

Aplikasi Media Permainan *Mots Croisés* Dalam Keterampilan Berbicara Siswa SMKN 3 Bandar Lampung

Elsa Oktavia¹, Mulyanto Widodo², Diana Rosita³

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

E-mail: elsaoktavia96@gmail.com, Telp: +6289639929453

Abstract: *L'application du Média Mots Croisés dans La Compétence de la Production Orale Chez Les Élèves de SMK Negeri 3 Bandar Lampung.* Cette recherche a pour but de savoir les différences de résultat d'apprentissage de la production orale entre les élèves de classe XI^e du SMK Negeri 3 Bandar Lampung qui sont enseignés avec le média mots croisés et ceux avec la méthode "Le Mag". La méthode de recherche utilisée est "True Eksperimental Design" qui utilise les tests de la production orale et l'application avec le mots croisés. Le mots croisés est l'un des médias qui peut s'employer dans l'enseignement soit de la production écrite soit de la production orale. Les échantillons de cette recherche sont les élèves de la classe XI^e de Jasa Boga 1 comme la classe expérimentale et XI^e d'Akomodasi Perhotelan 1 comme la classe de contrôle. Les données de recherche sont ensuite analysées en utilisant le test de normalité, de l'homogénéité, le t-test et le test de fiabilité d'Alpha Cronbach. Les résultats de l'analyse indiquent que la valeur de t-compte 5,737 > t-table 1,674 avec le niveau de la signification de 0,05. Cela montre qu'il y a une augmentation ou une différence en résultat d'apprentissage de la production orale entre les élèves de classe expérimentale enseignés avec le média mots croisés et ceux de classe de contrôle avec la méthode Le Mag.

Mots-clés : *le média mots croisés, la production orale, le mag*

Abstrak: *Aplikasi Media Permainan Mots Croisés Dalam Keterampilan Berbicara Siswa SMK Negeri 3 Bandar Lampung.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung yang diajar dengan media permainan teka-teki silang atau *Mots Croisés* dan media buku teks *Le Mag*. Metode pada penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *True Eksperimental Design* yang menggunakan tes keterampilan berbicara dan penerapannya menggunakan media permainan *Mots Croisés*. Media permainan *Mots Croisés* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis dan dapat diterapkan juga pada keterampilan berbicara. Selanjutnya sampel pada penelitian ini adalah kelas XI Jasa Boga (JB) 1 sebagai kelas eksperimen dan XI (Akomodasi Perhotelan) AP 1 sebagai kelas kontrol. Tahap selanjutnya data penelitian tersebut akan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogen, uji-t dan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Hasil analisis penelitian menunjukkan nilai t-hitung 5,737 > t-tabel 1,674, dengan taraf signifikansi 0,05. Ini menunjukkan bahwa ada suatu peningkatan atau perbedaan prestasi belajar pada keterampilan berbicara bahasa Prancis, antara kelas eksperimen yang diajar dengan media permainan *Mots Croisés* dan kelas kontrol dengan buku teks *Le Mag*.

Kata Kunci: *media mots croisés, keterampilan berbicara, le mag*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan media utama dalam pertukaran budaya dan ilmu pengetahuan. Tidak hanya itu bahasa juga menjadi media yang sangat penting bagi manusia untuk berkomunikasi, berpendapat dan berinteraksi. Bahasa pun dapat berwujud lisan maupun tulisan, melalui bahasa manusia juga dapat mengungkapkan gagasan, pesan dan perasaan kepada orang lain. Sebagai upaya untuk bersosialisasi dan bertukar informasi manusia memerlukan alat pengungkap yang dapat dimengerti secara global, yaitu bahasa. Oleh karena itu, di zaman yang semakin maju ini terutama di kancah internasional kita dituntut untuk mampu menguasai bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Prancis.

Di Indonesia, bahasa asing sangat banyak dipelajari termasuk bahasa Prancis, bahkan perkembangan pembelajaran bahasa Prancis ada pada tingkat perguruan tinggi hingga jenjang Sekolah Menengah Atas sederajat (SMA/SMK/MA). Dalam mempelajari suatu bahasa asing diperlukan penggunaan suatu media supaya dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari bahasa asing. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan rangsangan dalam kegiatan belajar pada siswa, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Di era digital ini, media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan

dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2013: 5).

Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi akan sangat membantu efektivitas dan meningkatkan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan pelajaran atau materi tersebut. Kemudian Arsyad (2011: 15) menuturkan bahwa fungsi media pengajaran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Belajar sambil bermain merupakan salah satu cara guru supaya dapat menyampaikan suatu materi sehingga para siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Menurut Sadiman dkk. (2011: 75), permainan atau yang disebut *games* adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Oleh karena itu mengapa dalam proses belajar mengajar perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menimbulkan reaksi siswa, supaya siswa lebih tertarik minat belajarnya serta siswa lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan media permainan ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar dan mempermudah penyampaian materi.

Menurut Iskandarwassid (2011: 5) belajar merupakan proses tingkah laku pada siswa akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui pengalaman maupun latihan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 45) juga mengemukakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi. Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan terhadap seseorang atau sekelompok orang. Dalam hal ini, orang yang dikatakan mampu berbahasa adalah orang yang mampu berkomunikasi, bukan orang yang mampu menghafalkan kaidah tata bahasa.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Definisi media pembelajaran merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Secara umum media mempunyai kegunaan, diantaranya; memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera; menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Sehingga fungsi dan manfaat media pengajaran di atas jelas bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas makna bahan atau materi pengajaran sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa (Daryanto, 2013: 5).

Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 241) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan (Tarigan, 2013: 16). Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah berkomunikasi kepada orang lain yang ada disekitarnya untuk memberitahukan sesuatu, menghibur, dan mempengaruhi pendengar (Zulhana dan Usman, 2017: 6).

Media permainan *mots croisés* adalah media permainan berbentuk kotak-kotak warna hitam dan putih yang harus diisi dengan huruf per huruf sehingga membentuk suatu kata sesuai dengan pertanyaan atau petunjuknya. Selain sudah dikenal berbagai macam lapisan masyarakat, media permainan teka-teki silang ini juga cukup mudah untuk diterapkan. Ruang lingkup media permainan ini yang berupa kosakata, menjadikan penggunaan media permainan ini dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata untuk diaplikasikan dalam keterampilan berbicara.

Menurut Khalilullah (dalam jurnal Rantika dan Abdulah 2013: 127), teka-teki silang yang dalam bahasa Prancis disebut *mots croisés* merupakan salah

satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis dan berbicara. Media ini sangat mudah untuk dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Menurut Haryono (dalam jurnal Rantika dan Abdulah 2013: 128) tujuan teka-teki silang dalam pembelajaran ini adalah untuk mengasah otak dalam berpikir siswa dalam mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran. Dengan menggunakan TTS sebagai pembelajaran kosakata, maka selain siswa termotivasi untuk belajar juga memberi pemahaman terhadap kosakata yang mudah dan mendalam.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 293) juga menyebutkan jenis-jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa antara lain: Selusur kata, Teka-teki Silang, Permainan Jelajah Waktu, Elaborasi, Siapa Dia, Acak Kata, Biografi, Catatan Harian, Mengarang Bersama.

Buku teks (*méthode*) *Le Mag* merupakan bahan ajar cetak berupa buku pembelajaran bahasa Prancis yang digunakan di SMA. Buku *Le Mag* merupakan buku terbitan Prancis karangan Celine Himber dkk yang memang didesain untuk siswa pada tahap pemula. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran bahasa Prancis *Le Mag* memenuhi kriteria sebagai bahan pembelajaran mandiri dan baik digunakan sebagai bahan pembelajaran mandiri siswa (Sari, 2017: 12).

Menurut Lustyantje (2014: 13), materi ajar bahasa Prancis yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Prancis di SMA yang terdiri atas buku siswa, buku guru, buku latihan atau, buku teks, video, dan DVD. *Le Mag* adalah materi ajar untuk para remaja serta direkomendasikan sesuai dengan standar CECR, yakni standar penguasaan bahasa untuk tingkat SMA minimal pada level A1. Isi buku tersebut terdiri atas tata bahasa (*grammaire*), kehidupan remaja, sistem pendidikan, ekonomi, liburan, dan multikultural di Prancis. Sementara itu, mengacu pada kurikulum 2013 terkait standar proses yaitu bahwa standar proses terdiri atas mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta, maka proses pembelajaran bahasa Prancis di SMA belum semuanya mengacu pada standar proses tersebut.

