

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTS MALINS - JEU DE MOTS PRO PADA MATA KULIAH PRODUCTION ÉCRITE DÉBUTANTE UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA PRANCIS DELF A1

Bunga Ayu Vinata¹, Denni Krisdayanti Situmorang², Jessica Meliani Br. Pardosi³, Mardiansyah Pratama⁴, Tirza Gabriella Napitulu⁵, Nabilla Umami Shopia⁶, Rabiah Adawi⁷

Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia

iambunga.ayoe@gmail.com¹, Ms3523437@gmail.com², jessicamelianipardosi@gmail.com³, pratama.dean202@gmail.com⁴, tirzagabriella14@gmail.com⁵, nabillaummishopia@gmail.com⁶, rabiahfbs@unimed.ac.id⁷

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa sering dilakukan di dunia pendidikan. Selain teknologi yang tepat, penguasaan kosakata merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa. Salah satu upaya untuk meningkatkan kosakata adalah dengan menggunakan teknologi, seperti media pembelajaran berbasis teka-teki. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Mots Malins – Jeu de Mots Pro* berbasis teka-teki untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Prancis niveau DELF A1. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata mahasiswa. Selain itu, media ini juga memberikan alternatif pembelajaran baru bagi pengajar, khususnya pada mata kuliah *Production Écrite Débutante*.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, Mots malins - jeu de mots pro, Production écrite débutante

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234.GT8.35

Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Liberosis.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai media atau alat komunikasi di dalam kelompok masyarakat memegang peranan yang sangat penting, terutama di dalam penyampaian sebuah pemikiran. Menurut Revita et al., (2023) sebenarnya manusia itu mampu menyampaikan sebuah informasi yang baik dengan penguasaan bahasa itu sendiri.

Jadi guna mendapatkan penguasaan dalam berbahasa dengan baik, kita tidak hanya terfokus kepada gramatikal melainkan pada kosakata dari bahasa tersebut. Kosakata merupakan bagian yang paling penting ketika dalam mempelajari sebuah bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjannah (2015) semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin banyak pula bahasa yang akan diungkapkan. Adapun maksud kemampuan bahasa yang diungkapkan sifatnya secara lisan maupun tulisan.

Bagi mahasiswa yang mempelajari bahasa Prancis, kosakata bisa dibidang sebagai bagian paling vital di dalam pembelajaran. Kosakata punya kaitan erat dengan tes kemampuan bahasa

Prancis. Menurut Sembiring (2022) berdasarkan standar kurikulum bahasa Eropa, dalam ujian tes bahasa Prancis atau ujian DELF, tingkat keterampilan bahasa terbagi ke dalam 4 kompetensi yaitu : Compréhension de l'oral (kemampuan mendengar), Compréhension des écrits (kemampuan menyimak), Production écrite (kemampuan menulis), dan Production orale (kemampuan berbicara).

Pembahasan di dalam penelitian ini nantinya akan berpusat pada peningkatan kosakata tingkat DELF A1 di mata kuliah *Production Écrite Débutante*. Berdasarkan studi yang sudah dilakukan Ardiyanti et al., (2018) mahasiswa sering merasa jenuh jika tidak diberi media yang lebih interaktif dalam pembelajaran kosakata. Hal ini dikhawatirkan akan mengakibatkan mahasiswa di dalam kelas tidak fokus dan sulit menerima pelajaran yang disampaikan.

Guna mengetahui permasalahan yang lebih mendetail, peneliti melakukan menyebarkan angket tentang permasalahan yang dihadapi dalam penguasaan kosakata DELF A1 pada mata kuliah *Production Écrite Débutante*. Hasil angket menunjukkan bahwa :

1. Mayoritas mahasiswa menganggap penggunaan media interaktif di kelas pada mata kuliah *Production Écrite Débutante* sangat penting. Dalam pembelajaran *Décrire Une Ville*, memahami nama-nama kota dan jalan di Prancis juga dinilai penting oleh sebagian besar responden. Untuk membantu pemahaman tersebut, daftar kosakata dianggap sebagai alat bantu paling efektif, diikuti oleh latihan soal interaktif, video pembelajaran, dan diskusi kelompok. Sebagian besar mahasiswa merasa membutuhkan media tambahan untuk memperdalam kosakata, khususnya fitur seperti teka-teki kata yang dianggap paling berguna dibandingkan kuis, visualisasi gambar, atau penjelasan audio/video.
2. Kesulitan utama yang dihadapi mahasiswa adalah menghubungkan kosakata dengan tugas menulis, diikuti oleh kesulitan mengingat kosakata baru dan memahami konteks penggunaannya. Sebagian besar responden merasa bahwa memahami nama-nama kota atau jalan di Prancis cukup sulit, meskipun mereka jarang merasa bosan dengan metode pembelajaran kosakata yang ada. Media interaktif dianggap dapat membantu mengatasi kesulitan ini, dan hampir semua mahasiswa menyatakan kesediaannya untuk mencoba media tersebut dalam meningkatkan kemampuan kosakata mereka.

