PENGGUNAAN APLIKASI *DISCORD* PADA KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS KELAS XI SMK KRIDAWISATA BANDARLAMPUNG

(SKRIPSI)

Oleh

Kintan Dwi Sriwahyuni

1713044002

Pembimbing 1 : Endang Ikhtiarti,S.pd.,M.Pd

Pembimbing 2 : Indah Nevira Trisna,S.Pd.,M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PERAANCIS
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG

ABSTRAK

PENGGUNAAN APLIKASI *DISCORD* PADA KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS KELAS XI SMK KRIDAWISATA BANDARLAMPUNG

Oleh

Kintan Dwi Sriwahyuni

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaaan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi *Discord* pada keterampilan *Production Orale*. Penelitian ini berbentuk penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest posttest* dan berisi deskripsi hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung menggunakan aplikasi Discord. Analisis data penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas,uji hipotesis dan uji-t . Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI Tataboga 2 yang berjumlah 16 orang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Discord* dapat meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan Berbicara peserta didik pada saat *pretest* 42,00 dan *posttest* 71,71. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikasi (0,000 < 0,05) hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Discord*. Selain itu berdasarkan hasil angket didapatkan nilai interval sebanyak 53,48% pada hasil angket *Skala Likert* yang menunjukkan bahwa nilai tersebut masuk kedalam kategori Cukup/Netral.

Kata Kunci : *Production Oral,* Aplikasi *Discord,*Tanggapan Siswa.

ABSTRACT

L'UTILISATION DE L'APPLICATION DISCORD DANS LA PRODUCTION ORALE EN CLASSE XI LEÇON DE FRANÇAIS À SMK KRIDAWISATA BANDARLAMPUNG

Oleh

Kintan Dwi Sriwahyuni

Cette étude vise à déterminer la différence dans l'amélioration des résultats d'apprentissage des élèves en utilisant de l'aplication Discord dans la production orale. Cette recherche se présente sous la forme d'une recherche expérimentale avec un plan de pretest et posttest dans un groupe, puis elle contient la description des résultats d'apprentissage de la production orale des élèves de la classe XI SMK Kridawisata Bandarlampung en utilisé de l'aplication Discord. L'analyse des données de cette recherche a utilisé validity test, reliability test, hypothesis test et t-test. L'échantillon dans cette étude était la classes XI Tataboga 2 qui s'élevait à 16 élèves.

Les résultats de cette étude indiquent que l'utilisation de l'application Discord peut améliorer les résultats d'apprentissage des compétences de production orale des élèves au prétest 42,00 et au posttest 71,71. Le résultat de t-test avec un niveau de signification (0,000 <0,05) cela indique une augmentation significative des résultats d'apprentissage pour les étudiants qui utilisent l'application Discord. De plus, sur la base des résultats du questionnaire, une valeur d'intervalle de 53,48 % a été obtenue dans les résultats du questionnaire de l'échelle de Likert, ce qui indiquait que la valeur était incluse dans la catégorie Assez/Neutre.

Mots Clés: La Production Orale, L'application Discord, Commentaires des Études.

PENGGUNAAN APLIKASI *DISCORD* PADA KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS KELAS XI SMK KRIDAWISATA BANDARLAMPUNG

Oleh
KINTAN DWI SRIWAHYUNI

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021

Judul Skripsi	: **Penggunaan Discord pada Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMK Kridawisata Bandarlampung**
Nama Mahasiswa	: **Kintan Dwi Sriwahyuni**
No. Pokok Mahasiswa	: **1713044002**
Program Studi	: **Bahasa Prancis**
Jurusan	: **Pendidikan Bahasa dan Seni**
Fakultas	: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Endang Ikhtiarti, S. Pd., M.Pd.	**Indah Nevira Trisna**
NIP. 19720224 200312 2 001	NIP. 199007252019032019

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Endang Ikhtiarti, S. Pd., M.Pd.** .....

Sekretaris : **Indah Nevira Trisna, S.Pd.,M.Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **24 November 2021**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai sivitas akademika Universitas Lampung saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :Kintan Dwi Sriwahyuni
NPM :1713044002
Judul Skripsi :Penggunaan Aplikasi *Discord* Pada Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagaia cuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepadaUniversitasLampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan Atas karya tulis ini sesuai dengan norma hokum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, November 2021

Kintan Dwi Sriwahyuni
NPM. 1713044002

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Kintan Dwi Sriwahyuni, dilahirkan di Kota Agung pada tanggal 26 Juli 1999. Penulis merupakan anak terakhir dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Mujiyono dan Ibu Jumilah. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 2005-2006 di Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyah Kota Agung, pada tahun 2006 melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar Negeri 2 Kuripan Kota Agung diselesaikan pada tahun 2011.

Kemudian penulis masuk sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Kota Agung diselesaikan pada tahun 2014, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA N 1 Kota Agung diselesaikan pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis diterima sebagai mahasiswa S-1 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis melalui jalur Seleksi SNMPTN. Tahun 2020 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kuripan Kecamatan Kota Agung Pusat Kabupaten Tanggamus. Pada tahun yang sama penulis juga melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Kridawisata Bandarlampung pada tahun 2020/2021.

MOTO

"Do Good and Good Will Come to You"
(QS.Al- Isra : 7)

"Progresser lentement est mieux que ne pas progresser du tout."

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap Alhamdulillahi rabbil alamin, puji dan syukur atas kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas semua anugerah yang telah diberikan kepadaku, skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta yaitu Ibundaku Jumilah yang selama ini selalu menjadi penguat dalam kesuliatn, senantiasa memberi kasih sayang, semangat, motivasi, dukungan yang tidak pernah putus. Bapakku Mujiyono tercinta yang telah memberikan banyak motivasi agar tidak mudah menyerah, dan selalu memberikan kasih sayang, do'a dan dukungan moral serta materil.
2. Keluarga besar yang telah memberikan doa untuk kelulusanku
3. Teman-teman angkatan 2017 yang telah membantu dan mendoakan
4. Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis dan Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Bismillahirohmanirrohim

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesakan skripsi yang berjudul Penggunaan Aplikasi *Discord* Pada Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Lampung.

Penulis berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras penulis, serta dengan berbagai dukungan dari banyak pihak, karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak-pihak berikut**:**

1. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
3. Diana Rosita, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis sekaligus sebagai dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi

4. Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I yang juga telah membantu, membimbing dengan sabar, memberi nasihat selama proses penyusunan skripsi hingga akhirmya dapat terselesaikan
5. Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing dengan sabar, memberi nasihat selama proses penyusunan skripsi hingga akhirmya dapat terselesaikan
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis bersama staf yang telah melengkapi penulis dengan berbagai ilmu yang bemanfaat dan membantu penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini
7. Madame Pilanti selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis di kelas XI Tataboga 2 SMK Kridawisata Bandarlampung yang telah memberikan izin serta bantuan selama proses penelitian
8. Peserta didik kelas XI Tata Boga 2 SMK Kridawisata Bandarlampung yang telah membantu dalam penelitian
9. Orang tuaku, Ibu Jumilah dan Bapak Mujiyono dengan segala limpahan cinta dan kasih sayang memberikan nasihat, dukungan, motivasi, serta untaian doa yang tiada terputus untuk keberhasilan penulis
10. Sahabatku Intan Tri Wahyuningtyas dan Siti Pina Apiah penulis sangat berterima kasih mempunyai sahabat seperti kalian. Kalian sangat berarti dalam pendewasaan penulis, terima kasih atas persahabatan, doa, dukungan, motivasi, dan kebersamaan yang telah kalian berikan selama ini.
11. Teman – temanku tersayang IWA, Umi Kulsum, Mia Cintia, Marya Shanti, Seftia Nurmalisa, Nuratika, Aprina dan Cahya Nauli Harahap yang senantiasa

memberikan semangat dan kebahagiaan baik dalam keadaan suka maupun duka

12. Teman – teman seperjuangan yang telah menemaniku diakhir masa perkuliahan, Melta Lena, Putri Shinta Utami, Elisa Fitriani, dan anggota TATAK lainnya yang selama ini sudah memotivasi, saling betukar fikiran, memberikan semangat dan canda tawa
13. Teman - teman kost Asrama Maulana, Kampung Baru
14. Keluarga besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis khusunya teman-teman seperjuangan angkatan 2017, yang penulis banggakan serta adik-adik tingkat
15. Keluarga KKN Kuripan, Satria Kusuma, Sairo, Mahfuzh, Pandu Rusyandi, Widiya dan Putri Shinta Utami. Terima kasih atas 30 hari kebersamaan kita atas canda tawanya, dimulai dari yang tak saling mengenal hingga bisa sedekat ini.
16. Almamater tercinta Universitas Lampung
17. Semua pihak yang membantu menyelesaikan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua keikhlasan, amal, dan bantuan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua orang jugauntuk dunia pendidikan khususnya Pendidikan Bahasa Prancis.

Bandar lampung, November 2021

Penulis,

Kintan Dwi Sriwahyuni

DAFTAR ISI

Halaman

BAB I. PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 19
1.2 Identifikasi Masalah 24
1.3 Batasan Masalah 25
1.4 Rumusan Masalah 25
1.5 Tujuan Penelitian 25
1.6 Manfaat Penelitian 25
1.7 Hipotesis Penelitian 25

BAB II. KAJIAN TEORI
2.1 Aplikasi *Discord* 27
2.1.1 Pengertian Aplikasi *Discord* 27
2.1.2 Manfaat Aplikasi *Discord* 29
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Discord* 30
2.1.4 Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Discord* 32
2.2 Pembelajaran Jarak Jauh 33
2.2.1 Pengertian Pembelajaran 33
2.2.2 Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh 34
2.2.3 Kelebihan dan kekurangan PJJ 35
2.3 Prestasi Belajar 37
2.3.1 Pengertian Prestasi Belajar 37
2.3.2 Faktor-Faktor Prestasi Belajar 37
2.4 Keterampilan Berbicara 38
2.4.1 Pengertian Keterampilan Berbicara 38
2.4.2 Tujuan Keterampilan Berbicara 40
2.4.3 Penilaian Keterampilan Berbicara 41
2.5 Penelitian yang Relevan 46
2.6 Kerangka Pikir 47

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 50
3.2 Populasi dan Sampel 51
3.2.1 Populasi 51
3.2.2 Sampel 51

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian 51
3.4 Variabel Penelitian 52
3.5 Teknik Pengumpulan Data 52
3.6 Instrumen Penelitian 53
3.6.1 InstrumenPembelajaran 54
3.6.2 Instrumen Tes 55
3.6.3 Instrumen Angket/Kuesioner 56
3.7 Validitas dan Reliabilitas 58
3.7.1 Validitas Isi 58
3.7.2 Validitas Konstruk 58
3.7.3 Reliabilitas 58
3.8 Teknik Analisis Data 59
3.8.1 Analisis Uji-t 59

