

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# APLIKASI BELAJAR BAHASA PERANCIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *SPEECH RECOGNITION*

## TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

**TRI MUTAQIN MUSLIM**

**11551100367**



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2023



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBARAN PERSETUJUAN

APLIKASI BELAJAR BAHASA PERANCIS BERBASIS  
ANDROID MENGGUNAKAN SPEECH RECOGNITION

TUGAS AKHIR

Oleh:

TRIMUTAQIN MUSLIM

NIM. 11551100367

Telah di periksa serta di setujui untuk Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, tanggal 19 Januari 2023.

Pembimbing I,

Muhammad Irsyad, ST, MT

NIP. 19780508 200710 1 007

Pembimbing II,

Pizaini, S.T, M.Kom

NIK. 130517107

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PENGESAHAN

### APLIKASI BELAJAR BAHASA PERANCIS BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN SPEECH RECOGNITION

Oleh

TRI MUTAQIN MUSLIM

NIM. 11551100367

Telah dipertahankan didepan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana teknik  
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

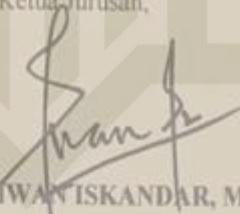
Pekanbaru,

Mengesahkan,

Ketua Jurusan,



Dr. HARTONO, M.Pd  
NIP. 19640301 199203 1 003



IWAN ISKANDAR, M.T  
NIP. 19821216 201503 1 003

#### DEWAN PENGUJI

Ketua : Yelfi Vitriani, S.Kom., MMSI

Pembimbing I : Muhammad Irsyad, S.T., M.T

Pembimbing II : Pizaini, S.T., M.Kom

Penguji I : Muhammad Affandes, M.T

Penguji II : Reski Mai Candra, S.T., M.Sc



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran Surat :  
 Nomor : Nomer 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Tri Mutazain Muslim  
 NIM 11551100367  
 Tempat/Tgl. Lahir Padang / 12 Oktober 1996  
 Fakultas/Pascasarjana Sains dan Teknologi  
 Prodi Teknik Informatika  
 Judul Disertasi/Thesis (Skripsi) Karya Ilmiah lainnya\*  
Aplikasi Belajar Bahasa Perancis Berbasis Android Menggunakan  
Speech Recognition

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Penulisan Disertasi/Thesis (Skripsi) Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis (Skripsi) Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis (Skripsi) (Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 27 Januari 2023  
 Yang membuat pernyataan



Tri Mutazain Muslim  
 NIM: 11551100367

\* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

Pekanbaru, 27 Desember 2022

**Tri Mutaqin Muslim**

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 27 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,

**Tri Mutaqin Muslim**

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSEMBAHAN



Sembah sujud serta syukur kepada Allah Subhanallahu wa ta'ala taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku ilmu dan atas karunia-Nya memberikan kemudahan kepadaku dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad Shallallahu 'alaihi wassalam

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat aku kasihi dan aku sayangi.

### Ayahanda dan Ibunda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan Tugas Akhir ini kepada Ayahanda (Alm. Muslim) dan Ibunda (Juswanti) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga, serta tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan untuk bapak dan mama tercinta. Semoga ini bisa menjadi langkah awal untuk bapak dan mama bangga. Setiap kali aku merasa beruntung, disaat itulah aku percaya bahwa ada 1 dari ribuan doa yang bapak dan mama panjatkan untuk aku, sedang Allah kabulkan. Terimakasih Bapak, terimakasih Mama...

### Kakak, Adik serta Orang Terdekatku

Sebagai tanda terimakasih, aku persembahkan Tugas Akhir ini untuk Kakanda Jushirfan Muslim, Kakanda Dinda Merdekawati Muslimah dan Adinda tercinta Tiwi Irda Muslimah yang selalu turut serta untuk memanjatkan doa dan memberikan motivasi setiap hari. Terimakasih juga untuk orang terdekatku (Ardila Hermawati, Agdhio Vionur Miransya, Wahyu Alkausar, Ahmad Yusuf Fadhil Aulia, Rahmat Rizaldi, Abdul Aziz, Andri .P, Tiyos Desra Ilahi, Ramadhani Yulmi Putri, dan Orié Harasakito) yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

### Teman-Teman

Tidak lupa untuk teman-teman terdekatku lainnya TIF B 2015, dan Teknik Informatika Angkatan 2015 yang telah memberikan motivasi kepada penulis.

### Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Terimakasih banyak kepada Bapak Muhammad Irsyad, M.T dan Pizaini, S.T, M.Kom yang telah membimbing, menasehati, mengajari, membantu dan mengarahkan penulis sampai tugas akhir ini selesai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# APLIKASI BELAJAR BAHASA PERANCIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *SPEECH RECOGNITION*

**TRI MUTAQIN MUSLIM**  
**11551100367**

Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

## ABSTRAK

Bahasa Perancis adalah bahasa yang penting dalam komunikasi Internasional. Mempelajari bahasa Perancis dilakukan dengan cara mengikuti kursus bahasa dan kekurangan pada proses mempelajari bahasa yaitu, terbatasnya waktu pertemuan pengajar dengan peserta didik secara tatap muka. Peserta didik bahasa Perancis yang mengalami kesulitan dalam berbicara maupun pelafalan aksen karena kurangnya penguasaan dalam faktor kebahasaan. Kesulitan yang paling sering dialami adalah karena kurangnya penguasaan pada kosakata, penekanan suara pada kalimat, penggunaan kalimat, dan penguasaan materi. Alternatif lain dalam belajar bahasa Perancis adalah dengan menggunakan mobile learning application. Dari perbandingan yang telah dilakukan terhadap 2 aplikasi belajar bahasa Perancis yang populer di playstore, belum terdapat aplikasi belajar bahasa Perancis yang menggunakan fitur speech recognition untuk belajar pengucapan kalimat Bahasa Perancis. Penelitian ini dirancang untuk aplikasi pembelajaran bahasa Perancis berbasis android menggunakan speech recognition. Aplikasi ini dibangun menggunakan library yang telah tersedia yaitu google cloud speech-to-text untuk fitur speech recognition. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan web untuk admin sehingga admin dapat mengelola data pembelajaran secara berkala. Berdasarkan hasil pengujian akurasi dan keberhasilan deteksi suara pengguna, jarak ideal aplikasi android dalam menerima inputan suara pengguna laki-laki dan suara pengguna perempuan adalah pada lingkungan tanpa noise pada jarak 50 cm dengan rata-rata keberhasilan deteksi sebesar 100%. Pada pengujian usability yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata skor 86,3% dimana nilai tersebut berada dalam range kategori Sangat Setuju, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dibangun dapat menjadi alternatif untuk mempelajari Bahasa Perancis.

**Kata Kunci:** Bahasa Perancis, *Speech to text, Text to Speech, Mobile Apps, Speech Recognition.*





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# APLIKASI BELAJAR BAHASA PERANCIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *SPEECH RECOGNITION*

**TRI MUTAQIN MUSLIM**  
**11551100367**

Informatics Engineering Departement  
Faculty of Science and Technology  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## ***ABSTRACT***

*French is an important language in international communication. Learning French is done by taking language courses and there are deficiencies in the process of learning the language, namely, the limited time for teacher meetings with students face to face. French language students who experience difficulties in speaking and pronouncing accents due to a lack of mastery of linguistic factors. The most common difficulties experienced are due to lack of mastery of vocabulary, sound emphasis on sentences, use of sentences, and mastery of material. Another alternative in learning French is to use a mobile learning application. From the comparison that has been made of 2 popular French learning applications in the Playstore, there is no French learning application that uses the speech recognition feature to learn French pronunciation. This study was designed for an android-based French language learning application using speech recognition. This application was built using an existing library, namely Google Cloud speech-to-text for the speech recognition feature. This application is also equipped with a web for admins so that admins can manage learning data on a regular basis. Based on the results of testing the accuracy and success of detecting the user's voice, the ideal distance for an android application to receive male user voice input and female user voice input is in a noise-free environment at a distance of 50 cm with an average detection success of 100%. In the usability test that has been carried out, an average score of 86.3% is obtained where this value is within the Strongly Agree category, this indicates that the learning application that is built can be an alternative for learning French.*

**Keywords:** *French Language, Speech to text, Text to Speech, Learning, Speech Recognition*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Bahasa Perancis.....	9
2.2 Pembelajaran .....	11
2.3 Komponen Pembelajaran .....	12
2.4 Media Pembelajaran .....	14
2.5 Model-Model Media Pembelajaran .....	14
2.6 Android.....	15
2.6.1 Android Studio .....	16
2.7 Smartphone.....	16
2.8 <i>Speech Recognition</i> .....	17
2.9 API (Application Programming Interface).....	18
2.10 Penelitian Terkait .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Metode Penelitian .....	21
3.2 Langkah – Langkah Penelitian .....	21
3.3 Studi Literatur .....	22
3.4 Pengumpulan Data .....	23
3.5 Analisa dan Perancangan .....	23
3.5.1 Analisa Sistem .....	23



