

**PENGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X DI SMAN 16  
BANDARLAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**PRIMANITA NURAI SYAH**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2021**

## ABSTRAK

### **PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X DI SMAN 16 BANDARLAMPUNG**

Oleh

**Primanita Nuraisyah**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash Card*, dan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandarlampung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *Pre-experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest* dan teknik analisis data menggunakan uji *Gain*. Adapun jumlah populasi sebanyak 132 siswa dan sampel berjumlah 32 siswa kelas X MIPA 4. Instrumen yang digunakan yakni berupa tes tertulis dalam bentuk tes *multiple choice*, mengisi kalimat yang rumpang dan menjodohkan gambar.

Berdasarkan analisa data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa media *Flash Card* mampu meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan rata-rata hitung 52,3 dan hasil *posttest* dengan rata-rata hitung 83,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Flash Card*. Hasil perhitungan tersebut dapat dibuktikan melalui uji *N-gain* dengan rata-rata nilai *N-gain* sebesar 0,60 yang berada pada kategori cukup tinggi. Dengan demikian, hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media *Flash Card* secara signifikansi dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandarlampung.

Kata kunci : kosakata, *flash card*, bahasa prancis

## RÉSUMÉ

### L'UTILISATION DE LA CARTE MÉMOIRE DANS L'APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE FRANÇAIS AU LYCÉE 16 BANDARLAMPUNG

Par

**Primanita Nuraisyah**

Cette recherche vise à déterminer la maîtrise du vocabulaire des élèves avant et après l'utilisation de la carte mémoire, et à déterminer s'il y a une amélioration du vocabulaire dans la classe X MIPA 4 SMAN 16 Bandarlampung.

Cette recherche utilise une méthode quantitative, le design de recherche constitue un pré-expérimental design avec une forme de *One-Group Pretest-Posttest Design*. La technique d'analyse des données utilise *pretest*, *posttest* et le test *n gain*. Le nombre de la population est de 132 élèves avec l'échantillon de 32 élèves de la classe X MIPA 4. L'instrument utilisé était un instrument écrit sous la forme de choix multiples, test de cloze et test de correspondance.

Sur la base de l'analyse des données, la carte mémoire peut améliorer la maîtrise du vocabulaire des élèves. Cela peut être vu à partir des résultats du prétest avec une moyenne de 52,3 et du post-test avec une moyenne de 83,5. Ces résultats indiquent que l'utilisation de la carte mémoire il existe des différences dans les résultats d'apprentissage des élèves utilisant la carte mémoire. Les résultats de ces calculs peuvent être prouvés par le test de *n Gain* avec une valeur moyenne de *n Gain* de 0,60 qui est dans la catégorie suffisamment élevée. Ainsi, les résultats de cette analyse indiquent que le support Flash Card peut augmenter considérablement le vocabulaire des élèves de la classe X MIPA 4 dans SMAN 16 Bandarlampung.

Mots clés: vocabulaire, la carte mémoire, française

**PENGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X DI SMAN 16  
BANDARLAMPUNG**

Oleh

**PRIMANITA NURAI SYAH**

**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**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi : **Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Siswa Kelas X di SMAN 16 Bandarlampung**

Nama Mahasiswa : **Primanita Nuraisyah**

No. Pokok Mahasiswa : **1513044023**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa Prancis**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Endang Ikhtiarti, S. Pd., M.Pd.**  
NIP 19720224 200312 2 001

**Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19730512 200501 2 001

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni

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

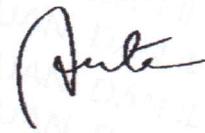
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