Jika diamati lebih dalam, hasil tersebut menunjukkan perlunya menggunakan media interaktif guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis. Maka dari itu, pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya interaktif merupakan solusi yang tepat dalam peningkatan penguasaan kosakata yang lebih bervariasi di dalam bahasa Prancis, dan agar proses penerimaan kosakata baru menjadi lebih mudah dan mengalami peningkatan.

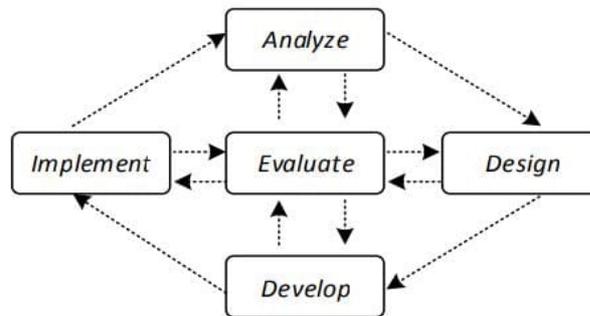
Penggunaan media yang sifatnya interaktif sudah menjadi hal yang sangat umum di dalam dunia pendidikan. Selain membawa pengaruh yang besar di dalam dunia teknologi digital, media interaktif tentu menyajikan tampilan yang lebih menyenangkan. Model pembelajaran yang semakin berkembang pada era modern saat ini juga sangat mempermudah pengajar untuk membuat suasana kelas menjadi lebih aktif. Salah satu model pembelajaran dengan berbasiskan mobile merupakan salah satu yang efektif di dalam proses belajar mengajar (Kartini & Putra, 2020). Selain itu, media pembelajaran juga dasar yang diperlukan yang bersifat integral guna mencapai hasil pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan kolaborasi yang bagus untuk menunjang keefektifan pembelajaran dan penguasaan kosakata bahasa Prancis.

Atas dasar tersebut, penelitian ini berupaya meningkatkan kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan aplikasi *Mots - Malins Jeu de Mots Pro*. Media tersebut merupakan media yang dijalankan dengan basis teka-teki silang namun dirancang selaras antara tujuan dari penelitian ini dengan deskripsi media pembelajaran tersebut, «Vous pouvez améliorer votre vocabulaire tout en vous amusant, seul ou avec vos amis!» yang artinya, kamu bisa meningkatkan kosakata sambil bersenang - senang sendiri atau bersama teman.

MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadaptasi pendekatan R&D (*research and development*) dan metode deskriptif. Pengembangan media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* dalam penguatan kosakata DELF A1 mengarah kepada 5 model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya, prosedur yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Rosmiati (2020) model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling terkait dan terstruktur. Adapun penjelasan 5 komponen yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahapan analisis adalah tahap yang paling pertama dilakukan pada penelitian pengembangan. Adapun tujuan dari tahap ini yaitu untuk menetapkan kebutuhan di dalam pembelajaran guna mengetahui media apa yang dibutuhkan mahasiswa. Berikut analisis yang dilakukan pada penelitian pengembangan.

a) Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan : (1) aturan wawancara secara langsung untuk dosen (2) membuat angket analisis kebutuhan mahasiswa. Data dikumpulkan dijadikan informasi untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* pada mata kuliah *Production Écrite Débutante* di Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNIMED.

2. Tahap Desain (Design)

Sejalan dengan apa yang sudah dirumuskan dalam tahap analisis. Produk yang telah dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan yang diminta. Tahap desain terdiri atas desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Mots Malins - Jeu de Mots Pro*.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* pada mata kuliah *Production Écrite Débutante* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli (validator).

4. Implementasi (Implementation)

Proses implementasi dilakukan setelah proses pengembangan selesai. Pada tahap ini mencakup uji kepraktisan produk yang telah di validasi sebelumnya pada tahap development. Peneliti akan menganalisis hasil pretes dan postes.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini merupakan proses untuk merevisi keseluruhan produk pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* pada mata kuliah *Production Écrite Débutante*. yang dilakukan setelah melihat hasil uji validitas dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Bahasa Asing, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Semester 1 Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah mahasiswa kelas B Semester 1 Prodi Pendidikan Bahasa Prancis yang berjumlah 17 orang.

