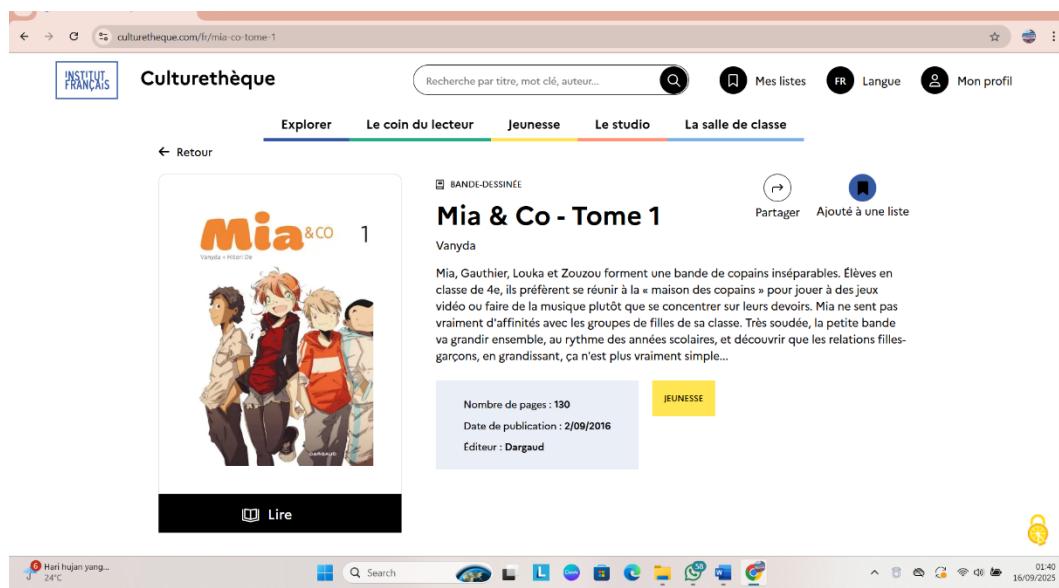
Selanjutnya pengguna dapat memilih menu *Jeunesse*, setelah itu akan muncul berbagai pilihan konten yang ditujukan untuk anak-anak, dan salah satu di antaranya adalah koleksi komik (*Bande Dessinée*).



Sumber : <https://www.culturetheque.com/en>

Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Depan pada Menu *Jeunesse*

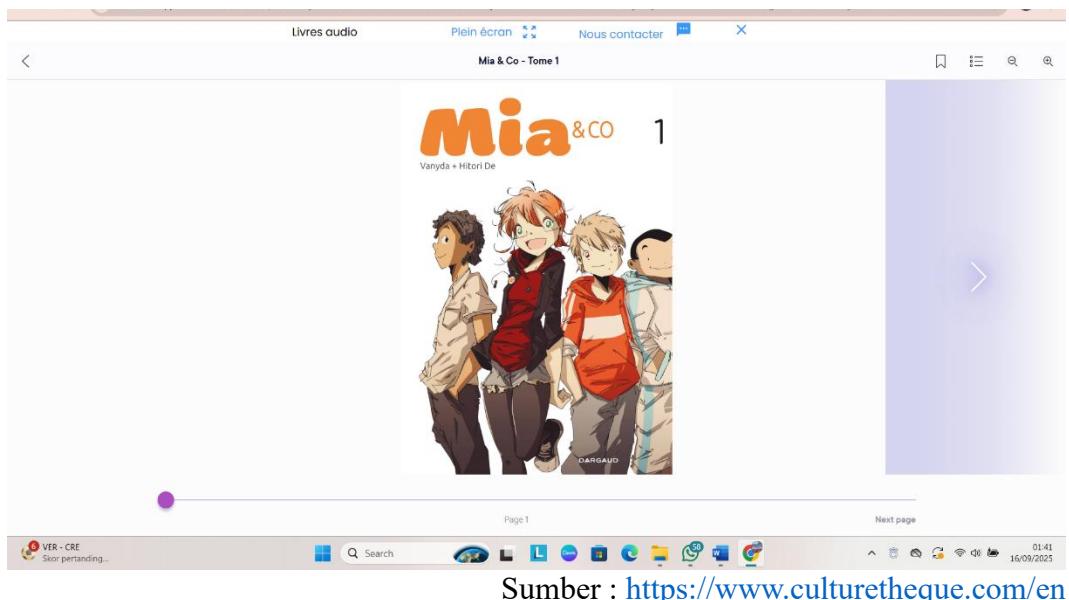
Setelah memilih komik yang diinginkan, pengguna dapat mengklik judulnya, dan secara otomatis website akan menampilkan deskripsi singkat mengenai komik tersebut. Informasi yang disediakan mencakup jumlah halaman, tanggal terbit, penerbit, serta ringkasan cerita dari komik yang dipilih.