Selanjutnya pada penelitian ini terdapat data penelitian yang serupa atau pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan ini adalah penelitian yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Permainan Bahasa Silang Datar Pada Pengajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XI SMA N 6 Yogyakarta” yang ditulis oleh Devi Nisviharyati pada tahun 2014. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Terdapat perbedaan prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta yang signifikan antara yang diajar dengan menggunakan media permainan bahasa silang datar dengan yang menggunakan media buku teks.

Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 11,541 dan nilai t-tabel 2,00488 dengan nilai db sebesar 54 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian nilai

t-hitung lebih besar dibanding nilai t-tabel ($11,541 > 2,00488$). Penerapan media permainan bahasa silang datar pada pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Yogyakarta juga lebih efektif daripada yang diajar menggunakan media buku teks. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 2,5. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 0,68. Kemudian hasil dari *gain score* sebesar 0,7 termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan observasi di SMKN 3 Bandarlampung, peneliti menemukan permasalahan yang pertama bahwa banyak siswa merasa kesulitan dalam keterampilan berbicara juga penguasaan kosakata bahasa Prancis. Kedua, kurangnya minat siswa dalam keterampilan berbicara didalam kelas. Ketiga, siswa jarang berbicara dan terkesan masih malu berbicara menggunakan bahasa Prancis di dalam kelas. Keempat, siswa perlu menggunakan media yang lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara serta siswa merasa kesulitan dalam keterampilan berbicara serta penguasaan kosakata bahasa Prancis pada keterampilan berbicara. Hal ini mengakibatkan siswa kurang mampu memahami materi yang disampaikan.

Dapat disimpulkan tujuan dan permasalahan dari uraian pendahuluan di atas, peneliti menganggap bahwa pembelajaran dapat diberikan tidak hanya dari buku atau bahan ajar saja, namun juga dari sebuah media. Maka dari itu peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul

“Aplikasi Media Permainan *Mots Croisés* dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau dalam penelitian ini dapat diukur dalam bentuk angka-angka, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random atau acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 14).

Pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*. Ciri utama dari desain ini adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu (Sugiyono, 2016: 112). Lalu pada penelitian ini, yang menjadi *Variabel Independen* atau variabel bebas (X) adalah media permainan teka-teki silang dan *Variabel Dependen* atau variabel terikat (Y) adalah penguasaan keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 3 Bandarlampung yang berjumlah 7 kelas, yaitu 3 kelas jurusan Jasa Boga (JB), 2 kelas jurusan Akomodasi Perhotelan (AP) dan

2 kelas jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW). Total jumlah keseluruhan siswa kelas XI kurang lebih 240 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili (Sugiyono, 2016: 120). Dalam penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai sampel penelitian. Sampel pada penelitian ini diambil dengan cara *simple random sampling* atau sampel acak sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Berdasarkan hasil sampel acak sederhana diperoleh kertas yang pertama keluar yaitu kelas XI Jasa Boga 1 berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kertas kedua yaitu kelas XI Akomodasi Perhotelan 1 berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Menurut Arikunto (2012: 266), untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tes tersebut diberikan pada awal penelitian yaitu *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk lisan atau berbicara langsung. Tahap selanjutnya pemberian perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen menggunakan media permainan *mots croisés*. Setelah selesai diberikan perlakuan, diakhir penelitian akan diberikan kembali tes akhir *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Penyusunan instrumen penelitian ini disesuaikan dengan metode pengumpulan data yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes. Tes yang digunakan berupa tes keterampilan berbicara atau berdialog dalam bahasa Prancis.

Uji Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan validitas isi atau *content validity*. Validitas isi bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya instrumen, dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Validitas konstruk *construct validity*, yaitu tes dapat dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila butir-butir soal yang membangun tes untuk mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam tujuan instruksional khusus, dengan kata lain jika butir-butir soal dapat mengukur aspek berpikir. Caranya yaitu membandingkan antara instrumen soal dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Jika soal tersebut sesuai dengan silabus kurikulum 2013 K.D. 3.4 dan 4.4 maka validitas isi dari soal tersebut sudah terpenuhi. Kemudian pada validitas konstruk, instrumen soal tersebut telah menguji keterampilan berbicara, maka validitas konstruk juga sudah memenuhi syarat.