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 61
4.1.1 Hasil Uji Coba Instrumen 63
4.1.2 Deskripsi Data 65
4.1.3 Uji Hipotesis 70
4.1.4 Hasil Angket 74
4.2 Pembahasan 78

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN
5.1 Simpulan 82
5.2 Saran 83

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1 Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis 44
2 Rincian Kriteria Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis 45
3 Populasi Penelitian 51
4 Silabus Bahasa Prancis 54
5 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Postets* 56
6 Skla *Likert* 57
7 Kisi-Kisi Instrumen Angket 57
8 Daftar Nilai *Pretest* dan *Postest* Pengingkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis 62
9 Silabus Bahasa Prancis 63
10 Hasil Uji Coba Realibilitas 65
11 Data Intepretasi Koefisien *r* 65
12 Data Statistik Nilai *Pretest* Bahasa Prancis 66
13 Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Pretest Bahasa Prancis 67
14 Rangkuman Data Statistik Nilai Posttest Bahasa Prancis 68
15 Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Posttest Bahasa Prancis 69
16 Perbandingan Data Pretest dan Posttest 70
17 Uji Paired Sample Test 71
18 Model Summary 72
19 Hasil Angket / Kuesioner 75

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1 Aplikasi *Discord* 30
2 Kerangka Penggunaan Aplikai *Discord* 33
3 Kerangka CECRL 44
4 Kerangka Pikir Penelitian 49
5 Desain penelitian 50
6 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* 67
7 Distribusi Frekuensi Nilai *Postest* 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Silabus
2. RPP
3. Soal Penelitian
4. Hasil Terbesar *Pretest*
5. Hasil Terkecil *Pretest*
6. Hasil Terbesar *Posttest*
7. Hasil Terkecil *Posttest*
8. Dokumentasi Penelitian
9. Hasil Perhitungan Data Statisik
10. Hasil Perhitungan Uji Realibilitas
11. Hasil Uji-t
12. Hasil Angket

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia tengah dihebohkan dengan adanya pandemi *Covid-19* yang menyerang hampir seluruh negara di dunia. Virus yang pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada tahun 2019 telah banyak menelan korban jiwa. Virus ini dapat menyerang siapa saja baik lansia, orang dewasa, anak-anak, bayi, maupun ibu hamil dan menyusui. Virus ini dapat menular sangat cepat hanya dalam waktu beberapa bulan saja sehingga menyebabkan beberapa negara mengambil kebijakan untuk memberlakukan sistem *Lockdown*, pemberlakuan sistem *Lockdown* pertama kali dilakukan pada tanggal 23 Januari 2020 di negara China. Di Indonesia sendiri, pemerintah memberlakukan sistem PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) untuk menekan penyebaran virus ini. Sistem *Lockdown* maupun PSBB tentu tidak hanya membatasi gerak masyarakat namun juga sistem ekonomi, bidang kesehatan, pariwisata dan juga bidang pendidikan.

Salah satu kebijakan yang diberikan oleh pemerintah untuk menghadapi pandemi dalam bidang pendidikan adalah dengan diterapkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan menggunakan model pembelajaran dalam jaringan (daring). Kebijakan tersebut tentu memiliki dampak bagi siswa maupun guru. Model pembelajaran dalam jaringan menuntut guru maupun siswa untuk melek akan teknologi sehingga berdampak pada perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajarannya.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki berbagai kelemahan, diantaranya adalah adanya ketergantungan terhadap sambungan internet, khususnya jika menggunakan *Handphone* sebagai alat operasionalnya kadang kala sambungan internetnya tidak stabil dan tentunya membutuhkan kuota internet

yang lebih sehingga menyulitkan siswa maupun guru untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Beberapa aplikasi pembelajaran berbasis online yang paling sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh saat ini adalah *Google Classroom,Zoom,Google Meet,*dan *Whatsapp* yang memiliki tujuan untuk berkomunikasi pada saat pembelajaran jarak jauh dilakukan. Namun, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran jarak jauh beberapa aplikasi tersebut masih dirasa kurang efektif karena adanya berbagai keterbatasan seperti keterbatasan waktu, jumlah pengguna serta terlalu banyak menyerap kuota internet sehingga sangat menyulitkan siswa dan guru.

Hal tersebut juga berlaku dalam pembelajaran bahasa baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia maupun bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di dunia adalah bahasa Prancis, di dalam bahasa Prancis terdapat empat keterampilan yang harus dikuasi oleh peserta didik, yakni keterampilan membaca (*Comprérension Écrit*), keterampilan menyimak (*Compérension Oral*), keterampilan menulis (*Production Écrit*) dan keterampilan berbicara (*Production Oral*). Keempat keterampilan tersebut sangatlah berkaitan satu dengan yang lain, salah satu keterampilan yang paling sukar dipahami oleh peserta didik adalah keterampilan berbicara (*Producion Oral*) karena di dalam keterampilan berbicara (*Producion Oral*) peserta didik dituntut untuk dapat mempraktikan kosa kata dan kalimat yang telah diajarkan oleh guru. Secara umum, keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan kata-kata, mengekspresikan, menyatakan, serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.

Salah satu penyebab kesulitan yang dihadapkan oleh peserta didik selama pembelajaran jarak jauh tidak terlepas dari adanya metode dan sarana berupa aplikasi yang diberikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Metode dan sarana pembelajaran yang bervariasi dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar keterampilan berbicara.

Siswa dapat menjadi lebih mudah memahami pelajaran keterampilan berbicara dengan baik.

Dari permasalahan tersebut maka guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan komunikatif agar sesuai dengan tujuan pembelajaran khususnya pada keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara bukanlah keterampilan yang dapat dipelajari secara otomatis oleh siswa, tetapi siswa harus banyak latihan dan praktik secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada keterampilan berbicara peserta didik khusunya pada kelas XI di SMK Kridawisata Bandarlampung.

Salah satu sekolah yang memiliki pelajaran bahasa Prancis di Lampung adalah SMK Kridawisata Bandarlampung sebagai mata pelajaran pilihan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMK Kridawisata Bandarlampung terdapat masalah dalam pembelajaran bahasa Prancis di dalam kelas yang merupakan pembelajaran dalam jaringan (Daring), salah satunya adalah adanya anggapan bahwa mata pelajaran bahasa Prancis itu sulit, khususnya pada keterampilan berbicara. Selain itu semangat siswa langsung menurun dan kurang berantusias ketika pembelajaran keterampilan berbicara. Terlebih ketika harus menghafal atau mengingat kosakata beserta artinya ditambah lagi masih belum adanya aplikasi yang memadai di sekolah tersebut untuk mendukung proses komunikasi antara siswa dan guru dalam mata pelajaran bahasa Prancis sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik masih belum mencapai nilai KKM karena KKM yang disedikan oleh SMK Kridawisata Bandarlampung adalah 77 untuk mata pelajaran bahasa Prancis.

Hasil rata-rata nilai siswa yang masih belum mencapai KKM salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran dan aplikasi yang kurang tepat. Selama ini guru hanya menggunakan *website* berbayar resmi SMK Kridawisata di laman *elearning.smkkridawisata.com* dan aplikasi *Whatsapp* sebagai wadah pembelajaran dan komunikasi antar guru dan siswa dalam mata pelajaran bahasa Prancis. Beberapa kelebihan dari *website* berbayar

resmi SMK Kridawisata adalah, laman dapat diakses kapanpun dan dimanapun, menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat memperkaya materi, materi pembelajaran dapat diperbaharui secara lebih mudah dengan memposting materi di *database*, dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri ketika proses pembelajaran, materi yang disajikan tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menampilkan gambar, video tutorial sehingga tidak terkesan membosankan, dan dapat diakses dengan media apapun baik PC, Laptop maupun *smartphone* dengan syarat harus terhubung dengan internet.

Namun, selain kelebihan *Website* tersebut juga memiliki beberapa kelemahan seperti, kurangnya interaksi langsung antara guru dengan peseta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik sehingga kurang mendukung pembelajaran khususnya dalam keterampilan berbicara, dan yang terakhir siswa dapat cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses halaman *website*, karena tidak memadainya kecepatan koneksi internet. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik belum seperti yang diharapkan sehingga mendorong peneliti untuk memperkenalkan aplikasi *Discord* sebagai media pembelajaran baru kepada guru dan peserta didik.

Discord adalah sebuah aplikasi yang digunakan dan dimanfaatkan oleh para *gamers* untuk berkomunikasi. Pada dasarnya aplikasi *Discord* adalah aplikasi pesan teks seperti aplikasi *Whatsapp, Line,* dan *Telegram*. Namun, aplikasi *Discord* lebih dekat dengan aplikasi pesan teks untuk tim seperti *Slack,* dan *Microsoft Teams*. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk dapat melakukan obrolan *teks personal* (antara dua orang pengguna) atau bahkan obrolan group (melalui server) bahkan di dalam aplikasi ini pengguna dapat membagikan obrolan melalui kanal-kanal (*Channel)*. Selain berisi pesa teks dan pesan suara di dalam aplikasi ini pengguna juga dapat melakukan panggilan video (*video call)* tanpa adanya batasan waktu dan jumlah pengguna. Aplikasi *Discord* dapat diunduh secara

gratis di berbagai perangkat lunak seperti *Handphone* (*Ios* dan *Android)* serta komputer atau laptop (*Windows, MacOs,*dan *Linux).*

Aplikasi *Discord* sendiri dibuat pada tahun 2012 namun resmi dirilis pada tahun 2015 oleh Jason Citron dengan nama domain *discordapp.com*. Menurut Citron, mereka tidak melakukan langkah khusus untuk menargetkan audiens tertentu, tetapi beberapa subreddit yang terkait dengan game dengan cepat mulai mengalihkan tautan IRC mereka dengan tautan *Discord*. *Discord* menjadi banyak digunakan oleh *esports* dan gamer turnamen LAN. Perusahaan mendapat manfaat dari hubungan dengan *pita Twitch* dan komunitas *subreddit* untuk *Diablo dan World of Warcraft*.

