

SEMINAR NASIONAL PKM

"INOVASI TEKNOLOGI UNTUK PEMBERDAYAAN
KOMUNIKASI MENYONGSONG KESEJAHTERAAN MELALUI
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BERBASIS SOLUSI"

5 NOVEMBER 2025

PENULIS:

PESERTA SEMINAR NASIONAL PKM 2025



SEMINAR

NASIONAL PKM

**“INOVASI TEKNOLOGI UNTUK PEMBERDAYAAN
KOMUNIKASI MENYONGSONG KESEJAHTERAAN MELALUI
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BERBASIS SOLUSI”
5 NOVEMBER 2025**

Penulis
Peserta Seminar Nasional PKM 2025



Penerbit
CV. Kencana Emas Sejahtera
Medan
2026

SEMINAR

NASIONAL PKM

**“INOVASI TEKNOLOGI UNTUK PEMBERDAYAAN
KOMUNIKASI MENYONGSONG KESEJAHTERAAN MELALUI
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BERBASIS SOLUSI”
5 NOVEMBER 2025**

**©Penerbit CV. Kencana Emas Sejahtera
All right reserved
Anggota IKAPI
No.030/SUT/2019**

**Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang
Dilarang mengutip atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku tanpa
izin tertulis dari Penerbit**

**Penulis
Peserta Seminar Nasional PKM 2025
Editor
TIM CV. KES**

**Diterbitkan pertama kali oleh
Penerbit CV. Kencana Emas Sejahtera
Jl.Letda Sujono Gg. Langsung No. 16 Medan
Email finamardiana3@gmail.com
HP 082182572299 / 08973796444**

**Cetakan pertama, Februari 2026
x + 748 hlm; 21 cm x 29,7 cm
ISBN: 978-634-7059-62-8**

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan izin-Nya buku artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai bagian dari upaya tim penyusun untuk memberikan kontribusi ilmiah, khususnya dalam bidang kajian yang relevan dengan tema yang diangkat. Melalui berbagai artikel yang terangkum di dalam buku ini, diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperkaya khasanah pengetahuan pembaca.

Proses penyusunan buku ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu, tim penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua kontributor, rekan sejawat, serta pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan masukan selama penyusunan buku ini. Semoga kehadiran buku artikel ini menjadi sumber inspirasi dan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, peneliti, serta masyarakat luas.

Akhir kata, tim penyusun menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan karya- karya berikutnya.

Selamat membaca.

Tim Penyusun



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Pendampingan Kelompok Usaha Galansia Dalam Meningkatkan Kapasitas Produksi Dan Pemasaran Melalui Penerapan Teknologi Tepat Guna Dan optimalisasi Sosial Media Marketing Di Desa Sait Buttu Saribu.....	1
Pemberdayaan Peternak Breeding Domba Desa Bandar Silou Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun	8
Optimalisasi Pengelolaan Administrasi Dan Informasi Ditingkat Dusun Dengan Pemanfaatan Aplikasi My Dusunku Di Kabupaten Deli Serdang	13
Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Bagi Guru Di Sd Negeri 104201 Kolam	21
Optimalisasi Gaya Belajar Siswa Untuk Pembinaan Membaca Dan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas 7 Smp Negeri 8 Medan	27
Pendampingan Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem 'Mathmaster': Aplikasi Web Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Dan Berhitung Anak Di Sd Upt Negeri 060819 Dalam Mendukung Pembelajaran Steam	31
<i>Cyber Security Training</i> Dan Sertifikasi Kompetensi Skema Implementasi Dan Mitigasi Serangan Siber <i>Distributed Denial Of Service</i> (Ddos) Untuk Membangun Talenta Digital Unggul Di Smk Budi Utomo Dalam Upaya Mendukung Keamanan Data Nasional.....	37
Optimalisasi Produksi Getah Gambir Dengan Mesin Ttg Pengepress Dan Desain Kemasan Di Desa Salak Ii Kabupaten Pakpak Bharat.....	45
Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i>	53
Pemberdayaan Ibu Rumah Tangga Dalam Pengolahan Limbah Sayur Keluarga Menjadi Pupuk Organik Di Desa Denai Kuala Kabupaten Deli Serdang.....	58
Implementasi Alat Monitoring Sistem Deteksi Dini Bencana Banjir Dengan Sensor Berbasis Iot Untuk Masyarakat Aliran Sungai Deli Kelurahan Pekan Labuhan.....	64
Pendampingan Pengemasan Produk <i>Virgin Coconut Oil</i> (Vco) Pada Masyarakat Desa Telaga Tujuh, Kabupaten Deli Serdang.....	70
Pemberdayaan Kelompok Wanita Tani Usahanta Dalam Pengembangan Usaha Kopi Melalui <i>Digital Marketing</i> Dan Legalitas Usaha.....	74

Optimalisasi Usaha Umkm Palm Sugar Dengan Menggunakan Mesin Ttg Penepung Gula Semut Di Desa Teluk Bakung.....	83
Peningkatan Efisiensi Produksi Pasca Panen Melalui Inovasi Mesin Perontok Padi Pada Kelompok Wanita Tani Dame Ukur Di Kabupaten Pakpak Bharat	91
Teacher Mentoring Program In The Utilization Of <i>Liveworksheet</i> As A Learning Media At Sd Negeri 044852 Bukit Village Karo Regency	100
Pendampingan Kelompok Usaha Kerupuk Cumi Untuk Meningkatkan Kapasitas Produksi Melalui Penggunaan <i>Escuder Machine</i> Di Desa Manunggal Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang.....	105
Pendampingan Posyandu Lansia Dalam Pengembangan Kewirausahaan Sebagai Penguatan Kapasitas Dimensi Profesional Vokasional Di Kelurahan Payaroba Kota Binjai	113
Implementasi Pelatihan Pangkas Rambut Pria Teknik <i>Shears Work</i> Berorientasi Kebutuhan Industri Barber	121
Pemberdayaan Ibu Menyusui Dalam Peningkatan Self-Efficacy Melalui Program Breastfeeding Nutrition Empowerment (Bne) Di Desa Tanjung Anom.....	126
Penggunaan Rak Pengukus Model Vertikal Dalam Meningkatkan Produksi Opak Berkah Di Dusun Sekip I Desa Candirejo Kecamatan Biru-Biru Kabupaten Deli Serdang	135
Peningkatan Kesadaran Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pengolahan Sampah Organik Melalui Produksi Eco Enzyme Pada Sdn 106826 Sidodadi Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang	144
Optimalisasi Pengelolaan SampahOrganik Rumah Tangga Dengan Wadah Bertingkat Yang Bernilai Guna	150
Peningkatan Mutu Kualitas Guru Sekolah Dasar Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Di Sdn 106162	156
Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Proyek Produksi Sabun Cair Bagi Santri Tahfidz Baitusy Syakirin	163
Peningkatan Mutu Pembelajaran Berbasis Inklusif Dalam Mendukung Kurikulum Merdeka Belajar Di Upt Spf Sdn 104202 Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang	172
Peningkatan Mutu Pembelajaran Berbasis Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Paud Cempaka Desa Pantai Labu Pekan Kecamatan Pantai Labu	179
Implementasi <i>Pop Up Book</i> Sebagai Media Visual Interaktif Pada Siswa Ra Nadhira Asy Syafa	185

