

ABSTRAK

Badriyah, N. F. 2017. *Aplikasi Android Luring Cifra Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Civilisation Française*. Skripsi S1 FPBS UPI. Bandung : Tidak Diterbitkan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat aplikasi Android luring berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran *Civilisation Française*, yang merupakan salah satu mata kuliah wajib di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan: (1) tampilan aplikasi Android (2) materi *Civilisation Française* yang ditampilkan dalam aplikasi Android dan (3) tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap aplikasi Android. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *System Development Life Cycle* (SDLC) dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran *Civilisation Française* yang disesuaikan dengan RPS yang dipakai di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI dengan teknik *random sampling*. Berdasarkan angket tanggapan dosen materi disampaikan secara sistematis yang terbagi menjadi tujuh materi yaitu *Présentation, Vie culturelle, Vie économique, Vie familiale, Vie politique, Vie quotidienne, dan Vie scolaire*. Aplikasi ini juga tidak berhenti saat pengoperasian dan tombol-tombolnya sederhana serta berfungsi dengan baik. Sedangkan berdasarkan angket tanggapan mahasiswa media ini dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran mahasiswa Bahasa Perancis.

Kata kunci : Aplikasi Android Luring, Multimedia Interaktif, *Civilisation Française*

ABSTRACT

This research aims to make an android application based on interactive multimedia for *Civilisation Française* learning, which is one of compulsory courses in French Language Department FPBS UPI. It also aims to describe: (1) Android application display (2) *Civilisation Française* teaching program and (3) student's and lecturer's opinions after use this application in learning class. In this research, we used *System Development Life Cycle* (SDLC) method and a qualitative research design. Population in this research is *civilisation française* curriculum programs that corresponds to the syllabus used in French Department FPBS UPI using a random sampling technique. Based on lecturer's opinion questionnaire, teaching materials delivered systematically which are divided into seven materials such as *Présentation*, *Vie culturelle*, *Vie économique*, *Vie familiale*, *Vie politique*, *Vie quotidienne*, and *Vie scolaire*. This application also run very well and the buttons still work very well. While based on questionnaire of students responses to this application that is this media can stimulate their motivation so that we can use this media as a learning media that support French learning in class.

Keyword: Android Offline Application, Interactive multimedia, *Civilisation Française*