

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMAHAMAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SETARA A2 BERBASIS *TECHNO PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE (TPACK)*

Marice
Isda Pramuniati
Jubliana Sitompul
FBS-UNIMED

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran pemahaman membaca bahasa Prancis setara A2 berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*. Pengembangan media pembelajaran ini perlu dilakukan disebabkan semakin berkembangnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang memasuki era milenial Revolusi Industri 4.0. Selain itu kurikulum KKNi di Universitas Negeri Medan mewajibkan pemanfaatan teknologi sesuai konsep dan prinsip pembelajaran, hasil belajar membaca pemahaman bahasa Prancis mahasiswa masih rendah, media pembelajaran belum menggunakan teknologi terkini. Penelitian ini dilaksanakan di Program studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Unimed dengan metodologi model Plomp (1997: 6-15) melalui empat fase yaitu (1) fase investigasi, (2) fase design, (3) fase realisasi atau konstruksi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi. Fase investigasi merupakan pengumpulan informasi terkait pentingnya pengembangan media pembelajaran membaca bahasa Prancis setara A2, juga dilaksanakan pemetaan tujuan pembelajaran dan materi, disamping itu dilakukan pengumpulan data yaitu pengumpulan bahan atau materi yang dientri ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Windows Movie Maker, video pad, yang selanjutnya diunggah ke jaringan E-Learning FBS. Aplikasi digunakan pengajar untuk mengkonstruksi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan pembelajar. Hasil yang diperoleh melalui penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan kerangka TPACK dan konten pembelajaran berbasis aktivitas on-line dan tatap muka dalam mata kuliah Membaca Pemahaman Bahasa Prancis setara A2 pada program Studi pendidikan Bahasa Prancis FBS Unimed.

Kata kunci: pengembangan, media ajar, membaca, bahasa Prancis setara A2, TPACK

Abstract: The purpose of this study is to develop a reading media in French with A2 based on *Pedagogical Technology and Content Knowledge (TPACK)*. Development of learning media needs to be done to improve technology development in the world of education launched by the millennial era of the Industrial Revolution 4.0. In addition, KKNi at Medan State University interviewed technology that was in accordance with the concepts and learning, the results of learning to read in French, students were still low, learning media had not used new technology. This research was conducted in the Unimed Faculty of Language and Arts French Education Program studio with the implementation of the Plomp model (1997: 6-15) through the empathy phase, namely (1) the investigation phase, (2) the design phase, (3) the implementation or construction phase, (4) test, evaluation and revision phases. The investigation phase related to the development of learning media in reading French, A2, is also done with learning material, besides that it is carried out in the form of data that discusses material that

contains material or material sent into learning media developed using Windows Movie Maker, video applications pad, which is then uploaded to the FBS E-Learning network. Application that is used by instructors to construct content, organize quizzes, assignments, and manage communication with learners. The results obtained through this study are learning media developed with TPACK and online learning-based and face-to-face learning content in Reading Comprehension courses in French equivalent of A2 in the FBS Unimed French Language Study program.

Keywords: *development, teaching media, reading, French equivalent A2, TPACK*

PENDAHULUAN

Dunia teknologi saat ini sangat pesat perkembangannya, dunia globalisasi semakin meluas sehingga tidak ada satu pun informasi yang tertutup pada era milenial ini. Kemajuan teknologi juga merambah kepada dunia pendidikan khususnya dalam hal pemanfaatan internet dan alat-alat digital seperti komputer, laptop, ipad, tablet, smartphone dll. Kehadiran alat-alat digital dan internet tersebut dalam dunia pendidikan membuat mahasiswa lebih mudah untuk membuat tugas, menghemat waktu bahkan menambah sumber informasi sebagai sumber belajar. Keadaan ini menjadikan mahasiswa semakin cepat menerima dan memperoleh informasi khususnya materi kuliah dan pelajaran.

