

PENGEMBANGAN MEDIA FUN EASY LEARN PADA MATA KULIAH COMPRÉHENSION ORALE DÉBUTANTE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS UNIMED

Erra Fazira Fay Siregar¹, Rahma Dewi Shinta², Fadila Zailanti Reisa Tampubolon³, Fauzan Ghanimi Fay Siregar⁴, Cinta⁵, Yeni Junita Tampubolon⁶, Rabiah Adawi⁷

Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia

errafazirafaysiregar@gmail.com¹, raradewishinta@gmail.com², Fadilatampubolon1@gmail.com³, fauzanghanimifaysiregar03@gmail.com⁴, Cintacinta1912@gmail.com⁵, yenitampu@gmail.com⁶, rabiahfbs@unimed.ac.id⁷

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan : (1) mengembangkan media bahan ajar mata kuliah *Compréhension Orale Débutante* untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Prancis pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, (2) Menilai kelayakan aplikasi media audio-visual Fun Easy Learn. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan deskriptif dan pendekatan penelitian dan pengembangan model pengembangan ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Adapun target luaran penelitian pengembangan media ini yaitu publikasi pada jurnal ber ISSN, laporan akhir penelitian di daftarkan hak cipta. Angket dan tes tertulis adalah alat penelitian yang digunakan. Penelitian ini dibatasi pada penelitian tentang pengembangan media bahan ajar mata kuliah *Compréhension Orale Débutante* dengan memanfaatkan media pembelajaran Fun Easy Learn pada mata kuliah *Compréhension Orale Débutante* pada Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNIMED guna meningkatkan keterampilan menyimak. Adapun produk hasil penelitian pengembangan pada bahan ajar mata kuliah *Compréhension Orale Débutante* harus divalidasi oleh ahli sebelum diujicobakan. Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dianalisis dengan menggunakan skala Likert dari 1-5. Uji coba produk akan dilaksanakan pada 1 dosen dan 18 mahasiswa sebagai responden. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) adalah istilah untuk software yang menggabungkan elemen teknologi dasar dengan elemen pendukung yang cukup realistis sehingga teknologi atau media yang bersangkutan dapat diuji dalam lingkungan tertentu.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Fun Easy Learn*, *Compréhension Orale Débutante*, Keterampilan menyimak bahasa Prancis, ADDIE

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No
234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Liberosis.v1i2.36

5

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

Pada era digital di abad 21 telah mengalami perkembangan pesat dan berpengaruh besar terhadap peningkatan teknologi digital yang mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan mengakses informasi. Adapun penggunaan media belajar digital penting pada keterampilan mahasiswa terutama dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis. Dalam bahasa Prancis juga terdapat 4 keterampilan, yaitu menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Expression Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Expression Écrite*). Menyimak merupakan keahlian yang difokuskan dalam memahami suatu informasi secara langsung, namun seringkali masih dianggap sebelah mata dan sukar dipahami dibandingkan dengan keterampilan lainnya.

Namun, hanya 9% dari komunikasi sehari-hari berfokus pada mendengarkan, 30% pada berbicara, 16% pada membaca, dan lebih dari 45% pada mendengarkan (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013:230).

Salah satunya kampus yang mempelajari bahasa Prancis adalah UNIMED, namun sayangnya, pemahaman mahasiswa di UNIMED pada mata kuliah *Compréhension Orale* tersebut masih terdapat mahasiswa belum paham dikarenakan kurangnya kosakata sehingga mereka tidak paham pada saat pembelajaran di kelas pada mata kuliah *Compréhension Orale Débutante*. Di sisi lain, ada juga mahasiswa yang belajar dan tidak belajar bahasa Prancis di sekolahnya dahulu sehingga kemampuan tiap mahasiswa berbeda.

Media pembelajaran, menurut Gagne (dalam Arsyad, 2002: 4), adalah alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan pelajaran. Media ini dapat berupa buku, kaset, tape recorder, video kamera, slide, gambar, televisi,

dan komputer. Aplikasi Fun Easy Learn adalah salah satu dari banyak aplikasi berbasis mobile learning yang berfungsi sebagai platform pembelajaran bahasa yang menggunakan teknologi digital. Aplikasi ini memiliki banyak fitur, seperti permainan, latihan kosakata, flashcards, dan latihan yang dapat membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan menyimak mereka. Kendala yang menyebabkan sulitnya dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis, antara lain dikarenakan bentuk pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan rasa bosan dan mengurangi gairah dalam mempelajari bahasa Prancis. Sehingga perlu adanya media yang mudah digunakan dan menyenangkan agar dapat memacu semangat dalam mempelajari bahasa Prancis, yaitu dengan menerapkan media pembelajaran salah satunya yaitu media Fun Easy Learn.