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

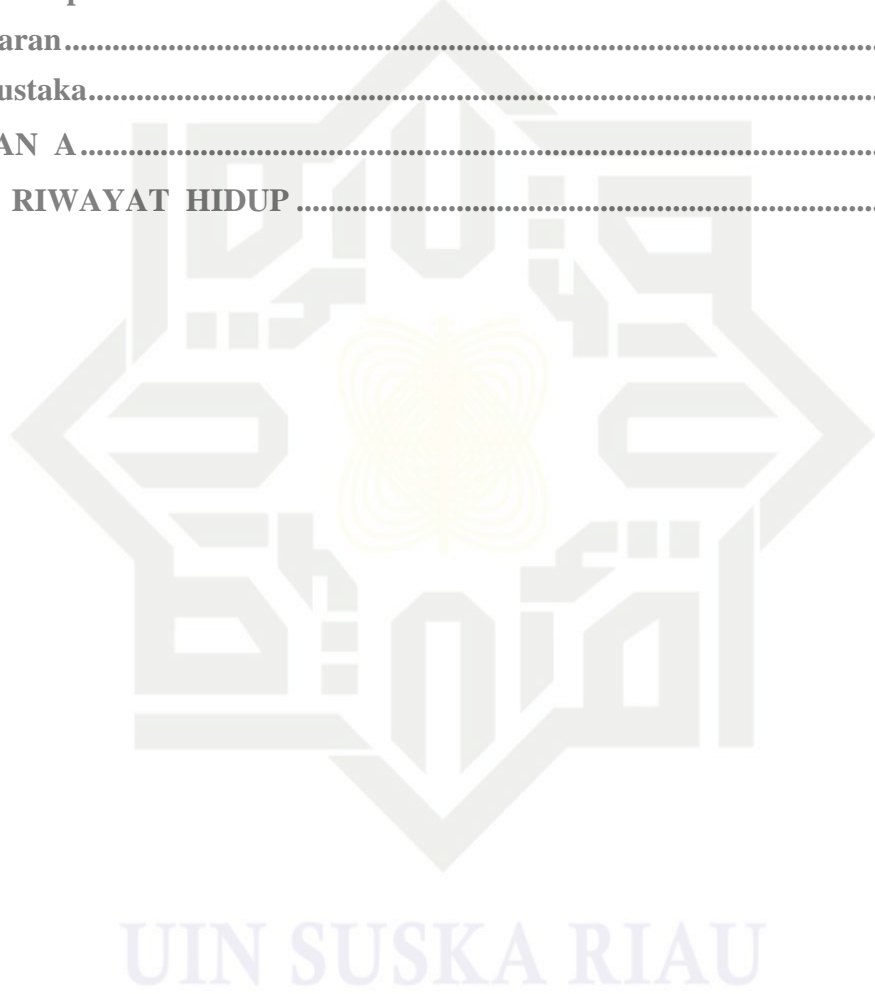
3.5.2	Perancangan Sistem.....	23
3.6	Implementasi dan Pengujian.....	24
3.7	Kesimpulan dan Saran.....	24
3.8	Simulasi .....	25
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>26</b>
4.1	Analisa Masalah .....	26
4.2	Gambaran Umum Aplikasi .....	27
4.3	Analisa Aplikasi.....	28
4.3.1	Analisa Fungsional Aplikasi.....	28
4.3.2	Analisa Fungsional Aplikasi.....	28
4.3.3	Analisa Input Aplikasi Web .....	29
4.3.4	Analisa Materi Pembelajaran .....	29
4.4	Analisa Aplikasi.....	30
4.4.1	<i>Use case Diagram</i> .....	30
4.4.2	<i>Spesifikasi Use Case Diagram</i> .....	31
4.4.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	37
4.4.4	<i>Activity Diagram</i> .....	39
4.4.5	<i>Class Diagram</i> .....	41
4.5	Perancangan <i>Database</i> .....	42
4.5.1	Tabel Latihan <i>User</i> .....	43
4.5.2	Tabel Modul Belajar .....	43
4.5.3	Tabel Modul Latihan .....	43
4.5.4	Tabel Kamus.....	44
4.5.5	Tabel Modul.....	44
4.5.6	Tabel Modul Latihan Soal.....	44
4.6	Perancangan Antarmuka.....	45
4.6.1	Rancangan Tampilan <i>Login</i> .....	45
4.6.2	Rancangan Halaman Utama .....	45
4.6.3	Rancangan Menu Kamus .....	46
4.6.4	Rancangan Modul Belajar .....	46
4.6.5	Rancangan Tampilan Materi Belajar .....	47
4.6.6	Rancangan Modul Latihan Pengucapan.....	47
4.6.7	Rancangan Tampilan Latihan Pengucapan .....	48
4.7	Implementasi.....	48



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.7.1	Lingkungan Implementasi .....	49
4.8	Pengujian.....	56
4.8.1.	Pengujian Dengan Metode <i>Black-Box Testing</i> .....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>65</b>
5.1	Kesimpulan .....	65
5.2	Saran.....	66
<b>Daftar Pustaka.....</b>		<b>67</b>
<b>LAMPIRAN A.....</b>		<b>70</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>73</b>







1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Smartphone di Indonesia (sumber: Hootsuit, 2020) .....	4
Gambar 4.4 Arsitektur Aplikasi Pembelajaran Bahasa Perancis .....	27
Gambar 4.5 Block Diagram Android .....	28
Gambar 4.6 Block Diagram Web .....	29
Gambar 4.7 Jago Kuasai Bahasa Perancis .....	30
Gambar 4.8 Use case Android .....	31
Gambar 4.9 Use case Website .....	31
Gambar 4.10 Sequence Diagram Login .....	37
Gambar 4.11 Sequence Diagram Mempelajari Materi .....	38
Gambar 4.12 Sequence Diagram Mengerjakan Latihan .....	38
Gambar 4.13 Sequence Diagram Melihat Kamus .....	39
Gambar 4.14 Sequence Diagram Mengelola Materi .....	39
Gambar 4.15 Activity Diagram Login .....	40
Gambar 4.16 Activity Diagram Mempelajari Materi .....	40
Gambar 4.17 Activity Diagram Mengerjakan Latihan .....	41
Gambar 4.18 Activity Diagram Melihat Kamus .....	41
Gambar 4.19 Class Diagram .....	42
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Login Aplikasi .....	45
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Utama .....	46
Gambar 4.22 Rancangan Menu Kamus .....	46
Gambar 4.23 Rancangan Modul Belajar .....	47
Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Materi Belajar .....	47
Gambar 4.25 Rancangan Modul Latihan Pengucapan .....	48
Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Latihan Pengucapan .....	48
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Login .....	50
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Utama Aplikasi PrancisApp .....	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Penelitian Terkait.....	18
Tabel 4.1 <i>Use case Login</i> .....	32
Tabel 2.2 Usecase Melihat Kamus.....	32



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Perancis adalah bahasa penting dalam komunikasi Internasional dan merupakan suatu bahasa dunia yang termasuk mendominasi era komunikasi dalam menghubungkan, berinteraksi dan mentransfer ilmu ke orang lain di seluruh dunia. Hal ini memberikan anggapan bahwa penguasaan bahasa Perancis merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat modern yang ada saat ini karena penguasaan terhadap bahasa Perancis dapat memudahkan seseorang untuk memperluas pergaulannya di dunia Internasional maupun dalam hal komunikasi. Jumlah penutur bahasa Perancis meningkat sebanyak tiga kali lipat sejak enam puluh tahun yang lalu. Berlawanan dengan kepercayaan umum, popularitas bahasa Perancis tidak menurun, tetapi sebaliknya. Menurut Pusat Analisis Bahasa Perancis (Indonesia, Institut Français, 2012) jumlah penutur bahasa Perancis di seluruh dunia mencapai 220 juta orang. Hal itu menempatkan bahasa Perancis di peringkat ke-8 bahasa internasional. Dalam kategori bahasa resmi negara, bahasa Inggris menduduki urutan pertama karena merupakan bahasa resmi di 63 negara, diikuti oleh bahasa Perancis, yang menjadi bahasa resmi 36 negara. (Ambassade de france en indonesie et au Timor Oriental, 2012)

Perkembangan bahasa Perancis tidak lepas dari sejarah penyebarannya, misalnya melalui penjajahan. Negara-negara yang dijajah Perancis diwajibkan menggunakan bahasa tersebut sebagai bahasa resmi mereka; akibatnya, banyak perlawanan bangsa terjajah yang muncul untuk melepaskan diri dari pengaruh kolonialisme. Salah satunya melalui karya sastra yang disebut sebagai sastra poskolonial. Karya sastra poskolonial menggambarkan perlawanan masyarakat terjajah terhadap penjajah serta kemandirian atau kemerdekaan yang diperoleh dari pengalaman mereka sebagai bangsa terjajah. Penulisan karya sastra dengan menggunakan bahasa Perancis dianggap sebagai cara yang paling baik untuk mengungkapkan antikolonialisme.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN  
SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Poskolonial melibatkan tiga pengertian, yaitu (a) abad berakhirnya imperium kolonial di seluruh dunia, (b) segala tulisan yang berkaitan dengan pengalaman-pengalaman kolonial, dan (c) teori-teori yang digunakan untuk menganalisis masalah-masalah pascakolonialisme (Ratna, 2004:208).