Seorang pengajar harus peka dan tanggap terhadap era digital yang menuju kepada Era Revolusi industri 4.0 dan harus dapat dengan cepat menyikapi situasi sehingga perkembangan dan kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu, seorang pengajar juga harus mampu mengkolaborasikan kemampuan merancang dan mengajar (pedagogik), penguasaan konten (materi) dengan teknologi ini sehingga tercipta sebuah pembelajaran yang mampu melayani mahasiswa pada era digital saat ini. Pada umumnya, di era revolusi industri 4.0 mahasiswa sudah menggunakan *laptop*,

ipad, *tablet*, dan *handphone smart* dalam kegiatannya di kampus, sehingga perlu dirancang pembelajaran yang mampu menyediakan fasilitas teraksesnya pembelajaran dengan alat-alat tersebut sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat dilakukan dimana-mana dan kapan saja. Untuk mengemas model pembelajaran seperti ini diperlukan keahlian khusus bagi seorang pengajar. Tidak cukup hanya menguasai materi (*content*), atau kemampuan merancang pembelajaran (*pedagogical*) tetapi harus mampu menggabungkan keduanya. Bukan hanya itu, masih diperlukan keterampilan khusus yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (*technological*). Kemampuan inilah yang sering disebut dengan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*). Melalui kemampuan dan keterampilan ini diharapkan akan tercipta suatu pembelajaran yang menarik untuk mahasiswa dan dapat lebih efektif untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Diharapkan bahwa dengan kemampuan ini, pembelajaran yang dilakukan bukan hanya melalui tatap muka tetapi juga dapat dilakukan secara *online* melalui jaringan yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja mandiri, berpikir, dan mampu memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia.

Bahasa Prancis sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di Universitas Negeri Medan mewajibkan

mahasiswa lulusannya memiliki kompetensi berbahasa Prancis setingkat B2. Oleh sebab itu sangat penting menyediakan fasilitas yang baik, salah satunya adalah media pembelajaran. Media Pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Prancis sangat diperlukan untuk mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa untuk menguasai empat keterampilan berbahasa. Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran membaca bahasa Prancis setara A2 belum ada digunakan media terkini yang terkait IT. Proses pembelajaran masih cenderung ceramah dengan menggunakan teks bacaan, lembaran fotocopi teks, atau menonton video, dan mendengar audio. Selanjutnya dilakukan interview kepada mahasiswa yang menghasilkan simpulan, bahwa proses pembelajaran masih monoton karena hanya berhadapan dengan lembaran teks, lalu diberikan pertanyaan-pertanyaan dan latihan lain yang berhubungan dengan teks. Akibatnya hasil belajar membaca mahasiswa termasuk dalam kategori rendah secara rata-rata. Hanya 20% mahasiswa yang memperoleh nilai 80 – 100. Oleh sebab itu melalui pengembangan media pembelajaran membaca, diharapkan kompetensi dalam keterampilan membaca bisa meningkat.

Khusus keterampilan membaca, sangat jarang dijumpai media pembelajaran yang bisa menjadi suplemen bagi keterampilan tersebut. Media pembelajaran Bahasa Prancis untuk keterampilan lain, seperti keterampilan berbicara, keterampilan mendengar, tata bahasa, mengeja, menulis kalimat, banyak dijumpai. Namun, untuk keterampilan membaca yaitu pemahaman teks sangat jarang. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran “membaca” berbasis *Technological-Pedagogical and Content Knowledge*.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam setiap pembelajaran. Usman (2001) menyatakan media pembelajaran memberi banyak manfaat bagi mahasiswa yakni untuk meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir, memperbesar perhatian, membuat pembelajaran lebih bertahan di memori, memberikan pengalaman nyata sehingga menumbuhkan belajar mandiri, pemikiran yang teratur dan kontiniu, serta membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