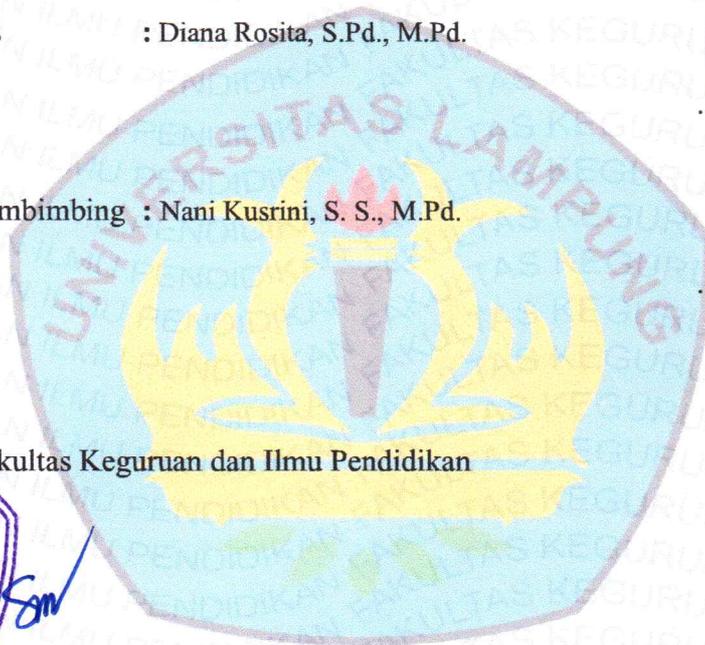
Ketua : Endang Ikhtiarti, S. Pd., M.Pd.



Sekretaris : Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.



Penguji  
Bukan Pembimbing : Nani Kusriani, S. S., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Agustus 2021

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai sivitas akademika Universitas Lampung saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Primanita Nuraisyah  
NPM : 1513044023  
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Kosakata  
Bahasa Prancis Siswa Kelas X di SMAN 16 Bandarlampung  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
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 sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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, Agustus 2021



Primanita Nuraisyah  
NPM. 1513044023

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Primanita Nuraisyah. Penulis dilahirkan di Pringsewu, Lampung pada tanggal 31 Oktober 1996, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Joko Nugroho dan ibu Reny Fatimah. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. TK Patria Wonodadi Gadingrejo, Pringsewu Lampung, lulus pada tahun 2002,
2. Madrasah Ibtidaiyah Wonodadi, Gadingrejo, Pringsewu, Lampung lulus pada 2008,
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Gadingrejo pada tahun 2011,
4. Sekolah Menengah (SMA) di SMA Negeri 1 Gadingrejo pada tahun 2014.

Tahun 2015, penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Unila melalui jalur SBMPTN. Pengalaman penulis dalam berorganisasi ialah menjadi wakil ketua bidang Media dan Sosial di Ikatan Mahasiswa Bahasa Prancis. Pada tahun 2018, penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 1 Gunung Alip, Tanggamus dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Gunung Alip, Kabupaten Tanggamus, Lampung.

## **MOTO**

Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula).

(Qs. Ar-Rahman 60)

“Tidak perlu membandingkan dirimu dengan orang lain, setiap manusia memiliki porsi hidupnya masing-masing”

Primanita Nuraisyah

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmaanirrohiim*

Bersama keridhaan Mu ya Allah, kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang menyayangi insan sepertiku.

Teruntuk Ayahku Joko Nugroho dan Ibuku Reny Fatimah yang tercinta.

Terimakasih atas segala-galanya, atas segala yang telah dilakukan demi anakmu.

Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan airmata yang terpancar di setiap doa dan sujudmu, serta restumu yang selalu mengiringi langkah anakmu dan untuk setiap dukungan untuk putrimu ini.

Kakak laki-lakiku tersayang Raditya Akhmad dan adik laki-lakiku tersayang Rizky Permadi terimakasih untuk semua dukungan, senyuman, canda tawa, dan kasih sayang yang membuat penulis tetap semangat dan optimis menyelesaikan karya ini.