Sumber : <https://www.culturetheque.com/en>

Gambar 2. 3 Tampilan Deskripsi Komik

Untuk mulai membaca komik, pengguna cukup menekan opsi *lire* yang tersedia pada halaman tersebut.



Sumber : <https://www.culturetheque.com/en>

Gambar 2. 4 Tampilan Website ketika Membaca Komik

Selain memuat teks dan ilustrasi, komik di website ini juga dilengkapi dengan fitur tambahan seperti tampilan dua halaman (*two-page view*) dan opsi untuk mengubah jenis huruf yang terletak di pojok kanan layar. Kehadiran fitur-fitur ini menjadikan komik sebagai sarana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## 2.5 Penelitian Relevan

Penelitian ini merujuk pada sejumlah studi terdahulu, yang relevan guna memperkuat keterkaitan antara kajian yang dilakukan dengan permasalahan utama yang diangkat. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Yusianti Jaya (2022) dengan judul “Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen serta desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata keterampilan membaca siswa pada saat pretest adalah 70,66 yang dikategorikan baik, sedangkan hasil posttest meningkat menjadi 77,33 dan tergolong dalam kategori efektivitas tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan pengaruh positif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah Agustina (2018) dengan judul “Situs Bonjour de France dalam Keterampilan Membaca di SMA Negeri 16 Bandar Lampung”. Penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, ditandai dengan adanya peningkatan skor belajar setelah perlakuan diberikan. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 62, sementara kelas kontrol memperoleh rata-rata 55. Setelah perlakuan, nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 88, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 56,25. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan situs *Bonjour de France* dan siswa yang hanya menggunakan media gambar. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima.

Kemudian penelitian oleh Risa Cahyani Putri (2021) dengan judul "*L'Efficacité de la Bande Dessinée Numérique Basée sur le Webtoon pour l'Apprentissage de la Compréhension Écrite chez les Lycéens de SMA XI*". Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas media komik digital berbasis webtoon pada siswa SMA. Hasil analisis uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test (69,33) dan post-test (83,67). Perhitungan N-Gain sebesar 0,47 menempatkan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital berbasis webtoon efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Prancis..

Beberapa studi sebelumnya telah berfokus pada peningkatan keterampilan membaca dalam konteks pembelajaran bahasa asing, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca adalah elemen krusial yang perlu dikembangkan melalui berbagai metode dan media. Meskipun memiliki tujuan yang serupa, setiap penelitian menerapkan media yang berbeda. Misalnya, Jaya (2022) memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai platform kuis digital interaktif untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Prancis. Di sisi lain, Agustina (2018) menggunakan situs *Bonjour de France* yang menawarkan teks-teks sederhana dalam bahasa Prancis sebagai bahan ajar. Sementara itu, Putri (2021)

mengeksplorasi penggunaan komik berbasis *Webtoon* sebagai media visual untuk pembelajaran membaca.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, meskipun studi ini mengadaptasi jenis media komik seperti yang digunakan oleh Putri (2021), penelitian ini memanfaatkan komik dengan berbasis website *Culturethèque.com*. Platform tersebut menyediakan teks berbahasa Prancis yang dipadukan dengan ilustrasi naratif serta fitur interaktif. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami isi bacaan dengan lebih baik, meningkatkan minat baca, serta memperluas kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