Adapun kesalahan umum yang terjadi dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis, khususnya dalam konteks pembelajaran kosakata dasar, kalimat umum, dan percakapan tentang gastronomi:

Kesalahan dalam Menyimak Kalimat Dasar:

- ❑ Tidak Memahami Struktur Kalimat: Struktur kalimat bahasa Prancis berbeda dengan bahasa Indonesia. Memahami struktur dasar kalimat dapat membantu dalam memahami makna.
- ❑ Tidak Membedakan Kata Kerja: Kata kerja dalam bahasa Prancis memiliki bentuk yang berbeda tergantung pada waktu dan subjek.
- ❑ Tidak Memahami Kata Sandang: Kata sandang (le, la, les) penting untuk memahami jenis kelamin dan jumlah kata benda.

Kesalahan dalam Menyimak Percakapan Umum:

- ❑ Tidak Memahami Konteks: Konteks percakapan sangat penting untuk memahami makna yang sebenarnya.
- ❑ Tidak Memahami Ekspresi Informal: Bahasa Prancis memiliki banyak ekspresi informal yang tidak selalu diterjemahkan secara langsung.
- ❑ Tidak Memahami Bahasa Tubuh: Bahasa tubuh dapat memberikan petunjuk tambahan tentang makna percakapan.

Kesalahan dalam Menyimak Percakapan tentang Gastronomi:

- ❑ Tidak Memahami Frasa Umum: Frasa umum yang digunakan untuk berbicara tentang makanan dan minuman (misalnya, "j'aime les fruits", "je déteste la viande") perlu dipelajari.
- ❑ Tidak Memahami Kata-Kata untuk ekspresi menyatakan citra rasa pada makanan: Kata-kata untuk ekspresi menyatakan citra rasa pada makanan (misalnya, c'est épicé, chaud, sucré, délicieuse) perlu dipelajari.
- ❑ Tidak Memahami Kata-Kata untuk Intensitas: Kata-kata untuk intensitas (misalnya, Aimer, Détester, Préférer) penting untuk memahami seberapa kuat makanan disukai.

Untuk itu peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual seperti *Fun Easy Learn* guna meningkatkan keterampilan menyimak pada mahasiswa pendidikan bahasa Prancis semester satu di Universitas Negeri Medan.



Gambar 1. Aplikasi Fun Easy Learn

Media Fun Easy Learn adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur kesenangan, kemudahan, dan interaktivitas. Media ini dirancang untuk membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Beberapa karakteristik media Fun Easy Learn meliputi:

- Menyenangkan (Fun): Media ini dirancang dengan unsur-unsur kesenangan seperti permainan, video, animasi, dan musik. Hal ini bertujuan untuk memotivasi siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar.
- Mudah Dipahami (Easy): Media ini dirancang dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Materi yang disajikan juga disusun secara sistematis dan bertahap, sehingga mudah diikuti oleh siswa.
- Interaktif: Media ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Siswa dapat berinteraksi dengan media melalui permainan, kuis, dan latihan yang disediakan.

Fun Easy Learn adalah aplikasi belajar langsung yang mencakup belajar bahasa dan dilengkapi dengan audio visual. Dalam program ini, memiliki 4 tahap yaitu belajar menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Selain itu, aplikasi ini memiliki lebih dari seratus topik untuk dipelajari dan lebih dari enam ribu kosakata. Selain itu, aplikasi

ini memiliki kemampuan untuk meninjau materi yang telah dipelajari. Aplikasi ini tersedia untuk diunduh tanpa biaya di Play Store.

MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan (*research and development*). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Easy Learn* pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Prancis UNIMED pada penelitian ini mengarah pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 2. Tahapan Model ADDIE

Prosedur Pengembangan

Semua langkah yang diambil peneliti untuk mengembangkan produk, dari tahap awal hingga tahap akhir, dijelaskan dalam prosedur pengembangan. Sebagai contoh, berikut adalah rincian tugas yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan model ADDIE:

1. Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan pengumpulan data untuk menemukan masalah pembelajaran di perguruan tinggi.

a) Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan : (1) pedoman wawancara langsung untuk dosen (2) angket analisis kebutuhan mahasiswa. Data dikumpulkan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Fun Easy Learn* pada mata kuliah *Compréhension Orale Débutante* di Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNIMED.

b) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik atau mahasiswa merupakan telaah untuk mengetahui karakteristik mahasiswa prodi pendidikan bahasa Prancis unimed yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif. Dari hasil analisis ini nantinya akan dijadikan kerangka acuan dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Easy Learn*.

c) Analisis Konten

Pengkajian materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran melalui media *Fun Easy Learn* pada mata kuliah *Compréhension Orale Débutante*. Pada mahasiswa semester pertama.

d) Analisis Struktur

Tahapan analisis ini bertujuan untuk menganalisis struktur konsep materi yang akan di muat dalam media pembelajaran, yaitu pada mata kuliah *Compréhension Orale Débutante*.

2. Tahap Desain (Design)

Berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam tahap analisis. Produk yang telah dikembangkan di sesuaikan dengan kebutuhan. Tahap desain terdiri atas desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Fun Easy Learn*.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipelajari untuk mata kuliah *Compréhension Orale Débutante* yang telah direvisi dengan bantuan 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. Namun, peneliti hanya menganalisis data hasil respon mahasiswa dikarenakan keterbatasan waktu.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini merupakan proses untuk merevisi keseluruhan produk pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Fun Easy Learn pada mata kuliah Compréhension Orale Débutant, yang dilakukan setelah melihat hasil uji validitas dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis UNIMED.

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Semester 1 Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 40 orang mahasiswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis yang berjumlah 20 orang mahasiswa.

Variabel Yang Diamati/Diukur

Adapun variabel yang terdapat adalah dua variabel utama yang akan diukur, yaitu (1) proses pengembangan media audio-visual melalui aplikasi media Fun Easy Learn guna untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata kuliah Compréhension Orale Débutante Prodi Pendidikan Bahasa Prancis UNIMED, dan (2) media pembelajaran Fun Easy Learn untuk mata kuliah Compréhension Orale Débutante.

Responden Penelitian

Berdasarkan pada variabel yang akan diukur, terdapat tiga responden penelitian, yaitu mahasiswa, dosen, dan validator. Mahasiswa dijadikan responden untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran Compréhension Orale Débutante sebelum dan sesudah kegiatan penelitian. Dosen dijadikan responden untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran Compréhension Orale Débutante sebelum kegiatan penelitian. Validator dijadikan responden penelitian untuk memvalidasi produk pembelajaran berupa bahan ajar mata kuliah Compréhension Orale Débutante dengan menggunakan media pembelajaran Fun Easy Learn.

Model Yang Digunakan

Adapun model penyusunan materi ajar mata kuliah Compréhension Orale Débutante dan model penyusunan desain model pembelajaran Fun Easy Learn.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tahap-tahap berikut ini :

- 1) Membuat Angket analisis kebutuhan mahasiswa.
- 2) Menganalisis hasil jawaban angket mahasiswa.
- 3) Membuat desain bahan ajar mata kuliah Fun Easy Learn.
- 4) Validasi bahan ajar dengan menggunakan media Fun Easy Learn.
- 5) Mengimplementasikan bahan ajar dengan menggunakan media Fun Easy Learn pada pengajaran.
- 6) Melaksanakan tes tertulis uji kelayakan bahan ajar mata kuliah Compréhension Orale Débutante.
- 7) Mengolah nilai tes mahasiswa.

Analisis Data Penelitian

Teknik Analisis Data

Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Berdasarkan Sugiono (2014:134) pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 sebagai berikut:

- a. Penilaian Kualitas Media

Keterangan	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup baik	3
Baik	4
Sangat baik	5

Perhitungan skala Likert

skor	Rentang	kategori
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \geq 1,92$	Sangat kurang

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media. Klasifikasi di bagi menjadi lima kategori pada skala Likert. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Kategori kelayakan

Kategori	Presentase Kelayakan
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Indikator Capaian

Indikator Capaian yang ditargetkan peneliti adalah pengembangan materi ajar bahasa Prancis melalui fitur media audio visual yakni Fun Easy Learn. Sehingga media Fun Easy Learn dapat dijadikan referensi bagi dosen yang ingin melakukan kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata kuliah *Compréhension Orale Débutante* baik diajarkan ditahun mendatang. Dan dapat meningkatkan keterampilan menyimak pada mahasiswa semester satu pendidikan bahasa Prancis UNIMED.