C. Variabel yang Diamati/Diukur

Adapun variabel yang terdapat adalah dua variabel utama yang akan diukur, yaitu (1) proses pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi media *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* guna untuk meningkatkan keterampilan menulis pada mata kuliah *Production Écrite Débutante* Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNIMED, dan (2) kelayakan media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* untuk mata kuliah *Production Écrite Débutante*.

D. Responden Penelitian

Berdasarkan pada variabel yang akan diukur, terdapat tiga responden penelitian, yaitu mahasiswa, dosen, dan validator. Mahasiswa dijadikan responden untuk mendapatkan data tentang analisis kebutuhan dan proses pembelajaran *Production Écrite Débutante* sebelum dan sesudah kegiatan penelitian. Dosen dijadikan responden untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran *Production Écrite Débutante* sebelum kegiatan penelitian. Validator dijadikan responden penelitian untuk memvalidasi media pembelajaran dan materi ajar yang ada di dalam aplikasi *Mots Malins - Jeu de Mots Pro*.

E. Model yang Digunakan

Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro*. Media ini mengandalkan model berbasis aturan dan kosakata tertentu yang telah diprogram, karena fungsi aplikasi hanya mencakup teka-teki silang dengan kata-kata atau model berbasis kamus atau basis data kosakata.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang pertama kali dilakukan adalah wawancara. Menurut Ardiansyah et al., (2023) wawancara adalah teknik dari pengumpulan data yang melibatkan langsung peneliti dengan partisipan. Selanjutnya dilakukan pemberian angket kebutuhan, dan data hasil belajar Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tahap-tahap berikut ini :

- 1) Membuat angket analisis kebutuhan mahasiswa.
- 2) Mewawancarai dosen terkait tantangan utama dalam pengajaran kosakata DELF A1.
- 3) Menganalisis hasil jawaban angket mahasiswa dan hasil wawancara dosen.
- 4) Mengembangkan media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* dan mendekripsikan materi soal yang ada di dalam aplikasi.
- 5) Validasi media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* dan materi soal.
- 6) Mengimplementasikan media pembelajaran *Mots - Malins Jeu de Mots Pro*.
- 7) Melaksanakan *Pretest* dan *Post-test*.
- 8) Mengolah nilai tes mahasiswa.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik yang dilakukan guna menghitng serta menganalisis data yang sudah didapatkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adaah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

H. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif di dalam penelitian ini berupa wawancara dengan dosen dan menyebarkan angket kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah, saran dan tanggapan dari ahli validasi media dan materi berdasarkan lembar kritik dan saran terkait produk yang sedang dikembangkan.

I. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan skala perskoran. Data ini diambil dari hasil validasi media pembelajaran, ahli materi, dan hasil belajar mahasiswa mealalui pretes dan postes.

J. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Dalam hal ini, peneliti menggunakan skala Likert guna mengetahui jawaban dari responden, baik ahli media dan materi, guna mengetahui skor yang didapat dari butir pertanyaan yang diajukan di angket. Menurut Budiastuti & Bandur (2018) umumnya skala Likert terbagi ke dalam 5 rentang skala :

Nilai	Keterangan
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Tabel 3.1 Skor Skala Likert

Tingkat kelayakan produk dan materi nantinya akan dihitung menggunakan rumus perhitungan presentase. Menurut Bungin dalam (Yulandina et al., 2018) rumus perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 3.2 Rumus Perhitungan Angket Kelayakan

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

f = Jumlah skor yang didapat

n = Jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel interval presentase kelayakan media dan materi. Menurut Sugiyono dalam (Anjani et al., 2018) klasifikasi konversi tersebut adalah sebagai berikut :

Presentase Kelayakan	Presentase Kelayakan
75% - 100%	Sangat layak
50% - 74,99%	Layak
25% - 49,99%	Tidak layak
0% - 24,99%	Kurang layak

Tabel 3.3 Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media dan Materi

1) Keefektifan penggunaan media pembelajaran Mots Malins – Jeu de Mots Pro

a) Hasil belajar mahasiswa

Data hasil belajar mahasiswa yang sudah didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajarnya. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari siswa, dilakukan dengan melakukan *Pretest* dan *Post-test* yang dilakukan sebelum dan sesudah media tersebut dikembangkan. Pada penelitian ini, tes diberikan berdasarkan soal yang ada di dalam aplikasi dengan 3 *niveau* yang berkaitan dengan sub materi. Adapun 3 *niveau* tersebut hanya mengandung 1 pertanyaan dari masing – masing *niveau*-nya, namun memiliki 21 jawaban untuk keseluruhannya. Jadi 3 soal, ada 21 jawaban. Kemudian untuk menghitung hasil peningkatan tersebut, maka digunakan rumus berikut ini :