Menurut segi budaya, definisi poskolonial tersebut kerap dihubungkan dengan proses konstruksi budaya menuju budaya putih global (Sutrisno dan Putranto, 2004:10). Artinya kebudayaan kulit putih menjadi patokan bagi semua budaya dalam proses perkembangannya. Proses seperti ini masih terjadi bahkan ketika negara tersebut telah bebas dari masa kolonial.

Les Copains Riau – France adalah komunitas bahasa Perancis yang ada di Kota Pekanbaru, merupakan salah satu penyedia fasilitas pembelajaran bahasa Perancis yang bekerjasama langsung dengan Institut Français Indonesia (IFI) yaitu sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang bahasa serta kebudayaan dan berada di bawah Kedutaan Besar Prancis di DKI Jakarta. Berdasarkan wawancara bersama Monsieur Ricardo Avisenna selaku pendiri Les Copains Riau – France dan Monsieur Selamat Eduard Lumban Gaol selaku Expert France juga sebagai pengajar di SMK N 3 Pekanbaru, Les Copains Riau – France menawarkan berbagai jenis dan tingkat pembelajaran bahasa Perancis seperti grammar, pronunciation, DELF-DALF Tout Public, TCF (Tes Pengetahuan Rumusan Masalah Prancis) dan TEF (Tes Evaluasi Bahasa Prancis) dan lain lain. Dalam proses belajar mengajar di Les Copains Riau – France, materi bahan pelajaran dan materi soal-soal latihan yang tersedia masih dalam bentuk lembaran-lembaran kertas. Maka setiap anggota harus menyempatkan waktu untuk mendapatkan materi-materi tersebut dengan cara membuat lembaran kertas atau mengambil gambar dari tiap lembarnya dengan menggunakan kamera handphone. Namun sebagaimana bahasa asing lainnya, masyarakat Indonesia masih agak kesulitan untuk mempelajarinya dan dirasa sulit untuk memperdalam bahasa ini. Beberapa kesulitan yang dihadapi ialah untuk pelafalan bunyi-bunyi khusus, kurangnya kosakata yang dikuasai, cara penyusunan kalimat, kurangnya praktek berbicara dan aturan-aturan tata bahasanya.

Berdasarkan fakta di lapangan, pembelajar bahasa Perancis di Les Copains



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Riau – France yang mengalami kesulitan dalam berbicara karena kurangnya penguasaan dalam faktor kebahasaan. Kesulitan yang paling sering dialami disebabkan karena kurangnya penguasaan pada kosakata, penekanan suara pada kalimat, penggunaan kalimat, dan penguasaan materi dan juga Aplikasi pembelajaran bahasa Perancis dibangun sebagai pengembangan dari pembelajaran yang masih konvensional dan dibantu dengan teknologi. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti faktor kesulitan kebahasaan dan faktor kesulitan pelajar dalam berbicara bahasa Perancis.

Proses pembelajaran secara otodidak terasa sulit karena pengucapan yang khas pada bahasa Perancis membuat pelajar kesulitan dan membutuhkan bimbingan guru bahasa Perancis untuk belajar bahasa Perancis. Lalu, kesulitan yang masih dirasakan ialah kurangnya suatu alat bantu/aplikasi untuk membantu pengucapan dalam bahasa Perancis ini dikarenakan rata – rata yang tersedia hanyalah kamus perkata tanpa adanya penjelasan kata gender dan konjugasi, Padahal ini sangat penting dalam percakapan yang digunakan dalam bahasa Perancis. Alternatif untuk mempelajari bahasa Asing adalah dengan menggunakan teknologi pembelajaran (Kurniasih, 2016).

Teknologi pembelajaran ini dapat dikembangkan dalam beberapa jenis aplikasi di antaranya mobile, desktop, dan web. Dilansir pada (Amarapala, 2019) terdapat beberapa kelebihan dari mobile application. Berikut ini adalah keunggulan dari mobile application, yaitu:

1. Lebih cepat dan simpel dari aplikasi web.
2. Fungsionalitas lebih besar karena User memiliki akses ke sumber daya sistem.
3. Aman dan nyaman, aplikasi mobile harus di setujui oleh pihak AppStore terlebih dahulu sebelum bisa digunakan oleh orang banyak.
4. Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
5. Lebih mudah dibangun karena tools yang digunakan oleh developer telah disediakan oleh Google.

Aplikasi mobile dapat berasal dari aplikasi yang sebelumnya telah terpasang didalam perangkat mobile maupun juga yang dapat diunduh melalui tempat

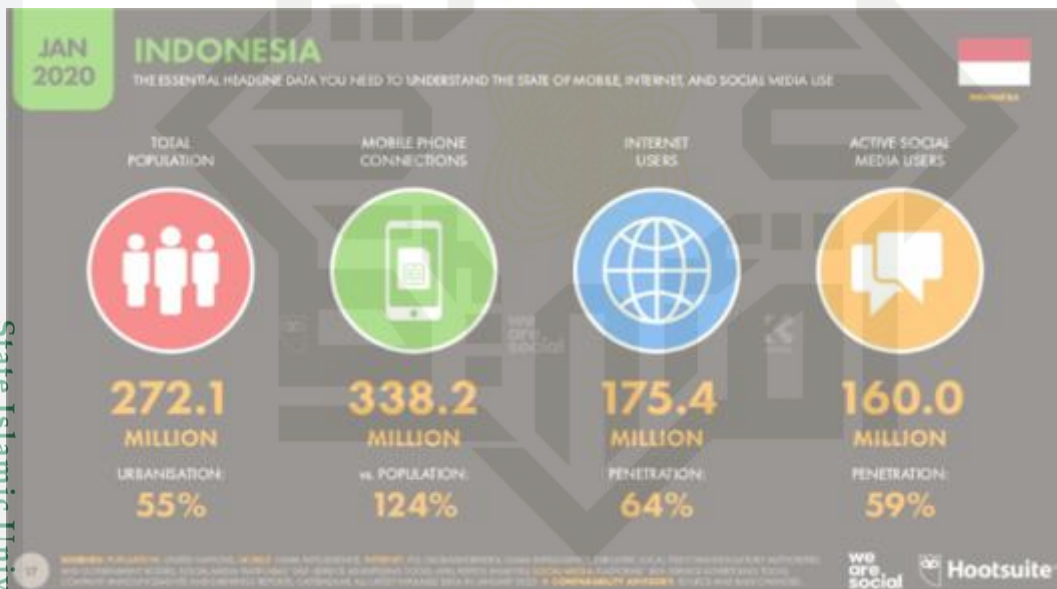
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pendistribusiannya. Secara umum, aplikasi mobile memungkinkan pengguna terhubung ke layanan internet yang biasanya hanya diakses melalui PC atau Notebook. Dengan demikian, aplikasi mobile dapat membantu pengguna untuk lebih mudah mengakses layanan internet menggunakan perangkat mobile mereka (Wardana 2016). Dari total populasi jumlah penduduk 272,1 (55%) jiwa pengguna internet di Indonesia mencapai 175,4 juta jiwa. Jumlah smartphone yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu smartphone pada Januari 2020, jumlah pengguna internet meningkat 17% (bertambah 25 juta jiwa) dari tahun lalu. Smartphone yang terkoneksi juga bertambah 15 juta unit atau 4,6 %.



Gambar 1.1 Pengguna Smartphone di Indonesia (sumber: Hootsuit, 2020)

Dari permasalahan tersebut dirancanglah sebuah aplikasi Android yang menggunakan teknologi *speech recognition* yang merujuk kepada aplikasi yang telah tersedia seperti **French Test A1 A2 B1** dan **French Today** yaitu aplikasi belajar bahasa Perancis menggunakan klip audio yang dapat membantu pengguna meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran pengucapan Bahasa Perancis yang berisi kosakata, angka, nama-nama hewan, fasilitas dan angka dalam Bahasa Perancis yang ada pada Playstore.

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk membangun aplikasi simulasi dan pembelajaran bahasa Perancis berbasis android. Serta mengimplementasikan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aplikasi ini dalam proses belajar mengajar di *Les Copains Riau – France* agar lebih memudahkan dalam memahami tata bahasa, kosakata dan pelafalan bahasa Perancis. Aplikasi yang akan dibangun hanya dapat digunakan saat *smartphone* pengguna terkoneksi ke jaringan internet untuk proses *Speech Recognition* dan untuk mengkoneksikannya ke *Library Google* yang menampung banyak kosa kata bahasa Perancis. Aplikasi yang akan dibangun akan memberikan pembelajaran yang interaktif untuk melatih pengucapan bahasa Perancis pengguna dengan memberikan materi berupa text, kamus dan contoh kalimat yang umum digunakan dengan suara, sehingga pengguna dapat melakukan latihan pengucapan bahasa Perancis dan mengetahui apakah pengucapannya benar atau salah.