Teruntuk diriku sendiri yang mampu berdiri sendiri hingga detik ini, terimakasih untuk tetap menjadi kuat dan hebat. Segala rintangan, cobaan dan air mata telah banyak menemani dalam menyelesaikan skripsi ini namun hal tersebut tidak membuat penulis patah semangat dan meninggalkan kewajiban untuk menyelesaikan skripsi ini.

## SANWACANA

*Alhamdulillahillobbil'alamin*, puji syukur kepada Allah *subhanalluhuwata'ala* atas nikmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Siswa Kelas X di SMAN 16 Bandarlampung”. Perjalanan penulis dalam mengerjakan skripsi ini banyak terbantu dan termotivasi oleh berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

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 Bahasam dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Madame Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah sabar dalam memberikan masukan kepada penulis dalam mengerjakan skripsi
4. Madame Diana Rosita, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing 2 yang telah memotivasi dan memberikan masukan kepada penulis dalam mengerjakan skripsi.

5. Madame Nani Kusriani, S.S., M.Pd. selaku dosen penguji sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung yang senantiasa tidak lelah memberikan semangat.
6. Segenap dosen Pendidikan Bahasa Prancis yang telah banyak memberikan ilmu selama perkuliahan.
7. Bapak Ibuku terkasih yang selalu sabar dalam mendukung dan mendoakan penulis.
8. Teman temanku yang selalu ada membantuku serta memberikan solusi dari kebingunganku, M. Arwecendo Edison, Vicky Bayu, dan Syahwan Riyan Ramadhan. M. Mandala Putra, Della Izmi Putri, Sascia Monika Aprilto
9. Teman-teman Mess Unila, Abed Rageh dan Geores Léonio yang setia menjadi pendengar yang baik, terimakasih atas segala kebaikan kalian
10. Seluruh teman-teman program studi Pendidikan Bahasa Prancis Angkatan 2015.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang tak terputus. Penulis hanya bisa berterimakasih atas segala bantuannya, semoga Allah membalasnya dengan kebaikan-kebaikan dalam hidup.

Bandarlampung,

**Primanita Nuriasyah**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
1. Secara Teoritis.....	5
2. Secara Praktis.....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1. Ruang Lingkup Ilmu.....	7
2. Ruang Lingkup Objek.....	7
3. Ruang Lingkup Subjek.....	7
4. Ruang Lingkup Tempat.....	7
5. Ruang Lingkup Waktu.....	7
H. Penelitian Relevan .....	7

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2. Macam-macam Media Pembelajaran .....	12
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	14
4. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
B. Media <i>Flash Card</i> .....	18
1. Pengertian Media <i>Flash Card</i> .....	18
2. Kelebihan Media <i>Flash Card</i> .....	20
3. Kelemahan Media <i>Flash Card</i> .....	21
4. Cara Membuat <i>Flash Card</i> .....	22
5. Tahap Pelaksanaan Menggunakan Media <i>Flash Card</i> .....	25
C. Kosakata .....	31

## BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian .....	34
B. Variabel Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel .....	37
1. Populasi Penelitian .....	37
2. Sampel Penelitian .....	37
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
1. Tempat Penelitian .....	37
2. Waktu Penelitian .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Instrumen Penelitian.....	40
1. Instrumen penilaian.....	40
2. Uji Coba Instrumen .....	43
G. Validitas dan Reliabilitas .....	43
1. Validitas Instrumen ....	43
2. Reliabilitas Instrumen .....	43
H. Prosedur Penelitian .....	45
1. Tahap Praeksperimen....	45
2. Tahap Eksperimen .....	46

3. Tahap Pascaeksperimen .....	47
I. Teknik Analisis Data dan Penelitian .....	47
1. Uji Peningkatan Hasil Belajar (Gain) .....	46
2. Uji Normalitas .....	48
3. Uji Homogenitas .....	49
4. Uji t .....	49
5. Uji Hipotesis .....	50

