

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK PINTEREST DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PERANCIS
SISWA KELAS XII SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh :

ALVINA ZAHRA

NPM 2213044045



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

2026

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK PINTEREST DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PERANCIS
SISWA KELAS XII SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Alvina Zahra

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**



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

2026

RÉSUMÉ

L'efficacité de l'utilisation des bandes dessinées de Pinterest pour améliorer la compétence de la production écrite en français des élèves de SMAN 16 Bandar Lampung

Par

Alvina Zahra, Setia Rini, Indah Nevira Trisna

Cette recherche est une recherche quantitative pour savoir l'efficacité de l'utilisation des bandes dessinées de Pinterest pour améliorer la compétence de la production écrite chez les élèves de SMAN 16 Bandar Lampung. De plus, l'autre objectif de cette recherche est de connaître les avantages et les inconvénients de ce média. Alors que, la méthodologie utilisée dans cette recherche est la méthode expérimentale avec une approche quantitative. Et puis, l'échantillon de cette recherche est 31 élèves de la classe XII F4. Pour la théorie, nous utilisons la théorie sur la compétence de la production écrite, et aussi le média d'apprentissage. Alors, basé sur la recherche effectuée, le média des bandes dessinées de Pinterest peut améliorer la compétence de la production écrite chez les élèves. Après le traitement de cette recherche, les élèves ont des meilleures capacités pour conjuguer les verbes (surtout avoir et être), structurer la phrase correctement, et décrire bien quelqu'un (les caractères physiques et non physiques). En d'autres cas, les avantages de ce média selon les résultats de questionnaire sont d'améliorer la motivation et la compétence des élèves pour suivre l'apprentissage du français, de rendre facile et amusant le processus d'apprendre le français, de stimuler les élèves deviennent plus créatifs, et très facile à utiliser. Enfin, il ne trouve pas les inconvénients des bandes dessinées de Pinterest par les élèves.

Mots-clés : *bandes dessinées, le français, média d'apprentissage, production écrite*

ABSTRACT

The Effectiveness of Using Pinterest Comics to Improve French Writing Skills of Students at SMAN 16 Bandar Lampung

By

Alvina Zahra, Setia Rini, Indah Nevira Trisna

*This research is a quantitative study to determine the effectiveness of using Pinterest comics to improve the writing skills of students at SMAN 16 Bandar Lampung. Furthermore, another objective of this research is to identify the advantages and disadvantages of this medium. The methodology used in this research is the experimental method with a quantitative approach. The sample for this research consists of 31 students from class XII F4. For the theoretical framework, we utilize theories on writing skills and learning media. Based on the research conducted, the Pinterest comics medium can improve students' writing skills. After the treatment in this research, the students have better abilities to conjugate verbs (especially *avoir* and *être*), structure sentences correctly, and describe someone well (physical and non-physical characteristics). In other cases, the advantages of this medium, according to the questionnaire results, are that it improves students' motivation and competence to follow French learning, makes the process of learning French easy and fun, stimulates students to become more creative, and is very easy to use. Finally, the students did not identify any disadvantages of Pinterest comics.*

Keywords: *comics, French, learning media, writing skills*

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK PINTEREST
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS BAHASA PERANCIS SISWA KELAS XII
SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Alvina Zahra
Nomor Pokok Mahasiswa : 2213044045
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 1



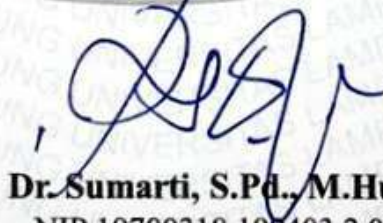
Setia Rini, S.Pd., M.Pd.
NIP 199102092019032021

Pembimbing 2



Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP 19900725 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 00

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

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

Penguji

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

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP.19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 6 Maret 2026

SURAT PERNYATAAN

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

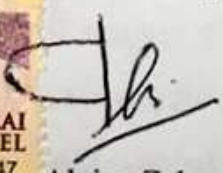
Nama : Alvina Zahra
NPM : 2213044045
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Komik Pinterest dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Siswa Kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung
Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya 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; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 6 Maret 2026




Alvina Zahra
NPM 2213044045

RIWAYAT HIDUP



Alvina Zahra, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 10 November 2003, adalah putri bungsu dari Ayah Zainal Abidin dan Ibu Hamimah. Ia tumbuh dalam keluarga yang hangat, bersama seorang kakak perempuan bernama Ade Nursevita dan seorang kakak laki-laki bernama Muhammad Rivaldo Irva'i. Perjalanan pendidikannya dimulai pada tahun 2007 di taman kanak-kanak, kemudian dilanjutkan ke SD Negeri 3 Sawah Lama, Tanjung Karang Timur, Bandar Lampung, di mana ia menempuh pendidikan dasar dari tahun 2009 hingga 2015. Pada tahun 2018, Alvina melanjutkan pendidikannya di MTs Mambaul Ulum, sebelum akhirnya menyelesaikan pendidikan menengah atas di MAN 2 Bandar Lampung pada tahun 2021.

Pada tahun 2022, Alvina membuat keputusan penting untuk melanjutkan pendidikan tinggi di Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, dan menjadi bagian dari angkatan 2022. Selama masa perkuliahannya, Alvina aktif terlibat dalam berbagai kegiatan organisasi, menunjukkan semangat berorganisasi dan memberikan kontribusi positif bagi lingkungan kampus. Ia tercatat sebagai anggota bidang Pendidikan di Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra) pada periode 2022 – 2023, serta menjabat sebagai Bendahara Umum Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni (HMJPBS) pada tahun 2024.

Selain aktif dalam kegiatan organisasi, Alvina juga memiliki sejumlah pengalaman membanggakan dalam bidang akademik dan pengembangan diri. Ia meraih juara 2 Lomba Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) tingkat Fakultas pada tanggal 21 Januari - 9 Februari 2023, serta menjadi finalis terbaik dalam lomba menulis tingkat nasional cabang puisi pada bulan Juni 2023. Pada tanggal 31 Oktober - 5 Desember 2023, Alvina terpilih sebagai peserta Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Nasional. Alvina juga memiliki pengalaman berharga sebagai asisten dosen dan tim peneliti.

Selama dua tahun berturut-turut, ia tergabung dalam tim penelitian dosen senior yang diketuai oleh Setia Rini, S.Pd., M.Pd., dengan fokus pada: (1) pengembangan

bahan ajar autentik untuk keterampilan menulis bahasa Perancis level B1–B2 (2024), dan (2) pengembangan media autentik portofolio digital ujian menulis bahasa Perancis sebagai media reflektif dan penguatan kompetensi mahasiswa (2025). Selain aktif dalam kegiatan penelitian, Alvina juga berpartisipasi sebagai *intervenante* dalam *Conférence Internationale sur le Français* (CIF) pada 8 November 2025. Komitmennya dalam bidang akademik semakin diperkuat melalui partisipasinya sebagai pemakalah pada Seminar Nasional Dies Natalis ke-58 pada 9 Februari 2026. Dengan latar belakang pendidikan, pengalaman penelitian, serta keterlibatan aktif dalam forum ilmiah tersebut, Alvina memiliki harapan besar untuk dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pengajaran bahasa Perancis.

MOTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”
(QS. Al Baqarah, ayat 286)

"Shalat adalah kunci, doa adalah pintunya. Jika shalat tertunda, jangan heran jawaban-Nya pun sama."
(Adi Hidayat)

“Ad Maiora Natus Sum”

“Saya dilahirkan untuk hal-hal yang lebih besar”
(Santo Aloysius Gonzaga)

Di setiap langkah dan keputusan yang kuambil, aku percaya keajaiban Allah senantiasa menyertai. Aku adalah bintang, dan kesuksesan adalah takdirku.
(Alvina Zahra)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah membimbing dan menyertai setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi ini.

Karya ini kupersembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada:

Kedua orang tua tercinta, **Ayahanda Zainal Abidin dan Ibunda Hamimah**, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta pengorbanan yang tak terhingga. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, dan kepercayaan yang telah menjadi penyemangat dalam setiap perjuangan.

Kakak-kakak tersayang, **Ade Nursevita dan Muhammad Rivaldo Irva'i**, yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tulus. Terima kasih atas segala perhatian dan kasih sayang yang tak pernah pudar.

Segenap keluarga besar, sahabat-sahabat terdekat, serta orang-orang yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

Serta almamater tercinta
Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung

SANWACANA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK PINTEREST DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PERANCIS SISWA KELAS XII SMAN 16 BANDAR LAMPUNG”**. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaat-Nya di hari akhir kelak.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga mendapat banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
3. Madame Setia Rini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis sekaligus dosen pembimbing 1 skripsi saya, telah memberikan dampak positif yang sangat besar dalam proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan beliau tidak hanya membantu saya menyelesaikan skripsi, tetapi juga membentuk cara berpikir dan kemampuan analisis saya. Terima kasih atas segala ilmu dan inspirasi yang telah diberikan.
4. Madame Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu dan memberikan dedikasinya. Di tengah kesibukan beliau, beliau tetap bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti bagi saya.
5. Madame Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas skripsi ini, yang juga telah memberikan ilmu dan bimbingan berharga selama masa perkuliahan saya. Masukan dan saran beliau sebagai pembahas sangat

membantu saya dalam menyempurnakan skripsi ini, serta ilmu yang beliau berikan selama perkuliahan menjadi bekal yang tak ternilai.

6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis di luar komisi pembimbing, Madame Dr. Nani Kusriani, M.Pd, Madame Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., Madame Riza Harani Bangun, S.Pd. M.Pd., selaku dosen yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, dan dukungan yang tak ternilai selama masa perkuliahan. Semangat dan dedikasi beliau-beliau dalam mengajar sangat menginspirasi saya.
7. Kepada Cantika (Mamacan), sahabat terbaik yang selalu ada dalam setiap langkahku. Terima kasih sudah menjadi sosok yang selalu mengingatkanku bahwa kehidupan dewasa itu tidak mudah, namun kamu selalu ada untukku, bahkan di saat kita seringkali berbeda pendapat. Persahabatan kita adalah bukti bahwa perbedaan bisa menjadi kekuatan. Terima kasih atas segala dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama.
8. Kepada Nada, Ppia, dan Galuh, teman-teman seperjuangan yang telah mewarnai hari-hariku sejak awal masa perkuliahan. Kita bersama-sama melewati suka duka menjadi mahasiswa baru, saling mendukung dalam menghadapi tugas-tugas kuliah, hingga akhirnya bisa sampai di tahap penyusunan skripsi ini. Persahabatan kita ibarat saudara kandung, selalu ada untuk saling *support* di kala suka maupun duka. Terima kasih atas segala kebersamaan dan motivasi yang telah kalian berikan selama ini. Saya sangat bersyukur dapat berjuang bersama kalian dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk sepupu-sepupu tersayang, Hana, Nila, dan Naura, terima kasih atas dukungan, semangat, dan keceriaan yang selalu kalian berikan. Kalian adalah sumber *healing* dan penyemangatku di kala sulit. Tanpa kehadiran kalian, mungkin aku tidak akan sekuat ini dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Kepada sahabat-sahabat terbaik saya, Erika dan Mayta, yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam perjalanan hidup saya sejak bangku sekolah. Persahabatan kita telah melewati berbagai lika-liku,

menjadi sumber kekuatan dan inspirasi yang tak ternilai selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama.

11. KKN PLP Pagar Buana, Tulang Bawang Barat, khususnya teman-teman kamar surga: Putri malu, Fatimah fr, Laili canggung, dan Mami Farida. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan pelajaran hidup yang berharga selama KKN. Kalian telah menjadi keluarga baru yang memberikan warna dan pengalaman tak terlupakan.
12. Saya merasa bangga dan terhormat dapat menjadi bagian dari keluarga HMJPBS. Terima kasih atas semua kenangan indah, pelajaran berharga, dan persahabatan yang telah kita bagi bersama.
13. Keluarga besar Pendidikan Bahasa Perancis serta Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra) Universitas Lampung atas pengalaman dan kebersamaan yang tak terlupakan.
14. Almamater Universitas Lampung beserta civitas akademika yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama masa studi.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih.