Aplikasi yang akan dibangun hanya dapat digunakan saat *Smartphone* pengguna terkoneksi ke jaringan internet untuk proses *speech recognition* dan untuk mengkoneksikannya ke *Library Google* yang menampung banyak kosa kata bahasa Perancis. Aplikasi yang akan dibangun akan memberikan pembelajaran yang interaktif untuk melatih pengucapan bahasa Perancis pengguna dengan memberikan materi berupa *text*, kamus dan contoh kalimat yang umum digunakan dengan suara, sehingga pengguna dapat melakukan latihan pengucapan bahasa Perancis dan mengetahui apakah pengucapannya benar atau salah. Aplikasi yang dibangun memiliki beberapa penelitian terkait seperti:

1. (Aisyiah Al Adawiyah 2022) yang berjudul “ Google jamboard alternatif media kreatif untuk pemahaman tata bahasa perancis ”. Pada penelitian ini bertujuan untuk mempermudah bahasa Perancis dengan pemanfaatan *Google Jamboard* sebagai game interaktif pembelajaran.
2. (Anjasmara, Lestari, and Dewi 2019) yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Hiragana Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan *Speech Recognition*“. Pada penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi *Android* melalui *Speech Recognition*.
3. (Taufan, Zaen, and Yunanri 2021) yang berjudul “Penerapan *Speech Recognition* Pada Aplikasi Mobile Kamus Bahasa Sasak”. Pada penelitian

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran bahasa Sasak perkata dengan menggunakan aplikasi *Android* melalui *Speech Recognition*.

4. (Hikmah, Noer and Narita 2019) yang berjudul “Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Perancis Level SMA”. Pada penelitian ini bertujuan untuk pembelajaran bahasa perancis level SMA melalui alat bantu aplikasi macromedia flash membuat animasi interaktif belajar
5. Penelitian selanjutnya oleh (Linda, 2020) yang berjudul “Rancang Bangun aplikasi *mobile learning* bahasa asing (Studi kasus: bahasa Jerman tingkat pemula)”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu agar pengguna dapat dengan mudah belajar bahasa jerman menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan paparan di atas, dibangun sebuah sistem dengan judul “Aplikasi Belajar Bahasa Perancis Berbasis *Android* Menggunakan *Speech Recognition*”. Metode pembelajaran yang diterapkan aplikasi ini adalah melalui latihan pengucapan. *Speech Recognition* pada aplikasi ini digunakan untuk membantu pengguna belajar pengucapan bahasa Perancis dimanapun tanpa harus pergi bertemu pengajar maupun membantu komunitas dalam memudahkan pembelajaran bahasa Perancis. Aplikasi ini juga memiliki fitur kamus beserta arti dan cara pengucapan yang benar untuk mempermudah pengguna dalam menambah pengetahuan kosa kata bahasa Perancis.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi belajar bahasa Perancis menggunakan *speech recognition* berbasis *Android*.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Aplikasi Belajar Bahasa Perancis berbasis *Android Speech Recognition* ini adalah:



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Menggunakan teknologi *speech recognition* yaitu *speech to text* dan *text to speech*.
2. Aplikasi ini hanya menerjemahkan satu kalimat pada proses *speech to text* dan *text to speech*.
3. Aplikasi ini hanya menyediakan pembelajaran bahasa Perancis.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi yang dirancang dapat memberikan sumbangan pemikiran konseptual mengenai pembelajaran Bahasa Perancis.
2. Aplikasi dapat memberikan alternatif dalam proses pembelajaran dalam belajar bahasa asing terutama bahasa Perancis.
3. Aplikasi dibuat dengan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Perancis sehingga mudah untuk dipelajari bagi user.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dibidang pendidikan pembelajaran bahasa Perancis baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan teknologi dalam kurikulum pembelajaran bahasa Perancis baik di komunitas Les Copains Riau – France maupun Sekolah Menengah Atas (SMA) yang terus berkembang.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan dalam bidang bahasa Perancis, yaitu membuat inovasi penggunaan metode eksperimen dalam peningkatan kemampuan berbahasa Perancis.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan sains pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

### a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan berbahasa Perancis melalui metode eksperimen dan penggunaan Android pada Smartphone.

### b. Bagi Pengguna

Sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui penggunaan Smartphone dalam berbahasa Perancis



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Bahasa Perancis

Perancis merupakan negara yang memiliki hubungan erat dengan Indonesia. Bahasa Perancis atau langue française adalah Bahasa nasional Negara Perancis (France) yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat Perancis. Bahasa Perancis penting untuk perdagangan karena Perancis memiliki ekonomi yang kuat dalam partner industri fashion dan salah satu perdagangan paling penting bagi Indonesia di Uni Eropa, di bidang pendidikan juga terdapat banyak literatur dan teks keilmuan menggunakan bahasa Perancis.

Bahasa Perancis Baku (Langue standard) merupakan variasi bahasa Perancis yang dijadikan sebagai bahasa baku yang digunakan dalam konteks formal dan bahasa pemersatu komunikasi antardialek. Bahasa Perancis di tulis menggunakan aksara Latin. Bahasa Prancis memiliki 26 huruf alfabet | l'alphabet français dengan tambahan lima tanda diakritik | signe diacritique serta dua huruf ligatur | ligature. Diakritik | diacritique merupakan tanda yang ditempatkan dalam satu huruf untuk membedakan cara baca atau kadangkala juga arti. Ligatur | ligature merupakan huruf yang berasal gabungan dari dua huruf. Diakritik yang dipergunakan dalam bahasa Prancis yaitu accent aigu ( ), accent grave ( ), accent circonflexe ( ), tréma ( ), dan cédille ( ).

L'Alphabet			
1. A (a)	8. H (ash)	15. O (o)	22. V (vwe)
2. B (be)	9. I (i)	16. P (pe)	23. W
3. C (se)	10. J (zyi)	17. Q (qhu)	(doublevwe)
4. D (de)	11. K (ka)	18. R (err)	24. X (ix)
5. E (é)	12. L (el)	19. S (es)	25. Y
6. F (ef)	13. M (em)	20. T (te)	(igrek)
7. G (je)	14. N (en)	21. U (hyu)	26. Z (zet)

Gambar 2.1 Huruf Alphabet Perancis (Sumber : <https://www.ifi-id.com/>)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada sebuah studi tahun 2019, ahli studi Perancis Ulrich Ammon bahkan memperkirakan 220 juta orang pernah belajar bahasa Perancis. Dari segi jumlah penutur utama, bahasa Perancis menempati posisi ke-8 pada daftar bahasa yang paling sering digunakan (Ammon, 2019). Struktur kalimat dalam Bahasa Perancis sama dengan pola kalimat dalam Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dan bahasa Perancis pada umumnya berpola S-P-O-K (Subjek-Pedikat-Objek-Keterangan), tapi bahasa Perancis memiliki aturan dalam konjugasi di sebuah kata kerja. Berikut contoh konjugasi kata kerja dalam bahasa Perancis.

Contoh kalimat :

Saya memakan apel

1. Saya makan apel → saya (S), makan (P), apel (O)

*Je mange une pomme → Je (S) , mange une (P), pomme (O)*

2. Kamu makan apel → Kamu(S) , makan (P) , apel (O)

*Tu manges des pommes → Tu (S), manges des (P), pommes (O)*

Pada kalimat diatas dapat dilihat bahasa Perancis pada Predikat (P) akan terkonjugasi bahasanya menjadi berubah atau mendapat penambahan akhir kata sesuai dengan *Subject* yang digunakan. Dalam bahasa Prancis perubahan kata kerja mengikuti subjeknya. Selain itu, penggunaan kala atau waktu juga mempengaruhi bentuk kerja yang digunakan atau dengan kata lain perubahan bentuk kata kerja dalam bahasa Perancis memiliki aturan tersendiri dan berbeda dengan bahasa lain. Berikut tabel yang menunjukkan tatacara pemberian konjugasi dalam kalimat bahasa Perancis. Sebagai contoh, di sini adalah konjugasi tegang saat ini untuk verba -kata kerja reguler , finir (selesai), dan réussir. Untuk mengkonjugasikan kata kerja bahasa Perancis reguler, sebaiknya jalankan melalui contoh, langkah demi langkah. Konjugasi kata Prancis choisir ("untuk memilih"), misalnya, dengan mengikuti langkah-langkah ini:

1. Hapus ujung infinitif (-ir) untuk menemukan batangnya (juga disebut "radikal").
2. Perhatikan bahwa batang — kata kerja tanpa - ir akhir — adalah koor.
3. Tambahkan akhiran konjugasi sederhana yang tepat yang ditunjukkan pada tabel di bagian selanjutnya.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perhatikan bahwa tabel konjugasi di bawah ini tidak termasuk tenses majemuk, yang terdiri dari bentuk kata kerja bantu dan past participle. Choisir biasanya membutuhkan kata kerja tambahan *avoir* ("to have") dalam bentuk kata majemuk dan suasana hati :

**Tabel 2.1 Aturan Konjugasi Bahasa Perancis**

Kata ganti	Akhir	choisir > chois-	finir > fin-	réussir > réuss-
Je	-aku s	choisis	achir	réussis
Tu	-aku s	choisis	achir	réussis
Il	-saya t	choisit	finit	réussit
Akal	-issons	choisissons	finissons	réussissons
Vous	-issez	choisissez	finissez	réussissez
Ils	-terkirim	Choisissent	Selesai	réussissent

Aturan konjugasi bahasa Perancis menerapkan penambahan huruf di belakang kata kerja sesuai kondisi kalimatnya, aturan ini merupakan ketetapan yang sudah di tetapkan dari zaman dahulu kala.