RÉSULTAT DE LA RECHERCHE

Tahap Analisis (Analyze)

Pedoman wawancara dosen

Bagian 1 : Pengalaman dan persepsi umum

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana pengalaman bapak/ibu dalam mengajar <i>Compréhension Orale Débutante</i> ?
2.	Apa saja tantangan yang sering dihadapi dalam mengajar <i>Compréhension Orale Débutante</i> ?
3.	Apa pendapat bapak/ibu tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses belajar mengajar?
4.	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan atau mengenal media Fun Easy Learn sebelumnya? Jika iya, bagaimana pengalamannya?
5.	Secara umum, apa ekspetasi bapak/ibu terhadap sebuah media pembelajaran yang efektif untuk <i>Compréhension Orale Débutante</i> ?

Tabel pedoman wawancara dosen 5.2.1

Hasil wawancara dari responden :

1. Berdasarkan pengalaman dosen cukup beragam. Tantangan terbesar adalah membuat mahasiswa aktif berlatih menyimak, karena mereka cenderung lebih nyaman berbicara atau menulis. Dosen sering menggunakan berbagai metode, dari mendengarkan audio pendek hingga menonton video berbahasa Prancis, tapi mencari materi yang tepat dan sesuai level kemampuan mahasiswa seringkali memakan waktu.
2. Selain motivasi mahasiswa, tantangan lainnya adalah keterbatasan sumber daya. Menemukan materi audio dan video yang berkualitas, dengan transkrip dan latihan yang sesuai, seringkali sulit. Selain itu, variasi aksen dan kecepatan bicara juga perlu diperhatikan agar mahasiswa terbiasa dengan berbagai macam suara.
3. Dosen melihat potensi besar penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Aplikasi yang interaktif dan menarik bisa meningkatkan motivasi mahasiswa dan memberikan fleksibilitas belajar. Namun, penting untuk memilih aplikasi yang berkualitas dan terintegrasi dengan baik ke dalam rencana pembelajaran.
4. Dosen belum pernah menggunakan Fun Easy Learn secara langsung, tetapi pernah mendengarnya. Dari informasi yang saya dapatkan, aplikasi ini terlihat menarik karena menawarkan materi yang beragam dan interaktif. Namun, dosen perlu mencobanya sendiri untuk menilai kualitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan mahasiswanya."
5. Media pembelajaran yang efektif haruslah menarik, mudah digunakan, dan menyediakan materi yang bervariasi dan sesuai level kemampuan mahasiswa. Fitur seperti pengulangan, kontrol kecepatan, dan transkrip sangat penting. Selain itu, adanya latihan yang beragam dan umpan balik yang konstruktif juga sangat dibutuhkan.

Bagian 2 : Analisis Media Fun Easy Learn

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana bapak/ibu menilai kesesuaian Fun Easy Learn dengan kebutuhan mahasiswa dalam belajar <i>Compréhension Orale Débutante</i> ?
2.	Seberapa efektif menurut bapak/ibu fitur-fitur yang ada pada Fun Easy Learn (misalnya : pengulangan, kecepatan putar, transkrip) dalam mendukung pembelajaran <i>Compréhension Orale Débutante</i> ?
3.	Apakah materi <i>Compréhension Orale Débutante</i> pada Fun Easy Learn sudah cukup komprehensif dan relevan dengan kurikulum pembelajaran bahasa Prancis?
4.	Apakah tingkat kesulitan materi <i>Compréhension Orale Débutante</i> pada Fun Easy Learn sudah sesuai dengan level kemampuan mahasiswa?
5.	Apa saran bapak/ibu untuk meningkatkan kualitas materi dan fitur pada Fun Easy Learn agar lebih efektif untuk pembelajaran <i>Compréhension Orale Débutante</i> ?