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

Gambar 3.2 Rumus Menghitung Skor (Sukarelawa et al., 2024)

Untuk melihat hasil peningkatan guna mengetahui keefektifan media *Mots Malins – Jeu de Mots Pro*, skor yang diperoleh akan dikonversikan menggunakan klasifikasi *N=gain* yang sudah ternormalisasi (Sukarelawa et al., 2024) :

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Tabel 3.4 Kriteria *N-Gain* Ternormalisasi

Sedangkan untuk kriteria penentuan tingkat keefektifan dalam bentuk presentase terbagi ke dalam 4 bagian (Sukarelawa et al., 2024) :

Presentase (%)	Kriteria Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Tabel 3.5 Kriteria *N-Gain* Tingkat Kefektifan

a. Indikator Capaian

Indikator capaian dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif aplikasi *Mots-Malins Jeu de Mots Pro* di dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi dosen yang mengajar mata kuliah *Production Écrite Débutante* di masa mendatang. Selain itu, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata mahasiswa semester satu Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Medan, khususnya dalam peningkatan kosakata DELF A1.

RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

A. Analysis (Analisis)

Pada bagian ini, peneliti melakukan analisis guna mengetahui kebutuhan dan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada. Adapun analisis tersebut dilakukan ke dalam 2 tahap, penyebaran angket kepada mahasiswa dan wawancara dengan dosen. Berikut hasil analisis yang didapat :

a) Pedoman wawancara dosen

No	Pertanyaan
1	Apa saja permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa dalam mata kuliah <i>Production Écrite Débutante</i> menurut Madame Rabiah?
2	Bagaimana keterbatasan kosakata mahasiswa memengaruhi kemampuan mereka dalam menyusun kalimat?
3	Mengapa kemampuan kosakata yang lemah menjadi tantangan dalam mencapai kompetensi DELF A1?
4	Apa solusi yang diusulkan oleh Madame Rabiah untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam menguasai kosakata?
5	Bagaimana media pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam latihan kosakata

secara efektif?

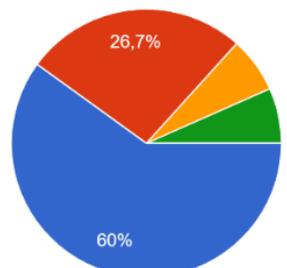
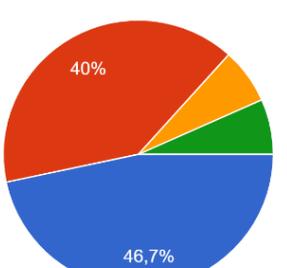
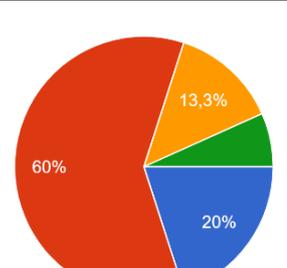
Tabel 5.1 Pedoman Wawancara Dosen

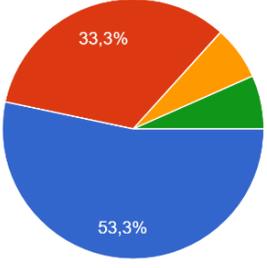
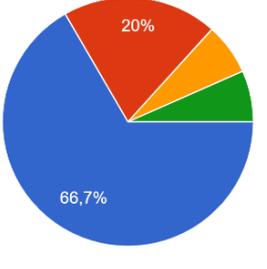
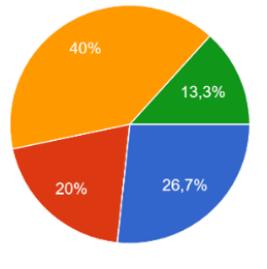
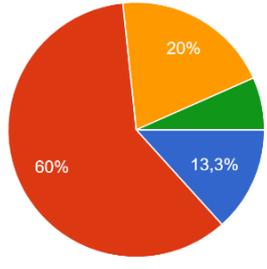
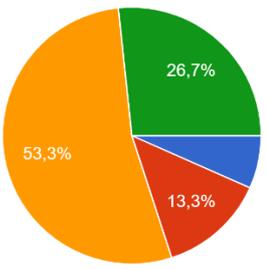
Waktu : 8 Oktober 2024
Lokasi : Ruang Dosen Bahasa Prancis, LT 3, Jurusan Bahasa Asing
Narasumber : Dr. Rabiah Adawi, S.Pd., M.Hum.