## 2.2 Pembelajaran

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu tujuan pembelajaran, materi, metode atau strategi, media dan penilaian (Sanjaya, 2006: 59). Komponen-komponen ini saling berhubungan. Proses pembelajaran terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut, yaitu tujuan pembelajaran, lingkungan belajar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, lingkungan belajar dan penilaian pembelajaran (Raharjo, 2005:11-14).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran terdiri dari perumusan tujuan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, metode atau teknik pembelajaran, kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar dan penilaian pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.3 Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran terdiri dari perumusan tujuan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode atau teknik pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang akan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit (Sugandi, 2004: 25).

Penyusunan program pelatihan harus dengan tepat dapat membagi atau mengalokasikan waktu untuk setiap mata pelajaran dari total penyelenggaraan pelatihan dan tentunya berdasarkan tujuan (Hamzah, 2008: 62). Suatu rumusan yang menunjukkan dan menjelaskan perubahan apa yang harus terjadi dan yang dialami oleh warga belajar, seperti perubahan pola pikir, perasaan dan tingkah laku warga belajar (Raharjo, 2005: 11-12).

### 2. Bahan atau Materi Belajar

Bahan pembelajaran merupakan substansi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu bahan merupakan salah satu sumber belajar bagi warga belajar. Sedangkan sumber belajar itu sendiri yaitu sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran (Sardiman dalam Djamarah dan Zain, 2003: 50). Bahan pembelajaran merupakan unsur inti yang ada dalam kegoatan pembelajaran, karena itu bahan pembelajaran agar diupayakan untuk dikuasai oleh warga belajar serta minat warga belajar untuk belajar akan muncul bila bahan belajar yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan warga belajar.

### 3. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi dalam proses pelatihan, interaksi tersebut dapat terjadi antara sumber belajar dengan warga belajar, interaksi dalam kegiatan belajar dan interaksi lain dalam proses atau situasi pembelajaran (Raharjo, 2005: 12). Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

komponen pokok, yaitu komponen pengiriman pesan (tutor), penerima pesan (warga belajar), dan pesan itu sendiri (Hamzah, 2008:162). Jadi kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi antara pengirim pesan, penerima pesan dan pesan itu sendiri yang ketiganya saling berkaitan.

#### 4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain (Hamzag, 2008:65). Metode belajar adalah cara memproses kegiatan belajar mengajar supaya warga belajar dapat belajar atau berinteraksi secara aktif sehingga terjadi perubahan pada dirinya sendiri sesuai dengan tujuan belajar yang direncanakan (Nur Halim, 2007: 69). Jadi metode pembelajaran merupakan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran pada pelatihan.

#### 5. Media atau Sarana Pembelajaran

Media atau sarana pembelajaran merupakan komponen masukan yang dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran atau pelatihan. Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Sugandi, 2004: 30). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas materi atau bahan belajar yang disampaikan oleh pembelajar. Kesulitan-kesulitan yang terdapat dalam materi belajar dapat disederhanakan pengertiannya sehingga mudah untuk dimengerti.

#### 6. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengelolaan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hamalik, 2001). Dapat pula diartikan evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis yang mencakup tujuan, perncangan dan pengembangan instrument, pengumpulan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data, analisis dan penafsiran untuk menentukan suatu nilai dengan standar penilaian yang telah ditentukan (Hamzah, 2008: 68). Tujuan dilakukan evaluasi adalah untuk menjawab apakah terdapat perbedaan atau perubahan yang signifikan antara hasil yang diinginkan atau direncanakan dengan kenyataan di lapangan. Evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena dengan evaluasi dapat ditentukan tingkat keberhasilan suatu program, sekaligus juga dapat diukur hasil-hasil yang dicapai oleh suatu program.

## 2.4 Media Pembelajaran

Untuk menciptakan kesinambungan pembelajaran yang baik perlu disebut media pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh dua komponen utama yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kata media berasal dari kata latin jamak, yaitu “medium”, yang secara umum berarti kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar.

Menurut Azhra Arsyad (2010), istilah medium dipahami sebagai perantara informasi antara sumber dan penerima. Ketika media berorientasi kelas atau berisi instruksi, media disebut sebagai media pembelajaran. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai penghubung antara pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk merangsang perasaan, perhatian, pikiran dan minat siswa untuk belajar.

## 2.5 Model-Model Media Pembelajaran

Media pembelajaran biasanya mengacu pada aplikasi pendidikan apa pun yang dapat diakses melalui komputer sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung. Ada beberapa model individu untuk media pembelajaran dan model gabungan yang terdiri dari beberapa model individu, yang disebut model hybrid. Model media pembelajaran dapat dibagi sebagai berikut:

### 1. Model Tutorial

Model tutorial merupakan model pembelajaran yang ada interaksi antara siswa dan komputer. Materi yang diberikan dan dijelaskan melalui interaksi siswa



dengan komputer, biasanya model tutorial ini digunakan dalam menyajikan materi atau informasi yang baru bagi siswa, konsep tertentu, dan hal-hal yang diperlukan siswa dalam mendapatkan informasi yang ada pada komputer.

### 2. Model *Dill and Practice*

Model ini dirancang bagaimana siswa belajar dalam menguasai materi melalui latihan dan praktik. Tujuan model ini untuk mencapai keterampilan khusus, menyajikan beberapa koreksi dari jawaban yang salah dan memberikan umpan balik kepada siswa atas respon yang diberikan.

### 3. Model simulasi

Model simulasi adalah model pembelajaran yang mudah dipahami siswa terhadap suatu konsep, menghindari resiko dalam belajar, dan meminimkan biaya untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Contohnya dalam pendidikan kedokteran yang berlatih membedah pasien, sangat tidak mungkin dilakukan kepada pasien sesungguhnya karena memiliki resiko yang tinggi.

### 4. Model *Games*

Model *games* atau model permainan ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk lebih sering belajar. Model ini juga bisa memberikan Motivasi yang bertujuan untuk memberikan efek kompetensi yang sudah dikuasi oleh siswa. Model permainan ini akan menimbulkan hal kompetisi antara diri pribadi siswa atau antara siswa dan kelompok yang berpaku pada pengembangan, penguatan, dan penemuan hal-hal baru bagi siswa.

### 5. Model *Hybrid*

Model *hybrid* bertujuan untuk melatih siswa sering dalam kegiatan belajar dan menemukan solusi atau metode dalam menaikkan minat belajar siswa. Model *Hybrid* merupakan gabungan antara beberapa model pembelajaran. Contohnya gabungan dari model tutotial dan model games. Model *hybrid* juga adalah model yang komprehensif dalam mengembangkan pembelajaran karna menyediakan keperluan dalam kegiatan belajar.

## 2.6 Android

Android merupakan salah satu sistem operasi yang pada awalnya menjadi bahasa pemrograman yang sangat populer dan digunakan oleh para programmer.

Pada dasarnya, Android adalah sistem operasi berbasis Linux. Awalnya, penggunaan Android hanya digunakan untuk melengkapi sistem operasi pada perangkat mobile seperti smartphone yang menggunakan lapisan sentuh.

Perusahaan Android di bawah bendera android.inc, adalah pengembang pertama dari sistem operasi ini. Android, Inc. didirikan pada Oktober 2003 di kota Alto, salah satu kota paling terkenal di California, AS. Para pendiri terdiri dari tiga orang yang ahli di bidang pengembangan aplikasi: Andy Rubin, Rich Miner dan Cris Weiß. Sejak tahun 2005, Google telah dibeli dari dananya sendiri dan dikembangkan lebih lanjut sedemikian rupa sehingga mudah digunakan oleh masyarakat umum. Sejak tahun 2007, Google secara resmi memperkenalkan Android sebagai sistem operasi baru khusus untuk digunakan pada smartphone atau gadget, dan sistem operasi ini bersifat open source atau tidak untuk dijual (Fachrul K, 2015).

### 2.6.1 Android Studio

*Android Studio* merupakan *Integrated Development Environment* (IDE) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android. Android Studio berbasis pada perangkat lunak “IntelliJ IDEA” yang merupakan Java-IDE dari JetBrains dan diperkenalkan oleh Google. Android studio ini diumumkan pada Mei 2013 (Hohensee, 2013).

Android Studio telah menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi pada *platform* android. Android Studio memiliki beberapa fitur baru dibandingkan dengan Eclipse, diantaranya adalah:

1. Menggunakan *Gradle-based build system*.
2. *Layout editor* yang lebih bagus.
3. *Support* untuk *Google Cloud Platform*, sehingga mudah untuk integrasi dengan *Google Cloud Messaging* dan *App Engine*.
4. Tersedianya *Emulator Android* yang digunakan untuk *Testing* dan *Debug*.

## 2.7 Smartphone

Penggunaan *smartphone* sudah menjadi hal yang biasa dikalangan masyarakat, karena dengan adanya *smartphone* dapat memudahkan sebagian

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pekerjaan manusia, misalnya dengan berbelanja kebutuhan sehari-hari secara online, memesan transportasi dengan aplikasi, dan membudahkan kita dalam mencari informasi hanya dengan menggunakan akses internet. Namun penggunaan *smartphone* yang salah dapat menimbulkan masalah, seperti terlalu sering melihat layar mengakibatkan mata kita terkena radiasi, menimbulkan kecanduan, dan akan berpengaruh tinggi pada tingkat kemalasan seseorang untuk melakukan kegiatannya karna sudah kecanduan menggunakan *smartphone*.

