



**Pengembangan Media Pembelajaran Video Webtoon
untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XI
SMAN 16 Bandar Lampung**

*Développement du Média Vidéo Webtoon pour la Compréhension Orale du français
des Élèves XI SMAN 16 Bandar Lampung*

Ade Lastiyanto Putra Radiyansyah¹, Ria Fuji²

¹Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP Universitas Lampung, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Prancis, FBS Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : adelastiyanto@gmail.com, riafuji@unimed.ac.id

RÉSUMÉ

Cette recherche visait à développer un média d'apprentissage sous forme de vidéo Webtoon pour améliorer les compétences d'écoute en français des élèves du SMAN 16 de Bandar Lampung. Le développement de ce média est motivé par le manque de variété des supports disponibles et par les difficultés des élèves à comprendre les contenus audios en français. Le média Webtoon a été choisi pour sa nature audiovisuelle, interactive et communicative. La recherche a utilisé la méthode Research and Development (R&D) avec l'application partielle du modèle ADDIE centrée sur la phase de développement. Les données ont été collectées par observation, questionnaires et documentation. Les supports développés ont été validés par des experts en contenu et médias, puis testés auprès des élèves. Les résultats ont montré que le média Webtoon répondait aux critères de qualité en termes de contenu, son et convivialité. Les élèves ont jugé le média intéressant, facile à comprendre et efficace pour soutenir le processus d'écoute. En conclusion, le média vidéo Webtoon est jugé faisable et efficace comme support d'apprentissage alternatif pour les compétences d'écoute en français.

Mots-clés : développement, vidéo Webtoon, média d'apprentissage

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video Webtoon guna meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa SMAN 16 Bandar Lampung. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan variasi media yang tersedia dan kesulitan siswa dalam memahami materi audio berbahasa Prancis. Media Webtoon dipilih karena bersifat audiovisual, interaktif, dan komunikatif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan penerapan parsial model ADDIE pada tahap pengembangan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, kemudian diuji pada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dari segi konten, suara, dan kemudahan penggunaan. Respon siswa menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan efektif mendukung proses keterampilan menyimak. Dengan demikian, media video Webtoon dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk keterampilan menyimak bahasa Prancis.

Kata kunci : pengembangan, video Webtoon, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akibat globalisasi, pendidikan dituntut untuk terus melakukan pembaruan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta partisipasi siswa (Fakhrudin & Ahmadi, 2017).

Perkembangan ini menjadi peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif, kreatif, serta berperan secara aktif dalam proses belajar, sekaligus memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Bahasa asing merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, dari SD hingga SMA, dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekal bahasa saat melanjutkan pendidikan, berwisata, atau bekerja di luar negeri. Bahasa Prancis termasuk salah satu bahasa asing yang dipelajari di SMA.

Salah satu bahasa asing yang dipelajari di SMA adalah bahasa Prancis. Keterampilan yang harus dikuasai meliputi menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Production Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Production Écrite*). Penguasaan keempat keterampilan ini menjadi indikator utama kemampuan bahasa siswa.

Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan yang cukup menantang bagi siswa karena tidak hanya melibatkan pendengaran, tetapi juga pemahaman konteks bahasa dan penghayatan isi pesan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami informasi lisan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Prancis, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menangkap apa yang disampaikan guru ketika guru menggunakan bahasa Prancis saat menjelaskan.

Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menyimak audio yang diberikan oleh guru. Hal ini terjadi karena kegiatan menyimak melibatkan konsentrasi, penghayatan, dan kemampuan mendengarkan secara cermat, sehingga apabila media yang digunakan kurang menarik, siswa cenderung menjadi tidak fokus.

Kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pemahaman siswa pada keterampilan menyimak masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data bahwa guru tertarik untuk menggunakan media pembelajaran baru, yaitu media pembelajaran video Webtoon. Penggunaan video Webtoon ini diharapkan dapat menambah referensi media pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan menyimak.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa adalah 71, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang harus dicapai adalah 78.

Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada keterampilan menyimak masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu penting yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dan memotivasi siswa dalam belajar. Djamarah dan Zain (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk

menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran tercapai. Ashar (2011) menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang berisi materi instruksional dan mampu merangsang siswa untuk belajar.