Uji realibilitas menurut Arikunto (2012: 100) uji reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan, artinya reliabel dapat dipercaya. Sebuah tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Uji ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen terhadap kelas

yang dapat dipercaya sehingga instrumen penelitian dapat diandalkan sebagai pengambilan data. Penelitian ini menggunakan rumus *Inter-Rater Reliability* (Koefisien kappa).

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Uji normalitas sebaran berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Dalam penelitian ini, uji normalitas sebaran menggunakan teknik chi kuadrat pada perhitungan dengan rumus tersebut, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (α : 5%) maka data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Uji homogenitas varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah seragam atau tidak sampel yang diambil dan mempunyai variansi yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan secara signifikan satu dengan yang lainnya. Sedangkan uji-t merupakan analisis parametrik yang dilakukan apabila data penelitian bertabur normal atau data harus diuji normalitas data terlebih dahulu (Iskandar, 2008 : 113). Pengujian normalitas dan homogenitas akan dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS 19.0 for windows*. Selanjutnya, pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan hasil analisis uji-t dengan bantuan program aplikasi *SPSS 19.0 for windows*.

Prosedur Pelaksanaan Eksperimen

Tahap pra eksperimen sebelum eksperimen dilakukan, terlebih dahulu melakukan observasi lapangan, menyiapkan RPP, dan materi serta menentukan sampel penelitian yang bersumber dari populasi. Pengambilan sampel tersebut bertujuan untuk mendapatkan atau menentukan manakah yang akan men-

jadi kelas eksperimen dan kelas kontrol penelitian.

Tahap Eksperimen, pada tahap ini akan diberikan *pretest* (tes awal) yang merupakan langkah awal sebelum eksperimen dilakukan. Tes ini diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tahap berikutnya adalah pemberian *treatment* (perlakuan), tujuan dari pemberian perlakuan ini yaitu sebagai salah satu pengumpulan data. Adapun data diperoleh melalui perlakuan atau *treatment* dengan media permainan teka-teki silang *mots croisés* pada kelas eksperimen. Kemudian pada kelas eksperimen dan kontrol juga mendapat materi yang sama yang diambil dari *méthode Le Mag* dan beberapa sumber dari internet yang relevan.

Selanjutnya tahap terakhir yaitu *posttest* (tes akhir) setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Tes yang diberikan dalam *posttest* adalah tes yang sama dengan yang diberikan pada *pretest*. Pemberian *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil atau prestasi belajar pada penggunaan media permainan teka-teki silang dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMKN 3 Bandarlampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis antara siswa kelas XI Jasa Boga (JB) 1 yang diajar dengan menggunakan media permainan *mots croisés* dan siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan (AP) 1 yang diajar menggunakan media buku teks *Le Mag* di SMK Negeri 3 Bandarlampung.

Penelitian ini memiliki data-data yang mendukung meliputi skor *pretest* dan *posttest*, keterampilan berbicara atau *production orale*. Dari hasil data tersebut, kemudian akan dihitung oleh peneliti atau akan diolah dengan program *SPSS 19.0 for windows* guna mempermudah dan menghindari adanya kesalahan dalam proses analisis.

Data penelitian ini terdiri atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas XI SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Perhitungan data *pretest* kelas eksperimen berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan program *SPSS 19.0 for windows* diperoleh skor tertinggi sebesar 72,0; skor terendah sebesar 48,0; rerata (*mean*) sebesar 64,80; median sebesar 64,00; modus sebesar 64,00; dan standar deviasi sebesar 5,97927. Sedangkan berdasarkan perhitungan *pretest* pada kelas kontrol didapatkan skor tertinggi sebesar 72,0; skor terendah sebesar 48,00; rerata (*mean*) sebesar 63,38; median sebesar 64,00; modus sebesar 60,00; dan standar deviasi sebesar 6,46886.