*Smartphone* merupakan salah satu bentuk *ubiquitous computer* yang melakukan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia dengan jangkauan tidak terbatas. Ketersediaan jaringan infrastruktur nirkabel yang luas untuk dapat melakukan komunikasi data, audio, dan video digital (Istiyanto, 2013).

## 2.8 Speech Recognition

Speech Recognition Speech recognition atau pengucapan dikenal sebagai proses mengenali seseorang dengan mengenali pengucapan orang tersebut. Speech recognition adalah suatu teknik dimana perangkat mengenali input berupa ucapan dan kemudian bereaksi sesuai dengan input suara tersebut. Speech recognition merupakan salah satu teknik komunikasi yang menitikberatkan pada pengenalan suara, sehingga diharapkan penyampaian informasi dapat dilakukan dengan lebih efisien. Teknologi pengenalan suara ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut.

Salah satu web service provider atau layanan web berupa mesin yang mengubah data audio menjadi teks secara online, diantaranya adalah Google Speech Recognition. Cara kerja Google Speech Recognition dimulai dengan input berupa data suara atau audio dari pengguna, yang kemudian dikirimkan ke server Google melalui internet. Data audio diolah menjadi data teks oleh Google Voice

API. Data teks dikirim kembali dan ditampilkan di monitor agar pengguna dapat melihat teks.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.9 API (Application Programming Interface)

API adalah serangkaian kode *program* yang digunakan oleh *developer* untuk mengintegrasikan data antara dua aplikasi yang berbeda secara bersamaan berdasarkan hak akses yang ada. Developer dapat berbagi protokol, *function* dan *tools*. Fitur ini juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi antar aplikasi walaupun bahasa pemrogramannya berbeda. API website dapat menyediakan resources yang mampu dibaca oleh aplikasi. Fitur ini akan mengirimkan Request dari aplikasi web dan response dari server dengan menggunakan HTTP (*Hypertext transfer protocol*) pihak developer dapat meningkatkan fungsional dari aplikasi ataupun *website*.

## 2.10 Penelitian Terkait

Tabel berikut ini menjelaskan tentang studi pustaka yang dilakukan dengan membaca dan memahami beberapa teori dari jurnal. Adapun beberapa jurnal yang digunakan berikut ini ialah:

Tabel 1.2 Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil
	(Aisyiah Al Adawiyah, 2022)	Google jamboard alternatif media kreatif untuk pemahaman tata bahasa Perancis	Penggunaan bahasa Perancis dengan pemanfaatan Google Jamboard sebagai game interaktif pembelajaran .
	(Anjasmara, Lestari, dan Dewi, 2019)	Aplikasi Pembelajaran Hiragana Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition	Aplikasi berbasis android, pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi Android melalui Speech Recognition.
	(Taufan, Zaen, and Yunanri 2021)	Penerapan Speech Recognition Pada Aplikasi Mobile Kamus Bahasa Sasak	Mempermudah pembelajaran bahasa Sasak perkata dengan menggunakan aplikasi Android melalui Speech Recognition.
	(Hikmah, Noer and Narita 2019)	Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Perancis Level SMA	Penelitian ini menghasilkan untuk pembelajaran bahasa Perancis level SMA melalui alat bantu aplikasi macromedia flash membuat animasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			interaktif belajar.
5	(Linda, 2020)	Rancang Bangun aplikasi mobile learning bahasa asing (Studi kasus: bahasa Jerman tingkat pemula)	Hasil penelitian membantu agar pengguna dapat dengan mudah belajar bahasa Jerman menggunakan smartphone.

## 2.11 Aplikasi Perbandingan

Berikut ini merupakan aplikasi serupa yang menjadi acuan membangun aplikasi pembelajaran Bahasa Perancis:

### 1. *French Test A1 A2 B1*

*French Test A1 A2 B1* adalah salah satu aplikasi belajar Bahasa Perancis terbaik yang ada di Google Playstore. Aplikasi ini memiliki banyak fitur mulai dari pengenalan *alphabet*, *pronounciaton*, pengenalan kata benda digunakan dalam keadaan *Online*. Aplikasi ini memiliki tahap pembelajaran mulai dari percakapan sederhana yang dapat di dengarkan pengucapannya sehingga mempermudah pengguna dalam belajar mengenal tulisan dan juga pengucapan bahasa Perancis yang baik dan juga menyediakan fitur mendengarkan kosakata yang tersedia tersebut.



Gambar 2.2 *French Test A1 A2 B1*

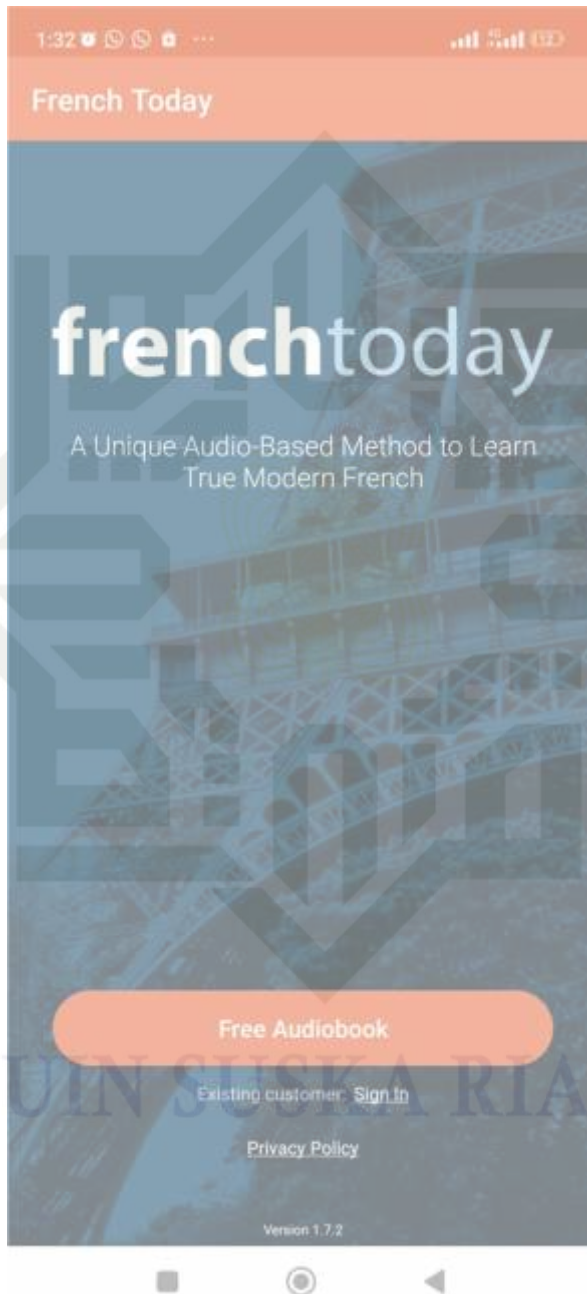
### 2. *French Today*

Aplikasi *French Today* berisi kosakata, kalimat umum, dan cerita percakapan dalam Bahasa Perancis. Selain itu, Aplikasi ini dapat mengeluarkan voice

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cara pengucapan yang benar dalam bahasa Perancis sehingga membantu pengguna dalam mengenal dan mengucapkan bahasa Perancis dengan benar.



Gambar 2.3 Tampilan Aplikasi *French Today*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa mobile learning berbasis Android untuk menunjang pembelajaran dalam mempelajari bahasa Perancis. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian Research and Development (R & D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Research and Development (R & D) merupakan suatu proses atau langkah - langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sukmadinata (2011), produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras seperti buku, modul alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi dapat juga berupa perangkat lunak atau program komputer, model pendidikan, pembelajaran, atau pelatihan.

Borg & Gall (1979:624) mendefinisikan hal ini dengan kalimat, “Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.” Sedangkan menurut sumber lain, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297).

#### 3.2 Langkah – Langkah Penelitian

Metode Research and Development yang diungkapkan Borg dan Gall (1989:784) terbagi atas beberapa tahapan, diantaranya :

1. Penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting).
2. Perencanaan (planning).
3. Pengembangan draf produk (develop preliminary form of product).
4. Uji coba lapangan awal (preliminary field testing).
5. Merevisi hasil uji coba (main product revision).
6. Uji coba lapangan (main field testing).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operasional product revision).
8. Uji Pelaksanaan lapangan (operasional field testing).
9. Penyempurnaan akhir produk (final product revision).
10. Diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation).

Dalam penelitian ini, proses rekayasa perangkat lunak sangat dominan sehingga perlu adanya penyesuaian. Hal ini sesuai dengan tahapan yang dikemukakan oleh Martin Fowler (2004:28) yang mengungkapkan, untuk membuat perangkat lunak kita harus melalui tahapan analisis persyaratan, desain, coding, dan testing.