## 2.6 Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa kelas XII F4 SMAN 16 Bandar Lampung masih mengalami kesulitan dalam membaca karena terbatasnya perbendaharaan kosakata serta kurangnya ketertarikan terhadap bahan ajar yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran di kelas selama ini kurang optimal, terbatas pada buku teks dan proyektor. Akibatnya, keterampilan membaca pemahaman mereka belum mencapai standar level A2 yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Prancis pada tingkat SMA kelas XII.

Situasi yang ditemukan menunjukkan perlunya media pembelajaran alternatif yang mampu menarik minat siswa sekaligus memperluas kosakata mereka. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan komik digital yang tersedia melalui platform *Culturethèque.com*. *Culturethèque* merupakan perpustakaan digital milik Institut Français yang menyediakan beragam bahan bacaan otentik berbahasa Prancis, termasuk komik yang sesuai dengan tingkat pemahaman A2. Sebagian besar konten dapat diakses secara gratis oleh siapa saja yang telah mendaftar sebagai pengguna. Materi yang tersedia juga disesuaikan dengan berbagai tingkat penguasaan bahasa Prancis, mulai dari A1–A2 hingga tingkat lanjut.

Media komik memiliki keunggulan dalam menyajikan teks yang didampingi ilustrasi, sehingga dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan dialog sehari-hari dalam komik mendukung pembelajaran kosakata dalam konteks yang lebih nyata dan menarik. Komik-komik yang tersedia di *Culturethèque* menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan kemampuan dasar siswa, menjadikannya sarana yang efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman.

Dengan demikian, penerapan komik digital dari *Culturethèque* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek membaca pemahaman sekaligus memperkaya kosakata mereka. Media ini juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa Prancis.



Gambar 2. 5 Kerangka Berfikir

## 2.7 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, penulis mengajukan hipotesis bahwa penggunaan media komik dari website *Culturethèque.com* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa Prancis siswa kelas XII di SMAN 16 Bandar Lampung.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design*. Metode penelitian eksperimen adalah pendekatan yang digunakan untuk menguji dampak suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono, 2022).

Pada awal penelitian, dilakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam keterampilan membaca. Kemudian, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media komik dari website Culturetheque sebagai alat bantu pembelajaran. Setelah perlakuan, siswa mengikuti *posttest* yang berisi materi serupa dengan *pretest* guna melihat peningkatan kemampuan membaca. Dengan demikian, penulis dapat menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media komik tersebut.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Dengan menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design*, penulis menerapkan bentuk *One Group Pretest-Posttest*, yang melibatkan dua jenis tes: tes yang dilakukan sebelum perlakuan dan tes yang dilakukan setelah perlakuan. Desain ini dijelaskan oleh Sugiyono (2022) sebagai berikut:

Tabel 2 *Pre-Experimental Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

X : Perlakuan menggunakan media komik dari website *Culturethèque.com*

O<sub>1</sub> : Nilai Pretest

O<sub>2</sub> : Nilai Posttest

### **3.3 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan karakteristik, ciri, atau nilai tertentu yang dimiliki oleh individu, objek, atau aktivitas, yang bervariasi dan sengaja dipilih oleh penulis untuk dianalisis serta dijadikan dasar dalam menarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2022). Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Variabel bebas merupakan komponen yang dikendalikan atau dimanipulasi oleh penulis untuk mengamati dampaknya terhadap suatu gejala, sementara variabel terikat adalah aspek yang diamati dan diukur guna mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penggunaan media komik pada website *Culturethèque.com*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan membaca pemahaman siswa kelas XII di SMAN 16 Bandar Lampung.