Rini dan Rosita (2019) menekankan pentingnya penggunaan media yang menarik dan efektif. Menurut Sanjaya (2015), media pembelajaran memiliki fungsi untuk memotivasi minat belajar, menyajikan informasi, memberikan instruksi, menyamakan persepsi peserta didik, serta mendukung pembelajaran individual.

Menurut Asyhar (2012), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Salah satu contoh media audio-visual yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah video, karena menampilkan gambar bergerak disertai suara sehingga dapat menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan, serta memengaruhi sikap peserta didik (Arsyad, 2011; Qulmann CCIT,

Webtoon merupakan komik digital yang diterbitkan secara online dan dapat diakses melalui perangkat digital (Song et al., 2014; Lynn, 2016; Jang & Song, 2017; Choi, 2016; Yonkie & Ujianto, 2017).

Dalam perkembangannya, Webtoon tidak hanya disajikan dalam bentuk gambar statis dua dimensi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media audio-visual melalui penyajian gambar bergerak yang disertai suara.

Pengembangan ini relevan dengan keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), yaitu keterampilan reseptif yang melibatkan perhatian, pemahaman, pengingatan, evaluasi, dan penanggapan terhadap pesan lisan (Dibia, 2018; Abidin, 2012; Adler et al., 2012). Menyimak dapat dilakukan secara ekstensif maupun intensif, baik secara pasif maupun aktif (Tarigan,

2008; Bradley, 2012; De Vito, 2012), dengan tahapan penerimaan, pemahaman, pengingatan, evaluasi, dan penanggapan yang saling berkaitan untuk membantu siswa memahami pesan lisan secara efektif.

Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian telah mengembangkan media pembelajaran bahasa Prancis, seperti Najih (2019) yang mengembangkan komik digital berbasis Webtoon dan menemukan bahwa peserta didik tertarik menggunakan media tersebut, serta Armiasih (2022) yang menyatakan bahwa media komik digital berbasis website layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis. Selain itu, Nurmaningrum (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi fabel memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menghadirkan Video Webtoon, yaitu media pembelajaran berbentuk animasi audio-visual dua dimensi yang bergerak, mirip media animasi seperti Powtoon.

Media ini dirancang agar pembelajaran lebih menarik, berwarna, dan sesuai dengan materi bahasa Prancis, sehingga siswa lebih tertarik menyimak dan tidak cepat bosan. Media ini memungkinkan siswa belajar secara interaktif dan fleksibel, berbeda dengan Webtoon statis yang hanya digunakan untuk membaca.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Video Webtoon dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi guru dan peserta didik di kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk sekaligus menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019; Nusa Putra, 2015). Sementara itu, ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sederhana dan sistematis serta dapat menjadi pedoman dalam membangun program pembelajaran yang efektif dan dinamis (Jurianto, 2017). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Video Webtoon berbahasa Prancis untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik di SMAN 16 Bandar Lampung, dengan bantuan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe Premiere.

Adapun langkah-langkah pada penelitian ini menggunakan model ADDIE meliputi sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, meliputi konten, teknologi, fasilitas, serta sumber daya manusia, sekaligus menentukan metode penyampaian yang berpotensi digunakan.

Pada tahap ini, peneliti juga melaksanakan observasi dan analisis kebutuhan melalui angket serta wawancara dengan guru dan siswa SMAN 16 Bandar Lampung sebagai responden.

Melalui analisis kebutuhan tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran serta kebutuhan

yang diperlukan untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap perencanaan yang dilakukan sebelum proses pembuatan produk dikembangkan. Pada tahap ini, rancangan produk disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap analisis sebelumnya. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk menunjang proses perancangan media pembelajaran Video Webtoon meliputi Adobe Premiere, Adobe Photoshop, dan Audacity.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media yang mengacu pada rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan kemudian diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan serta revisi. Setelah dilakukan perbaikan, media divalidasi untuk mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui angket yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Pembuatan Produk

Pada tahap ini, peneliti menggunakan Adobe Photoshop untuk memisahkan latar dan karakter Webtoon, kemudian dianimasikan sederhana melalui Adobe Premiere, serta menambahkan rekaman suara menggunakan Audacity.

b. Pengadaan Materi Pembelajaran

Tahap ini dilakukan dengan menyiapkan materi Video Webtoon yang disesuaikan dengan materi standar siswa SMA.

c. Materi Bahasa Prancis

Materi yang digunakan bertema *La Vie Quotidienne* (kegiatan sehari-hari) yang memuat aktivitas dari pagi hingga malam sesuai silabus SMA kelas XI.