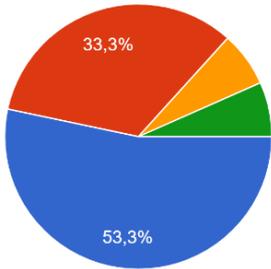
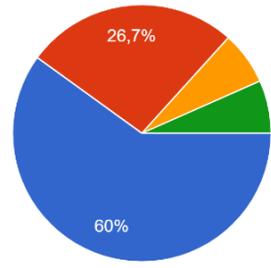
Wawancara ini dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah *Production Écrite Débutante* yaitu Madame Rabiah Adawi di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Medan. Adapun hasil yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Madame Rabiah menjelaskan bahwa salah satu permasalahan utama dalam mata kuliah *Production Écrite Débutante* adalah kesulitan mahasiswa dalam menguasai kosakata yang sesuai dengan tingkat DELF A1. Banyak mahasiswa yang masih memiliki keterbatasan dalam memahami dan menggunakan kosakata secara tepat.
2. Beliau menambahkan bahwa kemampuan kosakata yang lemah sering kali memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam menyusun kalimat yang benar dan relevan. Hal ini menjadi tantangan khusus karena kompetensi DELF A1.
3. Menurut Madame Rabiah, solusi potensial untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi latihan kosakata secara berulang dan interaktif.

b) Hasil angket mahasiswa

Pertanyaan	Hasil Diagram
1. Seberapa penting menurut Anda penggunaan media interaktif di kelas pada mata kuliah <i>Production Écrite Débutante</i> ?	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat penting ● Penting ● Kurang penting ● Tidak penting
2. Apakah menurut Anda memahami nama-nama kota dan jalan di Prancis penting di dalam pembelajaran <i>Décrire Une Ville</i> ?	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat penting ● Penting ● Kurang penting ● Tidak penting
3. Apa yang menurut Anda akan membantu dalam memahami nama-nama kota dan jalan di Prancis?	 <ul style="list-style-type: none"> ● Latihan soal interaktif ● Daftar kosakata ● Video pembelajaran ● Diskusi kelompok

<p>4. Apakah Anda merasa membutuhkan media tambahan untuk memperdalam kosakata pada bagian <i>Décrire Une Ville</i>?</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat membutuhkan ● Membutuhkan ● Kurang membutuhkan ● Tidak membutuhkan
<p>5. Apa jenis fitur yang menurut Anda paling berguna dalam media interaktif untuk pembelajaran kosakata?</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ● Teka-teki kata (crossword) ● Kuis pilihan ganda ● Visualisasi gambar ● Penjelasa audio / video
<p>6. Apa kesulitan utama Anda dalam mempelajari kosakata terkait nama kota dan jalan di Prancis?</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ● Mengingat kosakata baru ● Memahami konteks penggunaan kosakata ● Menghubungkan kosakata dengan tugas menulis ● Tidak ada kesulitan
<p>7. Seberapa sulit Anda merasa memahami nama-nama kota atau jalan di Prancis?</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat sulit ● Cukup sulit ● Kurang sulit ● Tidak sulit
<p>8. Apakah Anda pernah merasa bosan dengan metode pembelajaran kosakata yang ada saat ini?</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat sering ● Sering ● Jarang ● Tidak pernah

<p>9. Menurut Anda, apakah media interaktif dapat mengatasi kesulitan dalam memahami kosakata terkait <i>Décrire Une Ville</i>?</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat membantu</td> <td>53,3%</td> </tr> <tr> <td>Membantu</td> <td>33,3%</td> </tr> <tr> <td>Kurang membantu</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tidak membantu</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat membantu	53,3%	Membantu	33,3%	Kurang membantu		Tidak membantu	
Kategori	Persentase										
Sangat membantu	53,3%										
Membantu	33,3%										
Kurang membantu											
Tidak membantu											
<p>10. Jika diberi kesempatan mencoba media interaktif, apakah Anda bersedia menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan kosakata Anda?</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat bersedia</td> <td>60%</td> </tr> <tr> <td>Bersedia</td> <td>26,7%</td> </tr> <tr> <td>Kurang bersedia</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tidak bersedia</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat bersedia	60%	Bersedia	26,7%	Kurang bersedia		Tidak bersedia	
Kategori	Persentase										
Sangat bersedia	60%										
Bersedia	26,7%										
Kurang bersedia											
Tidak bersedia											

Tabel 5.2 Hasil Angket Mahasiswa

B. Design (Desain)

Pada tahap desain, penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran *Mots Malins-Jeu de Mots Pro* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kosakata DELF A1 pada mata kuliah *Production Écrite Débutante* pada sub-materi *Décrire Une Ville*.