## **BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	52
B. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	54
1. Uji Validitas.....	55
2. Uji Reabilitas.....	55
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
1. Data <i>Pretest</i> .....	56
2. Data <i>Posttest</i> .....	58
3. Perbandingan Data <i>Pretest dan Posttest</i> .....	59
D. Uji Peningkatan Hasil Belajar ( <i>N-Gain</i> ).....	60
E. Hasil Analisis Data.....	61
1. Uji Normalitas.....	61
2. Uji Homogenitas.....	62
F. Uji Hipotesis.....	63
G. Pembahasan.....	64

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan.....	70
B. Saran.....	70

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

Silabus.....	72
RPP.....	74
Soal <i>Pretest dan Posttest</i> .....	80

Hasil Perhitungan Data Statistik.....	85
Surat Keterangan Penelitian.....	89
Dokumentasi Penelitian.....	100

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	29
2. Populasi Penelitian .....	31
3. Sampel Penelitian .....	32
4. Silabus Bahasa Prancis Kelas X .....	34
5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes Penguasaan Kosakata .....	36
6. Interpretasi Kappa .....	38
7. Kategori Tafsiran Efektivitas Gain.....	46
8. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peningkatan Kosakata Bahasa Prancis Siswa Kelas X MIPA 4.....	51
9. Rangkuman Data Statistik Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Prancis.....	54
10. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Prancis..	54
11. Rangkuman Data Statistik Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Prancis.....	56
12. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Prancis..	56
13. Perbandingan Data.....	58
14. Rekapitulasi N-Gain.....	59
15. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	60
16. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
17. Hasil Uji Homogenitas dengan Menggunakan SPSS.....	61
18. <i>Paired Sample Test</i> .....	62

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1.1 <i>Flash Card</i> .....	19
1.2 Cara membuat <i>Flash Card</i> dengan <i>Photoshop</i> .....	21
1.3 Cara membuat <i>Flash Card</i> dengan <i>Photoshop</i> .....	22
1.4 Cara membuat <i>Flash Card</i> dengan <i>Photoshop</i> .....	23
1.5 Cara membuat <i>Flash Card</i> dengan <i>Photoshop</i> .....	23
1.6 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Prancis.....	55
1.7 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Prancis.....	57

# **BAB I.**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar bahasa asing sangat penting pada era globalisasi ini, seperti halnya belajar bahasa Prancis. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang banyak digunakan dan dipelajari oleh sebagian besar orang di dunia, salah satunya di Indonesia. Bahasa Prancis kini telah menyebar luas, dan telah diajarkan di Indonesia melalui lembaga pendidikan non formal maupun formal, seperti pada tingkat universitas maupun Sekolah Menengah Atas (SMA).

Kosakata merupakan dasar dari segala dasar sebuah bahasa. Tanpa kosakata, sebuah bahasa tidak bisa disebut sebuah bahasa karena kosakata digunakan untuk memberikan label terhadap sesuatu seperti benda, sifat, dan kata kerja sehingga maksud yang akan di sampaikan jelas. Maka dari itu kualitas keterampilan bahasa seseorang juga dapat di ukur melalui kualitas kosakata yang dimilikinya.

Dari observasi awal dan hasil tanya jawab dengan siswa kelas X di SMAN 16 Bandarlampung, peneliti memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran

dalam kelas, model pembelajaran yang digunakan, perkembangan siswa, hingga kendala yang sering terjadi selama masa pembelajaran.

Dari hasil observasi dan tanya jawab yang dilakukan peneliti kepada siswa di SMAN 16 Bandarlampung , ditemukan bahwa siswa menganggap bahasa Prancis sulit dipelajari dan sukar dimengerti. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, antara lain: (1) pola penulisan dan pelafalan yang sangat berbeda (2) bahasa Prancis bukanlah suatu mata pelajaran yang mereka senangi sebab kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis (3) minimnya kosakata yang siswa miliki (4) sebagian besar siswa kesulitan dalam menghafal dan melafalkan kosakata (5) media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang interaktif (6) rasa jenuh yang cenderung muncul saat mempelajari bahasa baru (7) bahasa Prancis merupakan mata pelajaran tambahan atau muatan lokal dan tidak masuk dalam Ujian Nasional (UN) sehingga lebih memprioritaskan mata pelajaran lain. Padahal bahasa Prancis sama pentingnya dengan mata pelajaran lain.