Pada awalnya aplikasi *Discord* diperuntukan sebagai media komunikasi antar *gamers* sehingga penggunanya pun masih sedikit. Namun, akibat adanya pandemi Covid-19 menyebabkan peningkatan pengguna aplikasi ini hingga ke berbagai kalangan. Sehingga pada bulan Juni 2020, *Discord* mengumumkan bahwa adanya pengalihan fokus dari kekhususan video game ke komunikasi yang lebih serbaguna sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan khususnya dalam berkomunikasi. Selain itu, aplikasi ini pun mengubah slogan menjadi ”Tempat anda untuk berbicara” menghapus fitur lelucon untuk *game* dan meningkatkan kapasitas serta kestabilan *server* seperti jernihnya panggilan suara dan video, peserta juga dapat membuat ruangannya sendiri tanpa batas yang memungkinkan guru dapat membuat ruangan servernya sendiri dan melakukan panggilan telfon atau video secara langsung kepada seluruh peserta didik tanpa adanya gangguan dan batasan. Sehingga aplikasi *Discord* cocok untuk menunjang kegiatan belajar mengajar siswa khususnya dalam keterampilan berbicara siswa.

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Discord* diantaranya adalah memiliki kualitas suara yang jernih serta dapat membuat *chanel* sendiri dengan lingkup peserta yang tidak terbatas serta didukung dengan adanya berbagai fitur seperti fitur *chatt,voice,*dan juga dapat menambahkan berbagai *file* seperti *powerpoint, ms word, ms excel,dll*. Dalam hal ini, *Discord* juga dapat menilai kemampuan peserta didik, membuat umpan balik, bahkan dapat

berkolaborasi dan berkomunikasi antar seluruh peserta didik dan guru tanpa melalui tatap muka sehingga dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran jarak jauh khusunya dalam kemampuan berbicara siswa mata pelajaran bahasa Prancis di SMK Kridawisata, Bandarlampung.

Penggunaan aplikasi *Discord* dalam pembelajaran jarak jauh dapat menjadi alternatif lain selain aplikasi yang biasa digunakan dalam pembelajaran jarak jauh seperti *Google Classroom,Zoom,Google Meet,*dan *Whatsapp.* Aplikasi *Discord* juga dapat digunakan dan diimplementasikan secara terpisah dengan aplikasi dalam jaringan lainnya. Berdasarkan hasil uraian yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Aplikasi *Discord* pada Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Prancis Kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Kurangnya antusias siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Prancis
2. Siswa kurang percaya diri, malu, dan takut dalam mengucapkan kosa kata bahasa Prancis
3. Kurangnya latihan berbicara (*Production Oral*)
4. Penggunaan media pembelajaran jarak jauh berupa *website* Kridawisata dalam laman *elearning.smkkridawisata.com* belum mampu dalam meningkatkan kreatifitas serta keterampilan berbicara siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Prancis siswa SMK Kridawisata Bandarlampung.
5. Pendidik belum mengenal aplikasi *Discord*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah pada penggunaan aplikasi *Discord* terhadap prestasi belajar siswa pada keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Prancis SMK Kridawisata Bandarlampung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Discord* terhadap prestasi belajar siswa pada keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Prancis siswa SMK Kridawisata Bandarlampung?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Discord*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Discord* terhadap prestasi belajar siswa pada keterampilan berbicara dalam mata pelajaran bahasa Prancis siswa SMK Kridawisata Bandarlampung.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Discord.*

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi dampak terhadap penulis maupun pihak lain, baik secara langsung maupun tidak langsung,

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharap dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi pendidik maupun peserta didik tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media pembelajaran jarak jauh.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

a. Peserta didik

Penggunaan aplikasi *Discord* dalam proses pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMK Kridawisata Bandarlampung sehingga semua siswa maupun siswa dapat aktif dan berani bertanya, menanggapi, dan menjawab pertanyaan pendidik atau materi pembelajaran, serta meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik.

b. Pendidik

Aplikasi *Discord* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam media pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi sehingga dapat berlangsung dengan aktif, bervariasi, serta menyenangkan.

c. Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai refrensi atau masukan untuk peneliti lain yang sedang mengkaji atau melakukan penelitian tentang pemanfaatan aplikasi *Discord* sebagai media pembelajaran jarak jauh dalam kemampuan berbicara siswa.

1.7 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2013: 96) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis dalam penelitian ini ialah :

Ha: Ada pengaruh yang signifikan mengenai penerapan aplikasi *Discord* terhadap prestasi belajar siswa pada keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung Tahun ajaran 2020/2021.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi *Discord*

2.1.1 Pengertian Aplikasi *Discord*

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) menuntut guru untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam upaya peningkatan minat belajar siswa. Salah satu cara yang dilakukan guru ialah dengan melakukan pembelajaran melalui berbagai macam aplikasi berbasis *online.* Salah satu aplikasi berbasis online yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran ialah aplikasi *Discord* Menurut Lacher (2018: 200) :

> *Discord is basically a voice and text communication application for online computer gamers. Discord Application is a voice chat application popular with gamers and streamers, that allows for Voice over Internet Protocol (VOIP) and messaging between users.*

Aplikasi *Discord* pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi pesan teks dan suara yang digunakan sebagai media komunikasi antar *gamers.* Aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk melakukan komunikasi jarak jauh melalui telfon maupun pesan teks dengan biaya lebih rendah dan jangkauan yang lebih luas.

(Raihan dkk.,2018: 4162) menyatakan bahwa *Discord* adalah aplikasi baru yang menawarkan fitur sejenis dengan desain yang simpel, praktis,mudah digunakan, menarik, dan dapat diakses dari berbagai *gadget*. Aplikasi *Discord* sendiri dibuat pada tahun 2012 namun resmi dirilis pada tahun 2015 oleh Jason Citron dengan nama domain discordapp.com. Menurut Citron, mereka tidak melakukan langkah khusus untuk menargetkan audiens tertentu, tetapi beberapa subreddit

yang terkait dengan game dengan cepat mulai mengalihkan tautan IRC mereka dengan tautan *Discord*. *Discord* menjadi banyak digunakan oleh *esports* dan gamer turnamen LAN. Perusahaan mendapat manfaat dari hubungan dengan pita Twitch dan komunitas subreddit untuk Diablo dan World of Warcraft .

Pada Maret 2020, *Discord* mengubah motonya dari "Obrolan untuk Gamer" menjadi "Obrolan untuk Komunitas dan Teman", dan memperkenalkan templat server. Ini adalah bagian dari respons mereka terhadap peningkatan pengguna akibat pandemi COVID-19 .

Mulai bulan Juni 2020, *Discord* mengumumkan pengalihan fokus dari kekhususan video game ke komunikasi yang lebih serbaguna dan klien obrolan untuk semua fungsi, mengungkapkan slogan barunya "Tempat Anda untuk berbicara" dan situs web yang direvisi. Di antara perubahan yang direncanakan lainnya adalah mengurangi jumlah lelucon game yang digunakannya dalam klien, meningkatkan pengalaman orientasi pengguna, dan meningkatkan kapasitas dan keandalan server.

Discord dibangun untuk membuat dan mengelola komunitas pribadi dan publik. Ini memberi pengguna akses ke alat yang berfokus di sekitar layanan komunikasi seperti panggilan suara dan video, ruang obrolan persisten, dan integrasi dengan layanan yang berfokus pada pemain lainnya bersama dengan kemampuan umum untuk mengirim pesan langsung dan membuat grup pribadi. Meskipun pada awalnya, layanan *Discord* tampaknya hanya ditujukan untuk para gamer, dalam beberapa tahun terakhir telah berubah dan membuatnya lebih berguna untuk populasi umum.

Aplikasi ini gratis untuk digunakan. Kita pun bisa membuat server sendiri untuk *voice chat* dengan teman, saudara atau bahkan pacar. Sebuah gambar dari situs resminya yang membandingkan aplikasi *voice chat* ini dengan aplikasi *voice chat* lainnya seperti *team speak*, *raidcall* dan *skype*. Bahkan aplikasi ini tersedia untuk *Android* dan *Iphone*

secara gratis. Aplikasi ini aman karena menggunakan sistem *Encryted*. Jika ingin menggunakan aplikasi ini untuk bermain *game*, tidak berpengaruh terhadap FPS *game* saat memainkannya. Karena pada dasarnya pembuatan aplikasi ini digunakan untuk bermain game. Salah satu kendala yang dimiliki oleh *Raid Call* adalah server yang terlalu jauh menyebabkan *delay* pada suara, tetapi *Discord* memiliki server di Singapore yang dekat dengan Indonesia, dengan ping rendah, membuat *Discord* lancar untuk digunakan. Ada dua jenis *channel* di dalam *Discord*, yaitu *Text Channels* dan *Voice Channels*. *Text Channels* digunakan untuk pesan teks, kita bisa berpindah antar *Text Channels* dengan cepat jika ingin menggunakan fitur pesan teks seperti dalam aplikasi *Whatsapp.* Selain itu kita juga dapat mengedit atau menghapus pesan yang sudah di tulis, tergantung dari *settingan channel* tersebut. Sedangkan *Voice Channel*, hanya dapat bergabung ke satu saja yakni *Voice Channel*, dan tetap akan tersambung walaupun berada di *Main Channel* lain. Kita juga bisa melihat grafik ping untuk *Voice Connection* secara langsung, dan juga ping rata-rata. Di dalam Discord juga memiliki pengaturan yang jika diaktifkan dapat memindahkan pengguna yang AFK (pengguna yang tidak aktif) di suatu *Voice Channel* ke *Channel* tertentu. Dengan kata lain, dalam aplikasi ini guru dapat mengatur dan melihat apakah siswa aktif atau tidak melalui aplikasi tersebut. Guru juga dapat mengatur dan membatasi siswa di dalam *Channel* yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

2.1.2 Manfaat Aplikasi *Discord*

Menurut (Efriani dkk., 2020: 62) *Discord* adalah sebuah aplikasi yang dimanfaatkan oleh para *Gamers* untuk berkomunikasi.

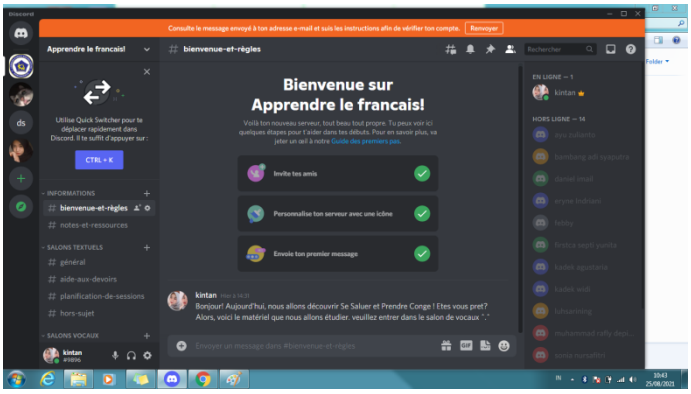
Menurut (Wulanjani, 2018: 16) :

> *The application also allows the users to contribute by posting various listening sources, by using the application, it's hoped that the student shed the traditional role and passive receptors.*

Maksudnya adalah aplikasi ini juga memungkinkan penggunanya untuk mengunggah berbagai sumber pendengaran, dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan para siswa dapat melepaskan peran tradisonal untuk mengeluarkan pendapatnya secara pasif.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa manfaat aplikasi *Discord* adalah sebagai wadah baru para penggunanya untuk berkomunikasi dan bertukar pikiran.