Pemberdayaan Literasi Digital Di Era Society 5.0: Pendampingan Siswa Dalam Menggunakan E-Library Di Smk Swasta Teladan Sumatera Utara 2.....	190
Pendampingan Karang Taruna Melalui Ecological Citizenship Sebagai Upaya Mewujudkan Wisata Edukasi Di Prima Wisata Desa Selemak Kabupaten Deli Serdang	195
Pendampingan Sekolah Lansia Mandiri Standar 2 Sebagai Upaya Meningkatkan Ketahanan Keluarga Lansia Di Kelurahan Medan Petisah Tengah Kota Medan.....	202
Pendampingan Pembuatan Barang Seni Etnis Melayu Berbasis Imbah Biota Laut Hasil Tangkapan Nelayan Bagi Para Ibu Rumah Tangga Di Desa Perupuk Kabupaten Batubara	210
Pelatihan Tata Rias Wajah Sehari-Hari Dengan Menggunakan <i>Magic Tool Flat Foundation Brush</i> Berbasis Pengenalan Kosmetik Halal Untuk Guru Khalilah Islamic Daycare, Paud & Tk.....	215
Penerapan . Pendekatan Ilmiah Dalam Pelatihan Kekuatan: Meningkatkan Pemahaman Personal Trainer Terhadap Teknik Latihan Dan Pemilihan Beban Di Family Gym.....	220
Pendampingan Penggunaan Media Metaverse Berbasis Multikultural Pada Tim Pengajar Dan Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Deli Serdang	227
Pendampingan Peningkatan Karakter Dan Kesehatan Santri Di Pondok Pesantren Melalui Permainan Bola Voli Mini Kecamatan Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batubara.....	232
Peningkatan Produktivitas Peternak Ayam Melalui Penerapan Mesin Penetas Telur Di Huta Ii Sakhuda Bayu Kecamatan Gunung Malela Kabupaten Simalungun	238
Penerapan Mesin Peniris Minyak Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Aneka Produk Keripik	243
Implementasi Smart Library Dengan Teknologi Pemindaian Cepat Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan.....	248
Pemanfaatan Sampah Sebagai Bahan Bakar Kompor Dalam Efisiensi Energi Dalam Industri Rumah Tangga Kelurahan Tanah Enam Ratus Medan Marelan.....	254
Pendampingan Pelatih Sekolah Sepak Bola Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.....	258
Penguatan Pembelajaran <i>Deep Learning</i> Bagi Guru Sd Sekawasan Medan Tembung	262
Pkm Alat Mesin Pencacah Rumput Multifungsi Untuk Pakan Ternak Pada Kelompok Ternak Mekar Jadi Di Nagori Sakhuda Bayu Kabupaten Simalungun	269
Literasi Teknologi Olahraga Mendukung Sdgs	273

Pendampingan Penyusunan Efl Teaching Materials Dan Teaching Strategy Pada Modul Ajar Kurikulum Merdeka Bagi Guru Smk Di Kota Binjai	280
Pendampingan Guru Smk Setia Budi Binjai Dalam Implementasi Pembelajaran Ekonomi-Akuntansi Berbasis Kurikulum Merdeka Di Kelas X	286
Optimalisasi Literasi Dan Numerasi Paud Berbasis Sdgs	292
Budidaya Lokan Menggunakan Keramba Tancap Untuk Meningkatkan Pendapatan Nelayan Miskin Di Danau Siombak, Kelurahan Paya Pasir, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan ..	300
Pendampingan Pengembangan Sistem Informasi Untuk Monitoring Kehadiran Siswa Dan Guru Di Smp Kemala Bhayangkari 1 Medan.....	307
Optimalisasi Sistem Akuntansi Pada Dunia Usaha Dan Dunia Industri (Dudi) Bagi Guru Bidang Akuntansi Di Smk	314
Peningkatan Pemahaman Literasi Numerasi Pada Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Etnomatematika Di Sekolah Anak Muslim Mandiri.....	320
Peningkatan Kandungan Gizi Kerupuk Udang Kecepe Melalui Optimalisasi Produksi Pada Umkm Di Desa Sugiharjo Kabupaten Deli Serdang	325
Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Bagi Guru Ekonomi Di Smk.....	330
Pemanfaatan Teknologi Biochar Dalam Pengolahan Minyak Jelantah Untuk Meningkatkan Kualitas Kerupuk Udang Kecepe Produk Umkm Di Desa Sugiharjo	335
Pendampingan Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Bahasa Inggris Berbasis <i>Integrated Language Skills</i> Di Sekolah Dasar	341
Penerapan Teknologi Plts Dan Peningkatan Layanan Di Taman Baca Masyarakat Istiqomah Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan.....	346
Peningkatan Pengetahuan Umkm Oleh-Oleh Sarikaya Berastagi Menggunakan Aplikasi Pina.....	353
Penerapan Aplikasi Aws Berbasis Iot Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Agronomis Di Perkebunan Kopi Desa Perteguhan.....	358
Peningkatan Kompetensi Guru Dan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Pembelajaran Stem Di Smp Negeri 29 Medan	363
Diversifikasi Produk Umkm Fried Chicken Arza Melalui Inovasi Kemasan Dan Digitalisasi Pemasaran	369
Pembinaan Ekstrakurikuler Cabang Olah Raga Cricket Bagi Siswa Sebagai Upaya Menghasilkan Atlet Muda Sumut Di Sma Swasta Mulia	374

Pendampingan Pembelajaran <i>Sprechen</i> Level A2 Berbasis Permainan Tradisional Bagi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 5 Pematangsiantar.....	380
Pelatihan Budidaya Bibit Kentang G0 Menggunakan Aeroponik Screen House Pada Gapoktan Nilam Kota Medan	387
Pelatihan Pembukuan Menggunakan Aplikasi Catatan Keuangan Usaha Umkm Terhadap Kelompok Usaha Pengrajin Bambu.....	391
Improvisasi Musik Sebagai Media Emotional Healing Residen Di Panti Rehabilitasi Narkotika Yayasan Medan Plus	396
Optimalisasi Peran Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autisme Melalui Teknik Music-Based Social Skills Di Slb Negeri Autis Sumatera Utara.....	402
Penguatan Perpustakaan Cahaya Mutiara Ilmu Sebagai Sentra Literasi Desa Ara Payung Kecamatan Pantai Cermin.....	409
Transformasi Pembelajaran Berbasis <i>Deep Learning</i> : Pendampingan Untuk Kkg Wilayah Vi Deli Serdang.....	429
Perancangan Dan Implementasi Alat Iot Untuk Pengendalian Hama Padi Dan Monitoring Cuaca Di Desa Denai Lama	437
Pelatihan Menggambar Pola Busana Berbasis Komputer Bagi Guru Dan Siswa Tata Busana Smk Swasta Gelora Jaya Nusantara	443
Pendampingan Kader Pkk Melalui Umkm Berbasis E-Commerce Sebagai Upaya Meningkatkan Pendapatan Ekonomi Keluarga Di Desa Kelambir Kabupaten Deli Serdang ...	451
Pendampingan Kelompok Usaha Sijati Dalam Mengembangkanusaha Budidaya Jamur Tiram Di Desa Sait Buttu Saribu	458
Pelatihan Manajemen Laboratorium Dan Peningkatan Mutu Pelaksanaan Praktikum Di Sma Negeri 9 Dan Sma Negeri 16 Medan	463
Pemberdayaan Kelompok Usaha Happy Moms Di Nagori Sait Buttu Saribu.....	468
Peningkatan Pendidikan Berkualitas Dalam Mendukung <i>Sustainable Development Goals</i> (Sdgs) Di Desa Kolam Percut Sei Tuan.....	473
Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Artificial Intelligence Di Smk It Aisyiyah Medan.....	481
Tingkat Kepuasan Nasabah Bank Sampah Puri Zahara 2 Terhadap Sistem Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Digital " <i>Ecobintech</i> "	488