Melalui kolaborasi kedua tahap tersebut sehingga menghasilkan tahapan penelitian yang sesuai dengan rumusna dan tujuan penelitian yaitu:

1. Tahap Analisis
2. Tahap Desain
3. Tahap Pengembangan
4. Tahap Pengujian
5. Pembuatan Laporan

Prosedur penelitian yang dilakukan mengikuti alur penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Langkah – langkah Penelitian

### 3.3 Studi Literatur

Tahap selanjutnya adalah tahap studi pustaka atau studi literatur. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan ilmu dasar, informasi dan pengetahuan berkaitan dengan penelitian yang akan dikerjakan. Untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan tersebut dilakukan dengan cara mencari dari berbagai macam sumber



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti jurnal, e-book, buku dan materi yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun.

### 3.4 Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data-data yang dibutuhkan dan akan digunakan untuk kebutuhan pembangunan aplikasi nantinya. Ada 2 tahap dalam pengumpulan data, yaitu:

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Monsieur Ricardo Avisenna dan Monsieur Selamat Eduard Lumban Gaol sebagai ahli dan guru bahasa Perancis lalu wawancara juga dilakukan kepada para siswa dan penggiat bahasa Perancis yang tertarik mempelajari bahasa Perancis.

#### 2. Observasi

Dilakukan Survei kepada peserta didik seberapa minat mereka belajar bahasa Perancis.

### 3.5 Analisa dan Perancangan

Tahap analisa dan perancangan termasuk dalam tahapan-tahapan pembangunan aplikasi.

#### 3.5.1 Analisa Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa dalam mengembangkan sistem berdasarkan dari apa yang diinginkan user (user requirements). Hal tersebut berasal dari hasil wawancara terhadap stakeholder yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil dari tahap ini adalah didapatnya kebutuhan fungsional dari pengguna, hal apa saja yang harus diselesaikan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, mengetahui batasan-batasan sistem serta mengetahui tujuan dari sistem yang akan dibangun.

#### 3.5.2 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah merancang proses dari hasil analisa yang telah dilakukan kedalam gambaran diagram. Bentuk diagram yang akan digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*.

### 3.6 Implementasi dan Pengujian

Tahap implementasi dan pengujian merupakan tahapan yang dilakukan setelah tahap analisa dan perancangan telah selesai. Pada tahap ini akan menjelaskan tentang penerapan aplikasi yang telah dianalisa dan dirancang sebelumnya. Adapun untuk proses implementasi, dibutuhkan beberapa alat pendukung yaitu perangkat keras atau dalam bahasa inggris disebut hardware dan perangkat lunak atau dalam bahasa inggris disebut software:

1. Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan aplikasi :
  - a. CPU : AMD® Ryzen 5
  - b. Memori (RAM) : 8 GB
  - c. HDD : 1 TB
2. Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi:
  - a. *Platform/OS* : Microsoft Windows 10 64 bit
  - b. Bahasa Pemrograman : Dart (Flutter)
  - c. DBMS : MySQL
  - d. Tools : Android Studio dan Notepad++

Setelah tahap implementasi selesai, dilakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah sistem sesuai dengan target, tujuan serta kebutuhan yang diinginkan. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan Black Box untuk fungsionalitas dan UAT untuk pengujian respon dari pengguna tentang aplikasi.

### 3.7 Kesimpulan dan Saran

Tahapan akhir dari penelitian tugas akhir ini adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari tahapan sebelumnya, memberikan saran-saran kepada pembaca serta untuk menyempurnakan penelitian ini, baik itu dalam segi model aplikasi, maupun dalam bentuk role aplikasinya dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.8 Simulasi

Aplikasi yang akan dibangun akan memiliki fitur pembelajaran dengan proses sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menampilkan materi bahasa Perancis yang berupa penjelasan materi dalam bentuk text dan suara pengucapan kalimat yang benar dan sesuai dengan materi yang diberikan.
2. Aplikasi ini memiliki fitur latihan yang akan menerima input berupa suara pengguna. Pengguna memberikan input suara pengucapan kalimat bahasa Perancis kemudian aplikasi akan merespon dan memberikan notifikasi dari pengucapan bahasa Perancis pengguna. Apabila pengucapan benar dan notif benar muncul maka pengguna akan lanjut ke latihan pengucapan berikutnya, jika pengucapan salah aplikasi memberikan notifikasi salah.
3. Aplikasi mampu mendeteksi pengucapan pengguna dan mampu memvalidasi pengucapan pengguna
4. Aplikasi ini memiliki menu kamus untuk pengguna mengetahui kosa kata bahasa Perancis.
5. Aplikasi menampilkan menu latihan pengucapan bahasa Perancis yang sesuai materi yang diajarkan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengerjaan dan pengujian aplikasi pembelajaran bahasa Perancis yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran bahasa Perancis berbasis Android menggunakan *speech recognition* berhasil dibangun dan dapat digunakan.
2. Keseluruhan fungsionalitas dan fitur dari aplikasi pembelajaran bahasa Perancis android dan web yang dibangun telah berjalan dengan baik ditinjau berdasarkan pengujian *blackbox testing* yang telah dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa Perancis sudah berjalan baik sesuai dengan fungsionalitas web dan aplikasi.
3. Pada pengujian usability yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata skor 86,6% dimana nilai tersebut berada dalam range kategori Sangat Setuju, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dibangun dapat menjadi alternatif untuk mempelajari Bahasa Perancis

Saran yang diberikan untuk tugas akhir ini dan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk dikembangkan pada penelitian-penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pada pengembangan selanjutnya aplikasi mampu menjadi media pembelajaran tidak hanya pembelajaran suara, namun juga mampu untuk penulisan yang benar.
2. Pengembangan selanjutnya aplikasi dapat memperbaiki dengan otomatis ketika kita mengucapkan pengucapan bahasa Perancis yang salah.
3. Pada pengembangan selanjutnya dapat memperluas fitur seperti dapat menerjemahkan ucapan bahasa Indonesia dan memberikan penulisan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahasa Perancis serta cara pengucapan yang baik dan benar menurut aturan bahasa Perancis.

## 5.2 Saran

Saran yang diberikan untuk tugas akhir ini dan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk dikembangkan pada penelitian-penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pada pengembangan selanjutnya aplikasi mampu menjadi media pembelajaran tidak hanya pembelajaran suara, namun juga mampu untuk penulisan yang benar.
2. Pengembangan selanjutnya aplikasi dapat memperbaiki dengan otomatis ketika kita mengucapkan pengucapan bahasa Perancis yang salah.
3. Pada pengembangan selanjutnya dapat memperluas fitur seperti dapat menerjemahkan ucapan bahasa Indonesia dan memberikan penulisan bahasa Perancis serta cara pengucapan yang baik dan benar menurut aturan bahasa Perancis.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- web IFI (Institut Français Indonesia) <http://www.institutfrancaisindonesia.com/pendidikan/perancis-bahasa-umum-bagi-220-juta-orang> diakses pada tanggal 3 November 2022 pukul 08.00.
- Siti Hariti Sastriyani. *Dunia Sastra Francophone di Arab-Maghreb dalam Humaniora* vol. 18  
(Yogyakarta: Unit Pengkajian dan Publikasi Fakultas Ilmu Budaya UGM, 2006), hlm. 79.
- Suwarya, F. M. (2021). *Dahsyatnya Google Drive*. (Guepedia, Ed.) Indramayu, Jawa Barat, Indonesia: Guepedia.
- Aisyiah, A. A. (2022). *Google Jamboard Alternatif Media Kreatif Untuk Pemahaman Tata Bahasa Perancis*
- Ryan .A., Indah, L. & Meilany, D. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Hiragana Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition Panduan Definitif Yii*. (2008). Retrieved from yiiframework: <https://www.yiiframework.com/doc/guide/1.0/id/quickstart.what-is-yii>
- System Administration Guide: Security Services*. (2010). Retrieved from Oracle: <https://docs.oracle.com/cd/E19120-01/open.solaris/819-3321/rbac-1/index.html>
- Akbar, R. (2019, Septembrt 13). <https://www.dw.com>. Retrieved from DW Made for minds: <https://www.dw.com/id/sosok-habibie-di-mata-indonesia-jerman/a-50414854>
- Amarapala, A. (2019). *Desktop Application Vs Mobile App Vs Web App*. Retrieved from World Class Software and Service: <http://www.iomworld.com/desktop-application-vs-mobile-app-vs-web-app-2/>
- Ammon, U. (2019). *DW Germany*. Retrieved from DW Germany: <https://www.dw.com/id/fakta-menarik-bahasa-jerman/a-55102480>
- Asrianda. (2016). Kontrol Akses dan Keamanan Data bagi Penduduk Miskin. *Proceeding Seminar Nasional Ilmu Komputer (SEMINASIK)*, vol. 1., 51-55.
- BINANTO, I. (2015). ANALISA METODE CLASSIC LIFE CYCLE (WATERFALL). *Research Gate*.
- Chintya. (2018, November 23). *Manfaat Kursus Belajar Jepang*. Retrieved from Glints: <https://glints.com/id/lowongan/manfaat-kursus-bahasa-jepang/>
- Devi. (2019). Penggunaan Aplikasi CourseLab dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman.
- Dian, C. (2020). *Jago Kuasai Bahasa Jerman*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Edwin, B. (2002). *Personel Management (Manajemen Personalia)*. Jakarta: Erlangga.
- Fachrul K, G. W. (2015). *Cepat Menguasai Pemograman Android*. Malang. <https://tinyurl.com/8vakight>. (Liputan6 2019, September 20). *Liputan 6*. Retrieved