Peneliti mengembangkan variasi materi pada media pembelajaran meskipun tidaklah mudah mentransfer teks yang cukup panjang ke dalam sebuah aplikasi agar bisa dijadikan media. Artinya, agar mahasiswa memahami teks, dibantu dengan penyajian gambar, video, atau kalimat-kalimat singkat, untuk mengarahkan pemahaman mahasiswa. Sedangkan teks akan disajikan per paragraf atau dengan pemanfaatan *hyperlink*.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Media Pembelajaran

Penggunaan alat bantu dalam proses belajar atau yang biasa dikenal dengan media pembelajaran menjadi sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi atau interaksi antara pengajar dengan peserta didik, adanya media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi pelajarannya. Hal ini bertujuan agar peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari bahan ajar, yang bermanfaat sebagai pendukung materi pembelajaran. Tomlinson (1998:9) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran, berupa buku ajar, buku

teks, buku latihan, kaset, CD Rom, video, handout, dan lain-lain, yang tentunya berisi informasi tentang isi pembelajaran. Kaitan dengan pengembangan bahan ajar, Tomlinson juga mengemukakan bahwa pengembangan bahan ajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh penulis, pengajar dan bahkan pembelajar untuk menyediakan sumber masukan untuk pembelajaran yang berisi informasi tentang isi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan Tomlinson dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sebagai bagian dari pengembangan bahan ajar. Pengembangan media pembelajaran adalah proses penjabaran tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran secara ringkas dengan cara kreatif menjadi satu kesatuan dalam satu wadah. Wadah tersebut memuat materi-materi pembelajaran yang menjadi sumber belajar yang sangat bermanfaat bagi pembelajar.

Pengertian Pemahaman Membaca

Istilah membaca disebut sebagai suatu proses menggabungkan informasi dari suatu teks dan latar belakang pengetahuan mahasiswa dalam rangka membangun makna. Dalam membangun makna inilah, mahasiswa memerlukan keterampilan membaca yakni suatu keahlian yang dimiliki mahasiswa di dalam dirinya sehingga ia mampu menerapkannya dalam sebuah tindakan sebagai implementasi dari pengetahuan dan kemampuan kognitif bahasa yang dimilikinya. Dalman (2011: 2) mengatakan membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*)

erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diperlukan dalam rangka memahami suatu teks. Desmons (2005:49) menyatakan bahwa pemahaman suatu teks bahasa asing tidak hanya menuntut pembaca untuk memiliki kompetensi keahsaannya saja tetapi juga kompetensi budaya. Membaca seringkali dikatakan sebagai keterampilan berbahasa yang pasif.

Membaca (*lire*) *c'est traïter un ensemble d'informations écrites* yaitu menguasai keseluruhan informasi tulisan.

(<http://www.cndp.fr/crdpdijon/librairie/bonnes-feuilles/210b5370-qu-est-ce-quelire.pdf>, Boyer,2010 menyatakan bahwa *Lire, c'est réagir au texte ; lire, c'est raisonner* maksudnya, membaca adalah melakukan reaksi terhadap sebuah teks. Sementara itu, Nunan (1999: 199) mengatakan bahwa dalam pemerolehan bahasa kedua banyak orang yang menganggap bahwa membaca dan menyimak merupakan keterampilan kedua setelah berbicara dan menulis.

Berdasarkan kurikulum bahasa Prancis (CECR), Kompetensi pemahaman membaca (*Compréhension Écrite*) setara A2 digambarkan sebagai berikut: "*Je peux lire des textes courts très simples. Je peux trouver une information particulièrement prévisible dans des documents courants comme les petits publicités, les prospectus, les menus et les horaires et je peux comprendre des lettres personnelles courtes et simples*" (CECRL) artinya kompetensi pemahaman membaca setara A2 adalah dapat membaca teks-teks singkat sangat sederhana, dapat menemukan informasi istimewa yang terdapat dalam dokumen terkini misalnya teks iklan singkat, selebaran, menu dan jadwal suatu kegiatan, dan dapat

memahami surat-surat pribadi sederhana dan singkat.