Pengembangan Dan Pelatihan Sistem Informasi Pelayanan Dan Tata Kelola Sma Berbasis Website Dan E-Learning Di Medan Bagian Timur Kota Medan.....	496
Penerapan Teknologi Plts Dan Peningkatan Layanan Di Taman Baca Masyarakat Istiqomah Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan.....	504
Pengampingan Pengembangan Dan Pemanfaatan Aplikasi Penghubung Sekolah Dan Orang Tua Dalam Implementasi 7 Kebiasaan Hebat Di Smp 14 Binjai	511
Pelatihan Guru: Merancang Modul Pembelajaran Kreatif Dan Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Di Upt Spf Sdn 105289 Kolam.....	517
Optimalisasi <i>Healing Corner</i> Dan Program <i>Relaxed</i> Sebagai Pusat Dukungan Psikososial Untuk Meningkatkan Resiliensi Anak-Anak Korban <i>Bullying</i> Di Upt Spf Sdn 104201 Kolam	524
Inovasi Pojok Role Model Untuk Penguatan Karakter Disiplin, Tanggung Jawab Dan Menghormati Pada Siswa Upt Spf Sd Negeri 106813 Amplas	531
Penguatan Kapasitas Sekolah Dalam Meningkatkan Kesiapsiagaan Bencana Kebakaran Dan Gempa Bumi Di Sma Negeri 6 Medan Provinsi Sumatera Utara	537
Pendampingan Guru Pjok Dalam Pemanfaatan Instrumen Digital Di Kabupaten Serdang Bedagai	543
Peningkatan Daya Saing Industri Batik Cap Lokal Sumatera Utara Melalui Optimalisasi Alat Produksi.....	547
Pelatihan Guru Slb Tpi Medan Amplas Dalam Penguatan Organisasi Bocce.....	552
Pemanfaatan Dinding Sekolah Smp Hidayatul Islam Sebagai Media Edukatif Dan Produktif Untuk Berkebun Sayuran	557
Pembinaan Mgmp Seni Budaya Berbasis Talenta Sains Kesenirupaan (Sosiologi Seni) Di Kabupaten Deli Serdang Sumatera.....	561
Pelatihan Dan Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Digital Berbasis Case Method Bagi Guru Di Mgmp Fisika Sma Kabupaten Karo	569
Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Implementasi Trainer Sistem Kendali Berbasis Industri Di Smk Negeri 1 Merdeka Kabupaten Karo	579
Otomatisasi Penyiram Tanaman Hias Aglonema Pada Usaha Qal Plants	585
Inovasi Rasa Susu Kambing Sebagai Strategi Hilirisasi Produk Peternakan.....	590
Pelatihan Dan Pendampingan Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Seni Budaya Tingkat Smp Di Kota Tanjung Balai	600

Optimalisasi Kompetensi Guru Paud Dalam Pembelajaran Berbasis Aktivitas Fisik Untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak.....	606
Pemanfaatan <i>Artificial Intelingence Phet Interactive Simulation</i> Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Mis Sholihin Tanjung Morawa.....	610
Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas <i>XI Sman 1 Barusjahe Menggunakan Aplikasi C'est Facile</i>	616
Optimalisasi Penggunaan Foam Roller Untuk Aktivasi Otot Pemain Sepakbola Generasi Inspiratif Karo Fc.....	625
Pendampingan Literasi Digital Sebagai Pembentukan Karakter Dan Identitas Diri Pada Siswa Di Sdn 104234 Medan Senembah	630
Solusi Terintegrasi Untuk Mengatasi Dampak Abrasi Pantai Melalui Pembangunan Tanggul Pemecah Gelombang Di Daerah Pesisir Kecamatan Teluk Mengkudu, Kabupaten Serdang Bedagai.....	635
Budidaya Lokan Menggunakan Keramba Tancap Untuk Meningkatkan Pendapatan Nelayan Miskin Di Danau Siombak, Kelurahan Paya Pasir, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan	643
Transformasi Produk Jamu Tradisional Melalui Pendekatan Edukasi Dan Teknologi.....	649
Kesiapan Guru Dalam Mengenali Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini	654
Pelatihan Strategi Pemasaran Digital Berbasis Media Sosial Untuk Penguatan Daya Saing Umkm Keripik Pisang Di Desaberingin.....	658
Integrasi Nilai Keagamaan Dan Ekonomi Syariah Dalam Pembentukan Koperasi Jamaah Masjid Taqwa Pasar Iv Desa Bandar Khalifah.....	663
Pelatihan Pengembangan Asesmen Diagnostik Berbasis It Bagi Guru Smp Di Kabupaten Karo.....	670
Pelatihan Guru Matematika Dalam Pengembangan Tpack Sebagai Implementasi Stem Di Kab. Deli Serdang.....	675
Pendampingan Guru- Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Kabupaten Karo.....	680
Kreasi Desain Batik Digital Melalui Pemanfaatan Fitur Kanvas Pada Ambatig.....	687
Penerapan Buku Digital 3d Sebagai Upaya Persiapan Ujian Delf B1 Di Sma Islam Plus Adzkia Medan.....	695
Pelatihan Strategi Pemasaran Digital Berbasis Media Sosial Untuk Penguatan Daya Saing Umkm Keripik Pisang Di Desa Beringin.....	701

Rekayasa Fotoperiodik Dengan Inovasi Teknologi Penerangan Led: Strategi Optimalisasi Pembunggan Dan Panen Buah Naga Di Luar Musim Di Desa Simpang Empat	706
Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Elektronik Interaktif Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Negeri 028066 Kota Binjai	710
Peningkatan Pendapatan Kelompok Budidaya Ikan Melalui Inovasi Pakan Alami Dan Teknologi Pemeliharaan Modern Di Desa Baru Dusun 2, Kecamatan Batang Kuis	717
Pemanfaatan Energi Solar Sel Untuk Mendukung Kemandirian Energi Dan Aktivitas Produktif Masyarakat Di Desa Hasinggaan, Kabupaten Samosir	723
Upaya Penguatan Literasi Numerasi Siswa Smp Melalui Pembelajaran Mendalam Di Kabupaten Labuhanbatu Utara	730
Efektivitas Dan Kepuasan Layanan Pengabdian Pada Sman 18 Medan: Studi Kasus Implementasi Proyek Kreativitas Menuju Capaian Sdgs 4.....	738
Pemanfaatan Standar Operasional Prosedur (Sop) Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Perancangan Beton Di Smkn 2 Medan	743



PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMAN 1 BARUSJAHE MENGUNAKAN APLIKASI *C'EST FACILE*

Marice^{1*}, Surya Masniari Hutagalung², William Anderson Hutapea³, Karunia
Devi Frida⁴, Lilis Novianti⁵

*Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan,
Medan, Indonesia*

* Penulis Korespondensi : maricefbs@unimed.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Prancis di tingkat sekolah menengah sering kali menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya keterampilan berbicara siswa. Hal ini disebabkan oleh minimnya kesempatan praktik lisan di dalam kelas, kurangnya media pendukung yang interaktif, serta kesulitan dalam melafalkan bunyi-bunyi khas Bahasa Prancis. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi melalui pemanfaatan teknologi digital, khususnya penggunaan aplikasi bernama C'est Facile. Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran mandiri yang fleksibel, sehingga siswa dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja untuk melatih pelafalan Bahasa Prancis secara berulang. Fokus kegiatan ini dilakukan pada siswa kelas XI di SMAN 1 Barusjahe yang diketahui mengalami kesulitan dalam melafalkan huruf dan frasa, serta kurang percaya diri saat berbicara. Pendekatan metodologis yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah model siklus, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil awal menunjukkan bahwa aplikasi C'est Facile mendapatkan respons positif dari siswa dan guru, terutama dalam meningkatkan minat belajar dan rasa percaya diri siswa dalam berbicara Bahasa Prancis. Aplikasi ini terbukti menjadi alternatif efektif dalam mendukung keterampilan lisan siswa.

Kata kunci: *Kemampuan Berbicara, Media, Bahasa Prancis, Peningkatan, C'est Facile*

Abstract

French language learning at the secondary school level often faces various challenges, one of which is students' poor speaking skills. This is caused by limited opportunities for oral practice in the classroom, a lack of interactive supporting media, and difficulties in pronouncing typical French sounds. Based on these problems, this community service research aims to provide a solution through the use of digital technology, specifically the use of an application called C'est Facile. This application is designed as a flexible, independent learning medium, so students can use it anytime and anywhere to practice French pronunciation repeatedly. The focus of this activity was carried out on 11th grade students at SMAN 1 Barusjahe who were known to have difficulty pronouncing letters and phrases, and lacked confidence when speaking. The methodological approach used in this community service activity was a cycle model, which includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Initial results showed that the C'est Facile application received a positive response from students and teachers, especially in increasing students' interest in learning and confidence in speaking French. This application proved to be an effective alternative in supporting students' oral skills.

Keywords: speaking skills, media, french, enhancement, C'est Facile

1. PENDAHULUAN

SMAN 1 Barusjahe, yang berlokasi di Desa Sukajulu, Kabupaten Karo, Sumatera Utara,

merupakan institusi pendidikan menengah dengan latar belakang budaya yang beragam. Di sekolah ini, Bahasa Prancis diajarkan sebagai mata pelajaran pilihan dalam

kurikulum, khususnya kepada siswa kelas XI yang terbagi dalam empat kelas, dan kelas XII dalam dua kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu, proses pembelajaran Bahasa Prancis cenderung berfokus pada aspek teoritis, seperti penguasaan tata bahasa dan perbendaharaan kata, sementara pengembangan keterampilan berbicara belum mendapatkan porsi yang memadai. Dengan alokasi waktu pembelajaran hanya dua jam per minggu, siswa memiliki keterbatasan dalam berinteraksi menggunakan Bahasa Prancis di luar kelas. Ketiadaan lingkungan yang mendukung praktik berbahasa asing semakin memperumit upaya penguatan kompetensi lisan. Selain itu, keterbatasan sarana pembelajaran, terutama dalam bentuk media audio-visual dan teknologi pendukung lainnya, menjadi hambatan dalam pelatihan keterampilan berbicara. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa dalam berbicara, yang umumnya disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap bahasa serta terbatasnya kesempatan untuk berlatih secara aktif dalam situasi nyata.

Keterampilan dalam berbahasa secara umum diklasifikasikan ke dalam empat aspek utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan hasil analisis pre-test kemampuan bahasa Prancis, terlihat bahwa kemampuan berbicara siswa SMAN 1 Barusjahe memperoleh skor rata-rata terendah dibandingkan dengan tiga keterampilan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan lebih banyak pengalaman nyata dalam menggunakan Bahasa Prancis secara lisan, seperti berdiskusi mengenai topik sehari-hari atau melakukan percakapan sederhana dengan sesama siswa maupun guru. Untuk menunjang keterampilan ini, diperlukan sumber belajar yang lebih menarik dan kontekstual, misalnya aplikasi pembelajaran yang memadukan elemen visual, contoh kalimat, serta audio pelafalan yang benar. Penggunaan media semacam ini dapat membantu siswa dalam melakukan simulasi percakapan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menyapa, menyampaikan kesukaan, atau menjelaskan aktivitas rutin.

Sayangnya, meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih belum optimal (Aini, 2019). Sebagian besar guru cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang variatif (Ceha et al., 2016). Hambatan yang dihadapi dalam penerapan teknologi di sekolah mencakup kurangnya tenaga pendidik yang kompeten di bidang teknologi informasi, keterbatasan infrastruktur pendukung, serta tingginya biaya pengadaan perangkat keras yang memadai (Surjono & Gafur, 2020). Padahal, integrasi media digital seperti gambar, teks, suara, dan video dalam pembelajaran terbukti mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Adam & Syastra, 2015).

Dalam konteks ini, Bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran pilihan yang diajarkan di

beberapa sekolah menengah di Indonesia, termasuk di Sumatera Utara, dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka. Pada Fase F, yang ditujukan bagi siswa kelas XI dan XII SMA/MA atau setara, capaian pembelajaran menargetkan kemampuan berbahasa Prancis setidaknya pada level A2 menurut standar CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*). Pada tingkat ini, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan dalam konteks kehidupan sehari-hari, termasuk bertukar informasi sederhana, menyampaikan latar belakang pribadi, pendidikan, lingkungan sekitar, dan kebutuhan dasar dengan menggunakan struktur kalimat yang sederhana.

Dalam proses pengucapan kata dan kalimat dalam Bahasa Prancis, peserta didik sering kali menghadapi kesulitan yang cukup kompleks. Salah satu tantangan utamanya adalah perbedaan signifikan antara cara penulisan dan pelafalan dalam bahasa tersebut. Kesulitan ini diperparah oleh ketidakterbiasaan siswa dalam melafalkan vokal-vokal khas Bahasa Prancis. Selain itu, terdapat aturan fonetik tertentu yang menyebabkan perubahan bunyi ketika huruf-huruf tertentu muncul secara berdampingan dalam satu kata. Tidak jarang pula ditemukan huruf-huruf seperti *h*, *s*, dan *t* yang tidak diucapkan meskipun secara tertulis tercantum dalam kata.

Kondisi tersebut tidak dapat diatasi hanya melalui pembelajaran berbasis teks atau buku semata. Siswa perlu dibekali dengan pemahaman dasar mengenai pola pelafalan dalam Bahasa Prancis serta dibiasakan untuk secara konsisten melatih keterampilan pengucapan mereka. Sebagai solusi, penelitian ini mengajukan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis Android bernama *C'est Facile*. Aplikasi ini memfasilitasi siswa untuk mengenali cara pengucapan suatu objek hanya dengan memindainya menggunakan kamera ponsel, sebelum menggunakannya dalam kalimat atau dialog singkat.

Peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Prancis di SMAN 1 Barusjahe membutuhkan perhatian terhadap sejumlah faktor, seperti terbatasnya lingkungan berbahasa asing, rasa malu siswa saat berbicara, serta minimnya sumber daya pendukung. Melalui strategi yang tepat—meliputi intensifikasi praktik lisan, pemanfaatan teknologi, dan penerapan metode pembelajaran yang interaktif—diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara yang lebih baik serta memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi. Peran aktif guru dan tersedianya media pembelajaran yang inovatif juga menjadi faktor krusial dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Hasil observasi melalui wawancara dan analisis kebutuhan bersama guru pengampu mata pelajaran Bahasa Prancis di SMAN 1 Barusjahe menunjukkan bahwa siswa kelas XI menghadapi tantangan signifikan dalam mengembangkan kemampuan berbicara Bahasa Prancis secara aktif dan lancar. Meskipun mereka telah memperoleh pemahaman mengenai tata bahasa dan kosakata, penerapan pengetahuan tersebut dalam

konteks percakapan sehari-hari masih sangat terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi secara lisan, yang pada akhirnya menghambat kemampuan mereka dalam menggunakan Bahasa Prancis dalam situasi nyata. Meskipun aturan dan rumus pelafalan telah tersedia dalam buku ajar, siswa tetap mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafalnya, yang kemudian menurunkan motivasi untuk berlatih berbicara.

Selain itu, pendekatan pembelajaran Bahasa Prancis di sekolah ini masih dominan berorientasi pada aspek teoritis, seperti penguasaan tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat, dengan minimnya kesempatan untuk praktik lisan dalam konteks yang autentik. Kegiatan pembelajaran jarang melibatkan simulasi percakapan, diskusi kelompok, atau praktik komunikatif lainnya yang memfasilitasi siswa berbicara secara spontan dan alami. Akibatnya, siswa merasa kurang siap saat diminta untuk berbicara dalam Bahasa Prancis karena tidak terbiasa melakukannya dalam konteks komunikasi yang sesungguhnya.

Faktor psikologis seperti rasa malu, cemas, dan takut melakukan kesalahan juga menjadi hambatan utama. Kompleksitas dalam sistem pelafalan serta struktur kalimat yang bervariasi sering kali membuat siswa ragu untuk mencoba berbicara. Rasa takut tersebut menyebabkan mereka enggan berpartisipasi aktif dalam kegiatan lisan, sehingga perkembangan keterampilan berbicara mereka menjadi terhambat.

Di sisi lain, meskipun guru memiliki kompetensi pedagogik yang memadai, mereka menghadapi keterbatasan dalam metode pengajaran serta akses terhadap media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berbicara. Siswa yang ingin berlatih secara mandiri juga dihadapkan pada kurangnya fasilitas serta sumber belajar yang memadai di luar kelas. Ketidaksiadaan media interaktif yang dapat digunakan untuk latihan mandiri membuat siswa kesulitan dalam meningkatkan kemampuan berbicara secara intensif dan berkelanjutan.

2. BAHAN DAN METODE

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan, solusi yang dirancang untuk mendukung mitra adalah pelaksanaan program peningkatan kemampuan berbicara melalui pemanfaatan teknologi. Dalam konteks ini, peneliti memperkenalkan sebuah media pembelajaran berbasis Android bernama *C'est Facile*. Aplikasi ini memanfaatkan siswa untuk secara langsung mendengarkan pengucapan yang tepat hanya dengan memindai atau memilih kata yang tersedia di dalam aplikasi.

Aplikasi *C'est Facile* menyediakan panduan pelafalan Bahasa Prancis pada tingkat Level/Niveau A1. Materi yang disajikan meliputi tata cara pengucapan huruf konsonan, vokal, semi-konsonan, vokal nasal, penggabungan bunyi, serta frasa-frasa

pendek yang umum digunakan dalam aktivitas sehari-hari siswa.

Ketika menggunakan aplikasi ini, siswa dapat memilih menu kosakata atau frasa tertentu untuk mendengarkan audio pengucapannya. Tampilan aplikasi juga dilengkapi dengan arti kata dan gambar pendukung, yang berfungsi sebagai alat visualisasi agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata sambil mendengarkan pelafalan yang benar. Dengan rutin berlatih menggunakan *C'est Facile*, siswa diharapkan dapat memperluas perbendaharaan kata mereka sekaligus meningkatkan keterampilan berbicara.



Gambar 1. Tampilan antarmuka *C'est Facile*

Agar pelaksanaan program peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis berjalan efektif dan optimal, digunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pendekatan ini dipilih karena memfasilitasi peneliti untuk melakukan inovasi pembelajaran sekaligus mengamati dampaknya secara langsung di kelas. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam siklus berulang yang meliputi empat tahapan, yaitu *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting*. Model ini sangat relevan diterapkan untuk perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan.

Dalam konteks ini, tindakan yang dilakukan difokuskan pada penggunaan aplikasi digital *C'est Facile* sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*production orale*) siswa kelas XI SMAN 1 Barusjahe. Setiap tahapan dalam metode ini dijelaskan sebagai berikut.

a) Tahap Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan merupakan fondasi utama dalam pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, tim pelaksana menyusun strategi pembelajaran yang terarah dan sistematis untuk mengintegrasikan penggunaan aplikasi *C'est Facile* dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Analisis kebutuhan pembelajaran, terutama pada aspek keterampilan berbicara bahasa Prancis yang selama ini menjadi tantangan bagi siswa.
2. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menekankan aktivitas komunikatif menggunakan

pendekatan Communicative Language Teaching (CLT). Menurut Littlewood (1981), pendekatan komunikatif menempatkan bahasa sebagai alat komunikasi nyata, bukan sekadar sistem gramatika.

3. Penentuan materi ajar tematik, seperti *se présenter, décrire une personne, parler de ses activités quotidiennes*, dan *exprimer ses goûts*.
4. Pemilihan media dan instrumen, termasuk lembar observasi, tes kemampuan berbicara (pretest dan posttest), serta angket respon siswa.

Perencanaan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan partisipatif, sejalan dengan pandangan Harmer (2001) yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa asing.

b) Tahap Pelaksanaan (Acting)

Tahap pelaksanaan merupakan penerapan dari rencana yang telah disusun. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan dilakukan dalam beberapa langkah:

1. Pretest

Dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam berbicara bahasa Prancis, mencakup aspek pelafalan (*prononciation*), kelancaran (*fluidité*), dan ketepatan (*exactitude grammaticale*). Tes awal ini memberikan dasar untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum intervensi dilakukan.

2. Percobaan I (Siklus 1)

Pada sesi ini, siswa diperkenalkan dengan aplikasi *C'est Facile* dan diarahkan untuk memanfaatkan fitur latihan berbicara, seperti pengulangan frasa, simulasi dialog, dan permainan kosakata interaktif. Guru mengamati keterlibatan siswa serta memberikan umpan balik secara langsung. Penggunaan aplikasi ini didasarkan pada teori **Computer-Assisted Language Learning (CALL)** (Beatty, 2010), yang menegaskan bahwa teknologi digital dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa melalui latihan mandiri dan interaksi multimodal.