Penulis berharap semoga Allah memberikan balasan atas semua kebaikan dan pengorbanan semua pihak yang telah membantu penulis dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandar Lampung, 6 Maret 2026

Penulis

Alvina Zahra

DAFTAR ISI

RÉSUMÉ	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
MENGESAHKAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SARWACANA	xi
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Media Pembelajaran	8
2.1.1. Definisi Media Pembelajaran	8
2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.1.3. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
2.2. Pinterest.....	12
2.2.1. Definisi Pinterest	12
2.2.2. Fitur-fitur Utama Pinterest	13
2.2.3. Pemanfaatan Pinterest dalam Pembelajaran Bahasa.....	16

2.3. Media Komik	17
2.3.1. Definisi Komik	17
2.3.2. Jenis-jenis Media Komik.....	18
2.3.3. Peran Media Komik	20
2.4. Keterampilan Menulis (<i>Production Écrite</i>) Bahasa Perancis.....	21
2.5. Keterampilan Menulis Bahasa Perancis di SMA (Level A1/Pemula)	24
2.6. ATP Keterampilan Menulis Bahasa Perancis di SMA.....	25
2.7. Penelitian Relevan	27
2.8. Kerangka Berpikir	29
2.9. Hipotesis.....	30
BAB III. METODE PENELITIAN	31
3.1. Jenis Penelitian	31
3.2. Desain Penelitian	31
3.3. Variabel Penelitian.....	32
3.3.1. Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas).....	32
3.3.2. Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat).....	32
3.4. Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.4.1. Waktu Penelitian	32
3.4.2. Tempat Penelitian	33
3.5. Subjek dan Objek Penelitian	33
3.5.1. Subjek Penelitian	33
3.5.2. Objek Penelitian	33
3.6. Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.6.1. Populasi.....	33
3.6.2. Sampel.....	33
3.7. Teknik Pengumpulan Data	34
3.8. Instrumen Penelitian	34
3.8.1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	36
3.8.2. Kisi-kisi Kuesioner	37
3.9. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	40
3.9.1. Uji Validitas	40
3.9.2. Uji Reliabilitas.....	40
3.10. Teknik Analisis Data.....	40
3.10.1. Uji Normalitas	40

3.10.2. Uji Homogenitas	40
3.10.3. Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)	41
3.10.4. Uji Hipotesis (Uji-T).....	41
3.11. Prosedur Penelitian	41
3.11.1. Pra Eksperimen (Tahap Perencanaan).....	42
3.11.2. Prosedur Penelitian	43
3.11.3. Pasca Eksperimen (Tahap Akhir)	44
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian	59
4.1.1 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59
4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	66
4.2.1 Uji Validitas.....	66
4.3.4 Uji Hipotesis (Uji T).....	56
4.4 Hasil Angket Penelitian	57
4.5 Pembahasan	60
4.5.1 Pembahasan.....	60
4.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Pinterest	62
4.5.3 Pembahasan Hasil <i>Treatment</i> (Perlakuan)	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aspek Kriteria Menulis A1 CECRL	25
Tabel 2.2 ATP Keterampilan Menulis	27
Tabel 2.3 Kerangka Berpikir	31
Tabel 3.1 Rumus <i>Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest</i>	32
Tabel 3.2 Aspek Penilaian	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner	39
Tabel 3.5 Skor Pertanyaan.....	40
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59
Tabel 4.2 Analisis data <i>Pretest</i>	61
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.4 Analisis data <i>Posttest</i>	63
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	63
Tabel 4.6 Analisis data <i>Posttest</i>	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	68
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas.....	69
Tabel 4.10 Hasil Uji N-Gain.....	70
Tabel 4.11 Hasil Hipotesis	71
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner	72
Tabel 4.13 Perbandingan Kesalahan dan Perkembangan Kemampuan Menulis Bahasa Perancis Siswa pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Utama Pinterest.....	14
Gambar 2.2 Pin Pinterest.....	14
Gambar 2.3 Papan (<i>Boards</i>) Pinterest.....	15
Gambar 2.4 Fitur Pencarian Pinterest.....	15
Gambar 2.5 Interaksi dan Kolaborasi Pinterest.....	16
Gambar 3.1 <i>Grille D'evaluation</i> DELF A1.....	31
Gambar 4.1 Diagram Batang Frekuensi Skor <i>Pretest</i>	48
Gambar 4.2 Diagram Batang Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	51
Gambar 4.3 Pelaksanaan <i>Treatment</i> 1 dan <i>Treatment</i> 2.....	61
Gambar 4.4 Materi Pembelajaran.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, penguasaan bahasa asing menjadi kompetensi penting untuk berpartisipasi dalam berbagai aspek kehidupan (Crystal, 2003). Bahasa Perancis, sebagai salah satu bahasa internasional, memiliki peran signifikan dalam diplomasi, budaya, dan pendidikan (OECD, 2019). Namun, pembelajaran bahasa Perancis di Indonesia, terutama keterampilan menulis (*production écrite*), menghadapi tantangan yang signifikan. Hal ini diperkuat oleh data dari berbagai penelitian, antara lain survei guru bahasa Perancis SMA di Jakarta oleh Sri H., dan Sulandri (2009) yang menunjukkan rata-rata nilai menulis hanya 56,4/100; penelitian di SMAN 9 Bandar Lampung oleh Anggraini (2020) dengan nilai rata-rata 41,5 (kategori gagal); serta penelitian di SMA Negeri 68 Jakarta oleh Hutapea S.C., (2017) dengan nilai *pre-test* menulis hanya 54,4.

Seperti yang diungkapkan Saldanha bahwa menulis merupakan kompetensi linguistik yang paling sulit dan kompleks, terutama karena adanya berbagai kesulitan linguistik seperti masalah leksikal, sintaksis, morfologi, dan semantik (Rini, 2019). Untuk itu, pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap bahasa Perancis (Morrisette, 2009). Iskandarwassid dan Sunendar (2011) pun mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Perancis di Indonesia seringkali terjebak dalam metode tradisional yang berpusat pada guru dan *textbook*, seperti menghafal aturan tata bahasa dan mengerjakan latihan soal tanpa konteks yang jelas. Sementara siswa generasi Z membutuhkan pendekatan yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual (Prensky, 2001). Siswa Generasi Z cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk visual, serta lebih termotivasi untuk belajar jika mereka merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Padahal, penguasaan keterampilan menulis bahasa Perancis sangat penting bagi siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung agar mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL). SKL mata pelajaran bahasa Perancis ini mengharapkan siswa mampu menggunakan beragam fungsi sosial kebahasaan untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulis dalam berbagai situasi sederhana setara level A1 berdasarkan *Le Cadre Européen Commun de Référence pour Les Langues* (CECRL) (ATP Guru SMAN 16 Bandar Lampung, 2024). Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, diperlukan suasana pembelajaran yang kondusif dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Kondisi ideal dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis adalah terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), sehingga siswa lebih termotivasi dan mampu menghasilkan tulisan yang baik.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada tanggal 20 Mei 2025, mata pelajaran bahasa Perancis di SMAN 16 Bandar Lampung berstatus sebagai mata pelajaran peminatan. Kondisi ini berkontribusi pada rendahnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Perancis, yang tercermin dari nilai keterampilan menulis yang masih rendah serta kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, penguasaan keterampilan menulis bahasa Perancis sangat penting bagi siswa kelas XII untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) mata pelajaran bahasa Perancis, yang menuntut kemampuan menggunakan fungsi sosial kebahasaan untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan dalam berbagai situasi sederhana setara level A1 berdasarkan *Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL) (ATP Guru SMAN 16 Bandar Lampung, 2024). Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah, terutama pada aspek gramatikal seperti struktur kalimat dan konjugasi, di samping keterbatasan kosakata serta kesulitan dalam mengorganisasikan ide. Permasalahan ini berkaitan dengan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z, yang cenderung visual dan adaptif terhadap teknologi.

Dengan demikian, bertolak dari permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya untuk menjajaki potensi Pinterest. Platform ini sudah familiar bagi 70% siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis mereka dan menarik minat mereka untuk menulis. Kesadaran pendidik untuk memanfaatkan situs jejaring sosial dan aplikasi *smartphone* juga didorong oleh fakta bahwa sebagian besar pendidik merupakan pengguna aktif media sosial (Hsieh, 2017). Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian menggunakan media Pinterest ini agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta dapat membuat siswa menjadi berpikir lebih kritis sehingga siswa dapat menuangkan ide-idenya.

Selain itu, Pinterest merupakan platform visual yang populer di kalangan remaja dan memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Data dari *Pinterest Reports* (2018) menunjukkan bahwa 80% pengguna Pinterest berusia 18-24 tahun menggunakan platform ini untuk tujuan edukasi. Penggunaan media visual dalam pendidikan, seperti komik, terbukti dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa (Herawati dan Rahmansyah, 2023). Dengan demikian, penerapan media visual dalam pembelajaran bahasa dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Pinterest, sebagai platform berbasis visual, menawarkan berbagai keunggulan, seperti konten edukatif (infografis, komik, diagram), antarmuka yang mudah digunakan, dan aksesibilitas melalui *smartphone* atau komputer.

Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Maulani (2015) membuktikan bahwa penggunaan komik strip dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rini (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan produk tulisan asli pembelajar sebagai media autentik dalam bentuk portofolio digital dapat membantu meningkatkan kompetensi menulis bahasa Prancis melalui proses refleksi kesalahan dan perbaikan berkelanjutan. Penelitian tersebut menegaskan bahwa hasil tulisan siswa atau mahasiswa tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran autentik yang mendukung kesadaran linguistik dan perkembangan kemampuan menulis secara lebih mendalam.

Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian oleh Sitorus dan Saragih (2022) juga menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media sosial Pinterest terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskriptif. Dengan demikian, penelitian-penelitian ini memberikan landasan empiris bahwa media visual, media autentik, dan platform digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa, khususnya dalam keterampilan menulis.

Adapun, penelitian ini mengusulkan penggunaan komik Pinterest sebagai stimulus yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkombinasikan media komik dengan platform Pinterest, yang belum pernah dieksplorasi sebelumnya dalam konteks pembelajaran bahasa Prancis di SMA. Pinterest, sebagai platform media sosial visual yang populer, tidak hanya menyediakan akses mudah ke berbagai jenis komik yang menarik dan edukatif, tetapi juga menawarkan fitur-fitur unik seperti papan (*boards*) untuk mengorganisasikan materi pembelajaran, fitur komunitas untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sekelas, serta algoritma rekomendasi yang cerdas untuk menemukan konten yang sesuai dengan minat siswa. Dengan demikian, penggunaan komik Pinterest diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dalam implementasinya, siswa akan diberikan komik Pinterest dengan tema kehidupan sehari-hari dan ditugaskan untuk menghasilkan tulisan kreatif, seperti teks deskriptif yang terinspirasi dari komik tersebut. Proses pembelajaran akan mengadopsi pendekatan komunikatif, yang menekankan interaksi dan kolaborasi antar siswa (Littlewood, 1981).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung, khususnya dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru bahasa Prancis dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan baru mengenai potensi pemanfaatan platform digital dalam pendidikan bahasa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini identifikasi masalah yang ditemukan di dalam penelitian ini.

- 1) Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Prancis.
- 2) Rendahnya nilai keterampilan menulis bahasa Perancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung.
- 3) Penggunaan media pembelajaran di kelas bahasa Perancis belum optimal.
- 4) Media komik Pinterest sebagai media pembelajaran belum pernah digunakan sebelumnya sebagai media pembelajaran di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada penggunaan media komik Pinterest untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif tentang *décrire une personne* dalam bahasa Perancis.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah komik Pinterest efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Perancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung?
- 2) Apa saja kelebihan dan kekurangan media komik Pinterest dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Perancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

- 1) Efektivitas penggunaan media komik Pinterest dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Perancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung.

- 2) Kelebihan dan kekurangan media komik Pinterest dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Perancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis:
 - a) Penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan bahasa Perancis, khususnya mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran keterampilan menulis.
 - b) Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teoritis bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji efektivitas media pembelajaran inovatif lainnya.
 - c) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran bahasa Perancis yang lebih kontekstual dan relevan dengan karakteristik siswa generasi Z.
- 2) Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Siswa:
 - a) Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Perancis, khususnya keterampilan menulis.
 - b) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan minat siswa.
 - c) Meningkatkan keterampilan menulis bahasa Perancis siswa, yang akan bermanfaat dalam mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan mempersiapkan diri untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
 - b. Bagi Guru:
 - a) Memberikan referensi dan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.
 - b) Membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

- c) Memperluas wawasan guru mengenai potensi pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran bahasa.
- c. Bagi Sekolah:
 - a) Meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Perancis di sekolah.
 - b) Meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.
 - c) Memberikan kontribusi positif dalam mencapai visi dan misi sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi. Selain itu, Arsyad (2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran, atau dalam bahasa Prancis disebut "*média d'apprentissage*", adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pemahaman materi. Istilah "*média d'apprentissage*" mencakup berbagai jenis media, mulai dari media visual seperti gambar dan video, media audio seperti rekaman suara, hingga media interaktif seperti perangkat lunak pembelajaran.