Tabel angket mahasiswa 5.2.2

Hasil wawancara dari responden :

1. Setelah mencoba Fun Easy Learn. Dosen merasa Fun Easy Learn cukup sesuai, terutama untuk mahasiswa pemula dan menengah. Materinya cukup menarik dan interaktif, namun untuk mahasiswa mahir, mungkin perlu penambahan materi yang lebih kompleks.
2. Fitur pengulangan dan kontrol kecepatan sangat membantu. Transkrip juga bermanfaat, terutama untuk mahasiswa yang masih kesulitan memahami percakapan. Namun, mungkin perlu ada fitur tambahan seperti kamus terintegrasi.
3. Materinya cukup komprehensif untuk pengantar, namun perlu diperluas lagi untuk mencakup topik-topik yang lebih spesifik dan relevan dengan kurikulum. Misalnya, materi tentang percakapan di berbagai konteks (formal, informal, bisnis).
4. Secara umum, tingkat kesulitannya cukup baik, namun perlu adanya pembagian level yang lebih detail. Saat ini, levelnya masih terlalu umum dan tidak mengakomodasi perbedaan kemampuan mahasiswa secara spesifik.
5. Penambahan variasi aksen, lebih banyak latihan yang berbasis situasi nyata, dan integrasi dengan platform lain (misalnya, sistem manajemen pembelajaran) akan sangat membantu. Selain itu, penambahan fitur untuk melacak kemajuan belajar mahasiswa juga penting.

Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Bagian 1: Informasi umum

1. Nama
2. Program Studi
3. Semester
4. Tingkat kemampuan Bahasa Prancis anda saat ini (pilih satu):
 - Pemula
 - Menengah
 - Mahir
5. Berapa lama anda telah belajar Bahasa Prancis?

Bagian 2 : Efektifitas Pembelajaran menggunakan Media Fun Easy Learn

NO	PERTANYAAN	SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah materi <i>Compréhension Orale Débutante</i> pada media Fun Easy Learn mudah dipahami?					
2.	Seberapa mudahkan Anda menggunakan aplikasi Fun Easy Learn?					
3.	Fun Easy Learn membantu saya meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak Bahasa Prancis saya					
4.	Saya merasa percaya diri dalam menyimak Bahasa Prancis setelah menggunakan <i>Fun Easy Learn</i> dalam situasi nyata, seperti saat berbelanja atau memesan makanan?					
5.	Fitur-fitur pada Fun Easy Learn dapat membantu proses pembelajaran saya					
6.	Seberapa sering Anda menggunakan media Fun Easy Learn untuk belajar <i>Compréhension Orale Débutante</i> ?					
7.	Seberapa menarik materi <i>Compréhension Orale Débutante</i> pada Fun Easy Learn?					
8.	Apakah kamu bersedia untuk terus menggunakan media <i>Fun Easy Learn</i> dalam proses pembelajaran bahasa Prancis kamu?					
9.	Dibanding dengan media pembelajaran yang pernah kamu gunakan sebelumnya, apakah media <i>Fun Easy Learn</i> nyaman untuk kamu gunakan?					
10.	Apakah kamu setuju jika media <i>Fun Easy Learn</i> diberi nilai 10/10?					

Tabel angket mahasiswa 5.2.3

Hasil jawaban dari angket mahasiswa :

- a) Untuk pertanyaan poin pertama, 16 responden menjawab Sangat Setuju, dan 4 responden menjawab Setuju.
- b) Untuk pertanyaan poin ke-dua, ada sebanyak 18 responden menjawab Sangat Setuju, 1 responden menjawab Setuju dan 1 responden menjawab Netral.
- c) Untuk pertanyaan poin ke-tiga, sebanyak 13 responden menjawab Sangat Setuju, 5 responden menjawab Setuju dan 2 responden menjawab Netral.
- d) Untuk pertanyaan poin ke-empat, sebanyak 14 responden menjawab Sangat Setuju, 5 responden menjawab Setuju dan 1 responden menjawab Netral.
- e) Untuk pertanyaan poin ke-lima, sebanyak 17 responden menjawab Sangat Setuju, 3 responden menjawab Setuju.
- f) Untuk pertanyaan poin ke-enam, sebanyak 11 responden menjawab Sangat Setuju, 4 responden menjawab Setuju, 3 responden menjawab Netral, 2 menjawab Tidak Setuju.
- g) Untuk pertanyaan poin ke-tujuh, sebanyak 15 responden menjawab Sangat Setuju, 3 responden menjawab Setuju, 2 responden menjawab Netral.
- h) Untuk pertanyaan poin ke-delapan, sebanyak 18 responden menjawab Sangat Setuju, 2 responden

menjawab Netral.