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Discord*



Gambar 1. Aplikasi *Discord*

Menurut (Efriani dkk., 2020: 63) kelebihan dari aplikasi *Discord*, pengguna dapat berkomunikasi seperti telepon dengan kualitas suara yang jernih, bahkan bisa membuat server sendiri untuk dalam menjalin komunikasi. Pengguna juga dapat memfasilitasi para penggunanya untuk membuat *chanel* sendiri sehingga bisa membuat sebuah komunikasi *group* dalam lingkup yang tidak terbatas. Dalam hal ini *Discord* juga dapat menilai pengetahuan peserta didik, memberikan umpan balik, bahkan dapat menjalin sebuah komunikasi dan kolaborasi antar seluruh peserta didik dan pengajar tanpa melalui tatap muka. Selanjutnya bahwa, pengguna *e-learning* dapat menjadi alat bantu yang sangat berguna dalam mengimplementasikan pedagogi atau interaksi belajar mengajar online.

Disamping dari semua kelebihan yang dijelaskan tentu aplikasi ini memiliki kekurangan, yang pertama masih belum stabilnya *server* yang ada dikarenakan aplikasi ini gratis tentu banyak pengguna yang menggunakan aplikasi ini. Akibatnya, *server* yang terlalu *crowded* atau penuh sehingga terkadang kita tidak bisa menggunakan aplikasi ini karena *server* nya yang terlalu penuh dan untuk pengguna di beberapa negara contohnya Indonesia *Discord* sendiri masih belum menyediakan *server* khusus Indonesia. *Server* terdekat yang tersedia adalah *Server* Singapore. Dan jika *server* ini rusak maka selanjutnya yang terdekat adalah *Server* Sydney. Semakin jauh jarak *server* dari negara tersebut maka tentu pemakaian internetnya lebih besar dari biasanya.

Selain itu, menurut (Wulanjani, 2018: 16) Penggunaan *voice call* dalam *Discord* ini paling berdampak saat peserta sedang mengalami kondisi lemahnya jaringan internet. Berbeda halnya dengan *google meet* yang lebih stabil saat mengalami kendala lemah jaringan internet, *Discord* cenderung lebih mudah terpengaruh saat kondisi lemah jaringan internet terjadi. Fitur *voice call* ini sebenarnya menjadi andalan dalam beberapa penelitian terkait discord. Hal ini disebabkan komunikasi menggunakan *discord* menggunakan *voice call* ini dapat sangat memudahkan dalam penyampaian pesan dan informasi dari pembelajaran. *Voice cal*l dipilih untuk pembelajaran karena kemudahannya juga untuk diakses oleh peserta didik yang memiliki kuota internet sangat terbatas.

Disamping fitur *voice call* secara massal, *discord* juga memiliki fitur *video conferences* yang biasa digunakan para gamers saat sedang memainkan permainannya sambil berinteraksi dengan penggemarnya menggunakan discord. Fitur ini pun menjadi sangat terkendala saat jaringan internet sedang tidak stabil. Video dari para peserta mengalami kesulitan untuk muncul. Disamping itu, fasilitas *share screen* untuk berbagi layar *power point* pun menjadi sangat terkendala saat jaringan internet tidak stabil. Beberapa peserta tidak dapat melihat layar *power*

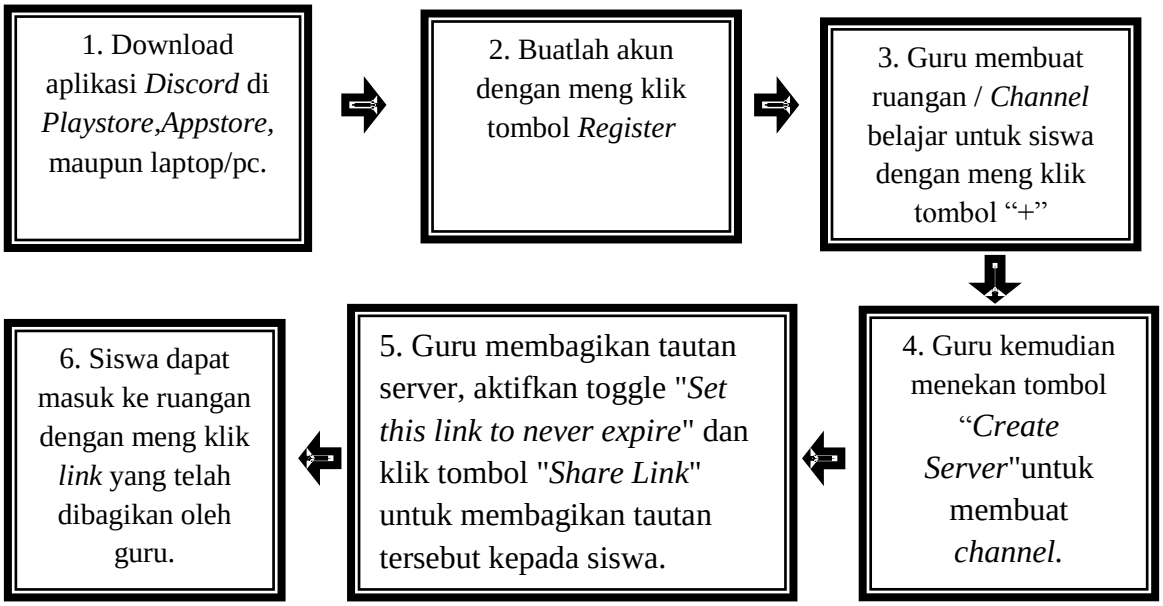
point yang telah dibagikan oleh guru yang pada saat itu sudah menggunakan fasilitas berbagi layar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa aplikasi *Discord* memiliki banyak kelebihan seperti pengguna dapat berkomunikasi seperti telepon dengan kualitas suara yang jernih, bahkan bisa membuat server sendiri untuk dalam menjalin komunikasi. Pengguna juga dapat memfasilitasi para penggunanya untuk membuat *chanel* sendiri sehingga bisa membuat sebuah komunikasi *group* dalam lingkup yang tidak terbatas. Namun, selain memiliki kelebihan aplikasi *Discord* juga memiliki kelemahan yakni pengguna aplikasi memiliki jaringan internet yang lemah maka akan berdampak pada penggunaan *voice call* dalam *Discord*.

2.1.4 Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *DiscordI*

Untuk memulai pembelajaran menggunakan aplikasi *Discord* langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Siswa dan guru harus men*download* aplikasi *Discord* terlebih dahulu di *Appstore* atau *Playstore* masing-masing handphone lalu kemudian masuk menggunakan akun yang telah dibuat dengan meng-klik tombol "Login". Apabila belum punya, klik tombol "Register" untuk membuat akun baru.
2. Setelah berhasil masuk, klik ikon "+" yang berada di deretan *bubble* di sebelah kiri. Kemudian, pilih "*Create Server*" dan masukkan nama server. Jangan terkecoh, server di sini merupakan istilah dari ruangan virtual yang akan kita buat. Apabila sudah selesai menamai ruangan, klik tombol "*Create Server*". Pada halaman selanjutnya, pengguna bakal disodori dengan halaman untuk membagikan tautan server, aktifkan toggle "*Set this link to never expire*" dan klik tombol "*Share Link*" untuk membagikan tautan tersebut kepada siswa. Kemudian, klik ikon "*X*" yang ada di pojok kiri atas.
3. Siswa dapat langsung bergabung ke *Channel* yang sudah dibuat sebelumnya oleh guru melalui *link* yang telah dibagikan.



Gambar 2. Kerangka penggunaan aplikasi *Discord*

2.2 Pembelajaran Jarak Jauh

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa, "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Menurut (Riyana dan Fathoni 2017:136), Pembelajaran merupakan : Kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan pendidik dan peserta didik serta komponen pembelajaran lainnya dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi

tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

2.2.2 Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut (Prawiyogi dkk., 2020: 96) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar. Dalam PJJ antara pengajar dan pembelajar tidak bertatap muka secara langsung, dengan kata lain melalui PJJ dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh. Pembelajaran jarak jauh (juga disebut juga pendidikan jarak jauh) merupakan pelatihan yang diberikan kepada peserta atau siswa yang tidak berkumpul bersama di satu tempat secara rutin untuk menerima pelajaran secara langsung dari instruktur. Bahan-bahan dan instruksiinstruksi detail yang bersifat khusus dikirimkan atau disediakan untuk para peserta yang selanjutnya melaksanakan tugas-tugas yang akan dievaluasi oleh instruktur. Dalam kenyataannya dapat dimungkinkan instruktur dan peserta tersebut terpisah tidak hanya secara geografis namun juga waktu. Dalam pengertian lain Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi . (Chandrawati,2010: 172)

Namun dalam pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh, seringkali ditemukan kendala ataupun ketidaksesuaian dengan pembelajaran yang seharusnya, banyak yang mengira tanggung jawab pengajar dalam melaksanakan PJJ jauh lebih ringan ketimbang dengan Pembelajaran tradisional (Semradova & Hubackova, 2016). Saat ini sistem pendidikan menghadapat banyak masalah, dalam masa pandemi COVID-19 pembelajaran di Indonesia dialihkan menjadi Pendidikan

jarak jauh, namun kurangnya peralatan, personel, sumber daya, dan keterbatasan teknologi pendidikan, serta keterampilan dan kualitas yang dimiliki pengajar belum mencukupi (Dursun et al.,2013)(Jaya, 2017). Penggunaan media internet/ e-learning memiliki kendala yang cukup besar, koneksi jaringan dan kesalahan teknis seperti server down and error menghambat keberhasilan pembelajaran (Nurmukhametov et al., 2015). Penggunaann hypermedia technology tidak memiliki nilai tambah jika digunakan hanya untuk mengganti tugas tugas yang menggunakan kertas atas tulisan tangan (Yengin et al., 2011). Permasalahan dalam menerima konsep dan prinsip materi akan sulit dalam pembelajaran pjj tanpa adanya tatap muka meskipun Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran seprti power point, hyperlink, video tutorial, compact disk (CD) dan multimedia interaktif berbasis CAI
(Abdi et al., 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan proses pembelajaran yang dilakukan di tempat yang terpisah namun tetap adanya interaksi antara pengajar dan pembelajar yang difasilitasi oleh teknologi dan media tertentu. Pembelajaran jarak jauh juga diartikaan sebagai pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh tanpa adanya ruang kelas secara fisik.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh

Jika Kita lihat prinsip-prinsip di atas, penggunaan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dapat sangat efektif, khususnya bagi para peserta yang lebih dewasa dan memiliki motivasi kuat untuk mengejar sukses dan senang diberi kepercayaan melakukan proses belajar secara mandiri. Tetapi, kesuksesan Pembelajaran Jarak Jauh yang meninggalkan ketaatan pada jadwal seperti pada proses pembelajaran tatap muka, bukanlah merupakan suatu pilihan yang mudah baik bagi instruktur

maupun peserta didik. Maka dari itu PJJ memiliki keterbatasan sekaligus kelebihan. Berikut kelebihan pembelajaran jarak jauh (Rusman. 2011:351) :

1. Tersedianya fasilitas e-moderating di mana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, waktu.

2. Peserta didik dapat belajar atau me-review bahan pelajaran setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan.

3. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara mudah.

Walaupun demikian, pembelajaran jarak jauh juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, antara lain (Rusman. 2011:352) :

1. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan antarsesama peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses pembelajaran.

2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.

3. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Dukungan administratif untuk proses pembelajaran jarak jauh dibutuhkan untuk melayani jumlah peserta didik yang mungkin sangat banyak.

2.3 Prestasi Belajar

2.3.1 Pengertian Prestasi Belajar

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Prestasi ialah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya).

Selain itu, tentang pengertian belajar menurut (Slameto, 2010: 2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari proses usaha yang dilakukan, dikerjakan seseorang sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam kurun waktu tertentu.

2.3.2 Faktor-Faktor Prestasi Belajar Siswa

Menurut (Slameto, 2010: 5-7) Secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi dalam prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datangnya dari diri siswa berupa faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologi (minat, bakat, intelegnsi, emosi, kelelahan, dan cara belajar). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri siswa yang datangnya dipengaruhi oleh lingkungan keluarga,lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam. Semua faktor tersebut

harus berkontribusi sinergik satu sama lain karena mempengaruhi prestasi belajar dan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

2.4 Keterampilan Berbicara

2.4.1 Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut (Badiah, 2013: 15) Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk menggunakan intonasi, ucapan, dan menyusun kalimat dengan baik dalam setiap pembicaraannya. Ukuran baik dalam konteks ini didasarkan dengan mampukah pembicara membedakan dengan siapa ia berbicara dan dalam situasi yang bagaimana ia berbicara.

Menurut (Mcnamara *et al.*, 2019: 3)

> *Dans le contexte de la compétence orale, Mcnamara, S., Schilling, C., & Soucy, C. définit l'authencomme « un principe qui met l'accent sur la langue réellement utilisée dans un processus véritable de communication. » Les auteurs d'Effective Practices in FSMaking Connections observent que lorsque les enseignants créent des situatioauthentiques en classe, les élèves sont motivés parce qu'ils « peuvent parler dde leur vie qui les intéressent et se rendent compte que le français sert à quelchose ». Ces conversations favorisent l'acquisition d'un adéquate, puisqu'elles permettent aux élèves d'enrichir leur vocabulaire et d'ades structures langagières complexes en parlant de sujets qui les touchent.*

Atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti, Dalam konteks kemahiran lisan, Mcnamara *et al.*, mendefinisikan "sebuah prinsip yang menekankan bahasa yang sebenarnya digunakan dalam proses komunikasi yang asli. Penulis *Effective Practices* in *FSMaking Connections* mengamati bahwa ketika guru menciptakan situasi otentik di kelas, siswa termotivasi karena mereka "dapat berbicara tentang kehidupan mereka yang menarik minat mereka dan menyadari bahwa bahasa Prancis baik untuk sesuatu." Percakapan ini mempromosikan

perolehan yang memadai, karena memungkinkan siswa untuk memperkaya kosa kata dan struktur bahasa yang kompleks dengan berbicara tentang topik yang mempengaruhi mereka.

Menurut Mulgrave dalam Tarigan (1981:15) berbicara bukan hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata.

> *La compétence de la production orale est acquise dans une unité avec d'autres compétences, car il existe des liens entre les compétences. Convenablement aux principes présentés par le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL), il s'agit de deux types d'activités de production orale: prendre part à une conversation, s'exprimer oralement en continu.*

Atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti, kompetensi berbicara diperoleh dalam satu kesatuan dengan keterampilan lainnya, karena terdapat keterkaitan antar keterampilan tersebut. Sesuai dengan prinsip-prinsip yang disajikan oleh Kerangka Acuan Umum Eropa untuk Bahasa (CERL), ini adalah dua jenis kegiatan berbicara: mengambil bagian dalam percakapan, mengekspresikan diri secara lisan terus menerus. Selain itu, menurut (Dewi & Revina, 2019) keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Namun, ketika siswa menggunakan bahasa asing secara lisan, pelafalannya masih sulit dimengerti dan menerima lafal yang kurang dipahami. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang sesuai agar dapat membantu siswa lebih memahami pembelajaran bahasa asing khususnya secara lisan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan memiliki pengetahuan tentang konsep berbicara yang benar, memiliki sikap yang tepat dalam berbicara dan memiliki keterampilan melafalkan, menggunakan intonasi, dan pilihan kata pada situasi yang tepat.

2.4.2 Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan berbicara menurut (Tarigan, 1990:151), meliputi: (1) menghibur, (2) menginformasikan, (3) menstimulus, (4) meyakinkan, dan (5) menggerakkan.

Selain itu, program pembelajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk dapat mencapai tujuan yang dicita-citakan menurut Iskandarwassid dan Suhendar (2011 : 242). Tujuan tersebut mecakup hal-hal berikut :

a. Kemudahan Berbicara

   Tujuan dari program pembelajaran berbicara adalah melatih peserta didik untuk mudah dalam menyampaikan pendapat baik dalam kelompok kecil atau kelompok besar.

b. Kejelasan

   Tujuan dari program pembelajaran berbicara adalah melatih peserta didik untuk berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya.

c. Bertanggung Jawab

   Tujuan dari program pembelajaran berbicara adalah melatih peserta didik untuk bertanggung jawab saat berbicara dengan memikirkan terlebih dahulu apa yang menjadi topi pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentnya.

d. Membentuk Pendengar yang Kritis

   Tujuan dari program pembelajaran berbicara adalah melatih peserta didik untuk belajar mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicara.

e. Membentuk Kebiasaan

   Tujuan dari program pembelajaran berbicara adalah melatih peserta didik untuk berbicara secara intensif agar keterampilan berbicaranya semakin baik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa tujuan keterampilan berbicara ialah untuk memudahkan penyampaian informasi ke pendengar, meningkatkan kepercayaan diri karena mampu menyampaikan dengan yakin, melatih rasa bertanggung jawab terhadap apapun yang dikatakan dengan memberikan alasan yang logis, dan melatih menjadi pendengar yang baik karena terbiasa menyimak pembicaraan orang lain.

2.4.3 Penilaian Keterampilan Berbicara

Bahasa Prancis merupakan bahasa asing atau FLE (*Français Langue Étrangerè*) sehingga memerlukan acuan khusus dalam mengevaluasi penilaian keterampilan peserta didik. Menurut (Mcnamara *et al.*, 2019: 5) :

> *Pour corriger les erreurs des élèves lorsqu'ils s'expriment oraenseignement d'une langue seconde. La décision d'une enseignant ou d'un enseignsnt de corriger ou non une erreur repose sur de nombreux facteurs : le type d'erreur (p. ex., prononciation, choix des mots, structure de la phrase), si l'eureur change le sens du message, le but de l'activité, la compompétence et l'apprentissage antérieur de l'élève, son d'egré d'assurance. Au moment de corriger les erreurs des élèves, le personnel enseignant envisage diverses solutions. Il peut notamment :*
> *1. Reformuler la phrase correctement et demander à l'èlevè de la répeter ;*
> *2. Signaler l'erreur en répétant la phrase et par son intonation afin d'attirer l'attenton sur elle;*
> *3. Présenter un choix comprenant la forme correcte;*
> *4. Énoncer la règle et faire la correction;*
> *5. Donner un indice qui permettra à l'élève de se corriger lui-meme comme « Tu as besoin d'un verbe/mot d'action. »*

Pendapat diatas memiliki arti, untuk mengoreksi kesalahan siswa saat mereka mengekspresikan diri saat belajar bahasa kedua. Acuan seorang guru untuk mengoreksi kesalahan atau tidak bergantung pada banyak faktor: jenis kesalahan (misalnya pengucapan, pilihan kata, struktur kalimat), apakah kesalahan mengubah arti pesan, tujuan kegiatan, keterampilan siswa dan pembelajaran sebelumnya, tingkat kepercayaan dirinya. Saat mengoreksi kesalahan siswa, guru mempertimbangkan berbagai solusi. Seperti kesalahan dibawah ini:

1. Ulangi kalimat dengan benar dan minta siswa untuk mengulanginya;
2. Laporkan kesalahan dengan mengulang kalimat dan intonasinya untuk menarik perhatian;
3. Mempresentasikan pilihan termasuk bentuk yang benar;
4. Sebutkan aturannya dan buat koreksi;
5. Berikan petunjuk yang memungkinkan siswa untuk mengoreksi dirinya sendiri, seperti "Kamu membutuhkan kata kerja / kata tindakan."