4. Tahap Implementasi

Setelah tahap pengembangan, dilakukan uji coba pada siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Video Webtoon dalam keterampilan menyimak.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model ADDIE, yang berfungsi untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan telah berhasil diterapkan. Pada tahap ini, media Video Webtoon akan dinilai oleh responden setelah uji coba, menggunakan angket yang telah disiapkan peneliti, sehingga diperoleh kritik dan saran untuk penyempurnaan media.

Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap Development (Pengembangan). Oleh karena itu, evaluasi dilakukan terbatas melalui satu kali uji coba di kelas untuk menilai kelayakan media serta mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, data dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berbentuk pertanyaan tertutup maupun terbuka. Teknik ini tergolong efisien jika peneliti sudah mengetahui variabel yang akan diukur dan tujuan yang ingin dicapai dari responden.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat data yang diperoleh dari angket. Peneliti melakukan wawancara apabila terdapat keraguan atau ketidakjelasan pada jawaban responden terkait pengembangan media pembelajaran video Webtoon.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Penilaian dari para ahli dianalisis menggunakan Skala Likert, yang menurut Sugiyono (2019) berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Skala yang digunakan memiliki rentang nilai 1 hingga 4, dengan kriteria skor sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Penilaian Likert

Kriteria	Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Sugiyono (2019)

Setelah data terkumpul, dilakukan perhitungan untuk menilai kualitas media pembelajaran pada keterampilan membaca materi *la vie quotidienne* dengan menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil angket yang bersifat kuantitatif akan diubah menjadi data kualitatif berdasarkan acuan yang diberikan oleh Sugiyono (2019) sebagai berikut:

Tabel 2. Garis Rentang Skor

Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
0%	25% - 50%	75%	100%

Keterangan:

0% - 25%	Kurang Baik
26% - 50%	Cukup Baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Media Pembelajaran Video Webtoon, berupa video animasi sederhana berbahasa Prancis yang disesuaikan dengan tingkat siswa SMA.

Media ini digunakan pada siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung dan dikembangkan melalui metode Research & Development (R&D) dengan model ADDIE hingga tahap Development. Hasil penelitian meliputi temuan dan pembahasan pada tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*.

1. Hasil Analisis

Tahap Analisis merupakan langkah awal penelitian ini, yang mencakup pengumpulan data dan sumber daya yang dibutuhkan, termasuk materi, teknologi, fasilitas, dan tenaga pendukung.

Peneliti melakukan wawancara dan menyebarkan angket untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa serta permasalahan dalam pembelajaran. Dari analisis tersebut, peneliti memahami karakteristik siswa dan menentukan media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil angket, diputuskan untuk mengembangkan Video Webtoon sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari keterampilan menyimak bahasa Prancis.

a. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Angket analisis kebutuhan ini diisi oleh 33 siswa kelas XI SMAN 16 Bandar

Lampung, dan hasil tanggapan menjadi dasar pengembangan media Video Webtoon.

Tabel 3. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Saya tertarik pada keterampilan menyimak bahasa Prancis. Karena menyimak merupakan bagian penting untuk memperoleh informasi dan memahami isi dari percakapan.	81,8% menyatakan "Ya" 18,2% menyatakan "Tidak"
2.	Media yang digunakan saat belajar bahasa Prancis sudah beragam. (ex: buku, rekaman suara, video, video Webtoon)	100% menyatakan "Ya" 0% menyatakan "Tidak"
3.	Media Video Webtoon sudah pernah digunakan di pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menyimak	69,7% menyatakan "Ya" 30,3% menyatakan "Tidak"
4.	Saya tertarik untuk menggunakan media Video Webtoon dipembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menyimak.	87,9% menyatakan "Ya" 12,1% menyatakan "Tidak"
5.	Animasi memerlukan suara latarbelakang sehingga media pembelajaran tidak sunyi dan lebih menarik perhatian	93,9% menyatakan "Ya" 6,1% menyatakan "Tidak"
6.	Berkaitan dengan suara latarbelakang, suara seperti apa yang diharapkan ada pada suara latarbelakang media?	- 48,5% pada musik tenang dan lembut (Ambient) - 42,4% pada musik yang sederhana dan ceria (Country) - 9,1% pada musik klasik dan elegan (Klasik)
7.	Apakah balon percakapan Webtoon perlu ditampilkan pada animasi Video Webtoon?	93,3% menyatakan "Ya" 6,1% menyatakan "Tidak"
8.	Jika ditampilkan, perlukah balon percakapan diberikan animasi transisi saat ditampilkan?	81,8% menyatakan "Ya" 18,2% menyatakan "Tidak"