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- from <https://www.liputan6.com/news/read/4091061/digaji-sekitar-rp38-juta-jerman-serius-cari-tenaga-kerja-di-indonesia>
- Indonesia, Institut Français. (2012, Maret 20). Retrieved from <http://www.institutfrancais-indonesia.com/pendidikan/perancis-bahasa-umum-bagi-220-juta-orang>
- Justin. (2020). APLIKASI ANDROID.
- Kurniasih, E. (2016). Efektivitas E-Learning Aplikasi "Katakana Memory Hint" Dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana.
- Kurniasih, E. (2016). EFEKTIFITAS E-LEARNING APLIKASI "KATAKANA MEMORY HINT" DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF KATAKANA.
- Linda, W. W. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning bahasa Asing Bahasa Jerman tingkat pemula.
- Maimunah, A. P. (2016). APLIKASI PEMBELAJARAN DASAR BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*.
- Malik, A. R., & Murni, S. (2020). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING DAN GAYA BELAJAR VISUAL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA SMA NEGERI 1 MAROS.
- Malik, K. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Mandarin dengan Metode Tingshuofa Dilengkapi Voice Recognition Dictionary Berbasis Mobile.
- Mangkunegara, A. P. (2006). *Perencanaan dan Pengembangan Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Refika Aditama.
- Mangkuprawira, T., & Hubeis, A. (2007). *Manajemen Mutu Sumber Daya Manusia*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maryunita, R. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Google Japanese Input Dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jepang.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Yogyakarta: Andi.
- Nurahmah, E., & Rafli, Z. (2020). Analisa kebutuhan pengembangan bahan ajar berbicara bahasa jerman berbasis mobile smartphone di era 4.0.
- P. Kartika Chandra L., I. W. (2017). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kosa Kata JLPT Level 3 Berbasis Android Untuk Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha.
- Parmanto, D. (2013). Pengembangan Media CAI Tentang Pengenalan Huruf Hiragana Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Probolinggo.
- Putra, G. D. (2018). Perancangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana Menggunakan Augmented Reality.
- Qudus, M., & Yusri. (2017). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN METODE AUDIO LINGUAL DALAM PEMBELAJARAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JERMAN.
- Rahmatina, M. (2018). Penerapan Media berbasis Android sebagai pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Brawijaya Smart School.
- Ramadhani, S. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SPEECH RECOGNITION".
- Robby Kurniawan Budhi, M. E. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Bahasa Mandarin Untuk Anak Pra Sekolah Berbasis Android.
- Roger, S. P. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi &* Yogyakarta: Andi.
- Safitri, S. T., & Supriyadi, D. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall . *Jurnal Infotel Vol.7 No.1*.
- Samopa, N. P. (2015). Analisis Pelafalan Bahasa Jepang Sebagai Identifikasi Penulisan Aksara Jepang Berdasarkan Aksen.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT) , Vol. 2, No. 1*.
- Setiawan, A. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana Menggunakan API Gesture dan Api Voice Recognition Berbasis Android .
- Sinaga, F. (2014). Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbaasis Android.
- Siregar, F. H., Rahman, S., & Faisal, I. (2017). Analisis Metode Role-Based Access Control Pada Sistem Pengamanan Basis Data Dengan Konsep CIA. 1-7.
- Stolovitch, H., & Keeps, E. (1992). *Handbook of Human Perfomance Technology A Comprehensive Guide for Analysis and Solving Permoncae Problem in Organizatios*. San Francisco: Jersey Bass Publisher.
- W, S. (2006). *strategi pembelajaran*. Jakarta.
- Widianti, S. (2000). *Pengantar Basis Data*. Jakarta: Fajar.
- Yang Nadia Miranti, G. E. (2017). Pengembangan Pembelajaran HSK 3 Dengan Menggunakan Perangkat Bergerak Berbasis Android. *Jurnal Cakrawala Mandarin*.
- Yendra. (2018). *Mengenal Ilmu Bahasa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yi Ying, M. N. (2013). Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Sebagai Bahasa Kedua.
- Yi Ying, M. N. (2013). Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Sebagai Bahasa Kedua.
- Yi Ying, M. N. (2013). MOTIVASI BELAJAR BAHASA MANDARIN SEBAGAI BAHASA KEDUA.
- Zakiyya, H. (2017). *Bahasa Jepang Itu Gampang*. Yogyakarta.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

### KUESIONER TUGAS AKHIR

#### “APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN SPEECH RECOGNITION”

Data Responden		Tanda Tangan				
Nama	:					
Email	:					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gunakan tanda (✓) pada kolom jawaban yang menurut anda paling benar</li> <li>• Keterangan :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- STS : Sangat Tidak Setuju</li> <li>- TS : Tidak Setuju</li> <li>- N : Netral</li> <li>- S : Setuju</li> <li>- SS : Sangat Setuju</li> </ul> </li> <li>• Jika ada pertanyaan, silahkan sampaikan pertanyaan kepada penyedia kuesioner</li> </ul>						
Pernyataan						
No	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah anda akan sering menggunakan Aplikasi untuk belajar bahasa Perancis?					
2	Apakah tampilan Aplikasi PrancisApp menarik?					
3	Apakah aplikasi PrancisApp ini praktis dan mudah digunakan?					
4	Apakah suara yang diputarkan oleh aplikasi PrancisApp Jelas dan sesuai dengan bacaan yang di tampilkan?					
5	Apakah semua fungsi yang ada diaplikasi bisa dijalankan dengan baik dan lancar?					
6	Apakah materi yang disajikan aplikasi bisa dipahami dengan baik?					
7	Apakah penyajian materi pembelajaran pada aplikasi PrancisApp disajikan dengan baik?					
8	Apakah aplikasi PrancisApp sangat membantu anda berlatih mengucapkan bahasa Perancis?					
9	Apakah aplikasi PrancisApp sangat dibutuhkan untuk belajar bahasa Perancis?					
10	Apakah pembelajaran pada aplikasi PrancisApp sudah sesuai dengan pengucapan bahasa					

Perancis yang sebenarnya?					
---------------------------	--	--	--	--	--

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN  
SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## WAWANCARA

- Saya : Siapakah nama monsieur ?
- Monsieur : Ricardo Avisenna
- Saya : Dimanakah monsieur dulu kuliah dan apakah pernah tersertifikasi oleh kelembagaan bahasa perancis ?
- Monsieur : Saya dulu pernah kuliah di Universitas Riau Jurusan Hubungan Internasional studi fokus mengenai Perancis lalu saya telah memiliki sertifikasi dari Institut Français d'Indonésie untuk DALF C2
- Saya : Apa Kesibukan Monsieur sekarang?
- Monsieur : Saya sekarang menjadi Guru Perancis di SES School Pekanbaru dan Founder Les Copains Riau
- Saya : Berapa lama monsieur sudah menjadi guru bahasa Perancis?
- Monsieur : Wah, kalau mengajar menjadi guru bahasa Perancis, saya mungkin itu sekitar 6 Tahun
- Saya : Terkait belajar bahasa Perancis , mengapa monsieur tertarik dengan bahasa Perancis?
- Monsieur : Menurut saya belajar bahas Perancis ini cukup seru ya, dan saya juga suka belajar bahasa asing, Bahasa Perancis ini masih sama kok dengan bahasa indonesia pola kalimatnya hanya saja ada ketentuan khusus saja.
- Saya : Apa kendala siswa kesulitan belajar bahasa Perancis?
- Monsieur : Biasanya karena pengucapannya ini ada beberapa penekanan di kalimat tertentu, dan bahasanya bahasa fleksi jadi ada aturan tertentu.
- Saya : Apa persyaratan yang menyatakan jika kita sudah bisa bahasa Perancis?
- Monsieur : Test Diplôme approfondi de Langue Française (TestDALF) itu seperti IELTS kalo di bahasa Inggris , nah itu berupa tes yang menguji kita apakah sudah bisa bahasa Perancis atau belum , tapi kalau untuk pemula ada level A1, A2 nah sertifikat A1 dan A2 ini seperti percakapan dasar sehari-hari dan pengenalan pola kalimat,



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### BIODATA DIRI



**Nama** : Tri Mutaqin Muslim  
**Jenis Kelamin** : Laki-Laki  
**Tempat/Tgl Lahir** : Padang, 12 Oktober 1996  
**Agama** : Islam  
**Kewarganegaraan** : Indonesia

**Alamat** : Jl. Garuda Sakti Km.1 Gg.Suhada No,9 Kel.Simpang Baru, Kec. Bina Widya – Kota Pekanbaru  
**Asal** : Padang - Sumatera Barat  
**Email** : [tri.mutaqin.muslim@students.uin-suska.ac.id](mailto:tri.mutaqin.muslim@students.uin-suska.ac.id)

### INFORMASI PENDIDIKAN

**Tahun 2001-2003** : TK Al - Fatihah  
**Tahun 2003-2009** : SD Negeri 20 Dadok Tunggul Hitam  
**Tahun 2009-2012** : SMP NEGERI 25 Kota Padang  
**Tahun 2012-2015** : SMA NEGERI 8 Kota Padang  
**Tahun 2015-2022** : S1 Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau