

PENGEMBANGAN FITUR GIF WHATSAPP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS DI SMA

¹Yanti Kumala Sembiring, ²Irwandy

Universitas Negeri Medan
sembiringyantikumala@gmail.com

Abstract

This study aims to develop the Whatsapp GIF feature as a medium for learning French in high school. It is limited to the lesson material for class X students and to determine the feasibility of the learning media being developed. This study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE research method by Reiser and Mollenda (1990), which consists of five steps, namely problem analysis, product design, media development, product design validation and product design review. The stages of this research begin with gathering information and analyzing needs, designing and making teaching materials and their validation with material and media experts. The research data collection instrument is an evaluation sheet for the validator. The data analysis technique in this study used percentage analysis. The final product in this research is a smartphone application, while the results of the validation test are 90% material experts while media experts are 80%. The results of material validation are included in the category (very good) and the results of media validation are included in the category (good). So, it can be concluded that the learning media developed using the Whatsapp GIF feature is declared valid for use in learning French in high school.

Keywords: *development, learning media, whatsapp gif, French*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan fitur *GIF Whatsapp* menjadi media pembelajaran bahasa Prancis di SMA. Dibatasi pada materi *Les Sentiment* untuk siswa kelas X. Adapun hasil akhir dari penelitian ini berupa hadisnya sebuah aplikasi Gif untuk pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode penelitian ADDIE oleh Reiser dan Mollenda (1990), yang terdiri dari lima langkah yaitu analisis masalah, desain produk, pengembangan media, validasi desain produk dan review desain produk. Tahapan penelitian ini dimulai dengan pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan, perancangan dan pembuatan bahan ajar serta validasinya dengan ahli materi dan media. Instrumen pengumpulan data penelitian berupa lembar evaluasi untuk validator. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis persentase. Produk akhir dalam Penelitian ini berupa sebuah aplikasi smartphone adapun hasil uji validasi ahli materi 90% sedangkan ahli media 80%. Hasil validasi materi termasuk dalam kategori (sangat baik) dan hasil validasi media termasuk dalam kategori (baik). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan fitur GIF Whatsapp dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, gif whatsapp, bahasa Prancis

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat mempengaruhi cara berpikir dan perilaku belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran. Penelitian Cambridge International di Global Education Census menunjukkan bahwa pelajar Indonesia sangat akrab dengan teknologi, tidak hanya media sosial, tetapi juga untuk pembelajaran. *Cambridge Assessment International Education* dalam artikel *Indonesian Students Among The World's Highest*

Users Of Technology menyatakan “ *More than two thirds of Indonesian students (67%) use smartphones in class and even more use them to do their homework (81%)*”. Fenomena ini tentunya sangat berbeda dengan bagaimana pembelajaran siswa di masa lalu yang tidak didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi dan perubahan metode pembelajaran seperti ini harus disikapi dengan baik. Hal yang sama berlaku untuk pembelajaran bahasa Prancis di sekolah menengah, di mana berdasarkan (Silabus Bahasa Prancis, 2016) bahasa Prancis

adalah salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia.

Banyak faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran, selain kendala eksternal seperti media yang digunakan, juga terdapat kendala internal bagi siswa ketika belajar bahasa baru, dalam hal ini bahasa Prancis. Teni Nurrita (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menyebutkan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat melakukan refleksi dan analisis dengan baik. materi yang diberikan guru dengan situasi yang ada. pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, guru sekarang perlu lebih mampu mengembangkan media pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif, inovatif dan mudah digunakan.

Nurhadi (1995:382) menyatakan bahwa penggunaan alat bantu visual merupakan upaya untuk mempermudah pemahaman terhadap bahasa yang dipelajari. Berdasarkan pemaparan diatas ditarik kesimpulan bahwa perlunya

inovasi media pembelajaran berbasis visual dalam pembelajaran bahasa Prancis

Seiring dengan perkembangan teknologi, media visual tidak hanya hadir dalam bentuk gambar yang dituangkan di atas kertas, tetapi kita juga dapat memanfaatkan media lain. Fitur *GIF WhatsApp* dinilai mampu digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Prancis. WhatsApp (WA) adalah aplikasi komunikasi akrab yang memungkinkan kita untuk berbagi informasi dalam bentuk pesan, pesan suara dan gambar bahkan video. Selain itu, kita juga dapat menambahkan teks pembelajaran bahasa Prancis sehingga kosakata yang akan diajarkan tervisualisasikan dengan jelas dalam bentuk Gif. Selain itu, media ini dapat digunakan secara tatap muka dan online, yaitu sistem e-learning.

Selain itu media ini juga akan sangat menarik bagi siswa karena dalam proses desain dapat memasukkan unsur budaya, dalam penelitian ini kami mengangkat unsur budaya Karo. Mengingat suku Karo merupakan salah satu Suku terbesar di Sumatra Utara. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran inovatif, berbasis digital dan bermuatan unsur budaya lokal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Fitur Gif Whatsapp* Menjadi Media Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA”.

2. Landasan Teori

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Merujuk pada New Oxford American Dictionary, kata media berasal dari bahasa latin 'medius' yang berarti di antara '. Meskipun istilah media sering digunakan dalam konteks pendidikan, diyakini telah ada sejak akhir Perang Dunia II, sangat sedikit definisi yang diberikan (Paul Seattler, 456: 2004). Salah satunya, media diartikan sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi (Sharon A. Smaldino, dkk, 9: 2014). Definisi ini mencakup segala sesuatu yang mengandung informasi antara sumber dan penerima, seperti televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, Internet, dll. Media dapat disebut “alat bantu mengajar” bila mengandung pesan-pesan yang ditujukan untuk pembelajaran. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan

saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

2.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dalam Cahyadi (2019: 47) menyimpulkan bahwa jenis-jenis bahan ajar adalah: multimedia audio, media visual, media audiovisual, dan multimedia.

2.3. *Whatsapp*

Aplikasi *Whatsapp* merupakan salah satu media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia bahkan di dunia. Pada saat ini, penggunaan media sosial menjadi hal yang wajib bagi setiap orang mengingat kebutuhan akan informasi dan kebutuhan untuk berinteraksi. Media sosial adalah fitur web yang dapat berjejaring dan memungkinkan interaksi dalam komunitas. Pada hakekatnya media sosial dapat melakukan aktivitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan pengetahuan satu sama lain dalam bentuk tulisan, visual dan audio visual (Puntoadi, 2011: 1-2). Seiring dengan perkembangan media sosial, berkembang pula dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh di

halaman Appstore dan Playstore untuk memudahkan tugas pengguna, khususnya pengguna gadget atau smartphone.

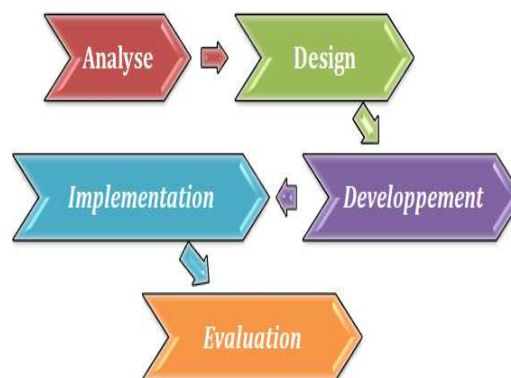
2.4. GIF Whatsapp

GIF merupakan salah satu fitur pendukung di Whatsapp yang memungkinkan pengguna untuk saling mengirim dan menerima video pendek, atau bisa juga disebut dengan gambar animasi atau stiker animasi. GIF (*Graphics Interchangeable Format*), yang merupakan *loop* animasi pendek dan tidak bersuara. Setelah populer di masa awal internet, GIF baru-baru ini meningkat sebagai cara untuk mengekspresikan suasana hati atau membuat meme. GIF pertama sendiri telah dirilis sejak November 2017, dukungan GIF muncul di WhatsApp versi 2.17.27 yang dapat diunduh dari *app store Google Play Store / Appstore*.

3. Metodologi Penelitian

Berdasarkan judul penelitian ini, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development,

Implementasi dan Evaluasi (Sugiyono, 2015: 200), oleh Reiser dan Mollenda (1990).



(bagan 1. Model Pengembangan ADDIE)

Untuk analisis dan masalah digunakan angket analisis kebutuhan siswa.

- 1) 77,4% siswa mengatakan bahasa Prancis adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan 22,6% siswa mengatakan bahasa Prancis bukan pelajaran yang sulit untuk dipelajari.
- 2) 64,5% siswa menyatakan media pembelajaran yang paling sering digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa Prancis adalah buku paket.
- 3) 64,5% siswa menunjukkan metode pembelajaran yang paling sering digunakan guru dalam proses

pembelajaran bahasa Prancis mencatat dan 19,4% menghafal.

- 4) 90,3% siswa menyatakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis kurang menarik dan siswa merasa bosan.
- 5) 100% siswa mengatakan sering menggunakan WA (Whatsapp) dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) 83,9% siswa menyatakan minatnya jika Belajar Bahasa Prancis Menggunakan Media Gif Animasi di WA dan 16,1% menyatakan minatnya kurang.
- 7) 96,8% siswa mengatakan menggunakan Android atau laptop sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam pendidikan. 3,1% mengatakan itu tidak penting.
- 8) 96,8% siswa berpendapat bahwa pengguna media berbasis animasi (GIF) di WA akan sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis, dan 3,2% mengatakan tidak baik.

Berdasarkan hasil angket pada tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran, mengingat media yang paling banyak digunakan

adalah buku teks dengan menggunakan metode pembelajaran dimana sebagian besar kegiatan pembelajarannya hanya bertumpu pada mencatat dan menghafal.

Karena proses pembelajaran yang kurang menarik, siswa mudah bosan dan bosan, mereka kehilangan motivasi untuk belajar bahasa Prancis. Ini adalah sumber masalah dan alasan mengapa siswa menganggap bahasa Prancis adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari.

3. Hasil Penelitian

Dalam proses pengembangan media Gif ini dibagi kepada tiga tahapan yaitu:

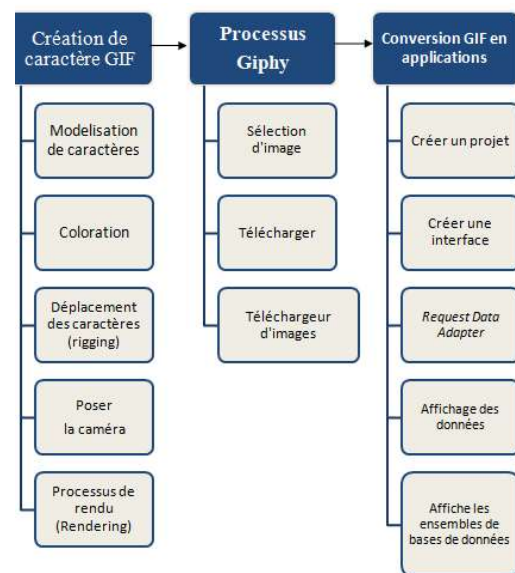
- 1) *création de caractères GIF* (membuat karakter GIF). Pembuatan karakter dalam penelitian ini menggunakan software *Blender*. *Blender* adalah perangkat lunak grafis komputer 3D. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat kartun, film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif, dan permainan video. Dalam proses ini juga terbagi dalam beberapa proses seperti, pemodelan, pewarnaan, ringing, render, dll.

2) *Processus Giphy* (Proses Giphy) adalah proses mengubah serangkaian gambar menjadi Gif atau video perulangan / perulangan (video pendek dan berulang). Dalam proses ini menggunakan bantuan media *Ezgif.com*. *EZgif.com* adalah layanan online yang digunakan untuk mengedit gambar agar bergerak dengan mudah tanpa merusaknya. *EZgif.com* menyediakan fitur sederhana untuk mengedit gambar GIF, termasuk fitur untuk memotong, mengecilkan, menambahkan efek, mengatur kecepatan, dan mengedit urutan gambar GIF.

3) *Conversion GIF en applications*, setelah melalui proses *Giphy* media dapat digunakan. Namun, untuk mempermudah proses pembelajaran, Gif ini dapat diubah menjadi aplikasi yang lebih kompleks dan dapat diunduh oleh siapa saja. Untuk mencapainya, diperlukan proses konversi gif ke aplikasi dengan bantuan *software Android Studio*. Untuk pembuatan terbilang cukup sederhana masuk ke halaman Aktivitas. Pilih jenis aktivitas kosong karena akan

membuat aplikasi dari awal. Setelah itu, klik Next untuk melanjutkan membuat proyek. Selanjutnya, Anda perlu mengatur konfigurasi untuk proyek aplikasi Android yang akan Anda buat.