Selain itu, kurikulum yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan peserta didik mengacu pada Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa yaitu CECRL (*La Cadre Européen Commun de Réference pour les Langues*). CECRL membagi beberapa kriteria sebagai kerangka acuan yakni sebagai berikut :

> *1. globaux, faisant progresser l'apprenant dans tous les domaines de la compétence langagière et de la compétence à la communication.*
> *2. modulaires, développant les compétences de l'apprenant dans un secteur limité pour un objectif bien déterminé.*
> *3. pondérés, accordant une importance particulière à tel ou tel aspect de l'apprentissage et conduisant à un « profil » dans lequel les savoirs et savoir-faire d'un même apprenant se situent à des niveaux plus ou moins élevés.*
> *4. partiels, ne prenant en charge que certaines activités et habiletés (la réception, par exemple) et laissant les autres de côté.*

Pendapat diatas memiliki arti, CECRL memiliki beberapa kriteria dsebagai kerangka acuan yaitu :

1. komprehensif, memajukan pelajar di semua bidang keterampilan bahasa dan keterampilan komunikasi
2. Modular, mengembangkan keterampilan pelajar di sektor terbatas untuk tujuan yang jelas
3. Berbobot, memberikan kepentingan khusus pada satu atau beberapa aspek pembelajaran dan mengarah ke "profil" di mana pengetahuan dan keterampilan dari pelajar yang sama berada pada tingkat yang lebih atau kurang tinggi

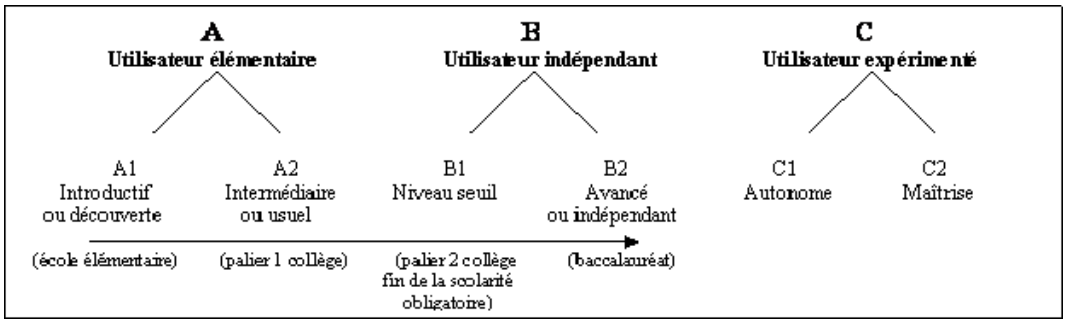
4. Parsial, mengambil alih hanya aktivitas dan keterampilan tertentu (penerimaan, misalnya) dan mengesampingkan yang lain.

Berdasarkan Kerangka Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa atau disebut juga CECRL (Le Cadre Européen Commun de Réference pour les Langues), terdapat enam tingkatan yang digunakan sebagai rujukan standar kemampuan pembelajar bahasa Prancis, yaitu : A1, A2, B1, B2, C1, C2 dan dari ke enam tingkatan tersebut dapat di bedakan menjadi 3 kategori, antara lain : A1 (tingkat pemula atau dasar), A2 (tingkat menengah), B1 (tingkat lanjutan), B2 (tingkat independen), C1 (tingkat mahir), dan C2 (tingkat mahir-plus). Dari ke enam tingkatan tesebut di bedakan menjadi 3 kategori, yaitu :

a. Tingkat A untuk tingkat pemula

b. Tingkat B untuk tingkat menengah

c. Tingkat C untuk tingkat mahir.



Gambar 3. Kerangka CECRL

Pembelajaran bahasa Perancis di Sekolah Menengah Atas berada di level pemula atau setara dengan tingkat A1. Sedangkan standar penilaian pembelajaran bahasa Prancis pada kurikulum yang mengacu pada CECRL dalam Vanthier (2009: 55) untuk keterampilan berbicara tingkat A1, keterampilan berbicara yang harus dicapai ialah :

> *"peut utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire son lieu d'habitation et les gens qu'il/elle connaît. Peut raconter une courte séquence au passé"*

atau dengan kata lain peserta didik harus mampu menggunakan kalimat/frasa sederhana untuk menggambarkan dimana mereka tinggal dan orang yang mereka kenal. Adapun dalam penelitian ini, penulis menggunakan acuan standar penilaian tes bahasa Prancis Dasar (DELF) tingkat *A1 CECRL* menurut (Tagliante, 2005: 136)

Berikut adalah lembar penilaian (*Grille d'évaluation)* berdasarkan CECRL :

Tabel 1.Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

Berkaitan dengan tabel di atas, berikut rincian tabel kriteria penilaian kemampuan berbicara bahasa Prancis tersebut.

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tata bahasa *(structure de niveau A1)*					
2	Kesesuaian isi pembicaraan/ (*Réalisation des fonctions discursives)*					
3	Ketepatan kata/ *(éntendue du vocabulaire)*					
4	Pelafalan/ *(prononciation)*					
5	Kelancaran/ *(fluidité)*					
Jumlah Skor		…../100				

Tabel 2. Rincian Kriteria Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis

Tata Bahasa *(Structure du niveau A1)*	Nilai
Standar Penilaian	
Tidak terdapat kesalahan struktur bahasa	5
Terdapat sedikit kesalahan struktur bahasa	4
Terdapat beberapa kesalahan sehingga alur pembicaraan sedikit sulit dimengerti	3
Terdapat banyak kesalahan sehingga alur pembicaraan sulit dimengerti	2
Terlalu banyak kesalahan sehingga aalur pembicaraan sangat sulit dimengerti	1
Kesesuaian isi pembicaraan (*Réalisation des fonctions discursives*)	Nilai

Standar Penilaian	
Memiliki bahan pembicaraan yang sangat sesuai dengan tema atau topic pembicaraan	5
Terdapat sedikit kesalahan namun pembicaraan tetap sesuai dengan tema atau topik pembicaraan	4
Terdapat cukup banyak kesalahan namun tetap berada pada tema atau topik pembicaraan	3
Terdapat banyak kesalahan karena topik pembicaraan keluar dari tema atau topik pembicaraan	2
Adanya penyimpangan dari topik pembicaraan sehingga tidak dapat dimengerti sama sekali	1
Ketepatan kata	Nilai
Standar Penilaian	
Menggunakan kosakata dan ungkapan yang sangat tepat dan bervariasi	5
Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat tetapi tidak bervariasi	4
Menggunakan kosakata cukup tepat tetapi tidak bervariasi	3
Menggunakan kosakata yang tidak tepat sehingga muncul kesulitan dalam memahami pembicaraan	2
Menggunakan kosakata yang sangat sedikit sehingga tersendatnya pembicaraan.	1
Pelafalan	Nilai
Standar Penilaian	
Pengucapan sudah sangat sesuai dengan standar	5
Pengucapan cukup sesuai dengan standar	4
Terkadang muncul kesalahan dalam pengucapan sehingga pembicaraan agak sulit dimengerti	3
Terdapat banyak kesalahan dalam pengucapan sehingga pembicaraan sulit dimengerti	2
Terdapat banyak sekali kesalahan dalam pengucapan sehingga pembicaraan sangat sulit dimengerti	1
Kelancaran	Nilai
Standar Penilaian	
Pembicaraan sangat lancar, tepat, dan mudah dipahami	5
Pembicaraan lancar namun terdapat sedikit kesalahan tetapi pembicaraan masih dapat dipahami	4
Pembicaraan cukup lancar tetapi terdapat cukup banyak kesalahan	3
Pembicaraan kurang lancar dan agak sering terhenti	2
Pembicaraan sangat tidak lancar, dan sangat sering terhenti	1

2.4 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa peneliti terlebih dahulu yang telah meneliti mengenai penerapan metode debat terhadap keterampilan berbicara peserta didik, diantaranya ialah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jagad Aditya Dewantara, Efriani dan Afandi (Universitas Tanjungpura, Pontianak, Kalimantan Barat dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Pembelajaran Online" tahun 2020. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa aplikasi *Discord* dapat dimanfaatkan sebagai media dan informasi pembelajaran jarak jauh. Perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penelitian yang berbeda serta metode pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan dua jenis metode pendekatan yakni kualitatif dan kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian milik peneliti hanya menggunakan metode pendekatan kuantitatif deskriptif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa L. Lacher dan Cydnee Bhiel (*University of Houston, Texas,USA)* dengan judul "*Investigating Team Effectiviteness Using Discord : A Case Study Using a Gaming Collaboration Tool for th CS Classroom"* tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Discord* sangat berguna dalam berbagai aspek tugas siswa dan sebagaian besar siswa dan guru tetap melanjutkan penggunaan *Discord* sebagai media dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penelitian yang berbeda. Penelitian ini lebih terfokus pada penggunaan aplikasi dalam *group discussion* dan perbandingan dengan aplikasi lain sedangkan penelitian milik peniliti lebih terfokus pada manfaat aplikasi terhadap pembelajaran bahasa Prancis. Persamaannya terletak pada aplikasi yang digunakan dala penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Arum Nisma Wulanjani (Universitas Tidar, Magelang) dengan judul "*Tuning a Voice Chatt Application for Gamers Into a Virtual Listening Class"* tahun 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Discord* dapat diterima dengan baik dan dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa. Perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada fokus penelitian yang berbeda.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan menyimak siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris sedangkan penelitian peneliti berfokus pada kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Prancis. Perbedaan selanjutnya terletak pada metode pendeketan yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian milik peneliti ialah terletak pada aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Discord.* Sedangkan perbedaan yang ditemukan pada penelitian milik peneliti ialah terletak pada fokus penelitian, metode pendekatan dan variabel penelitian.

2.5 Kerangka Pikir

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan pada penelitian ini yang menerangkan bahwa masih belum adanya penerapan aplikasi dalam jaringan yang mampu mewadahi aktivitas dan kreativitas pembelajaran dalam melatih keterampilan berbicara siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Prancis siswa SMK Kridawisata Bandarlampung.

Selama ini guru hanya menggunakan *website* resmi SMK Kridawisata di laman *elearning.smkkridawisata.com* dan aplikasi *whatsapp group* sebagai wadah pembelajaran dan komunikasi antar guru dan siswa dalam mata pelajaran bahasa perancis. Namun, aplikasi tersebut masih dirasa kurang untuk meningkatkan kreatifitas guru dan siswa khususnya dalam melatih keterampilan berbicara siswa karena aplikasi tersebut hanya berisi pesan *teks* dan *voice teks* namun dengan batasan pengguna.