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius*, yang berarti tengah atau perantara. Cuq (2003), menjelaskan: *Les rapports entre les médias et la didactique des langues sont constants et nombreux: tout d'abord parce que les médias peuvent servir à diffuser des contenus d'apprentissage de la langue (par exemple: les méthodes télévisées, les méthodes vidéo, les cours radiophoniques, les cours sur Internet)*. Teori tersebut dapat diartikan bahwa keterkaitan antara media dan didaktik bahasa bersifat konstan dan banyak: pertama-tama karena media dapat digunakan untuk menyebarkan materi pembelajaran bahasa (misalnya: metode televisi, metode video, kursus radio, kursus internet).

Media memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa karena dapat digunakan untuk menyebarkan materi ajar melalui berbagai platform seperti televisi, video, radio, dan internet. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengakses konten bahasa otentik, tetapi juga sebagai objek pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan media, seperti pemahaman kritis terhadap berbagai jenis media. Dengan demikian, media berkontribusi dalam memperkaya pembelajaran bahasa serta membangun kompetensi komunikasi dan budaya siswa.

Menurut Rini dan Rosita (2019), proses pembelajaran tidak hanya melibatkan hubungan antara pengajar dan pembelajar dalam penyampaian materi, tetapi juga melibatkan berbagai komponen lain seperti kurikulum, silabus, bahan ajar, media pembelajaran, strategi, dan metode. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam praktiknya, penggunaan media dalam kelas dapat bervariasi, mulai dari menampilkan video pendek untuk memperkenalkan topik baru, menggunakan gambar atau ilustrasi untuk menjelaskan konsep yang kompleks, hingga memanfaatkan platform interaktif untuk latihan dan evaluasi. Guru dapat memilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan ketersediaan sumber daya.

Trisna dan Kusri (2022) juga menekankan pentingnya keterampilan guru dalam menentukan materi dan media ajar yang tepat, terutama dalam menjaga motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini sangat berkontribusi dalam pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh seperti di masa pandemi Covid-19.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, atau "*média d'apprentissage*", merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa teori yang relevan untuk membahas fungsi dan manfaat media pembelajaran, sebagai landasan teoretis:

1) Teori Torres (Teori Representasi)

Menurut Torres (2018), proses belajar terjadi melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Representasi ikonik, yang memanfaatkan media visual, membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjembatani transisi siswa dari pengalaman konkret ke pemahaman abstrak, sehingga memudahkan transfer pengetahuan.

2) Teori Davis dan Summers (Kerucut Pengalaman)

Davis dan Summers, (2015) menggambarkan pengalaman belajar dalam sebuah kerucut yang berjenjang dari pengalaman langsung yang konkret hingga pengalaman abstrak yang direpresentasikan melalui simbol verbal. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa bergerak dari pengalaman konkret menuju abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

3) Teori Mayer (Teori Pembelajaran Multimedia)

Mayer (2000) menjelaskan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar. Penyajian multimedia mengoptimalkan penggunaan saluran visual dan auditori secara bersamaan, sehingga meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan motivasi belajar.

Berdasarkan teori-teori yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengoptimalkan proses kognitif. Sebagai contoh, komik Pinterest dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tata bahasa Prancis melalui visualisasi yang menarik, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, meningkatkan keterlibatan siswa melalui

tampilan yang interaktif, dan mengoptimalkan proses kognitif siswa melalui kombinasi teks dan gambar.

2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan berbagai kriteria, tergantung pada sudut pandang dan tujuan penggunaannya. Beberapa ahli mengklasifikasikan media berdasarkan karakteristik fisiknya, sementara yang lain mengklasifikasikan berdasarkan pengalaman belajar yang dihasilkan.

1) Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Arsyad (2017)

Menurut Arsyad (2017) menggambarkan evolusi media pembelajaran dari format tradisional ke format yang lebih modern dan interaktif. Media cetak, audio, dan visual merupakan bentuk media yang telah lama digunakan dalam pendidikan, namun dengan perkembangan teknologi, muncul kategori media audiovisual yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Puncaknya adalah kategori komputer dan multimedia interaktif, yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif, personal, dan adaptif. Klasifikasi ini mencerminkan bagaimana teknologi telah mengubah cara materi pembelajaran disampaikan dan diterima oleh siswa.

2) Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Juhaeni dkk., (2020) (Adaptasi dari Briggs)

Juhaeni dkk., (2020) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakteristik fisiknya, yang mencerminkan bagaimana media tersebut menyajikan informasi kepada siswa. Klasifikasi ini mencakup media tanpa proyeksi, seperti papan tulis, gambar, dan model, yang bersifat statis dan tidak memerlukan alat proyeksi; media proyeksi, seperti slide, filmstrip, dan OHP (*Overhead Projector*), yang memerlukan alat proyeksi untuk menampilkan gambar atau teks; audio recordings, seperti rekaman suara dan radio, yang berfokus pada penyampaian informasi melalui suara; motion pictures, seperti film dan video, yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis; television, yang mencakup program TV dan siaran langsung, yang dapat menyajikan informasi

secara visual dan audio kepada audiens yang lebih luas; dan computer-based instruction (CAI), yang mencakup simulasi, game edukasi, dan program pembelajaran interaktif lainnya, yang memanfaatkan teknologi komputer untuk memberikan pengalaman belajar yang personal dan adaptif.

- 3) Klasifikasi Media Menurut Aldi, M., Azzahra, F., Aminullah, M., & Susilawati, S. (2025)

Aldi, M., Azzahra, F., Aminullah, M., & Susilawati, S. (2025) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan tiga elemen, yaitu: (a) Representasi (apakah media tersebut bersifat verbal atau visual), (b) Tingkat Partisipasi Siswa (apakah media tersebut pasif atau interaktif), dan (c) Konteks (apakah media tersebut digunakan dalam setting kelas atau di luar kelas). Klasifikasi ini menekankan pada aspek kognitif dan interaktif dari media pembelajaran.

Berbagai ahli telah mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan sudut pandang dan kriteria yang berbeda. Namun, penelitian ini merujuk pada klasifikasi yang dikemukakan Arsyad (2017), yang menggambarkan evolusi media dari format tradisional (cetak, audio, visual) ke format yang lebih modern dan interaktif (audiovisual, komputer, dan multimedia interaktif). Klasifikasi ini menekankan bagaimana teknologi digital telah mengubah cara materi pembelajaran disampaikan. Berdasarkan klasifikasi tersebut, komik Pinterest dapat dikategorikan sebagai media komputer dan multimedia interaktif karena memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran, melibatkan siswa secara aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

2.2 Pinterest

2.2.1 Definisi Pinterest

Pinterest adalah sebuah platform media sosial visual yang dirancang untuk memungkinkan pengguna menyimpan dan menemukan informasi, khususnya ide-ide seperti resep, inspirasi rumah dan gaya, motivasi, dan lain-lain di internet menggunakan gambar, GIF animasi, dan video dalam bentuk papan pin (*pinboards*). Sering disebut sebagai mesin penemuan visual, Pinterest memungkinkan pengguna berbagi dan mengkategorikan gambar yang ditemukan

secara online, serta mengatur dan berbagi minat mereka secara efektif dan intuitif. Teori *Uses and Gratifications* (U&G) sangat relevan dalam menjelaskan penggunaan Pinterest, di mana pengguna secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka, seperti mencari informasi dan inspirasi, hiburan, pengawasan tren, manajemen hubungan sosial, dan pembentukan identitas. (Scolere, L. 2023).

2.2.2 Fitur-fitur Utama Pinterest

Pengguna dapat mengakses Pinterest melalui dua cara utama, yaitu menggunakan aplikasi Pinterest yang dapat diunduh dari Google Play Store untuk pengguna Android atau *App Store* untuk pengguna iOS, serta melalui situs web resmi di www.pinterest.com.

Dengan menggunakan aplikasi, pengguna akan mendapatkan pengalaman antarmuka yang lebih optimal dan fitur lengkap yang disesuaikan untuk perangkat mobile, sementara melalui web pengguna dapat masuk dan menggunakan Pinterest dengan mudah di berbagai perangkat tanpa harus mengunduh aplikasi.

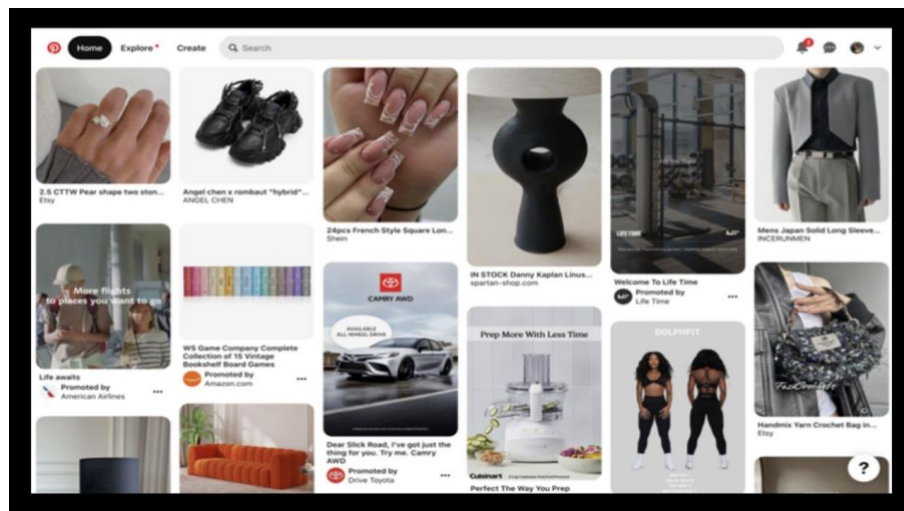
Untuk mulai menggunakan Pinterest, pengguna harus membuat akun terlebih dahulu melalui proses pendaftaran dengan email, akun Google, atau akun Facebook. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat mulai menjelajah berbagai pin, membuat papan koleksi, dan menyimpan ide yang ditemukan sesuai kebutuhan.

Selanjutnya, akan dijelaskan beberapa fitur utama Pinterest yang relevan dan mendukung kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur utama Pinterest yang relevan untuk pembelajaran meliputi:

a) Halaman Utama (*Home Page*):

Halaman utama Pinterest merupakan tampilan utama yang dilihat pengguna setelah login. Di halaman ini, Pinterest menampilkan berbagai pin dan papan (*boards*) yang direkomendasikan berdasarkan minat dan aktivitas pengguna sebelumnya. Algoritma pintar Pinterest menentukan konten yang muncul di halaman utama untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna, seperti contoh komik edukatif atau materi pembelajaran yang

relevan. Halaman utama ini berfungsi sebagai pusat penemuan (*discovery hub*) yang memfasilitasi eksplorasi materi baru secara visual dan interaktif.



Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Gambar 2.1 Halaman Utama

- b) Pin: Representasi visual dari sebuah ide atau tautan ke sumber daring. Pin dapat berupa gambar, video, atau kombinasi keduanya. Setiap pin biasanya memiliki deskripsi singkat dan tautan ke situs web asal.



Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Gambar 2.2 Pin

- c) Papan (*Boards*): Kumpulan pin yang dikelompokkan berdasarkan tema atau topik tertentu. Pengguna dapat membuat papan publik (dapat dilihat oleh semua orang) atau papan pribadi (hanya dapat dilihat oleh pengguna itu sendiri).



Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Gambar 2.3 Papan (*Boards*) Pinterest

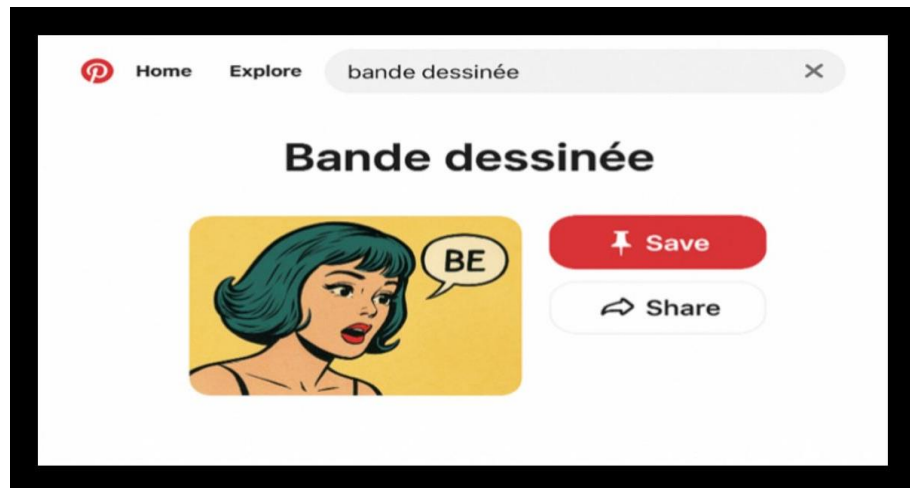
- d) Pencarian: Fitur pencarian yang memungkinkan pengguna untuk menemukan pin dan papan berdasarkan kata kunci atau kategori tertentu.



Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Gambar 2.4 Fitur Pencarian Pinterest

- e) Interaksi dan Kolaborasi: Pinterest juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan menyimpan, membagikan, dan mengomentari pin serta papan. Dalam konteks pembelajaran, fitur ini mendorong partisipasi aktif siswa dan kolaborasi antar siswa dan guru.



Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Gambar 2.5 : Interaksi dan Kolaborasi Pinterest

Setelah memahami tampilan dan fitur dasar Pinterest, kita dapat mengeksplorasi bagaimana platform ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menulis.

2.2.3 Pemanfaatan Pinterest dalam Pembelajaran Bahasa

Pemanfaatan Pinterest dalam pembelajaran bahasa dapat dijelaskan melalui teori *Uses and Gratifications* (U&G) yang menyatakan bahwa pengguna secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka (Scolere, L. 2023). Dalam konteks pembelajaran, Pinterest berfungsi sebagai mesin penemuan visual yang memungkinkan guru dan siswa mengakses berbagai sumber belajar berbasis gambar, video, dan infografis secara cepat. Hal ini selaras dengan karakteristik siswa generasi Z yang cenderung visual dan interaktif (Prensky, 2001).

Fitur-fitur Pinterest seperti pin, papan (*boards*), dan rekomendasi algoritmik memungkinkan guru mengkurasi materi pembelajaran yang relevan dan menarik, sekaligus memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dengan membuat papan sendiri, menyimpan pin, dan berbagi hasil karya tulis mereka. Dengan demikian, Pinterest dapat meningkatkan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif, memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi konsep, dan mendukung pembelajaran kolaboratif dengan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas Pinterest dalam pendidikan. Sitorus dan Saragih (2022) menemukan bahwa penggunaan Pinterest berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskriptif. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa Pinterest bukan hanya platform hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung penguasaan keterampilan menulis melalui penyediaan stimulus visual yang menarik dan kontekstual.

2.3 Media Komik

2.3.1 Definisi Komik

Komik adalah media visual yang unik, menggabungkan gambar dan kata-kata dalam urutan tertentu untuk menyampaikan cerita, informasi, atau ide. Lebih dari sekadar sekumpulan gambar, komik menciptakan narasi visual yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi aktif dalam menginterpretasi makna. Di berbagai negara, komik dikenal dengan istilah yang berbeda. Misalnya, di Prancis, komik disebut sebagai *bande dessinée* (BD), yang secara harfiah berarti "gambar yang digambar".

Scott McCloud, dalam bukunya *Understanding Comics*, mendefinisikan komik sebagai "gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya" (McCloud, 1993). Definisi ini menekankan bahwa komik bukan hanya sekadar kumpulan gambar, tetapi merupakan media yang memiliki tujuan komunikasi yang jelas. Dalam konteks penelitian ini, komik Pinterest digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran bahasa Prancis secara visual dan menarik. Urutan gambar dan teks dalam komik diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tata bahasa dan kosakata dengan lebih mudah, serta merangsang kreativitas mereka dalam menulis.

Selain itu, komik juga seringkali melibatkan elemen-elemen seperti gelembung ucapan (*speech bubbles*) untuk menampilkan dialog atau pikiran karakter, efek suara (*onomatope*) untuk menghidupkan suasana, dan simbol-simbol visual untuk menyampaikan emosi atau informasi tambahan. Kombinasi elemen-elemen ini menciptakan pengalaman membaca yang dinamis dan menarik.

Komik dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan hingga pendidikan. Dalam konteks pendidikan, komik dapat menjadi media yang efektif untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks.

2.3.2 Jenis-jenis Media Komik

Terdapat berbagai jenis komik yang dapat diklasifikasikan berdasarkan format, genre, dan target pembaca. Berikut adalah beberapa jenis komik:

1) Komik Strip (*Comic Strips*)

Scott McCloud, dalam *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993," menekankan pentingnya urutan panel dalam menciptakan narasi visual. Komik strip adalah format komik pendek yang biasanya terdiri dari tiga hingga empat panel yang disusun secara horizontal dalam satu baris (strip). Karena ruangnya terbatas, komik strip harus menyampaikan cerita atau lelucon dengan ringkas dan efisien. Komik strip sering digunakan untuk menyampaikan humor, komentar sosial, atau observasi tentang kehidupan sehari-hari, dan biasanya dimuat dalam satu baris di surat kabar atau majalah, sehingga secara efektif merupakan "komik satu halaman". Contoh komik strip yang terkenal adalah Peanuts, Garfield, dan Calvin and Hobbes.

2) Komik Buku

Komik buku adalah kumpulan gambar-gambar berurutan yang berdampingan (sesuai definisi komik secara umum oleh Scott McCloud dalam *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993) yang diterbitkan dalam format buku. Komik buku dapat berisi satu cerita utuh yang panjang dan kompleks, atau kumpulan cerita pendek yang saling terkait, yang memungkinkan eksplorasi karakter dan tema yang lebih mendalam (sejalan dengan pandangan Will Eisner tentang narasi visual yang kompleks, seperti

yang ditunjukkan dalam karyanya *A Contract with God, and Other Tenement Stories*, 1978).

3) Komik Digital (*Digital Comics / Webcomics*)

Komik digital adalah jenis komik yang didistribusikan secara elektronik melalui internet atau aplikasi. Mayer (2009) menyoroti potensi komik interaktif sebagai bentuk inovatif dari komik digital. Komik digital semakin populer karena kemudahan akses dan portabilitasnya. Disajikan dalam bentuk digital, komik ini bisa diakses melalui komputer, tablet, atau smartphone. Contoh komik digital termasuk webtoon dan komik interaktif.

4) Komik Cetak (*Printed Comics*)

Dual Coding Theory (Clark, J., & Paivio, A. (1991), menjelaskan bahwa informasi diproses dan disimpan dalam dua sistem mental yang berbeda: verbal (berbasis bahasa) dan visual (berbasis gambar), sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman. Komik cetak, dalam bentuk buku, strip, atau majalah, memanfaatkan prinsip ini dengan menyajikan alur cerita melalui kombinasi teks dan gambar berurutan.

5) Komik Edukatif (*Educational Comics*)

Teori Konstruktivisme (Rasmet, R., Shaafi, N., Sharif, S., Nasir, S., Salleh, M., & Ellianawati, E. (2025), komik yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran (misalnya komik sejarah, komik sains, komik bahasa). Siswa membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman belajar, termasuk lewat cerita bergambar yang kontekstual.

Berdasarkan klasifikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa komik memiliki beragam jenis yang dibedakan berdasarkan format, metode distribusi, dan tujuan penggunaannya. Mulai dari komik strip yang ringkas dan fokus pada humor, komik buku yang menawarkan narasi kompleks, komik digital yang mudah diakses, komik cetak yang memanfaatkan dualitas visual dan tekstual, hingga komik edukatif yang dirancang untuk pembelajaran. Contoh komik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan komik strip, yang sesuai dengan definisi McCloud (1993) tentang pentingnya urutan panel dalam narasi visual. Komik strip ini memanfaatkan ruang yang terbatas untuk menyampaikan cerita atau lelucon dengan ringkas dan efisien, serta menggunakan humor sebagai daya tarik utama. Dengan demikian,

pemahaman tentang berbagai jenis komik ini penting untuk menganalisis bagaimana komik dapat digunakan secara efektif untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan hingga pendidikan.

2.3.3 Peran Media Komik

Komik, sebagai media yang unik, memiliki peran yang signifikan dalam berbagai aspek, terutama dalam komunikasi dan pendidikan. Beberapa ahli telah mengemukakan pandangan mereka mengenai peran komik:

- 1) Scott McCloud: Dalam bukunya *Understanding Comics*, McCloud menekankan bahwa komik adalah bentuk seni yang sah dan memiliki potensi besar untuk menyampaikan informasi dan menciptakan pengalaman estetis. Ia menjelaskan bagaimana urutan gambar dan simbol-simbol visual dalam komik dapat memengaruhi pembaca dan menyampaikan pesan dengan cara yang unik dan kuat (McCloud, 1993).
- 2) Will Eisner: Eisner, seorang tokoh penting dalam sejarah komik, melihat komik sebagai bentuk "*sequential art*" atau seni berurutan. Ia menekankan pentingnya narasi visual dalam komik dan bagaimana komik dapat digunakan untuk menceritakan kisah dengan cara yang menarik dan efektif. Eisner juga menyoroti potensi komik dalam pendidikan dan komunikasi (Eisner, 2008).
- 3) Daryanto menjelaskan bahwa pengertian komik adalah gambar yang diurutkan sengaja untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mampu menarik perhatian pembaca.
- 4) Zara, M. (2022) menyatakan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang sudah ditata sesuai tujuan dan filosofi penulisnya.

Secara umum, komik memiliki peran yang signifikan sebagai media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi, ide, dan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi audiens dengan gaya belajar visual. Dalam konteks pendidikan, komik berperan penting sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi, serta memfasilitasi proses berpikir kreatif dan kritis.

Di era digital, komik tidak lagi terbatas pada bentuk cetak, tetapi telah berkembang dalam bentuk komik digital interaktif, yang dapat diakses melalui berbagai platform seperti Webtoon, Canva *Comics*, *StoryboardThat*, atau Pinterest. Melalui platform-platform tersebut, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran dalam format visual yang lebih menarik, sementara siswa dapat mengakses komik bertema pendidikan, budaya, dan kehidupan sehari-hari untuk mendukung penguasaan bahasa. Misalnya, komik bertema aktivitas harian atau interaksi sosial dalam bahasa Prancis dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis teks deskriptif dan naratif dengan cara yang kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran bahasa merupakan strategi inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa generasi Z yang visual, interaktif, dan adaptif terhadap teknologi.

2.4. Keterampilan Menulis (*Production Écrite*) Bahasa Prancis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Ada beberapa definisi tentang menulis. Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 248) menyatakan bahwa “aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca”. Definisi ini menggarisbawahi bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks dan seringkali menjadi tantangan bagi pembelajar bahasa, termasuk bahasa Prancis. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan komik Pinterest diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menulis bahasa Prancis dengan memberikan stimulus visual yang menarik dan memotivasi, serta memberikan contoh-contoh kalimat dan struktur bahasa yang dapat mereka gunakan sebagai panduan.

Poiret, R., & Liu, H. (2020) menyatakan bahwa tulisan bukan sekadar transkripsi dari ujaran. Pembelajar bahasa harus menguasai dua tata bahasa yang berbeda, yaitu tata bahasa lisan dan tata bahasa tulis.

Sebelum menguasai keterampilan menulis untuk menyampaikan pikiran dan gagasan, pembelajar bahasa asing harus terlebih dahulu memahami hubungan

antara bahasa lisan dan bahasa tulis. Pembelajar perlu mampu membedakan serta menyesuaikan struktur gramatikal, ejaan, dan ortografi yang berlaku dalam bahasa tulis. Hal ini penting karena proses menulis menuntut penguasaan kedua bentuk bahasa lisan dan tulis secara seimbang agar pesan dapat disampaikan dengan baik.

Untuk menguasai keterampilan menulis dalam bahasa Prancis, atau yang sering disebut "*production écrite*", diperlukan kemampuan untuk membuat dan menyampaikan teks dengan baik. Ini mencakup penguasaan tata bahasa dan kosakata yang tepat, serta pengorganisasian ide secara sistematis. Menulis dalam bahasa Prancis memerlukan pemahaman tentang struktur kalimat, aturan gramatikal, dan gaya bahasa yang sesuai dengan konteksnya. Keterampilan menulis bukan hanya tentang membuat teks yang benar secara tata bahasa, tetapi juga tentang menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif.

Rini (2021) menegaskan bahwa menulis, atau ekspresi tertulis, adalah keterampilan aktif yang harus dikuasai oleh pembelajar. Keterampilan menulis dikategorikan sebagai keterampilan produktif karena menuntut pembelajar untuk secara aktif menghasilkan teks secara mandiri. Proses ini melibatkan kemampuan menuangkan ide secara tertulis sambil mematuhi aturan gramatikal, penggunaan kosakata yang tepat, serta struktur kalimat yang logis. Dengan demikian, pembelajar tidak hanya memahami elemen bahasa secara pasif, tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk tulisan yang jelas, terorganisir, dan komunikatif.

Menulis, khususnya *production écrite* dalam bahasa Prancis, merupakan keterampilan kompleks yang melibatkan aspek kognitif, linguistik, dan sosiokultural. Hermanto (2008) mendefinisikan menulis sebagai keterampilan produktif yang membutuhkan penguasaan linguistik (kosakata dan tata bahasa), kemampuan kognitif (pengorganisasian ide), dan pemahaman konteks sosiokultural.