Hasil Angket Analisis Kebutuhan yang diberikan kepada siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung menunjukkan bahwa 87,9% responden mendukung pengembangan media pembelajaran Video Webtoon.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media video Webtoon layak dikembangkan sebagai sarana pembelajaran.

b. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru

Angket Analisis Kebutuhan Guru disebarkan kepada guru bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung, dan berikut hasilnya.

Tabel 4. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Saya tertarik pada keterampilan menyimak bahasa Prancis. Karena menyimak merupakan bagian penting untuk memperoleh informasi dan memahami isi dari percakapan.	“Ya”
2.	Media yang digunakan saat belajar bahasa Prancis sudah beragam. (ex: buku, rekaman suara, video, video Webtoon)	100% menyatakan “Ya” 0% menyatakan “Tidak”
3.	Media Video Webtoon sudah pernah digunakan di pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menyimak	69,7% menyatakan “Ya” 30,3% menyatakan “Tidak”
4.	Saya tertarik untuk menggunakan media Video Webtoon dipembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menyimak.	“Ya”
5.	Animasi memerlukan suara latarbelakang sehingga media pembelajaran tidak sunyi dan lebih menarik perhatian	“Ya”
6.	Berkaitan dengan suara latarbelakang, suara	musik tenang dan

No.	Pertanyaan	Jawaban
	seperti apa yang diharapkan ada pada suara latarbelakang media?	lembut (Ambient)
7.	Apakah balon percakapan Webtoon perlu ditampilkan pada animasi Video Webtoon?	“Ya”
8.	Jika ditampilkan, perlukah balon percakapan diberikan animasi transisi saat ditampilkan?	“Ya”

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru, terlihat bahwa guru tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Video Webtoon sebagai sarana pembelajaran.

c. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Tahap uji validitas ahli media dilakukan untuk mengevaluasi desain dan menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh dua ahli, yaitu Ahli Media 1, seorang dosen Pendidikan Bahasa Prancis di FKIP Universitas Lampung, dan Ahli Media 2, seorang guru bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung.

Berikut adalah hasil angket validitas media yang telah diisi oleh para ahli.

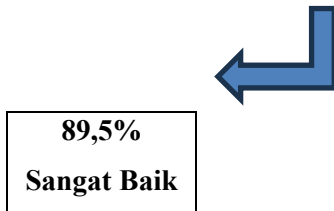
Tabel 5. Hasil Uji Validitas ahli Media 1

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Skor
1	Tampilan	Animasi intro	1	1	3
		Animasi teks	2	1	4
		Tata letak teks di balon percakapan	3	1	3
		Animasi pergerakan tokoh	4	1	4
		Kualitas grafis video	5	1	3
		Kreatifitas dalam pemilihan elemen tambahan (perpustakaan, sushi, jus, dll)	6	1	4
2	Suara	Keselaran waktu antara suara tokoh pada gerakan animasi	7	1	4
		Penempatan efek suara terhadap animasi	8	1	4
		Pemilihan dan volume suara musik latarbelakang	9	1	4
		Pemilihan jenis suara pertokoh	10	1	3
		Kualitas audio secara keseluruhan	11	1	3
		3	Kegunaan	Fleksibilitas (dapat digunakan dengan bimbingan guru maupun mandiri)	12

Hasil Perhitungan:

$$43/48 \times 100\% = 89,5\%$$

Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
0%	25% - 50%	75%	100%



Uji validitas yang dilakukan oleh Ahli Media 1 menghasilkan nilai **89,5%**, yang tergolong dalam kategori **sangat baik**. Berikut ini disajikan tabel yang menampilkan hasil uji validitas dari Ahli Media 2.

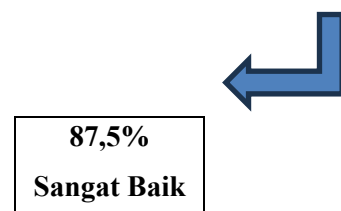
Tabel 6. Hasil Uji Validitas ahli Media 2

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Skor
1	Tampilan	Animasi intro	1	1	4
		Animasi teks	2	1	3
		Tata letak teks di balon percakapan	3	1	3
		Animasi pergerakan tokoh	4	1	4
		Kualitas grafis video	5	1	3
		Kreatifitas dalam pemilihan elemen tambahan (perpustakaan, sushi, jus, dll)	6	1	4
2	Suara	Keselaran waktu antara suara tokoh pada gerakan animasi	7	1	4
		Penempatan efek suara terhadap animasi	8	1	3
		Pemilihan dan volume suara musik latarbelakang	9	1	4
		Pemilihan jenis suara pertokoh	10	1	3
		Kualitas audio secara keseluruhan	11	1	3
3	Kegunaan	Fleksibilitas (dapat digunakan dengan bimbingan guru maupun mandiri)	12	1	4

Hasil Perhitungan:

$$42/48 \times 100\% = 87,5\%$$

Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
0%	25% - 50%	75%	100%



Hasil perhitungan uji validitas dari Ahli Media 2 menunjukkan nilai **87,5%**, yang termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Tahap uji validitas oleh ahli materi tidak dilaksanakan, karena penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari Najih (2019) yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Prancis untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI dengan Tema *La Vie Quotidienne*. Selanjutnya, data hasil uji

coba pengguna yang telah dilakukan ditampilkan sebagai berikut.

d. Hasil Uji Coba Pengguna

Tahap uji coba pengguna bertujuan untuk menilai sejauh mana media video Webtoon berfungsi dengan baik di kelas.

Setelah satu kali percobaan penggunaan, siswa diminta mengisi Angket Uji Coba Pengguna untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Hasil tanggapan siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Pengguna

No	Nama	BS1	BS2	BS3	BS4	BS5	BS6	BS7	BS8	BS9	BS10	BS11	Total	Persen
1	ARI	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	41	93%
2	AWE	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	39	88%
3	AS	4	3	2	4	1	2	1	3	3	4	2	29	65%
4	ALS	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	38	86%
5	AIA	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	31	70%
6	AM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
7	BDN	3	1	4	1	2	4	3	2	4	1	3	28	63%
8	CBS	3	2	4	4	4	2	2	2	3	2	4	32	72%
9	DAD	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	39	88%
10	DDR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	41	93%
11	EMY	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	39	88%
12	FDA	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	36	81%
13	FKZ	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	33	75%
14	FDS	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	38	86%
15	HS	4	4	3	2	1	4	3	2	1	4	1	29	65%
16	H	4	4	4	3	3	2	3	2	3	2	2	32	72%
17	KJD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
18	KWA	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	31	70%
19	KAS	3	4	3	3	2	2	3	4	3	2	2	31	70%
20	MFF	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	40	90%
21	MHP	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43	97%
22	MMS	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	25	56%
23	MAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
24	MRA	4	3	3	3	2	4	2	2	4	2	3	32	72%
25	NSB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
26	NT	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	32	72%
27	RC	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	37	84%
28	SA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	41	93%
29	SWQ	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	38	86%
30	TH	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	36	81%
31	TS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100%
32	T	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	42	95%
33	TK	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	35	79%
Total	121	116	114	110	103	109	108	107	110	104	106	1208	83%	

*Hasil Nilai sebagai persentase = 1208/1452*100% = 83%*

Keterangan : BS* Butir Soal

Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
0%	25% - 50%	75%	100%



83%
Sangat Baik

Hasil uji coba pengguna memperlihatkan bahwa media

pembelajaran Video Webtoon, yang dinilai oleh 33 siswa kelas XI.4 SMAN 16 Bandar Lampung, memperoleh rata-rata persentase **83%** dan termasuk kategori **Sangat Baik (SB)**, sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran Video Webtoon dikembangkan sebagai lanjutan dari penelitian Ahmad Najih (2019) yang meneliti penggunaan komik digital berbasis Webtoon untuk pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan membaca siswa kelas XI dengan tema *la vie quotidienne*.

Pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa melalui angket, dengan tujuan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Hal ini sejalan dengan pernyataan Djamarah dan Zain (2020:121) bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media video Webtoon dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), meskipun penelitian ini hanya mencakup tahap Development.

Pendekatan ini sesuai dengan Jurianto (2017) yang menyatakan bahwa ADDIE berfungsi sebagai pedoman dalam membangun perangkat pembelajaran yang efektif dan mendukung proses belajar. Selain itu, metode penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2019) digunakan untuk menghasilkan produk sekaligus menilai efektivitasnya. Selama proses tersebut, terlihat peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa, serta peningkatan

Pada tahap ini, Media Pembelajaran Video Webtoon dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2019). Namun, penelitian ini dibatasi hanya hingga tahap *Development* karena keterbatasan waktu.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis dilakukan dengan menyebarkan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan dari kedua perspektif tersebut.

Angket tersebut diberikan kepada guru bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung serta 33 siswa kelas XI di sekolah yang sama. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan cukup bervariasi, namun masih didominasi oleh buku paket dan video YouTube, sehingga siswa membutuhkan media yang lebih segar dan menarik selama pembelajaran di kelas. Selain itu, minat siswa terhadap media pembelajaran Video Webtoon tergolong tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Video Webtoon diperlukan berdasarkan minat dan kesiapan siswa untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Dengan Tahap berikutnya setelah *Analysis* adalah tahap desain produk, yaitu proses perancangan media pembelajaran Video Webtoon.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan guru dan siswa, diperlukan sebuah Webtoon yang berisi materi bahasa Prancis setara level Debutant A1 dan menarik untuk disimak, yang kemudian dikembangkan menjadi video.

Pada desain awal, animasi hanya berupa pergerakan mulut, namun pada desain akhir ditambahkan animasi kedipan mata serta pergerakan kamera (*zoom in* dan *zoom out*) agar lebih dinamis dan menarik perhatian

siswa. Materi pada Webtoon juga diperbaiki sehingga lebih tertata dan jelas, sehingga dipilih sebagai dasar pengembangan video.

Pada bagian suara, pengisian awal dilakukan secara manual, tetapi pada desain akhir diganti menggunakan AI melalui Luvvoice AI agar suara terdengar jelas dan ditambahkan efek suara pada beberapa adegan animasi untuk membuatnya lebih hidup.

Proses pembuatan media meliputi pemilihan Webtoon sesuai materi bahasa Prancis, perbaikan kualitas gambar dan animasi menggunakan Clip Studio Paint, pengunduhan suara melalui Luvvoice AI, pengeditan video agar gerakan tokoh sinkron dengan suara menggunakan Adobe Premiere, penambahan efek suara dan musik latar, serta pengecekan ulang.

Setelah itu, media diuji coba oleh ahli media untuk validasi dan memperoleh masukan perbaikan sebelum akhirnya direvisi dan dinyatakan siap digunakan sebagai media pembelajaran Video Webtoon.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan implementasi dari rancangan produk yang telah dibuat, di mana peneliti menyempurnakan media Video Webtoon selama satu bulan, mulai 10 April hingga 16 Mei 2025.

Pada rancangan awal, intro video masih sederhana dengan background putih dan judul materi (*la vie quotidienne*), tanpa mencantumkan nama pembuat maupun pengembang, serta minim elemen pendukung seperti ilustrasi untuk menjelaskan kosakata *bibliothèque*, sehingga tampilan video terkesan polos dan kurang informatif.