Perhitungan data *posttest* dilakukan setelah diberikan *pretest* terlebih dahulu. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan data *posttest* eksperimen diperoleh skor nilai tertinggi sebesar 84,0; skor terendah sebesar 60,0; rerata (*mean*) sebesar 74,66; median sebesar 76,00; modus sebesar 72,0; dan standar deviasi sebesar 5,88003. Sedangkan hasil perhitungan data *posttest* kelas kontrol diperoleh skor nilai tertinggi sebesar 76,00; skor terendah sebesar 52,00; rerata (*mean*) sebesar 65,69; median sebesar 64,00; modus sebesar

64,0; dan standar deviasi sebesar 5,78805.

Data pada uji reliabilitas instrumen yang dilakukan pada sampel kelas kontrol yaitu kelas XI Akomodasi Perhotelan (AP) 1 dengan jumlah 26 siswa. Kemudian data hasil uji reliabilitas dianalisis dengan menggunakan Rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS 19.0 for windows*. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui nilai koefisien reliabilitas untuk soal *pretest* adalah sebesar 0,748. Angka tersebut menunjukkan instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang cukup kuat atau tinggi.

Selanjutnya data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perhitungan uji normalitas dengan *pretest* kelas eksperimen menunjukkan hasil sebesar 0,285 dan untuk *pretest* kelas kontrol sebesar 0,574. Begitu pula dengan perhitungan untuk *posttest* kelas eksperimen menunjukkan hasil sebesar 0,439 dan untuk *posttest* kelas kontrol menunjukkan sebesar 0,566. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Data pada uji homogen variansi Nilai Fhitung (F_h) 0,219 dengan nilai P sebesar 0,641 dan D_b sebesar 54 pada *pretest* eksperimen dan kontrol. Adapun nilai Fhitung (F_h) 0,001 dengan nilai P sebesar 0,974 dan D_b sebesar 54 pada *posttest* eksperimen dan kontrol. Nilai P tersebut dikonsultasikan dengan nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* adalah homogen dan memenuhi persyaratan untuk uji-t.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji-t yang diperoleh pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui t-hitung sebesar 5,737 dan t-tabel sebesar 1,674. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel (t-hitung : 5,737 > t-tabel : 1,674). Selain itu, apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,000 menunjukkan hasil lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,000 < 0,05$), maka diketahui bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya dari pernyataan tersebut terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan pada keterampilan berbicara bahasa Prancis antara siswa yang diberi perlakuan menggunakan media permainan teka-teki silang *mots croisés* dengan yang diajar dengan menggunakan media buku teks *Le Mag*, pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Bandar Lampung. Kesimpulan dari hasil analisis data uji-t sebagai berikut.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa antara yang diajar dengan menggunakan media permainan *mots croisés* dan yang diajar dengan menggunakan media buku teks *Le Mag*, **ditolak**.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa antara yang diajar dengan menggunakan media permainan *mots croisés* dan yang diajar dengan menggunakan media buku teks *Le Mag*, **diterima**.

Pembahasan

Berdasarkan pemaparan hasil analisis data, terdapat perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa antara yang diajar dengan menggunakan media permainan *mots croisés* dan yang diajar dengan

menggunakan media buku teks *Le Mag*. Hasil penelitian menggunakan uji-t pada data *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa antara yang diajar dengan menggunakan media permainan *mots croisés* dan yang diajar dengan menggunakan media buku teks *Le Mag*.

Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dan uji-t, diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel (t-hitung: 5,737 > t-tabel: 1,674). Dengan demikian, pembahasan pada penelitian ini berhasil membuktikan bahwa hipotesis ini menyatakan terdapat perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis antara yang diajar menggunakan media permainan *mots croisés* dan menggunakan media buku teks *Le Mag* pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung.

Hal ini memperlihatkan terdapat perbedaan prestasi hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapatkan perlakuan. Dapat dilihat perbedaan prestasi belajar dalam bentuk skor, dimana kelas eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan, memiliki nilai rata-rata *pretest* 64,80 dari skor total penilaian 100. Sementara pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pretest* 63,38.