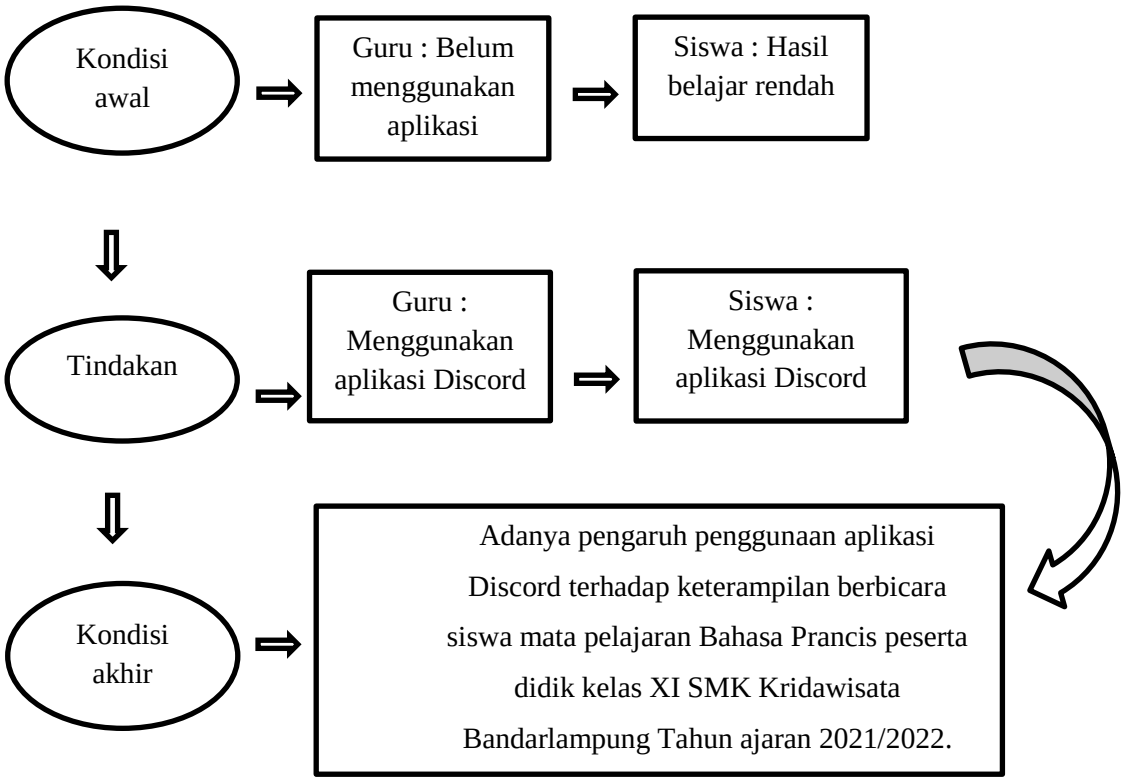
Beberapa kekurangan yang dimiliki dari *website* resmi SMK Kridawisata di laman *elearning.smkkridawisata.com* yakin, tidak adanya fitur interaksi melalui suara untuk menunjang keterampilan berbicara siswa sehingga menyebabkan kurangnya interaksi siswa dan guru, selain itu siswa juga menjadi lebih pasif dalam berbicara dan tidak memiliki motivasi untuk

meningkatkan keterampilan berbicara. Namun, selain memeliki kelemahan *website* resmi SMK Kridawisata di laman *elearning.smkkridawisata.com* juga memiliki kelebihan yakni mudahnya akses untuk masuk laman tersebut dan tidak terlalu banyak menghabiskan kuota internet serta dilengkapi beberapa fitur lain seperti pendidik dapat mengirim file berupa *ms word, ms excel, powerpoint*, dan beberapa link dari *youtube* dan laman yang lain. Namun masih tetap dirasa kurang untuk mewadahi keterampilan berbicara siswa khususnya dalam mata pelajaran bahasa Prancis.

Kemampuan berbicara siswa sangatlah penting dalam disiplin ilmu bahasa sehingga diperlukannya proses pembelajaran yang komunikatif dan interaktif. Keberlangsungan proses pembelajaran yang komunikatif dan interaktif perlu didukung oleh suatu media pembelajaran yang dapat mewadahi siswa dan guru untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung melalui telepon seluler tanpa adanya batasan waktu dan pengguna. Sehingga siswa dapat bertanya atau menanggapi, melatih pengucapan kosa kata, serta bekomunikasi langsung kepada guru pada saat proses pembelajaran jarak jauh berlangsung.

Aplikasi atau media yang cocok digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh mata pelajaran bahasa Prancis menurut peneliti adalah aplikasi *Discord* karena aplikasi *Discord* adalah sebuah aplikasi yang mewadahi para penggunanya untuk dapat berkomunikasi dan bertukar pikiran tanpa adanya batasan waktu dan pengguna. Selain itu, aplikasi *Discord* memiliki kualitas suara yang jernih serta dapat membuat *chanel* sendiri dengan lingkup peserta yang tidak terbatas serta didukung dengan adanya berbagai fitur seperti fitur *chatt,voice,*dan juga dapat menambahkan berbagai *file* seperti *powerpoint, ms word, ms excel,dll*. Dalam hal ini, *Discord* juga dapat menilai kemampuan peserta didik, membuat umpan balik, bahkan dapat berkolaborasi dan berkomunikasi antar seluruh peserta didik dan guru tanpa melalui tatap muka sehingga dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran jarak jauh khusunya dalam kemampuan berbicara siswa mata pelajaran bahasa Prancis di SMK Kridawisata, Bandarlampung.

Selama proses pembelajaran jarak jauh berlangsung, peneliti akan mengamati aktivitas peserta didik sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post test*) menerapkan aplikasi *Discord*. Setelah diamati dan dihitung hasil *pre-test* dan *post-test*, jika terdapat perbedaan yang signifikan yang mana hasil *post-test* lebih besar daripada hasil *pre-test* maka aplikasi *Discord* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis siswa SMK Kridawisata Bandarlampung.



Gambar 4. Kerangka Pikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian kuantitatif dan menggunakan teknik eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pre-experiemntal design* dengan bentuk *one group pre-test-post-test design* karena dalam penelitian ini hanya terdapat kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan berupa aplikasi *Discord* untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Sistematika penelitian ini ialah peneliti akan mengobservasi keterampilan berbicara dan aktivitas keaktifan peserta didik sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menerapkan aplikasi *Discord*, jika hasil *post-test* lebih besar daripada *pre-test*, maka itu menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Discord* berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

$$\boxed{O_1 \; X \; O_2}$$

Gambar 5. Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 : nilai observasi awal (sebelum diberi perlakuan)

X : penerapan aplikasi *Discord*

O_2 : nilai observasi akhir (setelah diberi perlakuan)

Sumber Sugiyono (2017: 111)

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung yang terdiri dari kelas Tata Boga dan Akomodasi Perhotelan. Setiap kelas terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan yang jumlahnya berbeda-beda tiap kelas, data jumlah peserta didik ini diperoleh dari data dokumentasi sekolah yang mana diberikan oleh wali kelas Tata Boga dan Akomodasi Perhotelan serta dikonfirmasi juga ketika peneliti melakukan observasi di kelas Tata Boga dan Perhotelan.

Tabel 3. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI Tata Boga I	15
2	XI Tata Boga II	14
3	XI Akomodosai Perhotelan	20
	Total	**49 Siswa**

3.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobablity sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik sampel yang dipilih adalah teknik *sampling purposive*, menurut Sugiyono (2017: 124) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel yaitu kelas XI Tata Boga 2.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Kridawisata Bandarlampung yang beralamat di Jalan Urip Sumoharjo Gang Prajurit No.1 Sukarame, Kota Bandarlampung, Lampung 35122.

3.3.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yaitu dimulai pada tanggal 22 Februari – 26 Maret 2021.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel terikat (*dependent*) dan variabel bebas (*independent*), berikut pemaparannya :

3.4.1 Variabel terikat (*dependent*) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah "keterampilan berbicara"

3.4.2 Variabel bebas (*independent*) sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, ancedent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas ialah "aplikasi *Discord*".

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Terknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan test untuk mendapatkan data yang diinginkan. Berikut adalah alur teknik pengumpulan data :

1. Peneliti memberikan test berupa keterampilan berbicara bahasa Prancis yang berbentuk lisan untuk mengukur keterampilan berbicara peserta didik. Pada tes ini peneliti menyiapkan beberapa soal sesuai pada silabus K13 pada KD (kompetensi dasar) 3.1 yaitu mencontohkan tindak tutur untuk mengungkapkan kalimat sapaan dan berpamitan (*se saluer et prendre congé*). Pada pelaksanaan pre-test ini peneliti menyiapkan mendeskripsikan bagaimana cara mengucapkan selamat kepada seseorang secara lisan,

Kemudian pelaksanaan tes awal dinilai oleh dua orang penguji, yaitu penilai dari peneliti dan penilai dari guru mata pelajaran bahasa Prancis SMK Kridawisata Bandarlampung.

2. Setelah dilakukan pre-test, peserta didik melakukan perlakuan *treatment* berupa aplikasi *Discord* dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis. Sebelum dilakukannya perlakuan, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran tersebut kepada siswa serta aspek-aspek yang harus dicapai oleh siswa, kemudian peneliti menjelaskan materi yang diberikan serta mencontohkan bagaimana melafalkan kalimat pada materi tersebut dengan benar melalui aplikasi tersebut.

3. Setelah melakukan *treatment* maka dilakukan post-test untuk mengetahui pengaruh keterampilan berbicara bahasa Prancis dalam menggunakan aplikasi *Discord*. Post-test ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan yang telah dilakukan peneliti pada peserta didik. Pada post-test ini siswa diberikan soal untuk mendeskripsikan gambar dengan tema dari (*Se saluer et prendre* congé) Kemudian siswa diperintahkan untuk melafalkan hasilnya di *room* aplikasi *Discord* sembari peneliti menilai keterampilan berbicara siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah alat yang dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian ini dapat berupa, formulir observasi, dan formulir-formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya Notoatmojo, (2010). Intsrumen penelitian ini terdiri dari dua instrumen yaitu instrumen soal berupa soal *Post-test-Pre*-test dan instrumen angket/kuesioner.

3.6.1 Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran pada penelitian ini berupa materi kelas X dari silabus K13. Silabus ini digunakan di kelas XI karena peserta didik baru saja mendapatkan mata pelajaran bahasa Prancis di kelas XI semester ganjil.

Instrumen pembelajaran yang peneliti gunakan untuk melakukan penelitian berupa soal *pre-test post-test* ialah materi yang dirujuk dari KD 3.1 tentang *Se Saluer et Prendre Congé* sesuai dengan silabus Bahasa perancis.

Tabel 4. Silabus Bahasa Prancis Kelas X Semester Ganjil

KI	KD
KI 3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.1 Mendemonstrasikan tindak tutur untuk menyapa (*saluer*), berpamitan (*Prendre Congé*),dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan dan tulis. 4.1 menerapkan tindak tutur untuk menyapa dan berpamitan (*Saluer et prendre congé*) dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan transaksional secara lisan dan tulis.
	3.2 mendemonstrasikan tindak tutur untuk memperkenalkan diri (*se présenter*) dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan dan tulis. 4.2 menerapkan tindak tutur untuk memperkanlkan diri (*se présenter*) dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional secara lisan dan tulis.
KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah	3.3 mendemonstrasikan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tanggal, bula, tahun (*heure, jour, date, mois, anné*) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan dan tulis.

keilmuan.	4.3 menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jam, hari, tangga, bulan, tahun (*heure, jour, date, mois, anné*) dalam bentuk angka dan huruf dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional secara lisan dan tulis.
	3.4 mendemonstrasikan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan jati diri (*présenter son identité*) dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan dan tulis. 4.4 menerapkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan jati diri (*présenter son identité*) dengan memperhatikan fungsi sosial dan unsur kebahsaan pada teks interpersonal dan teks transaksional secara lisan dan tulis.