C. Development (Pengembangan)

Tahap Development dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan fitur baru pada media pembelajaran *Mots-Malins Jeu de Mots Pro* untuk meningkatkan efektivitasnya dalam pembelajaran kosakata DELF A1.

a) Langkah – langkah pengembangan fitur

1. Instal aplikasi *Mots Mains – Jeu de Mots Pro*



Gambar 5.1 Aplikasi Mots Malins – Jeu de Mots Pro

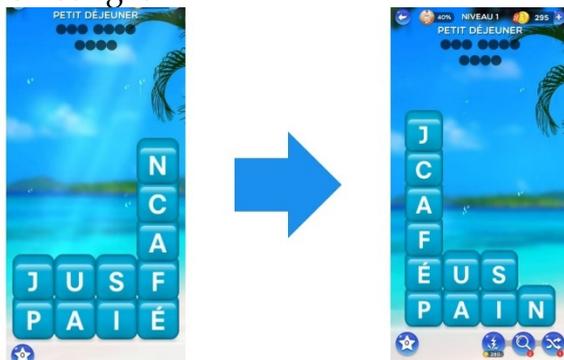
2. Klik ikon tanda tambah pada laman utama, lalu lakukan pembelian *Super Pack* seharga Rp. 199.000.



Gambar 5.2 Proses Pengembangan Fitur Produk

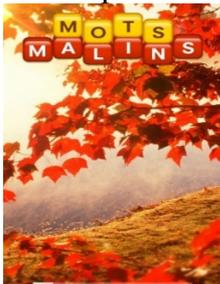
3. Setelah pembayaran maka fitur produk yang dikembangkan sudah bisa dilakukan.

Namun dalam hal ini, untuk kegiatan *Pretest* dilakukan sebelum media pembelajaran dikembangkan.



Gambar 5.3 Produk Yang Sudah Dikembangkan

4. Jenis – jenis fitur yang berhasil dikembangkan dalam produk terdiri dari 3 bagian, diantaranya sebagai berikut :
 - a) Pengacak kotak, bagian ini nantinya akan mengacak kotak – kotak di dalam aplikasi.
 - b) Kaca pembesar, bagian ini nantinya akan memperbesar satu huruf guna membantu menemukan kosa kata di dalam aplikasi.
 - c) Petir, bagian ini nantinya memberikan clue berupa huruf di kotak kosa – kata yang kosong pada bagian atas di dalam aplikasi.
- b) **Langkah – langkah penggunaan produk yang sudah dikembangkan**
 1. Buka aplikasi *Mots Malins – Jeu de Mots Pro*.



Gambar 5.4 Aplikasi Mots Malins – Jeu de Mots Pro

2. Kemudian akan masuk pada laman utama seperti ini.



Gambar 5.5 Halaman Utama Aplikasi

3. Klik tanda 3 yang ada pada bagian atas. Nantinya akan ada 50 soal pada Chapitre 1, namun mahasiswa hanya akan memilih 3 soal yang sudah disiapkan dan berkaitan dengan sub-tema *Décrire Une Ville*. Namun ketika penerapan di dalam kelas, Mahasiswa diperbolehkan untuk mengerjakan kosakata yang mereka mau secara bergantian selain 3 soal utama yang wajib digunakan baik untuk pengetahuan maupun *pretest* dan *post-test*. Nantinya setia mahasiswa akan terus diawasi oleh peneliti supaya bisa mengetahui seberapa efektif media tersebut dalam peningkatan kosakata DELF A1.



Gambar 5.6 Soal di Dalam Aplikasi

4. Setelah itu mahasiswa bisa memilih semua kosakata yang ingin dicoba guna meningkatkan kosakata DELF A1.



Gambar 5.7 Contoh Kosakata di Dalam Aplikasi

5. Untuk kegiatan *pretest* dan *post-test*, semuanya dimonitoring oleh peneliti karena tidak adanya waktu yang tersedia di dalam aplikasi. Jadi hasil benar dan salah langsung didapat setelah selesai mengerjakan

D. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi pengembangan media pembelajaran *Mots Malins - Jeu de Mots Pro* pada mata kuliah *Production Écrite Débutante* untuk meningkatkan kosakata DELF A1 dalam model ADDIE melibatkan kegiatan yang difokuskan pada penerapan media pembelajaran di dalam kelas. Tahap ini dimulai dengan persiapan media, dimana aplikasi *Mots-Malins Jeu de Mots Pro* yang berisi teka-teki silang berdasarkan kosakata DELF A1 yang berkaitan dengan sub-materi *Décrire Une Ville* dipersiapkan untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dipantau dan dicatat untuk menilai keefektifan media dalam meningkatkan penguasaan DELF A1.