Selanjutnya pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan teka-teki silang memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 74,66. Sementara itu kelas kontrol yang diajar dengan media buku teks *Le Mag* yang berupa lembaran kertas dari *méthode* dan papan tulis mendapat nilai rata-rata *posttest* sebesar 65,69 dari skor total penilaian 100. Perbedaan peningkatan nilai siswa kelas eksperimen ini tidak terlepas dari

penggunaan media permainan *mots croisés* yang telah merangsang minat serta perhatian siswa terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis di dalam kelas.

Kemudian, dapat dibandingkan berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian yang relevan atau penelitian sebelumnya yang serupa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Terdapat perbedaan prestasi belajar keterampilan menulis bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta yang signifikan antara yang diajar dengan menggunakan media permainan bahasa silang datar dengan yang menggunakan media buku teks. Hal ini dibuktikan dengan nilai T_{hitung} ($11,541 > 2,00488$) dan nilai T_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian nilai T_{hitung} lebih besar dibanding nilai T_{tabel} . Juga peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 2,5. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 0,68. Kemudian hasil dari *gain score* sebesar 0,7 termasuk dalam kategori sedang.

Pada penelitian ini menunjukkan kesamaan bahwa terdapat peningkatan yang sama-sama signifikan pada prestasi belajar siswa. Bahwa pada penelitian sebelumnya, membahas tentang pembelajaran keterampilan menulis, sedangkan pada penelitian ini berkesentrasi pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dari hasil penelitian yang serupa sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, media permainan ini dapat membantu dalam mempermudah menyampaikan suatu materi, serta dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Seperti yang disebutkan oleh Iskandar-wassid dan Sunendar (2011: 293), terdapat jenis-jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa antara lain: Selusur Kata, Teka-Teki Silang, Permainan Jelajah Waktu, Elaborasi, Siapa Dia, Acak Kata, Biografi, Catatan Harian, Mengarang Bersama. Oleh karena itu, dapat dikatakan media permainan ini dapat diterapkan dan digunakan pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, guna mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi. Terbukti dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi atau hasil belajar setelah diterapkannya media permainan ini pada siswa.

Selanjutnya berdasarkan analisis data, uji hipotesis penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Terdapat perbedaan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis yang signifikan antara yang diajar menggunakan media permainan *mots croisés* dan yang menggunakan media buku teks *Le Mag* pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Bandarlampung.

Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir dari rerata *pretest* kelas eksperimen dengan rerata *posttest* kelas eksperimen. Selain itu, rerata *posttest* kelas eksperimen yang juga lebih tinggi dari rerata *posttest* kelas kontrol, ini menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis antara yang diajar menggunakan media permainan *mots croisés* dan media buku teks *Le Mag*, pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandarlampung pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Dari data tersebut aplikasi atau penerapan media per-

mainan *mots croisés* ini semakin memperkuat adanya perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara yang cukup signifikan.

Hal ini memperlihatkan terdapat perbedaan prestasi hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapatkan *treatment* (perlakuan). Perbedaan peningkatan nilai siswa kelas eksperimen tidak terlepas dari penggunaan media permainan teka-teki silang *mots croisés* yang telah merangsang minat serta perhatian siswa terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis di dalam kelas.

Penggunaan media permainan teka-teki silang *mots croisés* yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat lebih mempermudah dan membuat siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan merupakan kompetisi antara kelompok satu dengan kelompok yang lain. Media ini juga dapat melatih kosakata siswa dan dilakukan secara tertulis dan dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata untuk diaplikasikan dalam keterampilan berbicara.

