

**RANCANG BANGUN *ROLE PLAYING VIDEO GAME* DALAM  
PEMBELAJARAN *COMPRÉHENSION ÉCRITE* TINGKAT A1**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis



oleh

**Muhammad Dzikri Fauzy**

**1504749**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

**RANCANG BANGUN *ROLE PLAYING VIDEO GAME* DALAM  
PEMBELAJARAN *COMPRÉHENSION ÉCRITE* TINGKAT A1**

Oleh

Muhammad Dzikri Fauzy

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Muhammad Dzikri Fauzy 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

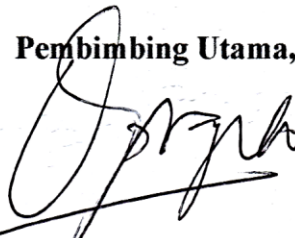
**LEMBAR PENGESAHAN**

**MUHAMMAD DZIKRI FAUZY  
1504749**

**RANCANG BANGUN *ROLE PLAYING VIDEO GAME* DALAM  
PEMBELAJARAN *COMPREHENSION ÉCRITE* TINGKAT *A1***

disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing Utama,**



**Drs. Soeprapto Rakhmat, M.Hum  
NIP. 195502171980111002**

**Pembimbing Pendamping,**



**Drs. Dudung Gumilar, M.A., M.Sc.Lib  
NIP. 196105271987031002**

**Mengetahui,**

**Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Prancis**



**Dr. Yuliarti Mutiarsih, M.Pd.  
NIP. 196107231986012001**

## ABSTRAK

Fauzy, Muhammad Dzikri. 2019. *Rancang Bangun Role Playing Video Game dalam Pembelajaran Compréhension Ecrite Tingkat A1*. Skripsi S1 FPBS UPI: Tidak Diterbitkan.

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk menyusun media pembelajaran alternatif yang inovatif untuk pembelajaran *Compréhension Ecrite* tingkat A1. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menyajikan materi pembelajaran *Compréhension Ecrite* tingkat A1 dalam bentuk *Role Playing Video Game*, (2) mendeskripsikan tampilan aplikasi *Role Playing Video Game* untuk pembelajaran *Compréhension Ecrite* Tingkat A1, (3) mendeskripsikan langkah-langkah pengoperasian aplikasi, dan (4) memperoleh informasi mengenai kesesuaian bahan ajar *Compréhension Ecrite* tingkat A1 pada aplikasi *Role Playing Video Game* dengan CECRL. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka, teknik dokumentasi dan lembar penilaian. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran *Role Playing Video Game* untuk pembelajaran *Compréhension Ecrite* tingkat A1 yang mana selain mempelajari materi, pembelajar dapat terlibat dalam alur cerita yang disajikan di dalamnya. Materi yang disajikan telah sesuai dengan pembelajaran *Compréhension Ecrite* Tingkat A1 yang mengacu pada CECRL. Desain tampilan dibuat menarik dan terbaca, dilengkapi dengan gambar dan suara yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajar. Berdasarkan hasil penilaian tim ahli penimbang, *Role Playing Video Game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran *Compréhension Ecrite* tingkat A1.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, *Role Playing Video Game*, *Compréhension Ecrite*.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Pembelajaran Bahasa Asing .....	5
2.2 Bahasa Prancis sebagai Bahasa Asing.....	6
2.3 Keterampilan Berbahasa.....	7
2.4 Keterampilan Membaca.....	8
2.4.1 Pengertian Membaca .....	8
2.4.2 Tujuan Membaca .....	8
2.4.3 Jenis-jenis Membaca.....	10
2.4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca.....	11
2.5 <i>Compéhension Ecrite</i> Tingkat A1 .....	13
2.6 <i>Role Playing Video Game</i> (RPVG) sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	13
2.6.1 Media Pembelajaran .....	13
2.6.2 <i>Game Based Learning</i> .....	17
2.6.3 <i>Role Playing Video Game</i> (RPVG) .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian .....	28
3.1.1 Metode Penelitian .....	28
3.1.2 Desain Penelitian .....	28
3.2 Lokasi Penelitian .....	28
3.3 Variabel Penelitian.....	29
3.4 Instrumen Penelitian .....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6 Teknik Analisis Data .....	31
3.7 Prosedur Penelitian .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1 Materi Media Pembelajaran.....	33
4.1.1 Materi .....	33
4.1.2. Naskah Skenario .....	43
4.2. Evaluasi.....	44