### **3.4 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.4.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 16 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Darussalam, Kelurahan Susunan Baru, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung.

#### **3.4.2 Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil TA 2025/2026.

### **3.5 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.5.1 Populasi Penelitian**

Populasi merujuk pada area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh penulis untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Selanjutnya, Hardani dan

rekan-rekan (2020) menjelaskan bahwa tujuan penetapan populasi adalah untuk menentukan jumlah anggota sampel dari populasi tersebut serta membatasi validitas area generalisasi. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa SMAN 16 Bandar Lampung yang mengikuti pembelajaran Bahasa Prancis, yaitu siswa kelas XI dan XII dengan jumlah keseluruhan 159 orang.

### **3.5.2 Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari populasi yang mencerminkan ciri-ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh keseluruhan populasi (Sugiyono, 2022). Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII F4 SMA Negeri 16 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 31 orang. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, karena kelas XII F4 dinilai mewakili kemampuan siswa pada tingkat A2 berdasarkan kerangka CECRL serta memiliki ketersediaan dan dukungan dari guru pengampu dalam pelaksanaan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran komik pada website *Culturethèque.com*.

## **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam kegiatan penelitian, pengumpulan data dapat dilakukan dengan beragam cara, tergantung pada sasaran yang ingin dicapai. penulis juga harus menyesuaikan metode pengumpulan data dengan jenis data yang hendak diperoleh. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa tes dan kuesioner.

### **3.6.1 Tes**

Menurut Darmadi (2011) dalam Syahputri (2016), tes merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana seseorang atau sekelompok individu memiliki pengetahuan, kemampuan, emosi, kecerdasan, ataupun sikap tertentu. Tes ini dirancang untuk mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua jenis tes yaitu tes benar salah (*vrai ou faux*) dan tes pilihan ganda. Tes awal (*pretest*) dilaksanakan guna mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap teks bacaan berbahasa

Prancis. Setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media komik dari situs *Culturethèque.com*, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk menilai peningkatan membaca pemahaman yang terjadi.

### **3.6.2 Kuesioner**

Hasnunidah (2017) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan suatu topik tertentu dan diberikan kepada responden, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan memperoleh informasi seperti preferensi, keyakinan, minat, maupun perilaku. Dalam penelitian ini, instrumen kuesioner yang digunakan berbentuk angket yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan format jawaban ceklis (✓).

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu untuk memperoleh dan mengukur data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, instrumen yang dipilih adalah tes yang digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dan kuesioner yang diberikan untuk mengumpulkan pendapat siswa terkait kekurangan dan kelebihan yang ditemukan siswa dari media yang digunakan.

Agar penyusunan instrumen tes penelitian lebih terarah, penting untuk memahami terlebih dahulu Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman bahasa Prancis di kelas XII SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Rincian dari ATP tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 3 ATP Membaca Pemahaman

Membaca Pemahaman	
Memahami informasi yang terkait dengan ungkapan-ungkapan komunikatif sehari-hari, hal-hal konkrit dan rutin dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar, yang bersumber dari teks tulis sederhana.	
Alur Tujuan Pembelajaran	12.1. Siswa mengidentifikasi bentuk dan tema teks tulis sederhana tentang kehidupan lingkungan sekitar 12.2. Siswa menafsirkan makna kosakata, kalimat dan ungkapan komunikatif yang terdapat pada teks tulis sederhana tentang kehidupan lingkungan sekitar 12.3. Memahami informasi umum, selektif dan atau rinci dari teks tulis sederhana tentang kehidupan lingkungan sekitar

Sumber : ATP Guru bahasa Prancis SMAN 16 Bandar Lampung (2024)

Selanjutnya, jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Sebagai teknik pemberian skor pada angket, penelitian ini menggunakan Skala Likert. Skala tersebut diterapkan guna menilai sikap, pandangan, maupun persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2022).