Berdasarkan masukan ahli media, peneliti menurunkan volume suara latar agar dialog tokoh terdengar jelas, menambahkan identitas pembuat dan pengembang, memperkaya background dengan warna dan ilustrasi dari isi cerita Webtoon, serta menambahkan elemen kecil seperti gambar

perpustakaan, susu, dan jus agar video lebih hidup dan menarik, sekaligus mendukung penambahan kosakata siswa.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Simanjuntak et al. (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

Selanjutnya, kelebihan dan kekurangan media Video Webtoon dianalisis berdasarkan hasil Uji Coba Pengguna. Peneliti menemukan sejumlah kekurangan dan keunggulan dari media ini setelah dilaksanakan uji coba sebelumnya.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 33 siswa, kelebihan dan kekurangan media dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek, yaitu tampilan, suara, dan kegunaan. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media video Webtoon, sebagai berikut.

a. Kelebihan

Pengembangan media pembelajaran Video Webtoon menunjukkan sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya dalam keterampilan menyimak.

Dari segi tampilan, media ini menampilkan intro dan animasi bergerak yang menarik serta berwarna, sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari segi suara, dialog tokoh selaras dengan gerakan mulut animasi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih realistis dan menyenangkan.

Sementara dari segi kegunaan dan efektivitas, media ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui proyektor, link Google Drive, maupun pemutar video di gawai, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa terbatas waktu maupun tempat, termasuk di luar kelas.

b. Kekurangan

Meski memiliki sejumlah keunggulan, media Video Webtoon juga memiliki beberapa keterbatasan.

Dari segi tampilan, beberapa gambar kurang jelas dan pewarnaan karakter tidak konsisten, sehingga animasi sederhana memerlukan penyesuaian tambahan.

Dari segi suara, suara tokoh Jonathan kurang sesuai dengan usia tokoh yang sebenarnya, meskipun dialog tetap selaras dengan gerakan mulut animasi. Dari segi materi, Webtoon hanya mencakup topik *la vie quotidienne* dalam 16 halaman, sehingga belum mampu menutupi seluruh materi secara menyeluruh.

Selain itu, dari segi aksesibilitas dan kegunaan, media ini membutuhkan gawai dan koneksi internet untuk dapat diakses secara mandiri, yang dapat menjadi kendala bagi siswa yang tidak memiliki perangkat atau kuota, kendala ini dapat diminimalkan dengan bantuan guru menggunakan proyektor saat pembelajaran berlangsung di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Video Webtoon untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan Media Pembelajaran Video Webtoon untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung dengan menggunakan metode Research & Development (R&D) dan model ADDIE, yang dibatasi hingga tahap Development.

Pengembangan media ini merupakan kelanjutan dari penelitian Najih (2019) berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Prancis untuk Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas XI dengan tema *la vie quotidienne*.

Melalui tahapan *Analysis, Design, dan Development*, dihasilkan sebuah video berdurasi 2 menit 45 detik yang memfokuskan pada materi *la vie quotidienne*, dengan tujuan meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa secara efektif.

2. Media ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain tampilan yang menarik serta kemudahan akses bagi siswa melalui proyektor, link Google Drive, maupun pemutar video di gawai, sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan efektif.

Sementara itu, kekurangan media ini mencakup animasi yang belum maksimal, pewarnaan karakter yang kurang konsisten, serta kebutuhan ruang penyimpanan yang cukup besar untuk mengunduh video.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Reflika Aditama.
- Armiasih. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dibia, I Ketut. (2018). *Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Depok: Rajawali.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Jang & Song (2017). *Webtoon As A New Korean Wave in The Process pf Glocalization*. University of Seoul.
- Jurianto. (2017). *Model Pengembangan Desain Instruksional dalam penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (Library Instruction)*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Najih, A. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas XI dengan Tema La Vie Quotidienne*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Nurmaningrum, C. (2022). *Video Animasi Fabel dalam Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Terusan Nunyai T.A. 2019/2020*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Rini, S., & Rosita, D. (2019). *Pengembangan Kamus Daring Prancis-Indonesia Bidang Pariwisata sebagai Media Pembelajaran Interaktif Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung*. FKIP Universitas Lampung
- Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiono. (2019). "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain.
(2010). Strategi Belajar Mengajar.
Jakarta: Rineka Cipta.

Tarigan, H.G. (2008). Menyimak Sebagai
Suatu Keterampilan Bahasa. Bandung:
Angkasa.

Yonkie & Ujianto. (2017). Unsur-Unsur
Grafis dalam Komik Web. Universitas
Trisakti.