Tahap desain dan pengembangan diatas dapat dilihat dalam bagan berikut :

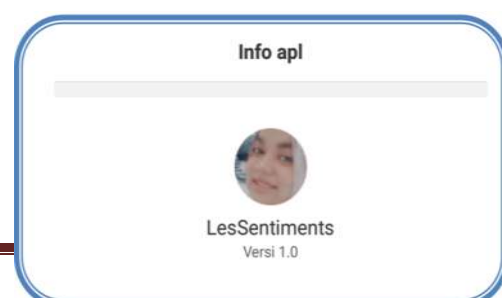


(Bagan .2 proses pengembangan fitur Gif Whatsapp)

Hasil GIF WA yang dikembangkan,:

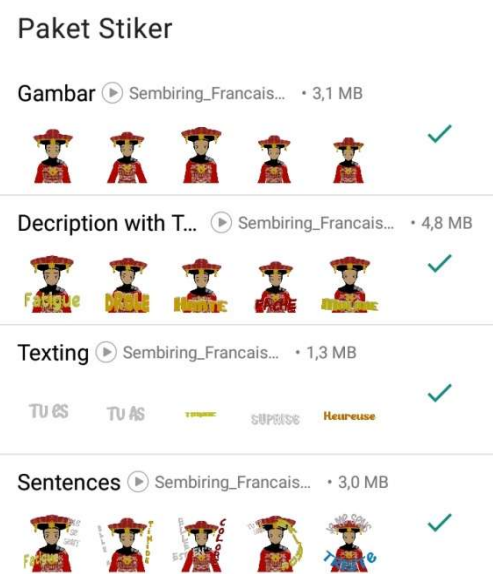
1) Tampilan aplikasi GIF

Pada tampilan awal berisi informasi yang berkaitan dengan nama aplikasi yang disesuaikan dengan objek yang terdapat pada aplikasi.



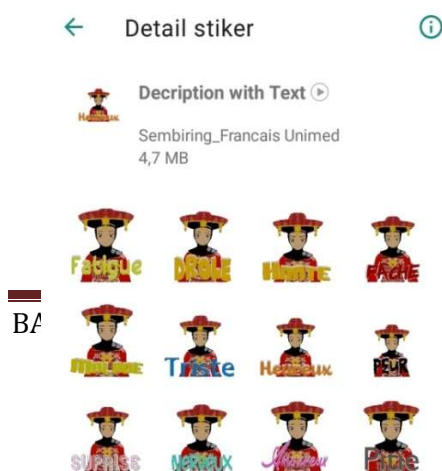
(gambar 1. Tampilan awal aplikasi Gif)

- 2) Tampilan menu utama
- Menu utama aplikasi ini berisi paket stiker yang terdiri dari tiga bagian: 1). Gambar dan teks, 2). Gambar, 3). Teks. 4). Kalimat



(gambar 2. Tampilan menu utama aplikasi GIF)

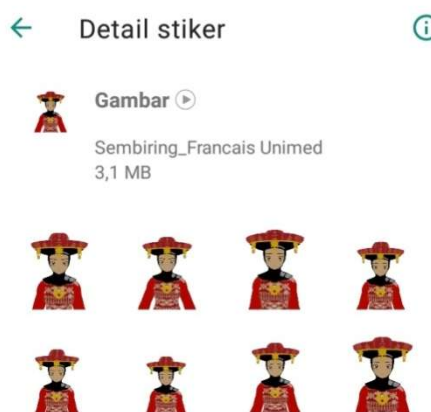
- 3) Tampilan menu Gambar dan Teks
- Menu Gambar dan Teks pada aplikasi GIF berisi informasi yang berkaitan dengan ekspresi materi *Les Sentiments* dan teks Prancis.



(gambar 3. Tampilan menu gambar dan teks pada aplikasi GIF)

- 4) Tampilan menu Gambar aplikasi GIF

Menu Gambar pada aplikasi GIF berisi informasi yang berkaitan dengan ekspresi dengan materi *Sentimen* tetapi tanpa teks tambahan, menu ini dapat digunakan sebagai alat bantu pelatihan untuk menguji pengetahuan siswa tentang materi buku.

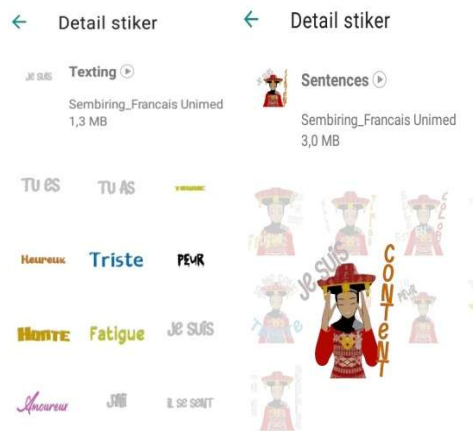


(gambar 4. Tampilan menu gambar pada aplikasi GIF)

- 5) Tampilan menu teks dan kalimat dari aplikasi GIF

Menu teks aplikasi GIF berisi informasi kosakata bahasa Prancis terkait materi *Les Sentiments*. Menu ini juga mencakup konjugasi kata

kerja, sedangkan menu kalimat berisi materi contoh dalam bentuk kalimat.