E. Evaluation (Evaluasi)

a) Validasi ahli materi media *Mots Malins – Jeu de Mots Pro*

1. Analisis data kuantitatif

Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian dari ahli materi. Uraian hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut :

No	Indikator	Skor Validasi
Materi Ajar		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	5
2	Kesesuaian materi dengan kurikulum CECRL	5
3	Kesesuaian materi dengan sub-materi <i>Décrire Une Ville</i>	5
4	Kemudahan memahami materi	4
Aspek Penyajian Materi		
5	Cakupan materi	4
6	Sistematis penyajian materi yang runtut	4
7	Materi yang disajikan dapat menambah kosakata DELF A1 pada sub-materi <i>Décrire Une Ville</i>	5

8	Ketepatan penyajian materi dengan model Mots Malins – Jeu de Mots Pro	4
Aspek Bahasa		
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami mahasiswa	4
10	Kosakata yang digunakan sesuai dengan niveau DELF A1	5
Jumlah Skor		40
$P = f/n \times 100\%$		90%

Tabel 5.3 Hasil Validasi Ahli Materi

2. Analisis data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, adapun saran dan tanggapan yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambahkan niveau yang membahas *Décrire Une Ville*, yang awalnya hanya soal *Villes de France* dan *Noms des Rues En France* ditambah lagi dengan soal *On Fait Des Achat Ici*.

b) Validasi ahli media Mots Malins – Jeu de Mots Pro

1. Analisis data kuantitatif

Rekapitulasi penilaian media dilakukan setelah melangsungkan uji penilaian materi oleh ahli materi. Uraian hasil validasi media oleh ahli media disajikan dalam tabel berikut :

No	Indikator	Skor Validasi
Aspek Konten atau Isi		
1	Media memuat kompetensi inti	5
2	Kualitas visual media	4
3	Isi konten sesuai dengan sub-materi <i>Décrire Une Ville</i>	5
4	Media dapat berjalan dengan baik saat digunakan	5
Penggunaan Media		
5	Media membantu proses pembelajaran Production <i>Écrite Débutante</i>	5
6	Media menarik untuk pembelajaran Production <i>Écrite Débutante</i>	4
7	Kotak-kotak dari teka-teki silang dapat dilihat dengan jelas	4
8	Media membantu mahasiswa meningkatkan kosakata DELF A1	5
Aspek Bahasa		
9	Bahasa yang digunakan di dalam media mudah untuk dipahami	4
10	Kosakata yang ada di dalam media semuanya jelas	5
Jumlah Skor		46
$P = f/n \times 100\%$		92%

Tabel 5.4 Validasi Ahli Media

2. Analisis data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, adapun saran dan tanggapan yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambahkan fitur yang dikembangkan, yang awalnya hanya fitur pengacak kata dan kaca pembesar saja yang akan dikembangkan, namun ahli media juga meminta untuk mengembangkan fitur petir juga.

c) Keefektifan media Mots Malins – Jeu de Mots Pro

Untuk mengetahui tingkat keefektifan aplikasi pembelajaran *Mots Malins – Jeu de Mots Pro*, peneliti melakukan analisis keefektifan media pembelajaran *Mots Malins – Jeu* pada mata kuliah *Production Écrite Débutante* berdasarkan nilai dari belajar mahasiswa *Pretest* dan *Post-*

test yang dihitung menggunakan rumus *N-gain*. Adapun butir soal yang diajukan berdasarkan soal kosakata yang ada di dalam aplikasi dengan 3 niveau (pertanyaan) yang terdiri dari 21 jawaban kosakata yang berkaitan dengan sub-materi *Décrire Une Ville* pada mata kuliah *Production Écrite Débutante*.