Untuk memahami proses menulis, model yang dikemukakan oleh Hayes dan Flower (1981) sangat relevan. Model ini menekankan pentingnya perencanaan, pengorganisasian, dan revisi dalam menghasilkan tulisan yang efektif (Pasand & Haghi, 2013). Model ini menekankan tahapan dinamis dan saling berinteraksi, yaitu perencanaan (merumuskan tujuan, mengumpulkan dan mengorganisir ide),

penyusunan (mengubah ide menjadi kata dan kalimat, yang dalam bahasa Prancis memerlukan penguasaan tata bahasa, konjugasi, genre, dan kosakata yang luas), revisi (memeriksa kejelasan, koherensi, tata bahasa, dan ejaan), dan penyuntingan (memperbaiki aspek mekanis teks seperti ejaan dan tanda baca). Model ini menggarisbawahi pentingnya kemampuan kognitif dalam merencanakan dan merevisi, serta kemampuan linguistik dalam penyusunan dan penyuntingan.

Selain teori proses, teori produk menulis juga relevan, yang berfokus pada analisis hasil tulisan, mencakup struktur teks, penggunaan tata bahasa dan kosakata, serta koherensi dan kohesi. Analisis produk tulisan membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa. Menulis dalam bahasa Prancis, khususnya, memiliki tantangan tersendiri, terutama bagi non-penutur asli. Kesulitan menguasai *temps verbaux*, *genre*, dan aturan tata bahasa lainnya dapat menghambat kelancaran dan menimbulkan ambiguitas. Minimnya paparan input bahasa Prancis yang autentik Antes, T. (2025) juga berkontribusi pada keterbatasan kosakata dan gaya penulisan. Kondisi ini memaksa mereka untuk bergantung pada kosakata terbatas, menghasilkan tulisan yang repetitif dan kurang variatif dalam pilihan kata. Oleh karena itu, pemahaman teori proses dan produk menulis, serta kesadaran akan tantangan spesifik bahasa Prancis, sangat penting dalam memahami dan meningkatkan keterampilan *production écrite*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis bahasa Prancis (*production écrite*) merupakan kompetensi kompleks yang melibatkan aspek kognitif, linguistik, dan sosiokultural. Keterampilan ini tidak hanya menuntut penguasaan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan untuk merencanakan, mengorganisasikan, merevisi, dan menyunting teks secara efektif. Model proses menulis dari Hayes dan Flower (1980) memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami tahapan-tahapan yang terlibat dalam proses penulisan, sementara analisis produk tulisan membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam menulis. Tantangan spesifik dalam menulis bahasa Prancis, seperti penguasaan *temps verbaux*, *genre*, dan kurangnya paparan input autentik, perlu diatasi untuk meningkatkan kemampuan *production écrite* siswa. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang teori proses dan produk menulis, serta

kesadaran akan tantangan spesifik bahasa Prancis, sangat penting untuk mengembangkan keterampilan *production écrite* yang efektif, yang pada akhirnya memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara jelas, tepat, dan kreatif dalam bahasa Prancis, sesuai dengan tingkat kemahiran yang ditetapkan dalam *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL).

2.5. Keterampilan Menulis Bahasa Prancis di SMA (Level A1/Pemula)

Dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA, khususnya pada tingkat A1 menurut *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL), keterampilan menulis yang diharapkan dari siswa adalah kemampuan dasar untuk menghasilkan teks sederhana dan pendek. Pada tingkat ini, fokus utama adalah pada penguasaan dasar-dasar tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat yang paling umum digunakan.

Berikut adalah tabel aspek kriteria menulis untuk level A1 menurut CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*). Tabel ini merangkum aspek utama yang harus dikuasai untuk menulis pada tingkat A1:

Tabel 2.1. Aspek Kriteria Menulis A1 CECRL

Aspek Kriteria Menulis A1 CECRL	Penjelasan Singkat
Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana	Menulis kalimat-kalimat pendek dan sederhana tentang diri sendiri dan hal-hal sehari-hari.
Penggunaan Kosakata Dasar	Menggunakan kosakata yang sangat terbatas dan umum, terkait kebutuhan dan situasi sehari-hari.
Struktur Tata Bahasa Dasar	Memahami dan menggunakan aturan tata bahasa dasar, seperti penggunaan kata benda, kata kerja biasa.
Penulisan Informasi Pribadi	Dapat menulis data pribadi singkat seperti nama, alamat, tanggal lahir dalam konteks formulir sederhana.
Penulisan Pesan Singkat	Mampu menulis catatan, pesan singkat, atau kartu pos dengan kalimat yang mudah dimengerti.
Penggunaan Frasa dan Ungkapan Sederhana	Menggunakan frasa-frasa umum untuk menyampaikan maksud sederhana.
Keutuhan dan Keterpaduan Teks	Teks yang ditulis masih sangat sederhana dan terkadang belum kohesif, fokus pada penyampaian ide pokok.

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

Tabel ini disusun berdasarkan standar yang mengutamakan komunikasi secara sederhana dan jelas, sesuai kemampuan dasar pemula sesuai CECRL. Pada tingkat A1 fokus utama adalah kemampuan menuangkan ide dalam bentuk tulisan yang sangat sederhana dan familiar.

Menurut Mahmudi, I., Nisa, S., Maha, M., & Hasna, L. (2023), penilaian keterampilan menulis pada tingkat dasar (seperti A1) harus fokus pada kemampuan siswa untuk menghasilkan teks yang komunikatif dan akurat, meskipun sederhana. Ini berarti bahwa siswa harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan menggunakan tata bahasa serta kosakata yang tepat, meskipun dalam lingkup yang terbatas.

Brown (2007) juga menekankan pentingnya kejelasan dan ketepatan dalam menulis pada tingkat awal. Ia menyatakan bahwa siswa harus mampu menulis kalimat yang mudah dipahami dan bebas dari kesalahan tata bahasa yang signifikan. Selain itu, Brown juga menyoroti pentingnya relevansi dalam tugas menulis. Tugas menulis harus relevan dengan minat dan pengalaman siswa, sehingga mereka merasa termotivasi untuk menulis.

Berdasarkan teori-teori tersebut, keterampilan menulis bahasa Prancis pada level A1 merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa. Dengan memberikan tugas-tugas menulis yang relevan, seperti deskripsi singkat atau catatan pribadi, serta menggunakan pendekatan latihan berulang, siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan mereka dalam menulis teks sederhana secara efektif. Integrasi konteks autentik juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

2.6. ATP Keterampilan Menulis Bahasa Prancis di SMA

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) keterampilan menulis bahasa Prancis merupakan panduan sistematis yang digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran dan mengukur kemajuan siswa dalam mencapai kompetensi menulis yang diharapkan. ATP ini berfungsi sebagai peta jalan bagi guru dan siswa, yang menunjukkan tujuan

pembelajaran yang harus dicapai, serta urutan kegiatan pembelajaran yang relevan.

Dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA, evaluasi keterampilan menulis berfokus pada kemampuan siswa dalam menghasilkan teks yang sederhana dan komunikatif, sesuai dengan tingkat A1 dalam *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL). Pada tingkat ini, siswa diharapkan mampu menulis catatan singkat, mengisi formulir sederhana, dan menulis kalimat atau frasa sederhana tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar (Khushik, G., & Huhta, A. (2020). Pembelajaran keterampilan menulis di SMA harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Berikut adalah Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) keterampilan menulis bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung, yang menjadi acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran dan evaluasi:

Tabel 2.2. ATP Keterampilan Menulis

Menulis (<i>Production Écrite</i>)	
Mengungkapkan ide, pikiran atau perasaan secara tulis tentang hal-hal konkret dan rutin dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar dengan menggunakan ungkapan-ungkapan komunikatif yang sederhana.	
Alur Tujuan Pembelajaran	12.1. Peserta didik menulis kata, kalimat dan ungkapan komunikatif tentang lingkungan sekitar dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat
	12.2. Peserta didik menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara tertulis dalam bentuk dialog dan atau teks sederhana lainnya tentang kehidupan lingkungan sekitar dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammaire dan orthographe</i>)
	12.3. Peserta didik dapat menyusun teks tulis sederhana berupa peristiwa, pengalaman pribadi, dan menjawab balasan undangan, pesan singkat dan surat, tentang kehidupan

Sumber : ATP Guru SMAN 16 Bandar Lampung (2024)

ATP di atas memberikan gambaran tentang kompetensi yang diharapkan dari siswa dalam keterampilan menulis bahasa Prancis pada tingkat A1. Kegiatan

pembelajaran akan dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran ini, dengan fokus pada pengembangan aspek-aspek seperti ketepatan tata bahasa, keluasan kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan menyampaikan pesan secara efektif. Dengan mengikuti ATP ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan *production écrite* yang memadai untuk berkomunikasi dalam bahasa Prancis pada tingkat dasar.

2.7. Penelitian Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan telah diidentifikasi sebagai referensi dan pembanding. Penelitian-penelitian ini memberikan gambaran tentang penggunaan berbagai media dalam meningkatkan keterampilan menulis, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa.

- 1) Penelitian yang berjudul "Bahan Ajar Autentik Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Level B1-B2" (2024) yang diketuai oleh Setia Rini bersama Indah Nevira Trisna, Diana Rosita, Nurul Putri Sabrina, Adri Afrieza Nugraha, Alvina Zahra, dan Amelia Khoirun Nisa, bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar autentik untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis pada level B1-B2. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Alvina Zahra karena sama-sama berfokus pada peningkatan keterampilan menulis (*production écrite*) bahasa Prancis dan meneliti tentang pemanfaatan media autentik dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian Setia Rini dkk. berfokus pada pengembangan bahan ajar untuk level B1-B2, sedangkan penelitian Alvina Zahra berfokus pada efektivitas media komik Pinterest untuk level A1. Selain itu, penelitian Setia Rini dkk. berfokus pada keterampilan menulis secara umum, sementara penelitian Alvina Zahra berfokus pada keterampilan menulis teks deskriptif.
- 2) Penelitian berjudul "Pengembangan Media Autentik Portofolio Digital Hasil Ujian Menulis Bahasa Prancis sebagai Alat Reflektif dan Penguatan Kompetensi Mahasiswa" (2025) yang diketuai oleh Setia Rini bersama Diana Rosita, Indah Nevira Trisna, Alvina Zahra, Amelia Khoirun Nisa, Fina Leticia Wijaya Ranira, dan Zahra Nur Shafa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Universitas Lampung, berfokus pada

pengembangan media autentik berupa portofolio digital berbasis hasil ujian menulis mahasiswa. Penelitian ini bertujuan menjadikan hasil ujian menulis sebagai media pembelajaran reflektif untuk memperkuat kompetensi produksi tertulis mahasiswa secara berkelanjutan. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi evaluatif, tetapi juga sebagai sarana refleksi diri mahasiswa terhadap kesalahan, perkembangan kemampuan, dan strategi belajar menulis bahasa Prancis.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Alvina Zahra karena sama-sama menitikberatkan pada peningkatan keterampilan menulis bahasa Perancis melalui pemanfaatan media autentik. Perbedaannya terletak pada subjek dan bentuk media, di mana penelitian Setia Rini dkk. berorientasi pada mahasiswa perguruan tinggi dengan media portofolio digital reflektif, sedangkan penelitian Alvina Zahra berfokus pada siswa SMA level A1 dengan penggunaan komik Pinterest sebagai stimulus visual dalam menulis teks deskriptif. Dengan demikian, penelitian Setia Rini dkk. memperkuat landasan teoretis bahwa media autentik berbasis produk nyata pembelajar efektif dalam meningkatkan kesadaran berbahasa dan kualitas produksi tertulis.

- 3) "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Pinterest terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi pada Siswi Kelas VII SMP Katolik Trisakti 1 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023" (2022) dilakukan oleh Sitorus & Saragih dari Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media sosial Pinterest berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswi kelas VII SMP Katolik Trisakti 1 Medan tahun pembelajaran 2022/2023. Hasil ini menunjukkan bahwa Pinterest, sebagai media visual yang populer, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi.

Penelitian-penelitian di atas secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media, baik media autentik, media visual, maupun media sosial, dapat memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada eksplorasi

penggunaan media komik dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis, dengan mempertimbangkan temuan-temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang telah membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan menulis.

Namun, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkombinasikan potensi media komik dan platform media sosial Pinterest. Sejauh penelusuran, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti efektivitas penggabungan media komik sebagai sumber konten pembelajaran dengan Pinterest sebagai platform untuk berbagi, berinteraksi, dan mendapatkan umpan balik terhadap hasil tulisan. Kombinasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa, serta meningkatkan motivasi mereka dalam menulis bahasa Prancis. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk mengisi celah dalam literatur dan memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan media untuk pembelajaran bahasa.