- i) Untuk pertanyaan poin ke-sembilan, sebanyak 16 responden menjawab Sangat Setuju, 3 responden menjawab Setuju, dan 1 responden menjawab Netral.
- j) Untuk pertanyaan poin ke-sepuluh, sebanyak 17 responden menjawab Sangat Setuju, 1 responden menjawab Setuju dan 2 responden menjawab Netral.

Bagian 3: Saran dan Masukan

1. Apa saja kelebihan dan kekurangan Fun Easy Learn menurut anda dalam membantu pembelajaran *Compréhension Orale Débutante* ?
2. Apa saran Anda untuk meningkatkan kualitas materi *Compréhension Orale Débutante* pada media Fun Easy Learn?

Adapun hasil dari para responden mengenai saran dan masukan dapat disimpulkan :

1. Kelebihan, dapat menambah kosakata serta materi menarik dan interaktif, fitur pengulangan sangat membantu.
Kekurangan, hanya sebatas mengetahui kosakata dan kata sandang.
2. Tambahkan lebih banyak variasi aksen dan kecepatan bicara, serta latihan yang lebih menantang.

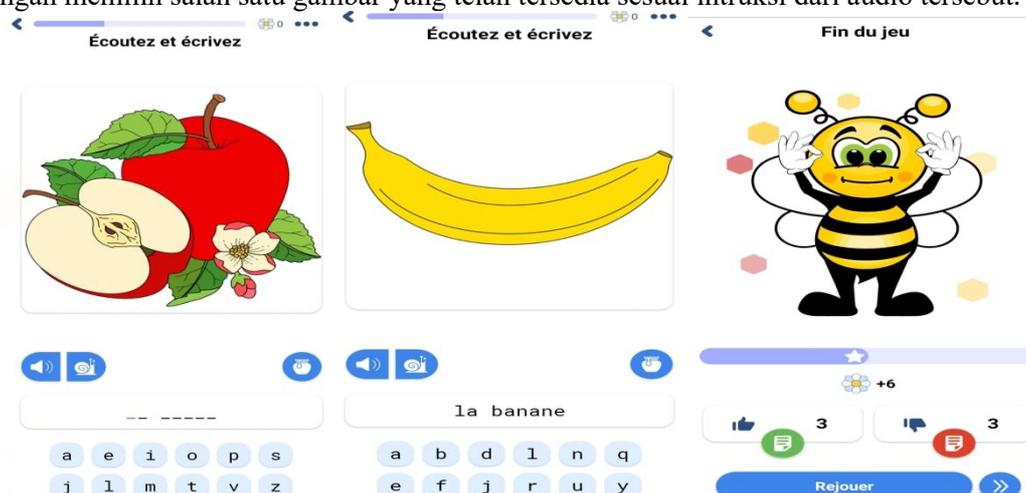
Tahap Desain (design)

Fitur Materi Pembelajaran Media Fun Easy Learn



Gambar 3. Fitur Media Fun Easy Learn

Pertama, buka media aplikasi Fun Easy Learn di smartphone. Kemudian pilih fitur *Écoutez et choisissez* ataupun *Écoutez et écrivez*. Selanjutnya, pada fitur “*écoutez et choisissez*” guna memuat fitur pembelajaran menyimak dengan memilih salah satu gambar yang telah tersedia sesuai intruksi dari audio tersebut.

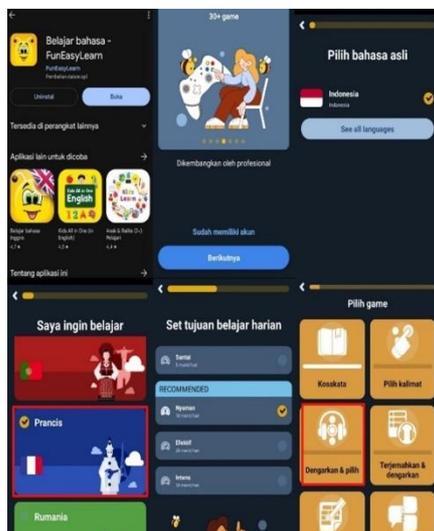


Gambar 4. Fitur Fun Easy Learn

Selanjutnya, pada fitur “écoutez et écrivez ”guna memuat fitur pembelajaran menyimak dengan meletakkan kata sehingga menjadi kosakata yang telah tersedia sesuai intruksi dari audio tersebut. Kemudian setelah menyelesaikan fitur permainan tersebut maka hasilnya akan keluar.

Tahap Pengembangan (Development)

Adapun cara Menggunakan Media Pembelajaran Fun Easy Learn Pada Mata Kuliah Compréhension Orale Débutante



Gambar 5. Aplikasi *Fun Easy Learn*

1. Download aplikasi *Fun Easy Learn* di Playstore.
2. Klik berikutnya.
3. Pilih bahasa asli, misal “Indonesia”.
4. Pilih bahasa yang ingin dipelajari, misal “Prancis”.
5. Kemudian pilih durasi waktu belajar harian yang Anda inginkan.
6. Pada menu “Pilih Game” klik “Dengarkan dan Pilih”.



Gambar 6. Aplikasi *Fun Easy Learn*

7. Pilih materi yang ingin dipelajari
8. Untuk melihat progres dan statistik Anda bisa klik profil atau fitur yang posisi berada ditengah.

Tahap Implementasi (Implementation)

Uji coba

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test

Nama Mahasiswa	Skor Pre-test
Abdul Hafist	56

Chatrine Sri A. Simorangkir	66
Danar Aditya Nugraha	45
Della Anggriani Purba	34
Dimas Sanawiah Angkat	55
Djuhri Rahmadsyah	42
Dominika Sinaga	42
Elsa Oktovia Simarmata	48
Ferario Sigiro	35
Grace Christa Adventriana	52
Hilda Bakti P. Tobing	52
Indah Simbolon	35
Indira Syakira	55
Jesinta Novelina Simamora	35
M. Luthfillah Sembiring	49
Mutiara Rahmayani	56
Refa Lyna Lumban Goal	20
Sanrina Manalu	70
Yohanes R.D Hutabarat	63
Zaskia Putri Nurjannah	63

Table pre-test 5.2.6

Nama Mahasiswa	Skor Post-test
Abdul Hafist	70
Chatrine Sri A. Simorangkir	83
Danar Aditya Nugraha	79
Della Anggriani Purba	73
Dimas Sanawiah Angkat	79
Djuhri Rahmadsyah	73
Dominika Sinaga	73
Elsa Oktovia Simarmata	86
Ferario Sigiro	70
Grace Christa Adventriana	100
Hilda Bakti P. Tobing	86
Indah Simbolon	70
Indira Syakira	70
Jesinta Novelina Simamora	73
M. Luthfillah Sembiring	70
Mutiara Rahmayani	93
Refa Lyna Lumban Goal	66
Sanrina Manalu	100
Yohanes R.D Hutabarat	66
Zaskia Putri Nurjannah	83

Table post-test 5.2.7

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Validasi Materi

Adapun hasil validasi materi yang telah diuji adalah sebagai berikut :

No.	Aspek	Pertanyaan	Skor Penguji				
			1	2	3	4	5
1	Fitur Materi Ajar	Materi sesuai dengan tujuan bimbingan, dengan SK, KD, dan kurikulum CECRL					V
		Kontekstualitas dan aktualisasi					V

		kelengkapan dan kualitas bahan bimbingan				V	
		Kedalaman materi				V	
		Kemudahan memahami materi					V
		Materi sistematis, runtut, dan alur logika jelas					V
		Kejelasan uraian materi, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan					V
		Kesesuaian gambar dan video					V
		Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi				V	
2	Kebahasaan	Penulisan materi sesuai dengan <i>grammaire niceau A1</i> menurut CECRL					V
		Kebenaran istilah yang digunakan dalam materi				V	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					V

Table 5.2.4

Hasil validasi materi di atas menunjukkan bahwa materi bimbingan ini sistematis, efektif, sesuai dengan SK, KD, dan kurikulum CECRL, dan mudah dipahami. Materi ini jelas diuraikan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan memiliki kualitas yang memadai dan alat evaluasi yang tepat sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Kemudian, saran ahli validasi materi tentang penggunaan tanda accent pada kata "sucre" yang seharusnya menjadi "sucré" adalah salah satu contohnya. Ahli validasi materi mencapai kesimpulan bahwa materi ini sesuai untuk diuji pada mahasiswa.

Validasi Media

Adapun hasil validasi media yang telah diuji adalah sebagai berikut :

No.	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Media	ViAudio dan visual yang ada di dalam media dapat berjalan dengan baik					V
		Warna-warna yang ada dalam media terlihat menarik.					V
		Kualitas audio dan visual					V
		Aksen dan Pelafalan					V
		Media membantu dalam pembelajaran <i>Compréhension Orale Débutante (menyimak)</i> .				V	
		Media membuat aktif dalam pembelajaran <i>Compréhension Orale Debutante (menyimak)</i> .				V	
		Media menarik untuk pembelajaran <i>Compréhension Orale Débutante (menyimak)</i> .					V
2.	Penggunaan Media	Media mudah untuk digunakan.					V
		Gambar dalam media dapat terlihat dengan baik.					V
		Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami.				V	

		Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi media.					V
		Media dapat digunakan untuk pembelajaran <i>Compréhension Orale Débutante (menyimak)</i> .					V
		Media dapat membantu mahasiswa dalam latihan dan belajar untuk kemampuan <i>Compréhension Orale (menyimak)</i> .					V
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.					V
		Kalimat yang ada dalam media jelas.					V

Tabel. 5.2.5

Dari hasil validasi media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media ini efektif karena memiliki fitur yang menarik dan mendukung pembelajaran menyimak dalam Bahasa Prancis tingkat dasar (*Compréhension Orale Débutante*). Audio-visual tampil dengan baik, warna menarik, dan kualitas audio-visual, aksentuasi dan pelafalan yang baik serta petunjuk penggunaan mudah dipahami, sehingga membuat media lebih mudah digunakan mahasiswa dalam belajar. Bahasa dan kalimat yang digunakan juga jelas dan mudah dipahami. Media ini dapat membantu latihan dan pengembangan kemampuan menyimak (*Compréhension Orale Débutante*) secara optimal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengembangan media fun easy learn pada mata kuliah *compréhension orale débutante* untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Prancis unimed adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran fun easy learn pada mata kuliah *compréhension orale débutante* untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Prancis unimed, terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, implementasi, evaluasi. Media pembelajaran berbasis mobile-learning yang ditawarkan oleh produk adalah Fun Easy Learn. Produk ini menawarkan materi dalam bentuk teks, gambar, audio yang dapat membantu mahasiswa memahami materi.
2. Hasil penilaian kelayakan ahli materi sangat layak dan ahli media sebesar sangat layak. Penilaian mahasiswa sangat layak dan penilaian dosen sangat layak. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa pengembangan produk tersebut dianggap layak karena dapat membantu mahasiswa dalam belajar.

Keterbatasan produk

Dalam suatu pengembangan media pembelajaran tentunya tidak lepas dari kekurangan, pengembangan media ini tentunya memiliki beberapa kekurangan menurut para ahli dan para mahasiswa. Berikut merupakan keterbatasan produk media pembelajaran bahasa Prancis ini :

1. Ketergantungan pada Internet
Fun Easy Learn membutuhkan koneksi internet untuk diakses. Ini bisa menjadi masalah bagi pengguna yang memiliki koneksi internet yang terbatas atau tidak stabil.
2. Iklan
Versi gratis Fun Easy Learn mengandung iklan. Iklan ini dapat mengganggu pengalaman belajar dan membuat aplikasi terasa kurang menyenangkan.
3. Fitur Premium
Beberapa fitur terbaik Fun Easy Learn terkunci di balik langganan premium. Ini berarti pengguna harus membayar untuk mengakses semua fitur dan konten aplikasi.

DARFTAR PUSTAKA

- Agiari, dkk. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas V*. E- Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 4, No. 1.
- Ally, M (2004) *Using Learning Theories to Design Instruction for Mobil Learning Devices. Proceedings of the Mobile Learning*. Roma. International Conference.
- Anggraeni, L., Muslihudin, M., Imamudin, M. A., & Nurvita, M. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Media Pendukung Belajar Siswa Dan Penggunaan Internet Sehat*. 1(1), 18–22.
- Anggraeny, D. Dkk. (2020). *Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. FONDATIA, 4(1), 150-157. 2).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Brown, H. Douglas. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Longmann, Inc.

- Fitriansyah, Fifit. (2019). *Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa*. Cakrawala-Jurnal Humaniora, 19(2), 207-212. 3) .
- Madya, Suwarsih. 2011. *Penelitian tindakan (action research) teori dan praktik*. Bandung: Alfabet.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE- YOGYAKARTA.
- Nurhayani, I. (2010). *Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut. Vol. 4, No.