3. Percobaan II (Siklus 2)

Setelah dilakukan refleksi awal, pembelajaran dilanjutkan dengan strategi yang disempurnakan. Siswa diberikan tantangan berbicara dalam konteks lebih luas, seperti membuat dialog spontan atau deskripsi pribadi menggunakan *C'est Facile*. Aktivitas ini bertujuan memperkuat aspek keberanian dan kelancaran berbicara.

4. Posttest

Setelah dua kali siklus pembelajaran, diadakan tes akhir untuk mengukur

peningkatan kemampuan berbicara siswa. Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk melihat efektivitas penerapan aplikasi terhadap peningkatan keterampilan berbicara.

Pelaksanaan tindakan ini juga mengacu pada prinsip *learner-centered learning* (Richards & Rodgers, 2014), di mana siswa dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun kompetensi komunikatif secara mandiri.

c) Tahap Pengamatan (Observing)

Tahap pengamatan bertujuan untuk mendokumentasikan perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh tim pelaksana dan kolaborator untuk menilai sejauh mana penerapan aplikasi *C'est Facile* memengaruhi aktivitas siswa di kelas.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, catatan lapangan, serta hasil rekaman pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi:

- Partisipasi siswa dalam latihan berbicara.
- Frekuensi interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru.
- Respons siswa terhadap penggunaan aplikasi digital.

Selain itu, tim melakukan analisis terhadap hasil **pretest dan posttest** untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara secara kuantitatif. Data hasil observasi dan tes dianalisis menggunakan teknik **analisis deskriptif**, dengan menghitung rata-rata peningkatan skor. Menurut **Miles dan Huberman (1994)**, analisis deskriptif mencakup tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur ini membantu peneliti menemukan pola peningkatan yang terjadi selama tindakan berlangsung.

d) Tahap Refleksi (Reflecting)

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dari siklus tindakan. Pada tahap ini, peneliti dan tim mengevaluasi seluruh proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan.

Refleksi dilakukan untuk menjawab dua pertanyaan utama:

1. Apakah penggunaan aplikasi *C'est Facile* berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa?
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat keberhasilan pembelajaran?

Melalui refleksi ini, tim mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu dipertahankan dan diperbaiki pada siklus berikutnya. Menurut **Kemmis dan McTaggart (1988)**, refleksi adalah proses berpikir kritis terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik di masa depan.

Hasil refleksi pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Prancis. Temuan ini sejalan dengan teori **Vygotsky (1978)** mengenai *Zone of*

Proximal Development (ZPD), yang menekankan pentingnya dukungan (*scaffolding*) melalui alat bantu pembelajaran digital untuk memfasilitasi perkembangan keterampilan bahasa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan aplikasi *C'est Facile* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara siswa kelas XI SMAN 1 Barusjahe. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa meningkat dari 62,4 menjadi 81,6, dengan peningkatan pada setiap aspek penilaian: pelafalan, kelancaran, kosakata, struktur kalimat, dan interaksi komunikatif.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Berbicara Siswa

Aspek Penilaian	Pretest (Rata-rata)	Posttest (Rata-rata)	Peningkatan (%)
Pelafalan (Pronunciation)	60,5	80,2	32,8%
Kelancaran (Fluidité)	61,3	82,1	33,9%
Kosakata (Voculaire)	63,0	83,4	32,3%
Struktur kalimat (Grammaire)	62,1	80,8	30,1%
Interaksi (Interaction)	65,2	81,3	24,8%
Rata-rata keseluruhan	62,4	81,6	31,0%

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada aspek **kelancaran berbicara (fluidité)**, diikuti oleh pelafalan dan kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *C'est Facile* mampu memberikan stimulus berulang terhadap keterampilan produksi lisan siswa.

Selain peningkatan nilai, hasil observasi selama dua kali pertemuan menunjukkan perubahan positif dalam perilaku belajar siswa. Pada **Percobaan I**, sebagian besar siswa masih tampak ragu menggunakan bahasa Prancis secara spontan. Namun pada **Percobaan II**, mereka menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi, mampu mengungkapkan ide dalam kalimat sederhana, serta berani berpartisipasi dalam simulasi percakapan.

Guru juga mencatat bahwa penggunaan media digital berbasis aplikasi ini **memfasilitasi** proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat berlatih di luar jam pelajaran, mendengarkan pengucapan penutur asli, dan mendapatkan umpan balik otomatis. Hal ini sejalan dengan temuan Warschauer (2000) bahwa integrasi teknologi komputer dalam pembelajaran bahasa dapat memperluas kesempatan berinteraksi dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan aplikasi *C'est Facile* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui empat aspek berikut:

a. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Salah satu hasil paling menonjol dari penerapan aplikasi *C'est Facile* adalah meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum penggunaan aplikasi, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif karena merasa kurang percaya diri berbicara dalam bahasa Prancis. Namun, setelah menggunakan *C'est Facile*, siswa terlihat lebih antusias mengikuti setiap sesi latihan dan menunjukkan keinginan untuk mencoba berbicara dengan lebih lancar. Fitur-fitur seperti latihan interaktif, kuis berbasis suara, serta sistem skor dan umpan balik otomatis memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk terus berlatih. Temuan ini sejalan dengan teori *Self-Determination* dari Deci dan Ryan (2000), yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila peserta didik merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar, merasa kompeten, dan mendapatkan dukungan dari lingkungan belajar. Dengan demikian, aplikasi *C'est Facile* berhasil menciptakan suasana belajar yang mendukung ketiga elemen tersebut, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa.

Selain itu, motivasi belajar juga berhubungan erat dengan konsep *intrinsic interest* dalam teori motivasi Gardner (1985), yang menekankan bahwa minat terhadap bahasa dan budaya target akan memperkuat keinginan belajar. Melalui tampilan visual yang menarik dan konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, aplikasi ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap bahasa Prancis. Dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan, siswa menjadi lebih berani mengambil risiko linguistik seperti mencoba mengucapkan kalimat baru, memperbaiki kesalahan sendiri, dan berpartisipasi dalam percakapan kelompok. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan keterampilan berbicara mereka.

Peningkatan motivasi tersebut juga dipengaruhi oleh **rasa kebermaknaan (sense of relevance)** yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Aplikasi *C'est Facile* menyajikan berbagai aktivitas berbicara yang dikaitkan langsung dengan konteks kehidupan sehari-hari, seperti memperkenalkan diri, menyampaikan pendapat, atau melakukan percakapan di tempat umum. Menurut Keller (1987) dalam model *ARCS Motivation Theory* (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), motivasi belajar dapat ditingkatkan apabila siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kebutuhan dan tujuan mereka. Ketika siswa menyadari bahwa kemampuan berbicara bahasa Prancis berguna untuk komunikasi nyata, minat mereka terhadap kegiatan belajar meningkat secara alami. Oleh karena itu, relevansi konteks yang dihadirkan dalam aplikasi tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga memperkuat rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri.