Selain itu kesulitan belajar dan minimnya kosakata yang dimiliki siswa berdampak pada nilai mata pelajaran tersebut, sehingga, dalam proses pembelajaran dalam kelas haruslah terjadi komunikasi dua arah antara guru dan murid sebagai responden dengan demikian, niscaya proses pembelajaran akan menjadi komunikatif dengan keterlibatan siswa. Guru berperan sebagai pengelola pembelajaran yang berlangsung secara baik dan terarah.

Guru sebagai fasilitator dapat memfasilitasi siswa menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak monoton serta mampu

membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sadiman (2005: 17) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

*Flash Card* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan perbendaharaan kosakata siswa. *Flash Card* merupakan kumpulan kartu bergambar dimana pada setiap kartu berisi gambar, teks, atau simbol-simbol dan pada setiap gambar saling berhubungan antara gambar dan teks. Kartu-kartu ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah dalam mengingat, melaih, mengeja dan memperkaya kosakata.

Penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran Bahasa Prancis diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta meningkatkan kosakata siswa. Media ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi rasa jenuh yang cenderung muncul saat mempelajari bahasa baru. Dengan penggunaan media pembelajaran ini pula diharapkan dapat mengurangi kebiasaan pendidik yang seringkali hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian peneliti memutuskan menyusun skripsi ini dengan judul Penggunaan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Siswa Kelas X di SMAN 16 Bandarlampung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut:

1. siswa menganggap bahasa Prancis lebih sukar dipelajari dan sukar di mengerti, karena bahasa Prancis tidak digunakan sebagai bahasa sehari-hari,
2. siswa menganggap belajar bahasa Prancis bukanlah suatu hal yang menyenangkan, hal ini disebabkan karena terdapat banyak perbedaan antara bahasa Prancis dan bahasa Indonesia,
3. pola penulisan dan pelafalan yang sangat berbeda membuat siswa kesulitan dalam belajar,
4. minimnya perbedaharaan kosakata yang siswa miliki,
5. sebagian besar siswa kesulitan dalam menghafal dan melafalkan kosakata,
6. media pembelajaran yang digunakan kurang menarik,
7. media *Flash Card* belum pernah digunakan di SMAN 16 Bandarlampung,
8. media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang interaktif,
9. rasa jenuh yang cenderung muncul saat mempelajari bahasa baru karena bahasa Prancis merupakan mata pelajaran muatan local.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, masalah yang dibahas dalam penelitian ini hanyalah sesuatu yang difokuskan pada penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis siswa Kelas X MIPA

4 di SMAN 16 Bandarlampung. Dengan memberikan tindakan yang diharapkan mampu memecahkan masalah tersebut.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah ada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis yang menggunakan media *Flash Card* pada siswa kelas X MIPA 4 di SMAN 16 Bandarlampung?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis yang diajar menggunakan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran di SMAN 16 Bandarlampung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan, baik secara teoretis maupun secara praktis, antara lain sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini memberikan informasi serta menambah wawasan mengenai media *Flash Card* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dibedakan menjadi 3, sebagai berikut :

- a) bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan inspirasi serta menambah wawasan keilmuan tentang media *Flash Card* sehingga mendorong guru untuk menggunakan dan menentukan media pembelajaran yang tepat.
- b) bagi sekolah, dapat memberikan informasi alternatif media-media pembelajaran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
- c) bagi penelitian lain, penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa lain yang ingin meneliti mengenai media *Flash Card*.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah mata pelajaran bahasa Prancis.

### 2. Ruang Lingkup Objek

Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Prancis.