Pengertian *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK)

Istilah *TPACK* (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yang dikembangkan Schulman dapat diartikan sebagai pengetahuan teknologi, pedagogi, dan isi. Konsep ini dikembangkan berdasarkan konsep pengetahuan pedagogi dan isi yang dikembangkan dengan menggabungkan kedua domain tersebut dalam pembelajaran. Konsep TPACK dikembangkan oleh Mishra dan Matthew J. Koehler oleh karena adanya perkembangan teknologi yang pesat di masyarakat. Kemajuan teknologi memungkinkan banyak sekali penelitian dan diskusi berkaitan dengan ini. Banyak kegiatan pendidikan melalui konferensi dan forum nasional dan internasional yang dilakukan secara tatap muka maupun *online*. Salah satu komunitas Internasional yang cukup terkenal adalah *International Society in for Technology in Education*. Komunitas ini melahirkan *21st century Educational Technology Standard* atau standar teknologi pendidikan abad 21 bagi siswa, guru, administrator, pelatih, dan guru komputer. Pada prinsipnya TPACK merupakan penggabungan pengetahuan teknologi, pedagogi, isi yang diterapkan sesuai dengan konteks. Mishra & Koehler (dalam Wahyudi, Adi Winanto, Stefanus Christian R) menjelaskan bahwa pengajaran yang berkualitas membutuhkan nuansa pemahaman yang kompleks yang saling berhubungan diantara tiga sumber utama pengetahuan: teknologi, pedagogi, dan isi yang diterapkan sesuai dengan konteks.

METODE PENELITIAN

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model model Plomp (1997) melalui empat fase yaitu (1) fase investigasi, (2) fase design, (3) fase realisasi atau konstruksi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik dokumentasi melalui pengumpulan data yang diperlukan. Pengumpulan dokumen terkait data penting untuk pengembangan bahan ajar membaca. Analisis dokumen bermanfaat untuk melengkapi dan memperjelas hasil informasi, yaitu dengan cara mengamati, mencatat dan mengumpulkan dari apa yang tersirat dan tertulis dalam setiap dokumen atau arsip yang menjadi sumber data misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Mekanisme media berbasis *TPACK* adalah data yang dikumpulkan akan dipilah-pilah ke dalam aplikasi sebagai isian teknologi yang digunakan, selanjutnya menarik garis pedagogik dan pengetahuan tentang isi pedagogik dan isi teknologi serta informasi dari dalam teks. Berdasarkan data yang terkumpul lewat analisis dokumentasi kemudian dipetakan secara tabelaris.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan

Data Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji pakar, angket dan tes. Uji pakar digunakan untuk melihat kelayakan produk yang dihasilkan, angket digunakan untuk melihat respon mahasiswa terhadap pembelajaran yang digunakan dan tes digunakan untuk melihat dampak dari pembelajaran yang dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi pakar, angket tertutup dan angket terbuka dan soal tes.

Teknik Analisis Data

Analisa data dilakukan melalui validasi dan uji coba dengan menghitung skor yang diperoleh untuk menilai kualitas model pembelajaran yang dikembangkan. Data yang terkumpul dalam penelitian ini berupa data kualitatif yaitu skor dengan skala 1-5 (skor 1 untuk sangat kurang, skor 2 untuk kurang, skor 3 untuk cukup, skor 4 untuk baik, dan skor 5 untuk sangat baik) dari hasil penilaian pakar dan penilaian mahasiswa terkait dengan pembelajaran yang diterapkan, kelebihan dan kekurangan pembelajaran. Skor data kualitatif dikonversi menjadi data kuantitatif menggunakan acuan konversi seperti pada tabel 1 yang menggunakan Skala Likert (Suharsimi

Arikunto, 2003). Hasil pretes dan postes dianalisis dengan analisis komparatif yaitu membandingkan hasil kondisi awal dengan kondisi setelah mendapat pembelajaran dengan model yang telah dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran TPACK, yang akan dihasilkan adalah sebuah media. Akan tetapi sebagai bahan dasar media tersebut adalah data terkait keterampilan membaca yang akan didukung oleh media. Pembahasan makalah ini memuat hasil pengumpulan data dan kemudian dipetakan dalam tabel.