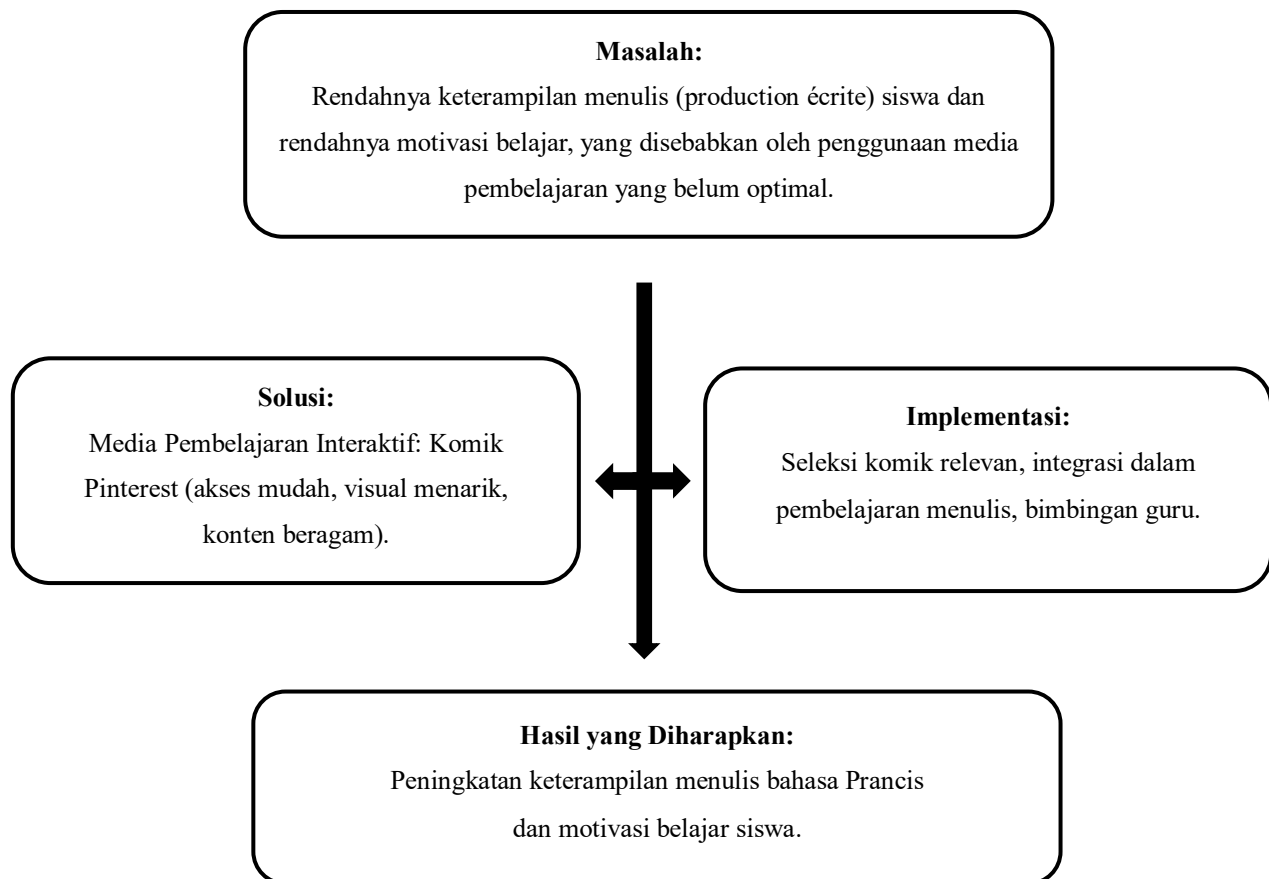
2.8. Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam keterampilan menulis (*production écrite*). Hasil observasi dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kurangnya motivasi, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta dominasi metode konvensional yang berpusat pada guru.

Penggunaan media visual seperti komik digital berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis. Komik menggabungkan unsur gambar dan teks yang dapat memudahkan pemahaman kosakata, struktur kalimat, serta konteks komunikasi. Selain itu, karakteristik siswa generasi Z yang visual dan adaptif terhadap teknologi membuat media berbasis digital seperti Pinterest efektif untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar.

Secara teoretis, teori *Communicative Language Teaching* (Littlewood, 1981) mendukung penerapan media yang menekankan interaksi dan konteks nyata dalam pembelajaran bahasa. Teori *Dual Coding* (Clark, J., & Paivio, A. (1991) juga

menjelaskan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan gambar lebih mudah diproses dan diingat oleh siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media komik digital Pinterest diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

2.9. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengajukan hipotesis, yaitu terdapat peningkatan dalam hasil belajar setelah menggunakan media komik Pinterest pada keterampilan menulis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan komik Pinterest terhadap keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media komik Pinterest dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis. Desain penelitian *Pre-Experimental Design* menurut (Sugiyono, 2022) yakni sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rumus *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design*

Tahap	Aktivitas	Notasi
Sebelum Perlakuan	Pengukuran kemampuan menulis awal (<i>production écrite</i>)	O ₁
Perlakuan	Pembelajaran dengan komik Pinterest	X
Setelah Perlakuan	Pengukuran kemampuan menulis akhir (<i>production écrite</i>)	O ₂

Keterangan:

- 1) O₁: Skor *pretest* (nilai kemampuan menulis *production écrite* sebelum perlakuan).
- 2) X: Perlakuan (pembelajaran menulis *production écrite* menggunakan komik dari Pinterest).

- 3) O₂: Skor *posttest* (nilai kemampuan menulis *production écrite* setelah perlakuan).

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2022), variabel penelitian adalah suatu atribut atau karakteristik yang dimiliki oleh individu atau objek tertentu, yang menunjukkan perbedaan atau variasi antara satu individu dengan individu lainnya, atau antara satu objek dengan objek lainnya. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

3.3.1 Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel *independent* atau yang dikenal sebagai variabel bebas, adalah variabel yang memengaruhi serta menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel *dependent* atau variabel terikat (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah media komik Pinterest.

3.3.2 Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel *dependent* atau disebut juga variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi dan mengalami perubahan akibat adanya variabel bebas (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, variabel *dependent* yang diteliti adalah keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu Penelitian

Waktu dalam konteks metode penelitian merujuk pada periode atau durasi pelaksanaan penelitian, mencakup seluruh tahapan mulai dari persiapan hingga pelaporan hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2022), waktu penelitian harus direncanakan dengan jelas untuk memastikan kelancaran proses penelitian dan pencapaian tujuan yang diinginkan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester semester ganjil TA 2025/2026.

3.4.2 Tempat Penelitian

Tempat dalam metode penelitian adalah lokasi atau area di mana penelitian dilaksanakan, baik berupa lokasi fisik maupun lingkungan sosial tertentu yang relevan dengan masalah penelitian. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa tempat

penelitian dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian serta ketersediaan data yang dibutuhkan. Dalam mendukung keberhasilan pengumpulan data penelitian ini akan dilakukan di SMAN 16 Bandar Lampung, yang bertempat di Jl. Darussalam, Susunan Baru, Kec. Tj. Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Lampung, 35111.

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

3.5.1 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung.

3.5.2 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah media komik Pinterest pada keterampilan menulis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

3.6.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XII di SMAN 16 Bandar Lampung yang berjumlah 31 siswa.

3.6.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII F4 yang dipilih melalui metode sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2022), adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini digunakan ketika jumlah populasi relatif kecil, atau ketika peneliti ingin mendapatkan data yang lebih akurat dan representatif dengan menghindari kesalahan pengambilan sampel.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan variabel penelitian yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi: pertama, tes menulis deskriptif bahasa Prancis yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik Pinterest. Kedua, kuesioner yang diberikan untuk mengukur sikap, persepsi, atau pendapat siswa terhadap penggunaan media komik Pinterest dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2022), "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan adalah tes keterampilan menulis teks deskriptif berbahasa Prancis. Tes ini meminta siswa untuk menggambarkan seseorang atau benda (*décrire une personne ou une chose*). Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis bahasa Prancis sebelum dan sesudah intervensi penggunaan media komik Pinterest. Kualitas tulisan siswa akan dievaluasi menggunakan *grille d'évaluation* (rubrik penilaian) yang diadaptasi dari DELF A1.

Grille d'évaluation DELF A1 merupakan instrument penilaian resmi yang digunakan untuk mengukur kemampuan produksi tulis dalam bahasa Prancis pada level pemula. Kisi-kisi penilaian ini memuat beberapa aspek yang meliputi penyelesaian tugas, kohesi dan koherensi, aspek sosiolinguistik, kosakata, serta tata bahasa dan struktur kalimat.

DOCUMENT RÉSERVÉ AUX CORRECTEURS

DEL F A1 GRILLE D'ÉVALUATION DE LA PRODUCTION ÉCRITE EXERCICE 2

Critères		Niveau de performance			
		Non répondu ou production insuffisante	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé	
				A1	A1+
Compétence pragmatique	Réalisation de la tâche	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Cohérence et cohésion	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Compétence sociolinguistique	Adéquation sociolinguistique	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	Lexique	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
Compétence linguistique	Morphosyntaxe	☐ 0	☐ 0,5	☐ 2	☐ 3
	<i>Si la production contient des anomalies, veuillez cocher la ou les cases correspondantes :</i> ☐ Hors-sujet thématique : le candidat ne peut pas être identifié « A1+ » pour les critères « réalisation de la tâche » et « lexique ». ☐ Hors-sujet discursif : le candidat ne peut être identifié ni « A1 » ni « A1+ » pour les critères « réalisation de la tâche » et « cohérence et cohésion ». ☐ Hors-sujet complet (thématique et discursif) : attribuez la note de 0 aux critères « réalisation de la tâche », « cohérence et cohésion » et « adéquation sociolinguistique ». Le candidat ne peut être identifié ni « A1 » ni « A1+ » pour les critères « lexique » et « morphosyntaxe ». ☐ Copie blanche : attribuez 0 à l'ensemble des critères de cet exercice. ☐ Manque de matière évaluable : si le candidat produit moins de 50 % du nombre de mots attendus (soit 19 mots ou moins), attribuez 0 à l'ensemble des critères de cet exercice.				
Anomalies exercice 2					
Commentaires :					
Total exercice 1 :				/ 10	
Total exercice 2 :				/ 15	
<i>Rappel : la double évaluation est obligatoire pour tous les niveaux et toutes les compétences.</i> NOM DU CORRECTEUR 1 : NOM DU CORRECTEUR 2 : CODE CANDIDAT : -				Note individuelle : / 25 Note harmonisée : / 25	
Après l'évaluation, cette grille doit être rattachée à la copie DELF A1 du candidat. CONFIDENTIEL : ne pas montrer la grille complétée aux candidats.					

FRANCE
ÉDUCATION
INTERNATIONALE

DEL F

Sumber : France Éducation Internationale (FEI)

Gambar 3.1. Grille d'évaluation DELF A1

Namun, untuk tujuan penelitian ini yang memfokuskan pada kemampuan dasar menulis teks deskriptif, penyederhanaan grille dilakukan dengan menghilangkan aspek sosiolinguistik. Hal ini dikarenakan jenis tulisan yang dipelajari dalam penelitian ini adalah teks deskriptif, bukan korespondensi, sehingga aspek sosiolinguistik tidak relevan untuk dinilai. Penyederhanaan ini bertujuan agar penilaian dapat lebih fokus pada aspek fundamental dalam menulis teks deskriptif, yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas secara jelas, keterpaduan isi tulisan, penggunaan kosakata yang tepat, serta ketepatan tata bahasa dan struktur.

Penyesuaian ini juga dilakukan untuk mempermudah pembobotan dengan menggunakan skala penilaian yang dimulai dari angka yang memudahkan konversi

ke skor maksimum 100. Penyederhanaan tersebut tidak mengurangi makna penting dari aspek-aspek yang dinilai, melainkan menyesuaikan dengan ruang lingkup penelitian dan kebutuhan evaluasi yang lebih praktis dalam konteks penulisan teks deskriptif.