(gambar 5. Tampilan menu teks dan kalimat dari aplikasi GIF)

6) Video teks pengantar

Selain dibuat dalam bentuk teks penyajian materi teks pengantar juga dibuat dalam bentuk video.



(L'image 6. Affichage de Teks de départ)

Hasil validasi dari validator materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Baik" dengan skor 90%. Hasil validasi dari validator media menunjukkan bahwa media pembelajaran

yang dikembangkan termasuk kriteria "Baik" dengan skor 80%.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media dapat dinyatakan bahwa aplikasi GIF Whatsapp dalam pembelajaran Bahasa Prancis, di SMA valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Penutup

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan fitur GIF Whatsapp sebagai media pembelajaran bahasa Prancis di SMA dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pengembangan media GIF Whatsapp dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA menggunakan model penelitian ADDIE yang dibatasi hanya tiga tahap yaitu; Analisis, desain dan pengembangan. Pada tahap analisis ditemukan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA kurang bervariasi. Pada tahap perancangan media ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan telah mengkolaborasi dengan unsur-unsur budaya etnik Karo

menggunakan beberapa software pendukung sehingga media menjadi menarik dan variatif. Langkah-langkah dalam proses desain meliputi: pembuatan karakter, Giphy, dan mengonversi Gif ke aplikasi seluler.

- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor Ahli Materi 90% (Sangat Baik) dan Ahli Media 80% (Baik). Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media bahwa media GIF Whatsapp dalam bahasa Perancis, pembelajaran SMA valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abe, Alexander. 2005, *Perencanaan Daerah Partisipatif*. Yogyakarta: Pustaka Jogja Mandiri.
- Azisah Ardiyanti dkk.2018. *Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard*. JIB. 06 (1): 179-181
- Bernard Sablonnière. 2010. *La chimie des sentiments*, Paris: Jean-Claude Gawsewitch
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang .Penerbit Laksita Indonesia.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irwandy. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Unimed Press
- Matrenchard, Fanny. 2003. *Mémoire: Gestion De La Colère et Implusive Motrice: La Psychomotricite en Itep*. Paul Sabatier toulouse III
- Nasution. S. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* Jakarta: PT. BumiAksara,
- Nurhadi. 1995. *Tata Bahasa Pendidikan, Landasan Penyusunan Buku Pelajaran Bahasa*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Puntoadi, Danis. (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*. Jakarta: Ptelex Media Komputindo.
- Robihim. 2008. *Analisis Metode Belajar Kosakata*. Diakses dari journal.binus.ac.id
- Sriadhi. 2014. *Penilaian Multimedia learning. Konfrensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Ke-TIK*
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugandi, Achmad, dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. UNESS: UPT MKK.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Teni Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT. 03(1): 171-187.

Zulherman, dkk. 2017. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan. Yayasan Al- Hayat.

[gambar.html#:~:text=Cara%20Menggunakan%20EZgif.com,PG%20menggunakan%20tools%20GIF%20Crop, accès le 02/24/2021](#)

Aplikasi Android
<https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membuat-aplikasi-android/?amp>, , accès le 02/24/2021

Android Studio,
https://id.wikipedia.org/wiki/Android_Studio,
accès le 03/14/2021

Sythography

Cambridge International
<https://www.cambridgeinternational.org/news/news-details/view/indonesian-students-among-the-worlds-highest-users-of-technology-27-nov2018/>, accès le 11/24/2020

Whatsapp <https://www.whatsapp.com/about/?lang=id> <https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>, accès le 11/20/2020

Whatsapp Messenger
<https://apps.apple.com/id/app/whatsapp-messenger/id310633997?l=id>,
accès le 12 /05/2020

GifAnimasi
<https://tekno.kompas.com/read/2017/01/24/07341737/diperbarui.whatsapp.android.bisa.kirim.animasi.gif>, accès le 12 /05/2020

Ezgif
<http://www.pusatgratis.com/layanan-online/ezgif-cara-mengedit-gif-tanpa-merusak->