Tabel 2. Pemetaan KD, IPK, Materi A2

| Komptensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi |
|--|--|--|
| Mampu memahami teks sederhana terkait deskripsi diri seseorang | Memahami teks dialog terkait perkenalan diri | 1. Teks Dialog Perkenalan Diri 2. Teks Dialog Memperkenalkan Orang Lain |
| | Memahami teks dialog terkait memperkenalkan orang lain | |
| | Menjawab pertanyaan terkait dialog perkenalan diri | |
| | Menjawab pertanyaan terkait memperkenalkan orang lain | |
| | Mampu memperkenalkan diri sendiri dengan bahasa setingkat level A2 | |
| | Mampu memperkenalkan orang lain dengan bahasa setingkat A2 | |
| | Menceritakan kembali identitas orang lain secara lisan dengan bahasa setingkat A2 | |
| | Menuliskan kembali identitas orang lain dalam bentuk teks dengan bahasa setingkat A2 | |
| | Menuliskan kembali identitas orang lain dalam bentuk biografi dengan bahasa setingkat A2 | Biografi secara Tabelaris |

Materi pada tabel di atas merupakan sajian pertama pada pembelajaran awal yakni pada bab satu. Data yang diperlukan dari tabel tersebut untuk unsur *Technological* adalah Indikator dan Materi, untuk unsur *Pedagogical* adalah Indikator dan Item Tes yang akan dikembangkan, sedangkan *Knowledge* adalah pengetahuan mahasiswa terhadap hubungan KD-IPK-

Materi dan Item Tes serta pengetahuan yang disampaikan melalui teks.

Berikut adalah pemaparan antara Indikator dengan Materi atau Item Tes dan Techno. Unsur-unsur ini akan digambarkan secara tabelaris, akan tetapi pada pengembangan bahan, tabel tersebut sebagai dasar pengembangan Teknologinya.

Tabel 3. Kaitan antara IPK-Pedagogik-Teknologi

| Indikator Pencapaian Kompetensi | Pedagogical | Teknologi |
|--|------------------------------|---------------------|
| Memahami teks dialog terkait perkenalan diri | Dialog Perkenalan Diri | Windows Movie Maker |
| Memahami teks dialog terkait memperkenalkan orang lain | Dialog Perkenalan Orang Lain | |
| Menjawab pertanyaan terkait dialog perkenalan diri | Soal melalui Quiz | Edmodo |
| Menjawab pertanyaan terkait memperkenalkan orang lain | | |
| Mampu memperkenalkan diri sendiri dengan bahasa setingkat level A2 | Roll Play – Video – Pasangan | Post Edmodo |
| Mampu memperkenalkan orang lain dengan bahasa setingkat A2 | Roll Play – Video – Kelompok | |
| Menceritakan kembali identitas orang lain secara lisan dengan bahasa setingkat A2 | Cermin Diri – Video | Live Journal |
| Menuliskan kembali identitas orang lain dalam bentuk teks dengan bahasa setingkat A2 | Report | Laporan Edmodo |
| Menuliskan kembali identitas orang lain dalam bentuk biografi dengan bahasa setingkat A2 | | |