Tabel 3.2 Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Deskripsi Penilaian	Skor Maksimum
Penyelesaian Tugas (<i>Tâche</i>)	Kemampuan menyelesaikan tugas secara jelas dan lengkap	25
Keterpaduan dan Koherensi	Alur dan kesatuan ide tulisan yang logis dan mudah dimengerti, penggunaan kata hubung sederhana (<i>et, alors, parce que...</i>)	25
Kosakata (<i>Lexique</i>)	Penggunaan kosakata yang tepat dan variatif sesuai konteks	25
Tata Bahasa, Struktur, dan Ortografi	Penggunaan tata bahasa & struktur kalimat yang benar (konjugasi, <i>genre</i>); ortografi (ejaan, tanda baca) juga dinilai	25

3.8.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan soal *Pretest* dan *Posttest* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) bahasa Prancis yang digunakan di SMAN 16 Bandar Lampung tentang *décrire une personne ou une chose*. Soal *pretest* dan *posttest* ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis bahasa Prancis pada tingkat A1, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL). Kisi-kisi instrumen penilaian ini mencakup aspek-aspek yang dinilai dalam grille d'évaluation, yaitu:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Kompetensi Dasar / Tujuan	Indikator Pencapaian Kompetensi	Bentuk Soal	Aspek Penilaian (<i>Grille d'Évaluation DELF A1</i>)	Bobot / Skor
Mendeskripsikan seseorang secara sederhana (<i>décrire une</i>	1. Menyebutkan identitas sederhana	Uraian (menulis teks deskriptif	1. Kompetensi Pragmatik: Pencapaian tugas: isi sesuai	Total 100 (masing-masing

<i>personne</i>) sesuai CECRL level A1.	(nama, umur, kebangsaan). 2. Mendeskripsikan ciri fisik dan karakter dengan kata sifat sederhana. 3. Menggunakan struktur kalimat sederhana dengan konjugasi <i>présent de l'indicatif</i> . 4. Menulis kalimat yang runtut dan koheren.	40-50 kata).	instruksi, lengkap. Koherensi & kohesi: kalimat tersusun logis. 2. Kompetensi Linguistik: Kosakata: tepat, sesuai konteks, bervariasi. Morfosintaksis: konjugasi, gender, struktur kalimat. Mekanik: ejaan, tanda baca penulisan.	aspek 25 poin).
--	---	--------------	---	-----------------

3.8.2 Kisi-kisi Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari kuesioner yang dikembangkan pada skripsi berjudul "*Penggunaan Media Autentik Majalah Vogue France untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung*" (2025) oleh Nugraha, Rosita, dan Rini dari Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Lampung.

Adaptasi kuesioner ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan konteks penelitian dan karakteristik responden pada studi ini. Proses adaptasi mengikuti prinsip penggunaan instrumen yang valid dan reliabel, dengan penyesuaian beberapa item agar relevan dengan media pembelajaran yang digunakan, yaitu media komik Pinterest.

Pengisian kuesioner diarahkan untuk menggali persepsi dan pengalaman peserta didik mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Dengan mengadaptasi instrumen dari penelitian terdahulu yang sudah terbukti valid, penelitian ini berusaha menjaga kualitas data serta memastikan bahwa kuesioner dapat mengukur aspek yang benar-benar relevan dengan tujuan penelitian.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan skala likert yang disusun dalam bentuk pernyataan pilihan ganda. Adapun tujuannya adalah untuk mengukur respon siswa terhadap media komik Pinterest. Kuesioner ini terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup aspek respon siswa terhadap pembelajaran, penggunaan media komik Pinterest, serta keterampilan menulis. Sebelum menyusun kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi sebagai dasar menyusun pernyataan. Adapun kisi-kisi kuesioner yang telah disusun sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kisi-kisi Kuesioner

Aspek	Indikator	No. Butir
Respon terhadap Pembelajaran	Media komik Pinterest membuat pembelajaran bahasa Prancis lebih menyenangkan.	1
	Media komik Pinterest membantu siswa untuk lebih kreatif dalam menulis bahasa Prancis.	2
Penggunaan Media Komik Pinterest	Siswa merasa mudah menggunakan media komik Pinterest dalam pembelajaran bahasa Prancis.	3
	Visualisasi dalam media komik Pinterest membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran.	4
	Komik Pinterest memudahkan siswa mengidentifikasi kosakata deskriptif yang relevan	9
	Teks atau dialog pada komik Pinterest menarik dan mudah dipahami, baik dari segi kosakata maupun struktur gramatikalnya.	10
Keterampilan Menulis	Komik Pinterest memudahkan siswa mengidentifikasi kosakata deskriptif yang relevan.	5
	Media komik Pinterest memotivasi siswa untuk belajar bahasa Prancis.	6
	Media komik Pinterest meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.	7
	Siswa merasa lebih percaya diri dalam menulis bahasa Prancis setelah menggunakan media komik Pinterest.	8

1) Alat Ukur (Skala Angket)

Skala Likert merupakan salah satu metode yang umum digunakan dalam penelitian untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena tertentu. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa skala ini berfungsi untuk menilai kecenderungan seseorang dalam merespons suatu pernyataan berdasarkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan yang mereka miliki.

Pada penelitian ini, kuesioner yang diberikan kepada murid menggunakan skala likert 1-4. Modifikasi skala likert menjadi 4 skor dimaksudkan untuk menghindari bias akibat adanya pilihan netral. Menurut Kankaraš, M., & Capecchi, S. (2024) berpendapat bahwa penghapusan opsi netral bertujuan untuk mengurangi ambiguitas dalam tanggapan responden, sehingga mereka lebih terdorong untuk memberikan jawaban yang lebih jelas dan tegas.

Tabel 3.5. Skor Pertanyaan

Pilihan Jawaban	Skor (Pertanyaan Positif)	Skor (Pertanyaan Negatif)
Sangat Setuju (SS)	Diberi skor 4	Diberi skor 1
Setuju (S)	Diberi skor 3	Diberi skor 2
Tidak Setuju (TS)	Diberi skor 2	Diberi skor 3
Sangat Tidak Setuju (STS)	Diberi skor 1	Diberi skor 4

(Sumber : Sugiyono 2022)

Untuk menganalisis data angket, dapat diterapkan rumus Skala Likert sebagai berikut (Sugiyono 2022).

$$\text{Skala Likert} = T \times P_n$$

Keterangan:

T = Total keseluruhan responden yang memberikan jawaban.

P_n = Nilai skor yang diberikan berdasarkan skala Likert.

3.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.9.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan instrumen. Instrumen yang sah adalah instrumen yang memiliki validitas tinggi. Arikunto dalam (Sanjaya, 2014) mengatakan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diteliti dan halnya sesuai dengan tujuan. Adapun validitas yang digunakan pada penelitian ini ialah dengan menggunakan validitas isi. Yulmiati (2012) dalam bukunya menyatakan bahwa validitas isi adalah validitas yang mampu menunjukkan sejauh mana alat ukur memiliki kesesuaian dengan tujuan dan deskripsi dengan bahan yang diajarkan. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila tes mampu mengukur tujuan tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. Cara menguji validitas isi yaitu dengan bantuan tim ahli (*expert judgment*), dalam hal ini yaitu guru bahasa Prancis SMAN 16 Bandar Lampung dan dosen pembimbing.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes ialah sejauh mana tes dapat mengukur secara konsisten sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu, (Yulmiati, 2012). Dalam penelitian ini reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan *cronbach alpha* dalam SPSS versi 31.

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengolah, menginterpretasikan, dan menyimpulkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Menurut Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengelola data sehingga dapat memberikan gambaran atau kesimpulan yang bermakna sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa teknik analisis data kuantitatif melibatkan kegiatan pengorganisasian data, perhitungan statistik, hingga interpretasi hasil berdasarkan temuan yang diperoleh. Kemudian analisis statistik dilakukan dengan menggunakan SPSS. Setelah itu data akan dilakukan uji normalitas, homogenitas, peningkatan hasil belajar (N-Gain), dan uji hipotesis (uji-1).

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah rumus Kolmogorov-Smirnov dalam program SPSS versi 31. Penerapan pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah jika signifikansinya di bawah 0,05 berarti data yang akan diuji memiliki perbedaan signifikan dengan data normal baku dan data tersebut tidak normal.

- 1) Tolak H_0 , apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ distribusi bersifat tidak normal
- 2) Terima H_0 , apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ distribusi bersifat normalitas

3.10.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi dengan variansi yang seragam atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest* menggunakan Levene's Test melalui SPSS versi 31. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,5$ maka H_0 ditolak, yang berarti sampel memiliki variansi yang berbeda (tidak homogen).
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,5$ maka H_0 diterima, yang menunjukkan bahwa sampel memiliki variansi yang sama (homogen).

3.10.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan komik pada aplikasi Pinterest dalam meningkatkan kemampuan menulis 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*, menggunakan rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor } Posttest - \text{Skor } Pretest}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor } Pretest}$$

Keterangan:

Tinggi = $g > 0,7$

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

Rendah = $g < 0,3$

3.10.4 Uji Hipotesis (Uji-T)

Uji-t digunakan untuk memutuskan apakah hipotesis yang diuji diterima atau ditolak. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah keefektifan media komik Pinterest dalam keterampilan menulis bahasa Prancis dengan menggunakan uji sample t test. Pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
- 2) Jika nilai sig $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

3.11 Prosedur Penelitian

3.11.1 Pra Eksperimen (Tahap Perencanaan)

Fase perencanaan penelitian ini diawali dengan pemilihan sampel. Satu kelas di SMAN 16 Bandar Lampung dipilih sebagai kelas eksperimen. Kriteria pemilihan kelas didasarkan pada ketersediaan waktu mengajar, kesamaan kemampuan awal siswa, dan persetujuan guru. Selanjutnya, instrumen penelitian disusun. Instrumen ini berupa tes menulis *production écrite* yang menggunakan komik dari Pinterest sebagai stimulus. Rancangan tes menulis ini mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) keterampilan menulis kelas XII dan telah melalui proses validasi isi dan validitas konstruk. Reliabilitas instrumen diukur menggunakan koefisien Alpha Cronbach. Hasil validasi dan uji reliabilitas akan diuraikan secara rinci pada subbab tersendiri.

Setelah instrumen siap, materi pembelajaran keterampilan menulis *production écrite* disiapkan. Materi ini disusun berdasarkan ATP dan dirancang agar selaras dengan penggunaan komik dari Pinterest sebagai media pembelajaran. Berikutnya, perencanaan pelaksanaan penelitian dilakukan. Hal ini mencakup penjadwalan

kegiatan *pretest* untuk mengukur kemampuan menulis awal siswa, pelaksanaan *treatment* (yaitu pembelajaran menulis dengan menggunakan komik Pinterest), dan *posttest* untuk mengukur kemampuan menulis siswa setelah *treatment*. Seluruh jadwal kegiatan tersebut telah disusun secara rinci dan terdokumentasi.

Proses pengurusan izin penelitian juga dilakukan pada tahap ini. Izin penelitian diperoleh dari pihak-pihak terkait, meliputi kepala sekolah SMAN 16 Bandar Lampung dan komite etik penelitian, jika diperlukan. Terakhir, persiapan teknis dilakukan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian. Persiapan teknis ini mencakup penyediaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, seperti komputer dan koneksi internet untuk akses ke Pinterest, serta alat tulis yang memadai untuk keperluan tes menulis.

3.11.2 Prosedur Penelitian

Tahap prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) *Pretest*: Sebelum *treatment* diberikan, dilakukan *pretest* berupa tes menulis *production écrite* kepada siswa kelas eksperimen. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan menulis awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Petunjuk pelaksanaan tes diberikan secara jelas dan seragam kepada seluruh siswa.
- 2) *Treatment* (Perlakuan): Setelah *pretest*, diberikan *treatment* berupa pembelajaran menulis *production écrite* dengan menggunakan komik dari Pinterest sebagai stimulus. Proses pembelajaran ini berlangsung selama 2 minggu dengan metode pembelajaran, misalnya: pendekatan *communicative language teaching* dan frekuensi pertemuan 2 kali pertemuan per minggu. Selama *treatment*, guru menggunakan komik dari Pinterest sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Dokumentasi proses pembelajaran, seperti foto atau video, dilakukan untuk keperluan pelaporan.
- 3) *Posttest*: Setelah *treatment* selesai, dilakukan *posttest* berupa tes menulis *production écrite* yang sejenis dengan *pretest*. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa setelah diberikan

treatment. Petunjuk pelaksanaan *posttest* sama dengan *pretest*, diberikan secara jelas dan seragam kepada seluruh siswa.

- 4) Pengumpulan Data: Data yang dikumpulkan meliputi skor *pretest* dan *posttest* dari setiap siswa. Data ini kemudian diolah dan dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian. Seluruh proses pengumpulan data didokumentasikan dengan baik.