HASIL PERHITUNGAN N - GAIN SCORE							
NO	NAMA	POSTEST	PRETEST	POST - PRE	SKOR IDEAL 100 – PRE	N- GAIN SCORE	N- GAIN SCORE (%)
1.	Merlin Soviana Gulo	81	38,1	42,9	61,9	0,69	69,31
2.	Bony Charlos Tambunan	90,5	28,6	61,9	71,4	0,87	86,69
3.	Nazua Safriza	71,4	23,8	47,6	76,2	0,62	62,47
4.	Natalia Permata Dora Ginting	85,7	33,3	52,4	66,7	0,79	78,56
5.	Nita Kholijah	61,9	42,9	19	57,1	0,33	33,27
6.	Rico Malau	47,6	19	28,6	81	0,35	35,31
7.	Samantha Mariana Munthe S	81	47,6	33,4	52,4	0,64	63,74
8.	Najwa Fazilla	90,5	38,1	52,4	61,9	0,85	84,65
9.	Danar Aditya Nugraha	47,6	28,6	19	71,4	0,27	26,61
10.	Rindani Syahfitri	85,7	14,3	71,4	85,7	0,83	83,31
11.	Astrid Safitri	66,7	23,8	42,9	76,2	0,56	56,30
12.	Novi Oktavia Mendrofa	57,1	28,6	28,5	71,4	0,40	39,92
13.	Cladeo Yose Simangunsong	81	33,3	47,7	66,7	0,72	71,51
14.	Noel Sihombing	71,4	42,9	28,5	57,1	0,50	49,91
15.	Yesy Novir Nati Manik	47,6	19	28,6	81	0,35	35,31
16.	Naila Zahra	76,2	38,1	38,1	61,9	0,62	61,55
17.	Hotna Ria Hasibuan	61,9	23,8	38,1	76,2	0,50	50,00
	MEAN	70,87	30,81	40,06	69,19	0,58	58,14

Tabel 5.5 Hasil Belajar Mahasiswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengkajian yang sudah dilakukan, peneliti menyimpulkan hasilnya sebagai berikut :

1. Kelayakan media pembelajaran *Mots Malins – Jeu de Mots Pro* berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori "Sangat layak" dengan skor presentase yang diterima 90% untuk penilaian materi dan 92% untuk penilaian media.

- Keefektifan media pembelajaran *Mots Malins – Jeu de Mots Pro* dalam peningkatan kosakata DELF A1 untuk mata kuliah *Production Écrite Débutante* berada di dalam kategori “Efektif” dengan skor perolehan 58,14% setelah hasil pretest dan post-test diakumulasi melalui rumus $N=gain$.
- Untuk mengembangkan fitur aplikasi *Mots Malins – Je de Mots Pro* sifatnya berbayar. Hal ini menyebabkan untuk kegiatan post-test dilakukan pada dua *device* dengan akun yang sudah *pro*. Selain itu, aplikasi ini tidak bisa *setting* waktu, sehingga *monitoring* waktu tes setiap mahasiswa dijalankan dengan teliti. Ditambah besaran file yang memakan banyak ruang, sehingga memakai banyak *device* mungkin akan sedikit akan mengalami hambatan. Jadi untuk hasil benar dan salah pencatatannya dilakukan setelah mereka mengerjakan soal.
- Pilihan soalnya bervariasi, akan tetapi soal yang ditawarkan sifatnya minim, dalam artian satu soal bisa mengandung lebih dari 4 jawaban kosakata.

DARFTAR PUSTAKA

- Anjani, B., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2018). Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Sifat Bahan Hasil Pertanian. *Jurnal EDUFORTECH*, 1, 18–24.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–9.
- Ardiyanti, A., Usman, M., & Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Khusus Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6, 176–186.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4, 1104–1113.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurna Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, 12–19.
- Marice, Friska, J., & Mahriyuni. (2015). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MENULIS BAHASA PRANCIS MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN ACTIVITÉS LUDIQUES DENGAN SISTEM PENILAIAN STANDAR EROPA (CECR)*. 34–39.
- Nurjannah. (2015). Peningkatan Kemampuan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4, 290–313.
- Revita, Y., Marsidin, S., & Sulastri, S. (2023). Peran Bahasa Dalam Penerapan Ilmu Pengetahuan. *Journal on Education*, 05(2981–2987).
- Rosmiati, M. (2020). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21, 261–268.
- Safira, T. A., Widyastuti, W. T., & Savitri, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Prancis Berbasis Video Pada Siswa Kelas XI SMAN 14 Jakarta. *Franconesia*, 2, 29–38.
- Sembiring, P. (2022). DELF A1 sebagai Tes Uji Keterampilan Resmi Bahasa Prancis Bertaraf Internasional. *Bahas*, 33, 38–48.
- Setyoningrum, N. R., & Julfendi. (2022). Aplikasi Kuis Pembelajaran Tata Bahasa dan Kosa Kata Bahasa Perancis DELF Level A1 Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Technology*, 6, 39–50.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15, 277–286.
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Anaisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group pretest-postest*.

Yulandina, A., Antoni, C., & Firmanda, A. (2018). Optimalisasi Unsur Live Shoot Dan Motion Graphic Untuk Promosi Digital Lembaga Paud. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 1, 1–19.