4.2.1 Perintah Sangat Sederhana dalam Pembelajaran( <i>Les Consignes très simple dans la classe</i> ) .....	44
4.2.2 Kartu Identitas ( <i>La carte d'identité</i> ).....	48
4.2.3 Tempat-tempat wisata di Paris ( <i>Les endroits touristiques de Paris</i> ) .....	49
4.2.4 Petunjuk Arah ( <i>Les Itinéraires</i> ).....	52
4.2.5 Waktu dalam bahasa Prancis ( <i>L'heure</i> ).....	52
4.2.6 Kegemaran ( <i>Les Goûts</i> ) .....	54
4.2.7 Liburan ( <i>Les Vacances</i> ) .....	55
4.2.8 Keluarga ( <i>La Famille</i> ) .....	57
4.2.9 Resep Sangat Sederhana ( <i>La recette très simple</i> ).....	60
4.3 Media Pembelajaran <i>L'Apprenant</i> .....	63
4.3.1 Layar Judul .....	63
4.3.2 Menu <i>Jeu de Role</i> .....	64
4.3.3 <i>Leçon &amp; Exercice</i> .....	69
4.3.4 <i>À propos de ce jeu</i> .....	70
4.3.5 Mode Permainan <i>Jeu de Role</i> .....	71
4.3.6 Tampilan materi pembelajaran .....	75
4.3.7 Tampilan Evaluasi Pembelajaran .....	76
4.4 Langkah Pengoperasian Aplikasi <i>L'Apprenant</i> .....	81
4.5 Kesesuaian Media Pembelajaran yang Dibuat Dengan CECRL .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Implikasi .....	85
5.3 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. San Francisco: New Riders Publishing.
- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Prentice Hall.
- Anderson, R. C., Hiebert, E. H., Scott, J. A., & Wilkinson, I. A. (1985). *Becoming a nation of readers: The report of the commission on reading*. Washington DC: National Academy of Education, National Institute of Education, & Center for the Study of Reading.
- Anthony, E. M. (1963). Approach, Method, and Technique. *ELT Journal*, Volume XVII, Issue 2, 63-67.
- Arc de triomphe de l'Étoile. (Tanpa tahun.). Diakses April 2019, dari Vikidia: [https://fr.wikidia.org/wiki/Arc\\_de\\_triomphe\\_de\\_l%27%C3%89toile](https://fr.wikidia.org/wiki/Arc_de_triomphe_de_l%27%C3%89toile)
- Arsyad, A. M. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principle and Interactive Approach to language pedagogy*. New York: Longman Inc.
- Cathédrale de Notre-Dame de Paris. (Tanpa tahun.). Diakses April 2019, dari Vikidia: [https://fr.wikidia.org/wiki/Cath%C3%A9drale\\_de\\_Notre-Dame\\_de\\_Paris](https://fr.wikidia.org/wiki/Cath%C3%A9drale_de_Notre-Dame_de_Paris)
- Chaney, A. L., & Burk, T. L. (1998). *Teaching Oral Communication in Grades K-8*. Boston: Allyn & Bacon.
- Chen, J.-H., Shih, T. K., & Chen, J.-Y. (2012). To Develop the ubiquitous Adventure RPG (RolePlay Game) Game-Based Learning System. *IEEE Journal*.
- Christensson, P. (2014). *User-Friendly Definition*. Diakses Maret 2019, dari <https://techterms.com/definition/user-friendly>
- CONSEIL DE L'EUROPE. (2017). *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris: Editions Didier.
- Cromwell, Z. N. (2017). *How to Make Your Own Game Using RPG Maker*. Diakses April 10, 2019, dari Levelskip: <https://levelskip.com/rpgs/How-to-Make-Your-Own-Game-Using-RPG-Maker>
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Djuanda, D. (2008). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Eaquals. (2015). *Inventaire linguistique des contenus clés des niveaux du CECRL*. Diakses Agustus 2019, dari France Education International: <https://www.ciep.fr/sources/ressources/inventaire-linguistique-des-contenus-cles-des-niveaux-du-cecr>
- Enterbrain. (2015). *RPG Maker MV*. Diakses April 10, 2019, dari RPG Maker: <https://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-mv>
- Figuroa, J. F. (2016). Gamification and Game-Based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner. *World Journal of Educational Research*.
- Gaussel, M. (2015). Lire pour apprendre, lire pour comprendre. *Dossier de veille de l'IFÉ, 101*. Diakses Desember, 2019, dari <https://edupass.hypotheses.org/files/2015/06/101-mai-2015.pdf>
- Haskel, C. C. (2012). *DESIGN VARIABLES OF ATTRACTION IN QUEST-BASED LEARNING*. [Tesis]. Boise: Boise State University.
- Hasyuni. (2006). *The Students' Preferred Activities for English Listening Classes (A Survey Conducted to the Second and Fourth Semester Students of English Department of FKIP Universitas Bengkulu Academic Year 2005/2006)*. [Tesis]. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Ibrahim, R., & Azizah, J. (2009). Educational Games Design Framework: Combination of Game Design, Pedagogy and Content Modeling. *IEEE Journal*.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Mata Pelajaran SMA/MA: Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Prancis*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek*. Semarang: UNNES Press.
- Lamb, P., & Arnold, R. (1986). *Reading: Foundation and Instructional Strategies*. California: Wadsworth Publishing Company, inc.
- Lange, P. G. (2011). Learning Real-Life Lessons From Online Games. *Games and culture, 6*, 17-37.