Lebih jauh lagi, keterlibatan aktif siswa yang terbangun melalui penggunaan *C'est Facile* berimplikasi langsung pada peningkatan *self-efficacy* atau keyakinan diri dalam menggunakan bahasa asing. Bandura (1997) menyatakan bahwa *self-efficacy*

berperan penting dalam menentukan seberapa besar usaha dan ketekunan seseorang dalam menghadapi tantangan belajar. Dalam konteks ini, setiap keberhasilan kecil yang dialami siswa—seperti berhasil melafalkan kata dengan benar atau menyelesaikan latihan percakapan—memberikan pengalaman positif yang memperkuat rasa percaya diri mereka. Siklus pengalaman positif ini menciptakan motivasi berkelanjutan untuk terus berlatih, bahkan di luar jam pelajaran formal. Dengan demikian, aplikasi *C'est Facile* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penguatan psikologis yang menumbuhkan kepercayaan diri, ketekunan, dan rasa kepemilikan terhadap proses belajar bahasa Prancis.

b. Pendekatan Komunikatif (Communicative Language Teaching)

Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi nyata, bukan sekadar penguasaan struktur gramatikal. Dalam konteks penggunaan aplikasi *C'est Facile*, prinsip ini tampak jelas melalui berbagai latihan berbasis situasi (*task-based learning*) yang menuntut siswa berinteraksi secara aktif. Aplikasi ini menghadirkan berbagai dialog kontekstual seperti menyapa teman, bertanya arah, atau memesan makanan di restoran, sehingga siswa berlatih menggunakan bahasa dalam fungsi komunikatif yang sebenarnya. Menurut Richards dan Rodgers (2001), *Communicative Language Teaching (CLT)* bertujuan mengembangkan kompetensi komunikatif peserta didik dengan menempatkan makna di atas bentuk. Artinya, keberhasilan komunikasi tidak hanya diukur dari ketepatan struktur, tetapi juga dari kemampuan siswa menyampaikan pesan dan memahami makna lawan bicara.

Penerapan *C'est Facile* juga sejalan dengan pandangan Dell Hymes (1972) mengenai *communicative competence*, yaitu kemampuan menggunakan bahasa secara tepat sesuai konteks sosial dan situasi komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mempelajari bagaimana membentuk kalimat dengan benar, tetapi juga kapan, kepada siapa, dan dalam situasi apa suatu ungkapan digunakan. Misalnya, aplikasi memberikan perbedaan antara penggunaan *tu* dan *vous* dalam sapaan—hal yang penting dalam budaya Prancis untuk menunjukkan tingkat formalitas. Dengan demikian, siswa tidak sekadar belajar berbicara dalam arti linguistik, tetapi juga menginternalisasi norma-norma sosial dan budaya yang melekat pada bahasa.

Lebih lanjut, teori *Communicative Competence* yang dikembangkan oleh Canale dan Swain (1980) mendukung pentingnya empat komponen utama dalam komunikasi efektif: kompetensi gramatikal, sosiolinguistik, strategik, dan diskursal. Aplikasi *C'est Facile* dirancang untuk menyentuh keempat aspek tersebut melalui kombinasi latihan mendengarkan, menirukan, berbicara, dan berdialog. Misalnya, latihan pengulangan (*repetition drills*) membantu memperkuat

kompetensi gramatikal dan pelafalan; simulasi percakapan memperkuat kompetensi sosiolinguistik; sementara latihan respon spontan mengembangkan strategi komunikasi ketika siswa menghadapi kesulitan berbicara. Dengan pendekatan tersebut, siswa mengalami pengalaman belajar bahasa yang komprehensif dan kontekstual, sebagaimana ditekankan dalam teori CLT.

Selain itu, keberhasilan pendekatan komunikatif dalam penggunaan *C'est Facile* juga dapat dijelaskan melalui teori interaksi sosial dari Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi antarindividu dalam perkembangan bahasa. Melalui fitur percakapan berpasangan atau kelompok kecil yang difasilitasi oleh aplikasi, siswa belajar dari satu sama lain dalam zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development - ZPD*). Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* atau dukungan sementara hingga siswa mampu berbicara mandiri. Proses interaksi yang berulang ini tidak hanya memperkaya pengalaman linguistik, tetapi juga menumbuhkan rasa saling percaya dan kolaborasi antarsiswa. Oleh karena itu, penerapan CLT berbasis teknologi seperti *C'est Facile* mampu mengintegrasikan aspek linguistik, sosial, dan psikologis dalam satu kesatuan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna.

c. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Prancis melalui aplikasi *C'est Facile* mencerminkan perkembangan paradigma *Computer-Assisted Language Learning (CALL)* yang menempatkan teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai medium pembelajaran yang interaktif dan otonom. Menurut Chapelle (2001), CALL efektif ketika teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif, umpan balik langsung, dan kesempatan untuk praktik komunikasi yang autentik. Dalam konteks ini, *C'est Facile* menghadirkan fitur seperti latihan pengucapan dengan pengenalan suara (*speech recognition*), kuis berbasis konteks, dan simulasi percakapan yang menyerupai situasi nyata. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri namun tetap mendapatkan pengalaman interaktif yang menyerupai komunikasi tatap muka. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran formal di kelas dan praktik komunikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga dengan bagaimana guru menggabungkan unsur pedagogik dan konten secara seimbang. Model *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* dari Mishra dan Koehler (2006) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang efektif harus didukung oleh pemahaman tentang hubungan dinamis antara teknologi, pedagogi, dan konten. Dalam penerapan *C'est Facile*, guru

berperan penting dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan kompetensi komunikasi siswa tingkat débutant. Misalnya, guru memilih fitur percakapan bertema “Présentation personnelle” untuk melatih kemampuan memperkenalkan diri, disertai dengan umpan balik langsung dari aplikasi dan tindak lanjut berupa latihan komunikasi di kelas. Integrasi semacam ini memperkuat hubungan antara teori pembelajaran komunikatif dan penggunaan media digital secara pedagogis.

Dari perspektif psikologi belajar, efektivitas *C'est Facile* juga dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2001), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika informasi disajikan melalui kombinasi saluran verbal dan visual. Aplikasi *C'est Facile* menggunakan ilustrasi, ikon, dan audio autentik yang membantu siswa mengaitkan makna kata dengan konteks visual dan situasional. Misalnya, saat berlatih kosakata tentang aktivitas sehari-hari, siswa tidak hanya mendengar kata *se lever* tetapi juga melihat animasi orang yang sedang bangun tidur. Hal ini memperkuat *dual coding* antara teks dan gambar, yang pada gilirannya meningkatkan retensi dan pemahaman makna. Dengan demikian, aplikasi ini memanfaatkan prinsip kognitif untuk mempercepat pembentukan asosiasi bahasa yang lebih kuat dan alami.

Lebih jauh lagi, teknologi seperti *C'est Facile* berperan dalam menumbuhkan *engagement* emosional dan kognitif siswa. Berdasarkan teori *Control-Value Theory of Achievement Emotions* (Pekrun & Linnenbrink, 2002), keterlibatan belajar meningkat ketika siswa merasa memiliki kontrol terhadap aktivitas belajar dan merasakan nilai positif dari tugas yang mereka lakukan. Fitur umpan balik instan, sistem skor, dan pencapaian (*achievement badges*) dalam *C'est Facile* menciptakan pengalaman belajar yang memotivasi dan menyenangkan. Siswa merasa dihargai atas setiap kemajuan kecil yang mereka capai, sehingga muncul rasa percaya diri dan kepuasan terhadap proses belajar. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa bukan hanya meningkatkan kemampuan linguistik, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan metakognitif siswa sebagai pembelajar mandiri di era digital.

d. Refleksi dan Evaluasi Berkelanjutan

Salah satu aspek penting dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis melalui penggunaan aplikasi *C'est Facile* adalah terbentuknya interaksi dan kolaborasi antar siswa. Pembelajaran bahasa pada dasarnya merupakan aktivitas sosial yang menuntut adanya pertukaran makna dan negosiasi makna dalam konteks komunikasi. Hal ini sejalan dengan *Sociocultural Theory* dari Vygotsky (1978) yang menegaskan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa terjadi melalui interaksi sosial dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Dalam konteks penggunaan *C'est Facile*, guru mendorong siswa untuk berdiskusi, berlatih percakapan berpasangan, serta saling memberikan umpan balik setelah menyelesaikan

latihan berbicara di aplikasi. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat kemampuan linguistik siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Prancis secara komunikatif.