Tabel 4 Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Ragu-Ragu (R)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

### 3.7.1 Kisi-kisi *Pretest-Posttest*

Tabel berikut menyajikan kisi-kisi instrumen *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan ATP fase F dalam Kurikulum Merdeka, yang diperuntukkan bagi siswa kelas XII SMA.

Tabel 5 Kisi-kisi *Pretest-Posttest*

Perintah	Materi
Siswa diminta untuk menjawab 15 butir soal pilihan ganda serta 5 soal benar salah ( <i>vrai ou faux</i> ) yang disusun berdasarkan isi sebuah komik bertema <i>la vie quotidienne</i> (kehidupan sehari-hari).	Siswa diharapkan dapat memahami isi dari teks pada komik yang dibaca serta mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks tersebut dengan bertemakan <i>la vie quotidienne</i> atau kehidupan sehari-hari.

Penilaian dilakukan dengan cara memberikan skor pada setiap jawaban. Untuk soal pilihan ganda setiap jawaban yang benar, siswa akan memperoleh skor 1. Sementara itu untuk benar salah (*vrai ou faux*), setiap jawaban benar memperoleh skor 2. Untuk kedua jenis soal, jika terdapat jawaban yang tidak tepat atau salah tidak diberikan skor atau bernilai 0. Kemudian untuk memperoleh nilai akhir, jumlah perolehan nilai dari kedua jenis tes digabungkan dan dikali 5.

### 3.7.2 Kisi-kisi Angket

Instrumen angket dirancang untuk memperoleh informasi mengenai pendapat siswa terhadap pemanfaatan komik pada situs *Culturethèque.com* sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Prancis. Angket menggunakan model skala Likert 1–5 dan mencakup empat aspek sikap. Skala ini mengacu pada metode Likert (1932) yang lazim dipakai untuk mengukur sikap, persepsi, serta tanggapan responden.

Dalam penelitian ini, pernyataan yang diajukan berfokus pada empat dimensi utama, yaitu ketertarikan, kemudahan, keterlibatan, serta efektivitas media, yang disusun selaras dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller (1987). Tabel berikut menyajikan kisi-kisi angket yang telah dimodifikasi berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yusianti Jaya (2022).

Tabel 6 Kisi-kisi Angket

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kelebihan	a. Kemudahan dalam mengakses website b. Tampilan dan fitur website c. Melatih keterampilan membaca pemahaman d. Menambah kosakata bahasa Prancis e. Keinginan mempelajari materi lainnya	1 2 3 4 5
2	Kekurangan	a. Merasa bosan saat belajar dengan media b. Kesulitan memahami materi dengan media komik c. Kesulitan dalam mengakses komik pada website	6 7,8 9,10

### 3.8 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### 3.8.1 Validitas Instrumen

Validitas item instrumen bertujuan untuk menilai sejauh mana setiap butir soal memberikan kontribusi terhadap keseluruhan skor total. Untuk menguji validitas tiap item, skor pada masing-masing soal dikorelasikan dengan skor keseluruhan (Novikasari, 2016). Pada penelitian ini, penulis menerapkan validitas isi sebagai metode pengujian. Validitas isi berfungsi untuk memastikan bahwa instrumen yang

dirancang telah mencakup item-item yang secara representatif menggambarkan kompetensi yang hendak diukur. Proses pengujian dilakukan dengan membandingkan isi soal dengan materi pembelajaran yang sesuai. Selain itu, validitas isi pada penelitian ini juga dibantu oleh kedua dosen pembimbing dan guru bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung.

Dalam konteks penelitian ini, validitas isi ditentukan dengan cara mencocokkan butir-butir soal tes dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) bahasa Prancis yang diterapkan di kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung. Jika instrumen soal, khususnya yang berbasis komik dari website *Culturethèque.com*, sesuai dengan kompetensi dan materi dalam ATP tersebut, maka dapat dikatakan bahwa soal-soal tersebut memiliki validitas isi yang baik.