- McNamara, D. S., Floyd, R. G., Louwse, M., & Best, R. (2004). World Knowledge Driving Young Readers' Comprehension Difficulties. *International Conference of the Learning Sciences*. Santa Monica: International Society of the Learning Sciences.
- Mead, K. (2011). Game-based Learning and Intrinsic Motivation. *Fullerton IDT* 520.
- Moeller, A. J., & Catalano, T. (2015). Foreign Language Teaching and Learning. *International Encyclopedia for Social and Behavioral Sciences 2nd Edition*. vol 9.
- Musée du Louvre. (t.thn.). Diakses April 2019, dari Wikidia: [https://fr.wikidia.org/wiki/Mus%C3%A9\\_du\\_Louvre](https://fr.wikidia.org/wiki/Mus%C3%A9_du_Louvre)
- Nia, M. A. (2010). Quel rôle pour la compréhension dans l'enseignement d'une langue étrangère? *Recherches en langue et Littérature Françaises Revue de la Faculté des Lettres et Sciences Humaines*, 53(221), 1-11. Diakses Desember, 2019, dari [https://france.tabrizu.ac.ir/article\\_658\\_e51716c689086bbfd63f70c7d5d3d52f.pdf](https://france.tabrizu.ac.ir/article_658_e51716c689086bbfd63f70c7d5d3d52f.pdf)
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw Hill.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurjamal, D., & dkk. (2011). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Nurjamal, D., & dkk. (Terampil Berbahasa). 2011. Bandung: Alfabeta.
- Orsatti, S. (2017). *Gamifying The Spanish Curriculum To Promote Motivation And Willing Communication In The College-Level Classroom*. Pittsburgh: University of Pittsburgh.
- Paris texte francais facile. (Tanpa tahun). Diakses April 2019, dari Podcast Francais Facile: <https://www.podcastfrancaisfacile.com/dialogue/paris-texte-francais-facile.html>
- Patel, M. F., & Jain, P. M. (2008). *English Language Teaching (Methods, Tools & Techniques)*. Jaipur: Sunrise Publisher & Distributors.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest evidence and future directions*. Berkshire: National Foundation for Educational Research.

- Prot, S., Mcdonal, K. A., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012). Video Games: Good, Bad, or Other? *Pediatric Clinics of North America*, 59(3). Diakses Desember, 2019, dari [https://www.researchgate.net/publication/225072608\\_Video\\_Games\\_Good\\_Bad\\_or\\_Other](https://www.researchgate.net/publication/225072608_Video_Games_Good_Bad_or_Other)
- Putra, P. (2014). The Correlation of Playing Role-Playing Video Games and Students' Reading Comprehension of Narrative Text. *Journal of English and Education*, 2(2), 56-67. Diakses Desember, 2019, dari <https://pdfs.semanticscholar.org/ba49/4616459ae619efbef3bd9467da9aa91df048.pdf>
- Rahim, F. (2010). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Resmini, N., & dkk. (2006). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI Press.
- Richards, & Rodgers. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University.
- Richey, & Klein. (2009). *Design and Development Research*. New York: Routledge.
- Romano, S. (2015). *RPG Maker MV launches October 23*. Diakses April 12, 2019, dari Gematsu: <https://gematsu.com/2015/09/rpg-maker-mv-launches-october-23>
- Rumampuk, D. B. (1988). *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Jakarta.
- Sarbini, R. N., & Ayu, F. (2017). Pengembangan Game Based Learning Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Mekanisme Role Playing. *Seminar Nasional dan Gelar Produk*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Seine. (Tanpa tahun). Diakses April 2019, dari Wikidia: [https://fr.wikidia.org/wiki/La\\_seine](https://fr.wikidia.org/wiki/La_seine)
- Setyosari, P., & Sihkabuden. (2008). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Pendidikan*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tour Eiffel. (Tanpa tahun). Diakses April 2019, dari Vikidia: [https://fr.wikidia.org/wiki/Tour\\_Eiffel](https://fr.wikidia.org/wiki/Tour_Eiffel)
- Walliman, N. (2011). *Research Methods, The Basic*. New York: Routledge.
- Zuchdi, D. (2008). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca Peningkatan Komprehensi*. Yogyakarta: UNY Press.