3.6.2 Instrumen Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok Arikunto (2008:53). Tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar sekaligus digunakan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran yang telah direncakanan oleh peneliti. Bentuk instrumen yang diberikan dalam penelitian yaitu tes lisan secara monolog untuk mendeskripsikan atau menjelaskan suatu tema yang diberikan oleh guru dengan alokasi waktu selama 2x45 menit di kelas XI Tata Boga 2 SMK Kridawisata Bandarlampung.

Tabel 5. Kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test*

No.	Perintah	Materi
1.	Siswa diminta untuk membentuk kelompok (2 orang) kemudian membuat dialog percakapan sesuai dengan gambar yang telah disediakan/didapatkan.	Memberi ucapan menyapa (*saluer*), berpamitan (*Prendre Congé*),

3.6.3 Instrumen Angket/kuesioner

Angket berisi beberapa pertanyaan mengenai masalah tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan siswa. Angket pada penelitian ini bersifat terbuka, maka responden diberi kebebasan dalam menjawabnya. Peneliti menyebar angket kepada siswa setelah treatment dan instrumen tes dilaksanakan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala *likert*, siswa memberikan respon terhadap pertanyaan-pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban, yakni : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) (Sugiyono,2015: 93). Dengan skor untuk pernyataan positif adalah 5,4,3,2,1, dan skor untuk pernyataan negatif 1,2,3,4,5 (Sukardi, 2011: 147). Penyebaran angket yang diberikan kepada responden dalam bentuk online *Google form.*

Tabel 6. Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor Butir Pernyataan	
	Positif	**Negatif**
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: (Sukardi, 2011: 147)

Selain itu, intrumen angket ini berisi pertanyaan tentang pembelajaran bahasa Prancis yang meliputi pengetahuan/pemahaman, manfaat aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi, efektivitas, kemudahan penggunaan, dan kualitas pembelajaran. Instrumen angket / kuesioner ini diterapkan untuk mengukur kualitas pembelajaran yang diterapkan menggunakan aplikasi Discord pada siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung. Seperti disusun pada tabel 3.7 berikut yang telah penulis kutip dari Instrumen penelitian milik Ernawati (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi dan akan diuji keabsahanya dengan menggunakan pengujian validitas konstrak.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Angket

No.	Indikator	Nomer Item	
		Positif (+)	Negatif (-)
1.	Pengetahuan tentang aplikasi *Discord*	1, 2, 3	4
2.	Manfaat aplikasi *Discord*	5, 6	7
3.	Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Discord*	8, 9	10, 11, 12
4.	Efektifitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Discord*	13, 14	15, 16
5.	Kemudahan penggunaan aplikasi *Discord*	17, 18	19, 20
6.	Kualitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Discord*	21, 22, 23	24, 25
Jumlah Pernyataan		**25**	

Sumber : Ernawati (2018: 61)

3.7 Validitas dan Realibilitas

3.7.1 Validitas

Menurut Sugiyono (2017: 173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini peneliti menggunakan validitas konstrak (*Construct validity*). Menurut Sugiyono (2017: 177) untuk menguji validitas konstrak dapat digunakan pendapat dari ahli (*Judgement experts*), maka pada penelitian ini peniliti meminta bantuan dari ahli yaitu melibatkan dosen pembimbing skripsi serta guru pamong sebagai validator instrumen penelitian yang mana sesuai dengan konteks judul penelitian ini. setelah pengujian konstrak dari ahli,maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti Sugiyono (2017:121). Validitas yang dipenuhi dalam penelitian ini adalah

validitas isi (*Content Validity*) dan validitas konstruk (*Construct Validity*).

3.7.2 Realibilitas

Menurut Sugiyono (2017: 183) , realibilitas adalah ketepatan hasil tes, apabila instrumen tes yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama maka dikatakan reliabel. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan uji realibilitas instrumen soal dengan metode *Cronbach Alpha* dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \; x \left\{1 - \frac{\sum S_i}{S_t}\right\}$$

r_{11} = Reliabilitas instrumen
$\sum S_i$ = Banyaknyabutir pertanyaan
S_t = Jumlah butir pertanyaan
k = Varians total

3.8 Teknik Analisis Data dan Penelitian

Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian, termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program statistik *SPSS versi 16.0 for windows.*

3.8.1.1 Uji-t

Untuk pengujian hipotesis peneliti menggunakan *paired samples test* dalam program statistik *SPSS versi 16.0 for windows. Paired samples test* digunakan untuk menguji perbedaan tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment).*

Keterangan :

t = Nilai t dihitung

X = Nilai rata-rata =

μσ=nilai yang dihipotesiskan

S = simpangan baku sampel

Pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program *SPSS versi 16.0 for windows*, kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.

2. Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan aplikasi *Discord* pada SMK Kridawisata Bandarlampung menghasilkan hasil yang positif, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Discord.* Peningkatan nilai peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan aplikasi *Discord* yang diperoleh sebesar 42,00 dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Discord* diperoleh sebesar 71,71. Selisih nilai rata-rata *pretest posttest* adalah 23,71. Hal tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai *posttest* lebih besar dibanding nilai *pretest.* Selain itu, berdasarkan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikasi 0,000 < 0,05 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan aplikasi *Discord* dan setelah menggunakan aplikasi *Discord.*
2. Berdasarkan hasil angket *Skala Likert* yang telah disebar didapatkan nilai interval sebanyak 53,48% yang menunjukkan bahwa nilai tersebut masuk kedalam kategori Cukup/Netral sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi *Discord* dapat diterima oleh siswa khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran bahasa Prancis kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung, yaitu :

1. Peserta didik

   Aplikasi *Discord* dapat membantu siswa dalam memotivasi dirinya sendiri untuk lebih giat khususnya pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) berlangsung serta meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis.
2. Pendidik

   Pendidik diharapkan untuk menggunakan aplikasi *Discord* sebagai aplikasi pembelajaran alternatif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar khususnya pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efesien dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.
3. Peneliti lain

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai refrensi atau masukan untuk peneliti lain yang sedang mengkaji atau melakukan penelitian tentang penggunaan aplikasi *Discord* sebagai media pembelajaran jarak jauh terhadap prestasi belajar siswa dalam keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi, M., Bachtiar, G., & Daryati, D. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) pada Topik Pembahasan Baja Sebagai Bahan Bangunan. Jurnal PenSil, 6(2), 9. https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i2.7243

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.

Badiah, Rusminto, N. E., & Fuad, M. (2013). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia Melalui Gelar Wicara Pada Siswa*. J-Simbol (Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*), 1*(1), 59–70.

Beacco, Jean-Claude, Bouquet Simon, P. R. (2005). *CADRE EUROPEEN COMMUN DE REFERENCE POUR LES LANGUES : Note préliminaire*. https://rm.coe.int/16802fc3a8

Chandrawati Sri, R. (2019). 172 Pemamfaatan. *Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran*, 172–181.

Dewi, S. C., & Revina, K. (2019). *Kreativitas Bermain Peran Melalui Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*.

Dursun, T., Oskaybaş, K., & Gökmen, C. *(2013). The Quality Of Service Of The Distance Education. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 103, 1133–1151. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.441*

Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). p*emanfaatan aplikasi discord sebagai media pembelajaran online*. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan. https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283

Ernawati. 2018. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran*

Ekonomi Kelas IX di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Jakarta: UIN Syarif

Hidayatullah.

Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Iskandarwassid, & Suhendar,D. 2011.*Strategi Pembelajaran Bahasa.*PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Lacher, L. L., & Biehl, C. (2019). *Investigating team effectiveness using discord: A case study using a gaming collaboration tool for the CS classroom. Fecs'19*, *15*(1), 199–204.

Mcnamara, S., Schilling, C., & Soucy, C. (2019). La compétence orale. *La Production de Cette Ressource a Été Rendue Possible Par l'aide Financière Du Ministère de l'Éducation de l'Ontario et Du Gouvernement Du Canada (Ministère Du Patrimoine Canadien).*, 22.

Notoatmodjo, *S. (2010). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta.*

Nurmukhametov, N., Temirova, A., & Bekzhanova, T. (2015). The Problems of Development of Distance Education in Kazakhstan. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 182, 15–19. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.729

Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(01), 94–101.

Raihan Putra, J., & Putri Rahma, Y. (2018). *Pola Komunikasi Group DISCORD* PUBG.INDO.FUN melalui aplikasi DISCORD. Director, 15(29), 7577–7588.

Riyana,C.,& Toto Fathoni.(2010). *Komponen-komponen Pembelajaran.*Bandung.

Rosidi, I., Imron, Rosidi, & Imron. (2020). *Pengembangan model pembelajaran membaca cepat di SMA berbasis e-learning* / Imron Rosidi. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.

Rusman, dkk (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada

Samarinda, J. I., & Timur, K. (2020). studi kasus smp muhammadiyah karanggeneng kabupaten lamongan. jurnal tarbiyah & ilmu

keguruan (jtik) Borneo, I(2).

Semradova, I., & Hubackova, S. (2016). Teacher Responsibility in Distance Education. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 217, 544–550. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.042

Setyarini, S. (2010). "Puppet Show": *Inovasi Metode Pengajaran Bahasa Inggris Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sd.* Jurnal Penelitian Pendidikan, *11*(1), 1–7.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta.

Suhartono. (2016). *Menggagas Penerapan Pendekatan Blended Learning Di Sekolah Dasar.* Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru *(TING) VIII, November*.

Suhendra, A. D., Asworowati, R. D., & Ismawati, T. (2020). No Title. *Akrab Juara*,*5*(1),4354.http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919

Sugiyono.2017.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta, Bandung

Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Tagliante, Christine. (2005). *L'evaluation Le Cadre Européen Commun*. Paris: CLE International

Tarigan, Henry Guntur. (1981). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung. Angkasa.

Vanthier. 2009. *L'enseignement aux enfants en classe de langue.*Cle International, Paris.

Wulanjani, A. N. (2018). *Discord Application:Turning a Voice Chat Application f for Gamers into a Virtual Listening Class*. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, *2*, 115–119.

Yengin, I., Karahoca, A., Karahoca, D., & Uzunboylu, H. (2011). Deciding which technology is the best for distance education: Issues in media/technology comparisons studies. Procedia Computer Science, 3, 1388–1395. https://doi.org/10.1016/j.procs.2011.01.020