### **3.8.2 Reliabilitas Instrumen**

Hardani, dkk. (2020) menjelaskan bahwa reliabilitas suatu skala mengacu pada sejauh mana proses pengukuran bebas dari kesalahan. Pada dasarnya, reliabilitas merupakan koefisien yang menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya jika menghasilkan hasil yang konsisten ketika pengukuran dilakukan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's alpha* melalui SPSS versi 31. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa jika nilai uji *Cronbach's alpha* lebih dari 0,60, maka instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel.

### **3.9 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data umumnya dilakukan melalui pendekatan statistik. Setelah data *pretest* dan *posttest* terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan bantuan perangkat lunak statistik, seperti SPSS versi 31.

### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan teknik Shapiro-Wilk melalui program SPSS versi 31. Interpretasi hasil uji tersebut mengacu pada nilai signifikansi (sig), sebagai berikut.

1. Nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, yang berarti data tidak berdistribusi normal.
2. Nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sehingga data dianggap berdistribusi normal.

### 3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan dalam penelitian memiliki variansi yang seragam atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji Levene melalui program SPSS versi 31. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut.

1. Nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, yang berarti variansi antar sampel berbeda.
2. Nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, yang menunjukkan bahwa sampel memiliki variansi yang sama.

### 3.9.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan komik pada website *Culturethèque.com* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa Prancis siswa. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan skor tes awal (*pretest*), yang diberikan sebelum siswa menerima perlakuan pembelajaran menggunakan komik, dengan skor tes akhir (*posttest*), yang diberikan setelah perlakuan dilakukan. Nilai N-gain dihitung dari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung nilai N-gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{Skor_{posttest} - Skor_{pretest}}{Skor_{maksimum} - Skor_{pretest}}$$

Keterangan:

Tinggi =  $g > 0,7$

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

Rendah =  $g < 0,3$

### **3.9.4 Uji Hipotesis (Uji-T)**

Penulis menerapkan uji hipotesis untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diuji berkaitan dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran komik yang tersedia di website *Culturethèque.com* terhadap membaca pemahaman bahasa Prancis, dengan menggunakan rumus uji t.

Dalam uji hipotesis, terdapat beberapa kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

1. Nilai  $sig < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*.
2. Nilai  $sig > 0,05$ , maka tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

## **3.10 Prosedur Penelitian**

### **3.10.1 Pra Eksperimen (Tahap Perencanaan)**

Tahap ini merupakan proses persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan eksperimen dimulai. Pada fase ini, penulis melakukan seleksi sampel untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen. Selanjutnya, dilakukan penyesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian, penulis menyiapkan berbagai instrumen yang dibutuhkan, seperti

penyusunan soal tes, butir angket, penjadwalan kegiatan penelitian, pengurusan izin penelitian, serta persiapan teknis lain yang mendukung proses penelitian.

### **3.10.2 Eksperimen (Tahap Pelaksanaan)**

#### a. *Pretest*

Tahapan awal yang dilakukan di awal pertemuan bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa kelas eksperimen dalam keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

#### b. Perlakuan (*Treatment*)

Pada tahap kedua, kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu dengan memberikan pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis menggunakan media komik yang tersedia di website *Culturethèque.com*.

#### c. *Posttest*

Tahap selanjutnya dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran yang menggunakan media komik dari website *Culturethèque.com* dalam keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis, setelah siswa menerima perlakuan (*treatment*).

### **3.10.3 Pasca Eksperimen (Tahap Akhir)**

Tahap ini merupakan bagian akhir dari proses penelitian, di mana penulis mengumpulkan data hasil *pretest*, *posttest*, dan angket. Data tersebut kemudian dianalisis guna memperoleh informasi yang relevan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan komik pada website *Culturethèque.com* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis siswa kelas XII di SMAN 16 Bandar Lampung. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 51,61 menjadi 85 dengan peningkatan sebesar skor sebesar 33,39 pada saat dilakukan *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran dengan media tersebut.
2. Penggunaan media komik pada website *Culturethèque.com* menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa Prancis siswa dibandingkan dengan media pembelajaran yang sebelumnya digunakan di kelas. Komik berbahasa Prancis yang disajikan dalam bentuk visual menarik, mudah diakses, dan didukung fitur yang ramah pengguna membuat siswa merasa lebih terbantu dalam proses belajar. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan, seperti materi yang tidak selalu terfokus pada tema dan belum tersedianya latihan soal untuk mengasah pemahaman. Meskipun demikian, masalah tersebut tidak menjadi kekurangan yang mengurangi pengaruh positif yang dapat diperoleh.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media komik pada website *Culturethèque.com* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis siswa. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik pada website *Culturethèque.com* sebagai media pembelajaran digital secara lebih luas dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis. Penggunaan media ini dapat dijadikan alternatif dalam membantu melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi materi bahasa Prancis melalui media pembelajaran digital yang tersedia dan memanfaatkan media komik pada website *Culturethèque.com* secara lebih luas dan berkelanjutan. Kemudian, siswa diharap dapat mengembangkan kebiasaan membaca teks berbahasa asing secara mandiri untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan membaca pemahaman bahasa Prancis.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini hanya terbatas pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman bahasa Prancis menggunakan komik pada website *Culturethèque.com*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mencoba fokus penelitian pada keterampilan berbahasa yang berbeda seperti menulis, menyimak, atau berbicara, guna memperkaya hasil kajian dalam pembelajaran bahasa asing. Selanjutnya, peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi media lain yang terdapat pada website tersebut seperti buku cerita, majalah, artikel berita dan rekaman audio. Hal tersebut dapat menambah alternatif media pembelajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Prancis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran membaca berbasis pendidikan karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agustina, N., Widodo, M., & Rosita, D. (2018). Situs Bonjour de France dalam Keterampilan Membaca di SMA Negeri 16 Bandarlampung. *Pranala*, 1(1), 1–12.
- Amien, Z. (2024). *Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa Prancis SMA (Fase F)*.
- Anderson, M. (2003). *Text Types in English 2*. South Yarra: MacMillan Education Australia.
- Arsyad, A. (2016). *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asih, R. (2021). *Keterampilan Membaca*. K-Media.
- Arini, F. D., Choiri, A. S., & Sunardi. (2017). The Use of Comic As a Learning Aid To Improve Learning Interest of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*, 2(1), 71–78.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.221004>
- Conseil De L'europe. (2018). *Cadre Européen Commun De Référence Pour Les Langues : Apprendre, Enseigner, Évaluer Volume Complémentaire Avec De Nouveaux Descripteurs*. Strasbourg Cedex.
- Coyne, M. D., Zipoli, R. P., Chard, D. J., Faggella-Luby, M., Ruby, M., Santoro, L. E., & Baker, S. (2009). Direct instruction of comprehension: Instructional examples from intervention research on listening and reading comprehension. *Reading and Writing Quarterly*, 25(2–3), 221–245.  
<https://doi.org/10.1080/10573560802683697>
- Damopolii, I., Lumembang, T., & İlhan, G. O. (2021). Digital Comics in Online Learning During COVID-19: Its Effect on Student Cognitive Learning Outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(19), 33–47. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i19.23395>
- Dewi, K. A. A. (2022). Analysis On 7th Grade Students' Reading Comprehension Through Skimming- Scanning Techniques. *Journal of Educational Study*, 2(1), 72–82. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i1.261>
- Famelia, M., Supriyono, S., & Angraini, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Teknik Skimming dan Scanning pada Siswa Kelas VII SMP Taman Siswa Teluk Betung tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Fauzi, I. (2018). The Effectiveness of Skimming and Scanning Strategies in