3.11.3 Pasca Eksperimen (Tahap Akhir)

- 1) Memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan media komik Pinterest. Angket ini berisi 10 pertanyaan yang menggunakan skala Likert untuk mengukur minat, motivasi, kemudahan penggunaan, dan persepsi siswa terhadap peningkatan keterampilan menulis setelah menggunakan media komik Pinterest.
- 2) Mengumpulkan dan menganalisis data dari *pretest*, *posttest*, dan angket.
- 3) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media komik Pinterest dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media ini dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, serta data kuesioner yang diperoleh dari siswa, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media komik Pinterest terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa. Peningkatan ini tercermin dari adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media komik Pinterest.
2. Penelitian ini juga berhasil mengidentifikasi berbagai kelebihan media komik Pinterest dalam pembelajaran bahasa Prancis. Mayoritas siswa menyatakan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Visualisasi yang ditawarkan oleh komik Pinterest juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama dalam hal pengidentifikasian kosakata deskriptif dan pemahaman konsep-konsep tata bahasa. Lebih lanjut, penggunaan media komik Pinterest juga berkontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas siswa dalam menulis, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan *production écrite*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik Pinterest dapat menjadi alternatif yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Prancis, khususnya dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan menulis, dengan menggunakan media komik Pinterest:

- 1) Bagi Guru Bahasa Prancis
 - a. Mempertimbangkan Media Komik Pinterest sebagai Alternatif: Guru bahasa Prancis dapat mempertimbangkan penggunaan media komik Pinterest sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran keterampilan menulis. Penelitian ini telah membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa.
 - b. Memvariasikan Konten Komik: Guru perlu memilih komik Pinterest yang sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan siswa. Variasi konten komik (misalnya, genre, tema, gaya bahasa) dapat membantu mempertahankan perhatian siswa dan memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.
 - c. Mengintegrasikan dengan Metode Pembelajaran yang Tepat: Penggunaan komik Pinterest sebaiknya diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa (misalnya, diskusi kelompok, peer review, project-based learning). Hal ini akan memaksimalkan potensi media ini dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.
 - d. Memperhatikan Akses dan Keterampilan Teknis Siswa: Guru perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses internet yang memadai dan keterampilan teknis yang diperlukan untuk menggunakan Pinterest. Jika terdapat siswa yang mengalami kesulitan, guru dapat memberikan bantuan atau alternatif media pembelajaran yang lebih sesuai.
 - e. Melakukan Evaluasi Berkelanjutan: Guru perlu melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas penggunaan komik Pinterest dalam pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi, tes, angket, atau wawancara. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Bagi Siswa dan Pembelajar Bahasa Prancis

- a. Memanfaatkan Komik Pinterest sebagai Sumber Belajar Mandiri: Siswa dapat memanfaatkan Pinterest untuk mencari komik-komik berbahasa Prancis yang menarik dan relevan dengan minat mereka. Komik-komik ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan kosakata, pemahaman tata bahasa, dan keterampilan menulis.
- b. Bergabung dengan Komunitas Belajar Online: Siswa dapat bergabung dengan komunitas belajar bahasa Prancis online di Pinterest atau platform lainnya. Melalui komunitas ini, siswa dapat berinteraksi dengan pembelajar lain, berbagi sumber belajar, dan mendapatkan umpan balik terhadap tulisan mereka.
- c. Menciptakan Komik Pinterest Sendiri: Siswa dapat mencoba membuat komik Pinterest sendiri sebagai latihan kreatif untuk meningkatkan keterampilan menulis dan pemahaman bahasa Prancis. Proses pembuatan komik akan mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengorganisasikan ide, dan menggunakan bahasa Prancis secara aktif.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Melanjutkan Penelitian dengan Desain yang Lebih Ketat: Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen yang memiliki keterbatasan dalam mengontrol variabel luar. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat (misalnya, quasi-eksperimen atau true-eksperimen) dengan kelompok kontrol untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan valid.
- b. Meneliti Pengaruh Komik Pinterest terhadap Aspek Keterampilan Menulis Lainnya: Penelitian ini fokus pada keterampilan menulis teks deskriptif. Peneliti selanjutnya dapat meneliti pengaruh komik Pinterest terhadap aspek keterampilan menulis lainnya (misalnya, menulis narasi, menulis argumentasi).
- c. Meneliti Pengaruh Komik Pinterest terhadap Keterampilan Berbahasa Lainnya: Selain keterampilan menulis, peneliti selanjutnya dapat

meneliti pengaruh komik Pinterest terhadap keterampilan berbahasa lainnya (misalnya, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan).

- d. Mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Komik Pinterest: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Prancis berbasis komik Pinterest yang lebih interaktif dan personalisasi. Aplikasi ini dapat menyediakan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Saran-saran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Perancis di SMAN 16 Bandar Lampung dan di sekolah-sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, M., Azzahra, F., Aminullah, M., & Susilawati, S. (2025). Mengoptimalkan Proses Pembelajaran melalui Pemilihan Media Berbasis Teori: Perspektif Konstruktivis, Kognitif, Kolaboratif, dan Motivasi. *Jurnal Elektronik Pendidikan, Ekonomi Sosial dan Teknologi*. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i1.209>.
- Anggraini, Yulistia. "MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X SMAN 9 BANDAR LAMPUNG." (2020).
- Antes, T. (2025). Addressing the vocabulary learning burden in L2 French: Factors guiding vocabulary selection in French textbooks. *Foreign Language Annals*. <https://doi.org/10.1111/flan.12808>.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- ATP Guru SMAN 16 Bandar Lampung. (2024). *ATP Mata Pelajaran Bahasa Prancis: Standar Kompetensi Lulusan (SKL) setara level A1 berdasarkan CECRL*. SMAN 16 Bandar Lampung.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi V). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Bistianty, N.D., Patmanthara, S., & Soraya, D.U. (2020). PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BERMUATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR DI SMK.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Clark, J., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3, 149-210. <https://doi.org/10.1007/bf01320076>.
- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for (CEFR): Learning, Teaching, Assessment*. Languages <https://rm.coe.int/1680459f97>
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: CLE International.
- Cuq, Jean-Pierre. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: CLE International.
- Davis, B., & Summers, M. (2015). *Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a*

- foundational leadership course*. 2015(4), 6.
<https://doi.org/10.5339/QPROC.2015.ELC2014.6>
- E., Sri H., dan Sulandri Nuryadin. "Survei Kemampuan Bahasa Prancis Guru Bahasa Prancis SMA Di DKI Jakarta." *Jurnal Bahas Unimed*, no. 75TH, 2009.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art*.
- Flower, L., & Hayes, J. (1981). *A Cognitive Process Theory of Writing. College Composition & Communication*.
<https://doi.org/10.2307/356600>.
- Hamzah, I. F. (2019). Aplikasi Self-Determinantion Theory pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0. *PSISULA: Prosiding Berkala Psikologi*, 1, 66-72. E-ISSN: 2715-002X
- Herawati, & Rahmansyah. (2023). *Penggunaan media visual dalam pendidikan: komik sebagai media pembelajaran*.
- Herawati, I., & Rahmansyah, S. (2023). *Penerapan media visual untuk memudahkan pembelajaran anak usia dini*.
<https://doi.org/10.31851/peknik.v6i2.13672>
- Hermanto, F. (2008). *Evaluasi pembelajaran bahasa Prancis*. Bandung: UPI Press.
- Hsieh, B. (2017). Making and Missing Connections: Exploring Twitter Chats as a Learning Tool in a Preservice Teacher Education Course. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education (CITE Journal)*, 17(4), 549–568.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>
- Iskandarwassid, & Sunendar. (2011). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Johana, M., & Widayanti, A. (2007). KOMIK SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN BAHASA YANG KOMUNIKATIF BAGI SISWA SMP.
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 34–43.
<https://doi.org/10.47400/JIEES.V1I1.11>
- Kankaraš, M., & Capecchi, S. (2024). Neither agree nor disagree: use and misuse of the neutral response category in Likert-type scales. *Metron-International Journal of Statistics*.
<https://doi.org/10.1007/s40300-024-00276-5>
- Khushik, G., & Huhta, A. (2020). Investigating Syntactic Complexity in EFL Learners' Writing across Common European Framework of Reference Levels A1, A2, and B1. *Applied Linguistics*.
<https://doi.org/10.1093/applin/amy064>.
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). *Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung*. Universitas Lampung.
- Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching: An introduction*. Cambridge University Press.
- Mahmudi, I., Nisa, S., Maha, M., & Hasna, L. (2023). Model Language Tests for the Writing Skill of the Beginner Level Based on CEFR (Common European Framework of Reference). *PALAPA*.
<https://doi.org/10.36088/palapa.v11i2.4016>.

- Mayer, R. (2009). *Multimedia Learning: The Promise of Multimedia Learning*. , 1-20. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511811678.003>.
- Mayer, R. E. (2000). *Multimedia Learning*. <https://www.amazon.com/Multimedia-Learning-Richard-Mayer/dp/0521735351>
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. Kitchen Sink Press.
- Morrisette, A. (2009). *Pengembangan metode pembelajaran dan motivasi belajar*.
- Morrisette, C. (2009). Challenges in Teaching Foreign Languages to At-Risk K-12 Learners. *The Delta Kappa Gamma Bulletin*.
- Nugraha, Rosita, & Rini. (2025). *Penggunaan media autentik majalah Vogue France untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026*. SMAN 16 Bandar Lampung.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pasand, PG, & Haghi, EB (2013). Pendekatan Proses-Produk dalam Menulis: Pengaruh Esai Model terhadap Akurasi Menulis Pembelajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL). *Jurnal Internasional Linguistik Terapan dan Sastra Inggris*. <https://doi.org/10.7575/IJALEL.V.2N.1P.75>
- Pengembangan Strategi PAIKEM dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. (2022). *Guru Tua*. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v5i2.96>
- Pinterest. (2018). *Pinterest Reports 2018: pendidikan dan penggunaan oleh usia 18-24 tahun*.
- Poiret, R., & Liu, H. (2020). Some quantitative aspects of written and spoken French based on syntactically annotated corpora. *Journal of French Language Studies*, 30, 355 - 380. <https://doi.org/10.1017/s0959269519000334>.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9 (5), 1– (https://doi.org/10.1108/10748120110424816)
- Rasmet, R., Shaafi, N., Sharif, S., Nasir, S., Salleh, M., & Ellianawati, E. (2025). The Impacts of Comic-Based Learning on Student Engagement in Primary Education: A Systematic Literature Review. *Citra Journal of Innovative Education Practices*. <https://doi.org/10.37934/cjiep.1.1.2639>.
- Rini, S. (2019). *Analyse des erreurs grammaticales dans le cours de la production écrite du 4ème semestre*. Digital Press Social Sciences and Humanities, 3. <http://repository.lppm.unila.ac.id/16530/2/312>.
- Rini, S. (2021). *Écriture en français chez les apprenants débutants du FLE*: Universitas Lampung.
- Rini, S. (2025). *Mise en place d'un portfolio numérique authentique pour l'enseignement de l'expression* [Implementation of an authentic digital portfolio for teaching expression]. FRANCONESIA: *Journal of French Teaching, Linguistics, Literature and Culture*. Universitas Negeri Jakarta. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/franconesia/article/view/63520>

- Rini, S. (2024). Bahan Ajar Autentik Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Level B1-B2.
- Rini, S., & Rosita, D. (2019). Pengembangan Kamus Daring Prancis-Indonesia Bidang Pariwisata sebagai Media Pembelajaran Interaktif Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung: SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN 2019
- Scolere, L. (2023). Pembelajaran Desain Terhubung: Calon Desainer, Pinterest, dan Literasi Media Sosial. *Jurnal Desain Interior*, 48, 191 - 206. <https://doi.org/10.1177/10717641231184214>.
- Sitorus & Saragih (2022). The Effectiveness Of Using The Pinterest Media In Teaching Written Descriptive Text For Seventh Grade Students At SMP N 3 Jepara. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*. <https://doi.org/10.61132/bima.v1i3.191>.
- Sitorus, P., & Saragih, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Pinterest Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Katolik Trisakti 1 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i5.18843>.
- STEFANY CLAUDIA HUTAPEA, . (2017) *KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA DI SMA NEGERI 68 JAKARTA (SUATU PENELITIAN STUDI KASUS TERHADAP SATU ORANG SISWA DI SMA NEGERI 68 JAKARTA)*. Magister thesis, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syagif, A. (2024, 29 September). TEORI BEBAN KOGNITIF JOHN SWELLER DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA JENJANG PENDIDIKAN DASAR. *FASHLUNA*, 5 (2), 93-105.
- Torres, J. T. (2018). *I See Therefore I Think: A Cognitive Perspective on Learning How to Write Through Visual Media* (pp. 62–76). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2808-1.CH004>
- Yulmiati, Y. (2012). CONSTRUCTING VALIDITY OF READING COMPREHENSION TEST. *Jurnal Pelangi*, 4(2), 76-86. <http://dx.doi.org/10.22202/jp.2012.v4i2.10>
- Zara, M. (2022). Islamic Patriotism in General Sudirman Comic Strips of Suara Muhammadiyah Magazine (1966-1967). *Studia Islamika*. <https://doi.org/10.36712/sdi.v29i2.19588>.