Paparan pada tabel satu dan dua adalah isi materi pada bab satu bahan ajar yang dikembangkan. Demikian penyusunan untuk bab dua dan seterusnya, sehingga tampak Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi dan Teknologi, serta Pedagogik terhubung. Pengembangan media pembelajaran dengan kerangka kerja TPACK dalam pembelajaran blended learning ini menggunakan desain model pengembangan Plomp yang dilakukan dalam 4 tahapan yaitu Model Plomp tersebut di atas terdiri dari fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), dan fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*). Sebelum diujicobakan, media yang dikembangkan dievaluasi oleh ahli untuk aspek pembelajaran (tatap muka dan *online*), media, dan bahan ajar yang digunakan. Berikut adalah proses evaluasi dan uji coba yang telah dilakukan. a. Hasil Evaluasi Produk Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Hasil evaluasi pembelajaran meliputi ketepatan rumusan tujuan, kesesuaian metode pembelajaran, kesesuaian media dan bahan ajar, ketetapan urutan pembelajaran dengan metode yang dipilih, kemudahan aktifitas pembelajaran untuk mahasiswa, kejelasan

tugas yang diberikan, dan kejelasan penilaian dan soal yang digunakan. Hasil penilaian yang didapatkan rata-rata 4,14 sehingga kategori yang didapatkan adalah baik. b. Hasil Evaluasi Produk Aspek Media Oleh Ahli Hasil evaluasi produk aspek media meliputi kesesuaian media dengan pembelajaran, kemudahan penggunaan media, kelengkapan media, dan keberfungsian media dalam memudahkan penyampaian materi. Hasil penilaian didapatkan rata-rata 3,75 sehingga kategori yang didapatkan adalah baik. c. Hasil Evaluasi Aspek Bahan Ajar Oleh Ahli Hasil evaluasi produk aspek bahan ajar meliputi kesesuaian dengan SK dan KD, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan tingkatan kemampuan mahasiswa, kelengkapan materi, kemudahan untuk dipelajari, kemudahan akses untuk beberapa perangkat (PC, laptop, handphone), dan kelengkapan bentuk tampilan (video, audio, gambar dan tek). Hasil penilaian didapatkan rata-rata penilaian 3,71 sehingga kategori yang didapatkan adalah baik.

Hasil Evaluasi Produk

Masih terdapat kelemahan dari model pembelajaran yang sudah dikembangkan dan perlu direvisi antara lain: 1) pemilihan metode untuk perkuliahan online, 2) forum diskusi yang

belum melibatkan semua mahasiswa secara maksimal, 3) fasilitas internet yang masih terbatas, 4) masih kesulitan untuk melakukan teleconference, dan 5) belum dimanfaatkannya fasilitas lain yang mendukung pembelajaran online seperti WeChatt, Kakao Talk, LINE dsb. Fasilitas ini akan mempermudah komunikasi dan mengirimkan pesan suara, gambar dan video pada saat forum diskusi.

PENUTUP

Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran dengan kerangka TPACK dan konten pembelajaran dengan aktivitas online dalam *e-learning (flexible learning)* yang dimiliki dalam mata kuliah Membaca bahasa Prancis setara A2 dan Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori baik dari aspek pembelajaran, media, dan bahan ajar. Hasil implementasi pembelajaran didapatkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis dalam belajar keterampilan pemahaman membaca.

Dalam satu bab ada satu Kompetensi Dasar, sembilan Indikator Pencapaian Kompetensi, tujuh jenis pedagogical yang akan dimuat dan lima teknologi yang akan digunakan. Tabel yang ditampilkan menjadi fitur isi TPACK yang akan dikembangkan pada pengembangan bahan ajar berbasis TPACK.

DAFTAR PUSTAKA

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A new framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Plomp, Tjeerd. 1997. *Educational & Training Systems Design*. Introduction. Enschede: University of Twente, Faculty of Educational Science and Technologie Enschede
- Tomlinson. 1998. *Materials Development in Language Teaching*, United Kingdom: Cambridge University Press.
- (http://www.cndp.fr/crdpdijon/librairie/bonnes_feuilles/210b5370-qu-est-ce-quelire.pdf)