- Improving Comprehension and Reading Speed Rates for the Students of English Study Program. *Register Journal*, 11(1), 77–92.  
<http://journalregister.iainsalatiga.ac.id/>
- Hardani, H. A., Ustiawaty, J., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sykmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif (Issue April). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasnunidah, N. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi. Kholiq, A., & Luthfiyati, D. (2020). Tingkat Membaca Pemahaman Siswa Sma Kabupaten Lamongan. KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra, 4(1), 17 32. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i1.3535>.
- Karim, M. A., & Martawidenda, K. (2014). *L'utilisation du média*.
- Keller, J. M. 1987. *Strategies for Stimulating The Motivation to Learn. Performance and Instruction*, 26(8), 1-7.
- Likert, Rensis (1932) , “A Technique for the Measurement of Attitudes”, *Archives of psychology* 140, 1-55.
- Marliasari, S. (2017). Teaching Reading Comprehension by Using Skimming and Scanning Techniques to the Tenth Grade Students of SMAN 1 Gelumbang. *English Community Journal*, 1(2), 109–122.
- Murniviyanti, L., & Marini, A. (2021). Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).  
<https://doi.org/10.17509/ebj.v3i2.39485>
- Nasution, L. H. (2023). Penerapan Metode Baca Cepat Scanning dan Skimming dalam Pembelajaran Maharoh Qiroah. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(3), 104–116.
- Nurgiantoro, B. (2018). Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Bahasa. Gadjah Mada University <https://books.google.co.id/books?id=8ZljDwAAQBAJ>.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Putri, R. C., Purwani, N. (2021). L'Efficacite de la Bande Dessinée Numérique Basée sur le Webtoon pour l'Apprentissage de la Compréhension Écrite chez les Lycéens de SMA XI. *Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE*. 11(1): 42-46.
- Rahmania, S., Miarsyah, M., & Sartono, N. (2018). The Difference Scientific Literacy ability of Student having Field Independent and Field Dependent Cognitive style. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 27–34.  
<https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-2.5>
- Resmisari, N. A., Setiadi, R., & Mutiarsih, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbahasa Prancis Untuk Pembelajar Bahasa Prancis Bidang Pariwisata. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 3(3), 182–183.  
[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/view/128](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/128)

- Rini, S. (2016). Les difficultés lexicales des apprenants débutants en français. *Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 3(1), 22–33.  
<https://doi.org/10.xxxx/jpbf.2016.3.1.22>
- Rosita, D. (2018). Kelasa 2019.pdf. In *Kelasa* (Vol. 13, pp. 1–114).
- Rosita, D., & Kusrini, N. (2021). Description de la compréhension du CECR niveau A1 pour les enseignants de français dans les écoles secondaires à Bandar Lampung. *Jurnal Ilmu Budaya*.  
<https://doi.org/10.34005/jib.v9i2.12881>
- Shoffa, S., Subroto, D., & Astuti, W. (2023). Buku Media Pembelajaran gunawan. In *CV. Afasa Pustaka* (Issue January).
- Snow, C. (2002). *Reading for Understanding: Toward a Research and Development Program in Reading Comprehension*. Santa Monica: RAND's Publications.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi Dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya.
- Suyatmi. (2000). *Membaca 1*. Surakarta: UNS Press.
- Syahputri, R. D. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Media Lagu Berbahasa Prancis Pada Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Depok. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Tarigan. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa).
- Wahyuningsih, L. S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Reading Comprehension Siswa SMA Negeri 1 Kebomas Melalui Extensive Reading. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 112. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3325>
- Wibowo, W. (2019). Komik Iklan Komik. *DeKaVe*, 12(2), 52–64.  
<https://doi.org/10.24821/dkv.v12i2.3524>
- Jaya, Y. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Bandar Lampung.