Selain itu, teori *Interaction Hypothesis* yang dikemukakan oleh Long (1983) menjelaskan bahwa interaksi yang bermakna antara pembelajar akan mempercepat proses pemerolehan bahasa karena siswa memperoleh kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dan menyesuaikan bentuk ujaran mereka berdasarkan tanggapan lawan bicara. Dalam pembelajaran berbasis *C'est Facile*, siswa sering kali melakukan simulasi percakapan di kelas setelah latihan individu, di mana mereka menerapkan pola-pola bahasa yang dipelajari dari aplikasi. Ketika terjadi kesalahan dalam pelafalan atau struktur kalimat, teman sebaya maupun guru memberikan koreksi atau klarifikasi. Proses negosiasi makna inilah yang membantu siswa memperdalam pemahaman mereka terhadap struktur dan penggunaan bahasa secara alami. Dengan demikian, aplikasi berfungsi sebagai stimulus awal yang mengaktifkan interaksi komunikatif di lingkungan belajar nyata.

Di sisi lain, *Output Hypothesis* yang dikemukakan oleh Swain (1985) menyoroti pentingnya produksi bahasa (*output*) dalam proses pemerolehan bahasa kedua. Menurut teori ini, pembelajar harus aktif menghasilkan bahasa untuk menguji hipotesis linguistik mereka dan menemukan celah dalam kompetensi bahasa yang dimiliki. Penerapan *C'est Facile* memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara secara mandiri sebelum mengaplikasikannya dalam komunikasi langsung dengan teman sebaya. Ketika siswa mendengar rekaman suara mereka sendiri atau mendapat umpan balik otomatis dari aplikasi, mereka menjadi lebih sadar terhadap kesalahan fonetik maupun tata bahasa. Kesadaran linguistik ini memicu proses refleksi yang memperbaiki produksi bahasa mereka pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, *C'est Facile* berperan sebagai sarana efektif untuk menyeimbangkan latihan reseptif (mendengarkan) dan produktif (berbicara) dalam pembelajaran bahasa.

Lebih lanjut, aspek kolaboratif yang dikembangkan melalui *C'est Facile* juga mendukung terbentuknya lingkungan belajar kooperatif yang positif. Berdasarkan *Collaborative Learning Theory* dari Johnson dan Johnson (1999), pembelajaran kolaboratif meningkatkan hasil belajar ketika siswa memiliki tujuan bersama, saling ketergantungan positif, serta tanggung jawab individual dalam kelompok. Dalam kegiatan berbasis proyek yang menggunakan aplikasi ini, siswa sering bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat percakapan pendek, video dialog, atau simulasi wawancara dalam bahasa Prancis. Proses kerja sama ini melatih mereka untuk berbagi peran, saling membantu dalam pengucapan atau tata bahasa, dan memberi umpan balik konstruktif. Selain meningkatkan kompetensi berbicara, kolaborasi semacam ini juga menumbuhkan nilai-nilai kerja sama,

toleransi, dan saling menghargai dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian ini membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi *C'est Facile*, memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Prancis di kalangan siswa SMAN 1 Barusjahe. Aplikasi ini memberikan alternatif pembelajaran yang fleksibel dan mudah diakses, memberi peluang kepada siswa untuk berlatih pelafalan secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Dengan fitur audio interaktif dan visualisasi pendukung, *C'est Facile* membantu siswa memahami perbedaan antara bentuk tulisan dan pengucapan dalam Bahasa Prancis, yang selama ini menjadi salah satu kendala utama mereka.

Selain mengatasi hambatan teknis dalam pelafalan, penggunaan aplikasi ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam berbicara. Program ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya. Lebih jauh, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya pelengkap, tetapi dapat menjadi solusi strategis dan berkelanjutan dalam menjawab tantangan pembelajaran, baik dari sisi siswa maupun guru. Ke depan, pendekatan serupa dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut dalam konteks mata pelajaran lain maupun sekolah dengan kebutuhan serupa.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Prancis di tingkat sekolah menengah. Kolaborasi antara pendidik, teknologi, dan peserta didik menciptakan ekosistem belajar yang lebih dinamis dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui pemanfaatan aplikasi seperti *C'est Facile*, pembelajaran bahasa tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional, melainkan meluas ke ruang digital yang mendorong kemandirian, kreativitas, dan keberlanjutan pembelajaran. Dengan demikian, hasil program ini menjadi bukti bahwa transformasi digital dalam pendidikan mampu memperkuat kemampuan komunikasi siswa sekaligus menyiapkan mereka menghadapi tantangan global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti sekaligus pelaksana kegiatan pengabdian menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan (Unimed) atas dukungan pendanaan yang telah diberikan. Melalui pendanaan ini, seluruh rangkaian program pengabdian—mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi—dapat terlaksana dengan baik dan tepat sasaran.

Dukungan dari LPPM Unimed tidak hanya memungkinkan realisasi kegiatan ini, tetapi juga mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang berdampak langsung bagi siswa dan guru, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Prancis. Harapannya, kolaborasi ini dapat terus berlanjut dan memberikan kontribusi yang lebih luas bagi peningkatan mutu pendidikan di berbagai satuan pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2), 78–90.
- Aini, (2019). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 8–19.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Budiman, D., Mahrawi, Indria, W., & Octaviana, L. (2017). Pengaruh Augmented Reality Berbasis Web dengan Model Problem Based Learning Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik. *Al Ulum: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 13–19.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47. <https://doi.org/10.1093/applin/1.1.1>
- Chapelle, C. A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ceha (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Yeknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching: An introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Long, M. H. (1983). Native speaker/non-native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input. *Applied Linguistics*, 4(2), 126–141.
<https://doi.org/10.1093/applin/4.2.126>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- N.A. Dewi. 2022. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa.” *Jurnal Basicedu* 6 (5): 8686–94.
- Nursyam & Syafi’i, I. (2019). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.
- Pradana, Suhita. (2020). “Media Pembelajaran Augmented Reality Sebagai Media Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Literature Review.” *Prosiding Seminar Nasional ...*, 8–15
- Surjono, H. D., & Gafur, A. (2010). Potensi pemanfaatan ICT untuk peningkatan mutu pembelajaran SMA di kota Yogyakarta. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 161–175.





THE
Character Building
UNIVERSITY



Penerbit CV. Kencana Emas Sejahtera
Jl. Letda Sujono Gg. Langsung No. 16 Medan
Email finamardiana3@gmail.com
HP 082182572299/ 08973796444