Selain menimbulkan rasa gembira, media permainan ini juga dapat melatih kreatifitas siswa dalam belajar bahasa dan membuat siswa lebih aktif terutama dapat menambah kosakata supaya dapat diaplikasikan dalam keterampilan berbicara dalam berdialog sederhana yang berkaitan dengan tema yang telah diajarkan. Berbeda dengan siswa kelas di kelas kontrol terlihat kurang aktif, kurang bersemangat, dan merasa bosan. Pada akhirnya hal tersebut dapat mengurangi perhatian dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat guna dan praktis bisa menjadi solusi dalam menyampaikan suatu materi. Kemampuan guru dalam memilih media yang baik sangat diperlukan karena penggunaan media dapat menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran bahasa, terutama pada materi pembelajaran bahasa itu sendiri. Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa media permainan teka-teki silang *mots croisés* sangat baik untuk diaplikasikan atau diterapkan dalam pembelajaran bahasa juga mempermudah siswa dalam mengingat kosakata untuk diaplikasikan dalam keterampilan berbicara. Selain menyenangkan, media ini juga sangat akrab dengan masyarakat, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat penerapan media permainan teka-teki silang ini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 3 Bandarlampung, media permainan *mots croisés* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan antara kelas yang diajarkan dengan media permainan *mots croisés* dan kelas yang diajarkan dengan menggunakan media buku teks atau (*méthode*) *Le Mag*. Hasil yang didapatkan pada saat *posttest* nilai siswa dari kelas eksperimen, yaitu kelas yang diajarkan dengan media permainan *mots croisés* memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu kelas yang diajarkan dengan media buku teks *Le Mag*. Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media permainan *mots croisés* mempunyai dampak yang cukup signifikan terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi media permainan *mots croisés* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis. Siswa merasa senang dalam proses pembelajaran karena seperti sedang bermain dengan media *mots croisés*. Selain itu guru juga dapat mengkombinasikan media permainan ini dengan media ajar lain, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir dari rerata *posttest* kelas eksperimen sebesar 74,66. Selain itu, rerata *posttest* kelas eksperimen yang juga lebih tinggi dari rerata *posttest* kelas kontrol yakni 65,69 menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis antara yang diajar menggunakan media permainan *mots croisés* dan yang diajar menggunakan media buku teks pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandarlampung pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

Manfaat yang dapat diambil dalam aplikasi atau penerapan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa antara lain, bagi guru sebagai alternatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai, menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar sehingga tujuan dan hasil pembelajaran akan tercapai lebih baik.

Dengan demikian, hipotesis yang diajukan “Terdapat perbedaan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis yang signifikan antara yang

diajar dengan menggunakan media permainan *mots croisés* dengan yang menggunakan media buku teks *Le Mag*, pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Bandarlampung”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media permainan *mots croisés* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa juga dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata untuk diaplikasikan dalam keterampilan berbicara.

SARAN

Penggunaan media yang tepat guna dan praktis bisa menjadi solusi dalam menyampaikan suatu materi. Kemampuan guru dalam memilih media yang baik sangat diperlukan karena penggunaan media dapat menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran bahasa, terutama pada materi pembelajaran bahasa itu sendiri. Pada penerapan atau aplikasi media permainan teka-teki silang *mots croisés* ini dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Oleh karena itu, dengan kerja sama yang baik antara guru dan siswa diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan media permainan ini.

Selain manfaat yang dapat diambil dalam aplikasi atau penerapan media permainan *mots croisés* dalam pembelajaran bahasa antara lain, bagi guru dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Namun akan lebih menarik apabila media permainan ini dikombinasikan dengan gambar, media lain, *méthode* atau model pembelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: KEPEL Press.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan sosial*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Iskandarwassid, Suhendar, D. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khalilullah. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Lustyantie, Ninuk. 2014. *Kedudukan Mata Pelajaran Bahasa Prancis Dalam Kurikulum 2013*. Artikel disampaikan pada Seminar Nasional Bahasa (Indonesia, Asing, dan Daerah) dan Sastra dalam Kurikulum 2013, Universitas Negeri Jakarta, 12 Juni 2014.
- Rantika dan Abdulah Faisal. 2015. *Jurnal Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyahnurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*. (Online), Volume 1, Januari 2015 (<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/522>), diakses 27 April 2018.
- Sadiman Arief, Raharjo R. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari Permata, Kartika. 2017. *Evaluasi Bahan Ajar Bahasa Prancis Le Mag Sebagai Bahan Pembelajaran Mandiri Siswa Sekolah Menengah Atas*. (Online), Volume 4 No 2, October 2017, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>), diakses 7 Februari 2018.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tarigan, Guntur H. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Zulhana dan Usman Misnawaty. 2017. *Jurnal Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Mia SMA Negeri 2 Sungguminasa, Makassar*. (Online), Volume 1 No. 1, Maret 2017, (<http://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/2984>), diakses 27 April 2018.