

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PADA SISWA KELAS X  
SMA FRANSISKUS 2 JAKARTA**



**Irene Ivon Afiani**

**1204618006**

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Irene Ivon Afiani  
No. Registrasi : 1204618006  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

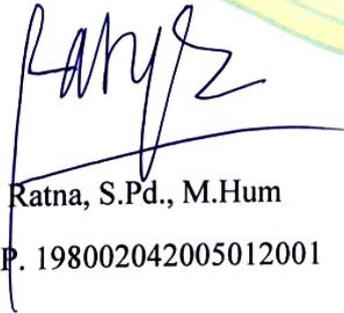
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PADA SISWA KELAS X SMA  
FRANSISKUS 2 JAKARTA**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

**DEWAN PENGUJI**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

  
Ratna, S.Pd., M.Hum

NIP. 198002042005012001

  
Yunilis Andika, S.Pd., M.Li

NIP. 199306212019032024

**Penguji I,**

**Penguji II,**



Dr. Yusi Asnidar, S.Pd., M.Hum  
NIP. 197808212003122002



Dr. Sri Harini Ekowati, M.Pd  
NIP. 195912141985032001

**Ketua Penguji**



Dr. Yusi Asnidar, S.Pd., M.Hum  
NIP. 197808212003122002

Jakarta, Februari 2023

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Ethiana Muliastuti, M.Pd.  
NIP. 196805291992032001

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irene Ivon Afiani  
No. Registrasi : 1204618006  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PADA SISWA KELAS X SMA FRANSISKUS 2 JAKARTA**

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 1 Maret 2023



Irene Ivon Afiani

NIM. 1204618006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Irene Ivon Afiani  
NIM : 1204618006  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Prancis  
Alamat email : ireneivoneaviani@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANDROID DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PADA SISWA  
KELAS X SMA FRANSISKUS 2 JAKARTA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Maret 2023

  
(Irene Ivon Afiani)

## ABSTRAK

**IRENE IVON AFIANI.** *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas X SMA Fransiskus 2 Jakarta.* Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Februari. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X di SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Namun, dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap ketiga yaitu tahap *development* (pengembangan). Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan materi keterampilan membaca siswa kelas X. Dari hasil pengembangan tersebut terciptalah sebuah aplikasi android yang dapat diakses melalui *smartphone*.

Media pembelajaran tersebut dinamakan “Languese” yang terdiri dari menu tujuan dan KD, petunjuk penggunaan, *vidéo*, *leçon*, *quiz*, *profil* dan *références*. Media pembelajaran ini telah melalui validasi oleh ahli media dan materi dengan mendapatkan nilai sebesar 93,75% dan termasuk dalam kriteria sangat layak untuk diterapkan ke dalam pembelajaran dan layak untuk uji coba setelah melalui proses revisi. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah kapan dan dimana saja untuk siswa.

**Kata Kunci:** Android, Keterampilan Membaca, Media Pembelajaran.

## ABSTRACT

**IRENE IVON AFIANI.** Development of Android-Based Learning Media in Reading Skills for Class X Students of SMA Fransiskus 2 Jakarta. Thesis. Jakarta: Study Program of French Language Education. Faculty of Language and Arts. State University of Jakarta. February. 2023.

This research aims to develop android-based learning media in French reading skills for class 10<sup>th</sup> grade in high school. The method used in this research is Research and Development (R&D), and used ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, development, implementation, and evaluation, but in this study it is only limited to the third stage, namely the development stage. The learning media was developed based on reading skill material of 10<sup>th</sup> grade and produces an android application that can be access via smartphone.

This media named “Languese” which consists of menu of objectives and KD, instructions for use, vidéo, leçon, quiz, profile and référence. This learning media has been validated by media and material experts by getting a score of 93.75% and in categorized very feasible criteria to be applied to learning with remark that it is suitable for trial after revision and can be used as an alternative learning media that can be acces anywhere and anytime for students..

**Keywords:** Android, Learning Media, Reading Skills

## RÉSUMÉ

**IRENE IVON AFIANI.** 2022. Développement d'un média d'apprentissage basé sur Android dans compréhension écrite de la classe X de SMA Fransiskus 2 Jakarta. Mémoire, Département de Français, Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Cette recherche sous forme de mémoire est rédigée pour obtenir le diplôme de *Srata-1* au Département de Français de la Faculté des Langues et des Arts, de l'Universitas Negeri Jakarta. Cette mémoire porte sur le développement de média d'apprentissage basés sur Android en compréhension écrite pour la classe X au lycée. L'objectif principal de cette étude est de créer un prototype de développement de matériel d'apprentissage basé sur Android dans les compétences compréhension écrite dans la classe X SMA Fransiskus 2.

Aujourd'hui, le progrès de la science et de la technologie au 21<sup>ème</sup> siècle se développe rapidement et est l'un des plus importants de cette ère. Cela a également une très grande influence sur le monde de l'éducation où les enseignants et les élèves sont censés pouvoir utiliser la technologie numérique comme activités d'apprentissage. L'apprentissage au 21<sup>ème</sup> siècle se concentre sur l'apprenant, qui vise à centrer le processus d'apprentissage sur les élèves, afin que celui-ci soit actif dans les activités d'enseignement et d'apprentissage.

L'utilisation de la technologie numérique que les enseignants utilisent dans l'apprentissage peut également aider à faciliter les élèves afin qu'ils puissent apprendre n'importe où et n'importe quand, et cela peut également être un outil de

communication avec les élèves car la technologie numérique comprend des informations et des communications qui peuvent soutenir le processus de communication parmi les élèves.

L'importance des médias d'apprentissage peut également faciliter la tâche des élèves afin que les objectifs d'apprentissage soient atteints. En effet, les élèves peuvent être davantage aidés par des médias qui soutiennent le processus d'interaction en classe. Selon Suhartono (2019 : 71), les médias d'apprentissage sont un outil qui peut être utilisé dans le processus d'enseignement et d'apprentissage afin que le matériel d'apprentissage puisse être transmis et atteint les objectifs d'apprentissage. Ainsi, les bons supports d'apprentissage peuvent améliorer l'interaction entre les enseignants et les élèves, de sorte que les élèves comprennent plus facilement la matière d'apprentissage en classe et peut aider à améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.

Une façon d'atteindre les objectifs d'apprentissage, bien sûr, nécessite des supports ou des médias qui peuvent être utilisés. L'application de l'apprentissage de la compréhension de l'écrit n'est généralement réalisée par l'enseignant à l'aide de livres imprimés de l'école ou de PowerPoint créés par l'enseignant. Cependant, tous les enseignants n'utilisent pas ces médias dans l'apprentissage en classe, notamment dans l'apprentissage des langues étrangères. Cela est dû aux installations limitées qui empêchent les enseignants d'utiliser les médias d'apprentissage.

On peut dire que le choix du support d'apprentissage approprié est très important dans les activités de lecture afin que l'apprentissage puisse se faire de manière optimale, l'un des médias qui peut être utilisé est le média basé sur Android où les étudiants peuvent l'étudier directement via les téléphones portable afin que les étudiants puissent apprendre sans être liés par la distance et le temps.

Dans cette recherche, un média d'apprentissage basé sur Android sera conçu et inclus dans la catégorie des médias audiovisuels car il contient des images, du texte, du contenu audio et vidéo qui facilitent la compréhension du matériel par les élèves. Selon Nobre & Fernandes (2018:199), Le mobile-learning peut fonctionner comme un dispositif capable de stimuler la réceptivité des étudiants face à l'information que les professeurs divulguent et aussi, comme un instrument de gestion du processus éducatif garantissant un parcours programmé des apprenants.

Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (RnD) et le modèle ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation), mais seulement jusqu'à la troisième étape, à savoir l'étape de développement. La période de cette recherche a commencé en mai 2022. Le processus de collecte de données de cette recherche a été effectué hors ligne en impliquant les étudiants et les enseignants et les élèves de la classe X SMA Fransiskus 2 Jakarta.

La première étape de cette étude a consisté à réaliser une analyse des besoins en réalisant des entretiens avec les enseignants et en distribuant des questionnaires aux élèves. L'entretien a été mené avec l'enseignante de SMA Fransiskus 2 Jakarta, Madame Nurul Ihsiana, S.Pd. D'après l'interview de l'enseignante, le support

d'apprentissage qu'elle utilise est un livre d'apprentissage intitulé Le Nouveaux Taxi 1 pour la compréhension écrite. Ce médias peuvent déjà améliorer l'interaction des élèves. Cependant, les médias d'apprentissage utilisés présentent un inconvénient, à savoir qu'il y a trop de matériel affiché, de sorte que l'enseignant n'a pas beaucoup de temps pour enseigner tout le matériel en classe.

D'après les résultats des entretiens, les enseignants ont également enseigné quatre compétences, à savoir la réception orale, la réception écrite, la production écrite, et la production orale, mais dans la classe ce n'est pas toujours équilibré entre les quatre compétences, en raison du temps d'apprentissage limité à l'école. Sur la base des problèmes décrits ci-dessus, les enseignants ont vraiment besoin de media d'apprentissage qui peuvent aider les compétences de la compréhension écrite afin que les élèves comprennent mieux la matière enseignée.

D'après les résultats de l'entretien, l'enseignante connaît le média d'apprentissage basés sur android, mais dans la pratique, elle ne l'a jamais utilisés pour l'apprentissage du français en classe. En principe, les enseignants soutiennent l'utilisation des médias d'apprentissage basés sur android dans l'apprentissage du français en particulier dans la compréhension écrite, et selon elle ce média d'apprentissage est faisable et peut être utilisé comme média d'apprentissage en classe.

Basé sur des résultats du questionnaire des élèves, ils ont besoin de supports d'apprentissage avec des visualisations intéressantes et peut être répété n'importe où et n'importe quand car cela peut augmenter la motivation d'apprentissage des élèves.

Après avoir pris connaissance de l'analyse des besoins requis par les enseignants et les étudiants, l'étape suivante est Design. L'étape est réalisée en collectant des données pour le matériel d'apprentissage, en créant des flowchart et des storyboards. Dans cette étape, le chercheur se réfère à des objectifs d'apprentissage (ATP) à SMA Fransiskus 2 Jakarta en incluant Saluer et aborder quelqu'un, Demander et dire le prénom et le nom et Demander l'âge et l'adresse en se référant à plusieurs sources telles que Le Nouveau Taxi 1 ! Méthode de Français, AlterEgo A1+, et Le Mag 1 Méthode de Français.

Le processus design dans cette recherche de développement fait référence à l'application standard dans les médias d'apprentissage android dans lesquels il y a des objectifs et des KD, des infos d'utilisation, des vidéos, des matériaux, des quiz, des profils et des références. Ceci est conforme aux caractéristiques des supports d'apprentissage basés sur Android qui peuvent être utilisés à tout moment. Ce média d'apprentissage est également rendu aussi simple que possible afin qu'il ne soit pas difficile pour les utilisateurs.

Après l'étape de développement, des experts des médias et des matériaux l'ont validé pour déterminer la faisabilité du produit et ont été validés par des experts des matériaux et des experts des médias d'apprentissage. Le test de validation de l'expert média a été réalisé le 24 janvier 2023 par Madame Wahyu Tri Widyastuti, M.Pd en tant que professeur d'éducation française, Université d'Etat de Jakarta et a obtenu un résultat de 93,75%. Cela montre que ce support d'apprentissage est tout à fait faisable pour être mis en œuvre dans l'apprentissage du français à l'école après la révision.

Le test de validation de l'expertise matière a également été réalisé le 26 janvier 2023 par Madame Dra. Dian Savitri, M.Pd en tant que professeur d'éducation française, Université d'Etat de Jakarta et a obtenu un résultat de 93,75%. Cela montre que le matériel contenu dans ce support d'apprentissage est tout à fait faisable pour être mis en œuvre dans l'apprentissage du français à l'école avec une note qu'il peut être utilisé après révision. Cependant, comme cette recherche n'en est qu'au stade du développement, ce média d'apprentissage n'a pas été mis en œuvre, de sorte que ce produit n'a pas été testé et que l'on ne sait pas encore si ce support d'apprentissage basé sur une application android peut être utilisé ou non comme média d'application d'apprentissage.

Basé sur de la recherche qui a été développée, les résultats de cette recherche peuvent être utilisés comme l'un de média d'apprentissage pouvant être utilisés dans les écoles, notamment en classe X de français au lycée. Dans le processus d'apprentissage, le média d'apprentissage sont très importants pour aider les enseignants à transmettre le matériel d'apprentissage, en particulier dans le programme Kurikulum Merdeka où le rôle de la technologie dans ce programme est très important dans le processus d'apprentissage.

Ce média d'apprentissage peut également être impliqué comme une référence dans le média d'apprentissage utilisables en ligne ou hors ligne qui visent à aider les élèves à acquérir des compétences compréhension écrite en français. il présente également des avantages et des inconvénients, l'avantage est qu'il peut contenir des visualisations intéressantes afin qu'il puisse être utilisé comme média d'apprentissage alternatif et puisse être utilisé par les étudiants sans limites d'espace

et de temps, il est donc très approprié pour soutenir l'apprentissage en ligne et hors ligne. Ce média a également l'inconvénient, à savoir qu'il ne peut être utilisé que par les téléphones portables Android, et il n'est pas dans le Playstore, les utilisateurs doivent donc le télécharger via Google Drive ou d'autres applications de support telles que Whatsapp, etc.

Cette recherche utilise le modèle ADDIE (analyse, conception, développement, mise en œuvre, évaluation), mais se limite au développement. Il est donc suggéré de poursuivre les recherches jusqu'au stade de l'évaluation. En outre, ce média d'apprentissage basé sur android devrait être disponible sur PlayStore afin que les utilisateurs puissent télécharger et utiliser facilement cette application.

Les résultats de cette étude peuvent également être communiqués aux étudiants de l'Université d'État de Jakarta, en particulier aux étudiants du programme d'étude de l'éducation en langue française qui utiliseront le PKM comme un média d'apprentissage alternatif dans les matières françaises.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan berkat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas X SMA Fransiskus 2 Jakarta untuk pemenuhan salah satu syarat menyelesaikan studi dan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Strata-1 Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam waktu yang singkat ini, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan melibatkan banyak pihak yang membantu peneliti dalam banyak hal. Mereka adalah orang-orang yang sabar, mendukung, dan selalu berada disamping saya disetiap hal. Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan banyak rasa terima kasih saya atas bantuannya selama ini.

1. *Madame* Ratna, S.Pd, M.Hum. Selaku dosen pembimbing pertama yang tidak pernah lelah memberikan dukungan serta arahan yang sangat berarti untuk penelitian ini. Seluruh motivasi serta dukungan yang diberikan sangat memberikan semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. *Madame* Yunilis Andika, S.Pd, M.Li selaku dosen pembimbing kedua yang dengan sabar membimbing, memberi masukan serta dukungan yang sangat berarti dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. *Monsieur* Dr. Subur Ismail, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis yang memberikan motivasi kepada peneliti dan teman-teman lain.

4. *Madame* Dra. Dian Savitri, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik serta menjadi validator materi di dalam skripsi saya yang turut membimbing, memberikan nasihat, dan memberikan masukan terhadap penelitian ini.
5. *Madame* Wahyu Tri Widyastuti M.Pd, yang turut membantu menjadi validator media, serta arahan dan bimbingan yang diberikan sangat membantu peneliti menyelesaikan penelitian ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yaitu *Mesdames et messieurs* Dr. Sri Harini Ekowati, M.Pd. Prof. Dr. Ninuk Lustyantje, M.Pd. Dr. Yusi Asnidar, S.Pd, M.Hum, Evi Rosyani Dewi, S.S, M.Hum, Salman Al Farisi, S.Pd, M.Hum, Drs. Jimmy. Ph. Paat, DEA, Dr. Asti Purbarini, M.Pd, Dr. Amalia Saleh, M.Pd dan yang telah membimbing dan memberikan nasihat kepada peneliti selama masa perkuliahan. Serta staff Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Ibu Elva dan almh. Ibu Tuti yang banyak membantu peneliti dalam urusan administrasi serta akademik selama masa perkuliahan.
7. SMA Fransiskus 2 Jakarta yaitu Ibu Mian Nababan, SE sebagai kepala sekolah, dan *Madame* Nurul Ihsiana, S.Pd selaku guru bahasa Prancis yang turut membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Alm. Ayah. Sofyan, SE yang selalu sabar dan telah menjadi sosok hebat dalam kehidupan peneliti, dan menjadi sosok panutan peneliti untuk menjalani hidup ini. Mama Evi, yang selalu mendengarkan keluh kesah peneliti, selalu mendoakan dan selalu ada disetiap momen kehidupan

peneliti sampai saat ini. Kakak Nera Yovita, SE yang selalu mendukung serta membantu peneliti disaat-saat sulit.

9. Sahabat-sahabat saya Syalfila Putri, Clara, Shada, Arnita, Elvira, Dity, Widya, Ismi, kak Amelia, Kevin, Tasya, Nahda, Amel, Jono dan Bopung yang senantiasa berada di samping peneliti selama penulisan skripsi ini berlangsung, tidak lupa motivasi serta dukungan yang telah diberikan. Serta teman-teman PBP 2018 yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta perhatiannya kepada peneliti.
10. Lagu-lagu NCT Dream yang telah menemani peneliti dalam penulisan skripsi ini.
11. Diri saya sendiri, Irene, yang telah bertahan sampai titik ini. Terima kasih.

Jakarta, Februari 2023

Irene Ivon Afiani

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>RÉSUMÉ</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>7</b>
<b>C. Pembatasan Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>E. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>9</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>10</b>
<b>KERANGKA TEORI</b> .....	<b>10</b>
<b>A. Deskripsi Teoretis</b> .....	<b>10</b>

1. Media Pembelajaran.....	10
2. Media Pembelajaran Berbasis Android .....	14
3. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA .....	19
4. Keterampilan membaca ; Réception Écrite .....	24
B. Hasil Penelitian Relevan .....	28
C. Kerangka berpikir.....	31
BAB III.....	33
METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Tujuan Penelitian .....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
C. Metode dan Model Pengembangan.....	34
D. Prosedur Pengembangan.....	35
E. Instrumen Penelitian .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV .....	47
HASIL PENELITIAN .....	47
A. Hasil Pengembangan Media .....	47
A.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	47
A.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	54
A.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	59

<b>B. Pembahasan Hasil Pengembangan .....</b>	<b>77</b>
<b>B.1 Hasil Validasi.....</b>	<b>77</b>
<b>B.2 Revisi Hasil Pengembangan .....</b>	<b>78</b>
<b>C. Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>83</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>84</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>84</b>
<b>B. Implikasi.....</b>	<b>86</b>
<b>C. Saran.....</b>	<b>87</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>DAFTAR SITOGRAFI.....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Aplikasi Berbasis Android .....</b>	<b>18</b>
<b>Tabel 2. 2 Alur Tujuan Pembelajaran SMA Fransiskus 2 .....</b>	<b>22</b>
<b>Tabel 3. 1 Proses Pengembangan Media Model ADDIE .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 2 Instrumen Pengumpulan Data .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Guru</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan untuk Guru .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Pedoman Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk Siswa..</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Penilaian Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk Siswa..</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Penilaian Media oleh Ahli Media.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Penilaian oleh Ahli Materi .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 3. 9 Kriteria Kelayakan Media dan Materi .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 1 Rancangan storyboard .....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 4. 1 Flowchart Menu Utama.....</b>	<b>55</b>
---	-----------

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Tahapan Kerangka Berpikir .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 4. 1 Diagram Hasil Kuesioner Siswa .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4. 2 Diagram Hasil Kuesioner Siswa .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4. 3 Diagram Analisis Kebutuhan Siswa .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4. 4 Diagram Hasil Kuesioner Siswa .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4. 5 Diagram Hasil Kuesioner Siswa .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4. 6 Referensi Materi dalam Media Pembelajaran .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4. 7 Tampilan Menu Utama .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4. 8 Tampilan Menu Tujuan dan KD .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4. 9 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4. 10 Tampilan Menu Vidéo.....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4. 11 Isi Video Materi Se présenter et présenter quelqu'un .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4. 12 Isi Video Materi Se présenter et présenter quelqu'un .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 4. 13 Tampilan Isi Video Demander l'âge .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4. 14 Tampilan Isi Video Demander l'adresse .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4. 15 Tampilan Isi Video Demander l'adresse .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4. 16 Tampilan Menu Leçon (materi).....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4. 17 Isi Materi Se Présenter et Présenter Quelqu'un .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4. 18 Isi Materi Se Présenter et Présenter Quelqu'un .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4. 19 Isi Materi Se Présenter et Présenter Quelqu'un .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4. 20 Isi Materi Se Présenter et Présenter Quelqu'un .....</b>	<b>69</b>

<b>Gambar 4. 21</b>	<b>Isi Materi Se Présenter et Présenter Quelqu'un .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4. 22</b>	<b>Isi Materi Se Présenter et Présenter Quelqu'un .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4. 23</b>	<b>Isi Materi demander l'âge .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4. 24</b>	<b>Isi Materi demander l'âge .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4. 25</b>	<b>Isi Materi demander l'âge .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4. 26</b>	<b>Isi Materi demander l'adresse .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4. 27</b>	<b>Isi Materi demander l'adresse .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4. 28</b>	<b>Isi Materi demander l'adresse .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4. 29</b>	<b>Tampilan Isi Menu Quiz .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4. 30</b>	<b>Tampilan Isi Menu Quiz .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4. 31</b>	<b>Tampilan Isi Menu Quiz .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4. 32</b>	<b>Tampilan Menu Profil.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4. 33</b>	<b>Tampilan isi référence.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4. 34</b>	<b>Perbedaan tampilan menu utama.....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4. 35</b>	<b>Perbedaan tampilan menu petunjuk penggunaan .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4. 36</b>	<b>Perbedaan tampilan menu profil.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4. 37</b>	<b>Perbedaan tampilan menu référence.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4. 38</b>	<b>Perbedaan tampilan materi .....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4. 39</b>	<b>penambahan materi la nationalité dan la profession .....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4. 40</b>	<b>penambahan materi pada quiz .....</b>	<b>82</b>