### 3. Ruang Lingkup Subjek

Siswa-siswi kelas X di SMA Negeri 16 Bandarlampung menjadi subjek yang akan diteliti.

### 4. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini menjadikan SMA Negeri 16 Bandarlampung sebagai tempat penelitian.

### 5. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020

## **H. Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu sangatlah penting sebagai dasar pijakan. Berbagai penelitian yang relevan mengenai pengaruh penggunaan media *Flash Card* telah banyak dilakukan. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hotimah (2010) dari Universitas Garut yang telah melakukan penelitiannya di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rochman Semarang, Garut. Ia meneliti tentang penggunaan media *Flash Card* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Hasil dari penelitiannya antara lain terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata siswa adalah 84, dengan ketuntasan belajar 100%.

Penelitian kedua yaitu Ardiyanti (2018) dari Universitas Hassanudin. Peneliti melakukan penelitian tersebut pada mahasiswa sastra Perancis angkatan 2016 semester II di Universitas Hassanudin. Penelitian ini berisi tentang pengaruh pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan media *Flash Card*. Hasil dari penelitian ini nilai rata-rata responden setelah menggunakan *Flash Card* mengalami peningkatan dan

penggunaan media *Flash Card* terhadap hasil pembelajaran kosakata bahasa Prancis berpengaruh baik.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Sekarini (2018) dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Ia meneliti tentang penggunaan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan dalam menghafal kosakata bahasa Arab setelah digunakan media *Flash Card* dengan persentase keberhasilan 76,92%.

Kemudian, penelitian yang sama dilakukan oleh Fitriyani (2017) dari Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau. Penelitian dengan judul Efektivitas Media *Flash Cards* dalam Meningkatkan kosakata Bahasa Inggris dengan subyek penelitian 35 siswa Sekolah Dasar. Hipotesis penelitian ini terdapat perbedaan kosakata bahasa Prancis siswa sebelum dan sesudah pemberian media *Flash Card*. Analisis *independent score* kelompok eksperimen (11.7895) dengan nilai t-hitung 8.998 dan sig. 0.000 ( $p < 0.01$ ), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest-post tes* pada kelompok eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Flash Card* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa.

## **BAB II.**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar akan lebih berkesan bila seorang pendidik menggunakan media pembelajaran sesuai materi yang akan diajarkan, karena pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan dan tukar menukar informasi antara guru dan peserta didik. Yang dimaksud dengan media pembelajaran menurut Suryani (2012: 43) yakni segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, atau ‘pengantar’. Wati (2016:3) menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Ely & Gerlach dalam Rohani (1997: 2-3), pengertian media ada dua bagian, yaitu (a) arti sempit, bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi, dan (b) menurut arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT/*Association of Education and Communication Technology*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Sementara itu Briggs dalam Arief S (2011: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran diganti dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), Pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas.

Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio

sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Menurut Briggs dalam jurnal Ardiyanti (2018: 178) media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs menambahkan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik agar terjadi proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk pendidik dalam mendesain proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga pesan yang disampaikan jelas serta menghindari verbalisme.

## **2. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Bretz dalam Sutirman (2013: 16) membagi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol transmisi dan media rekaman. Kemudian Seels & Glasgow dalam Sutirman (2013:16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi,

yaitu media dengan teknologi tradisional dan media teknologi muktahir. Media dengan teknologi tradisional meliputi:

- (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*;
- (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info;
- (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset;
- (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan *multi image*;
- (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video;
- (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala dan *hand out*;
- (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan;
- (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Sementara itu, media dengan teknologi muktahir dibedakan menjadi:

- (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *telekonfrence* dan *distance learning*;
- (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Games*, *Hypermedia*, CD (*Compact Disc*), dan Pembelajaran Berbasis Web (*Web Based Learning*).

Penggolongan media yang lebih aktual dikemukakan oleh Lee & Owen dalam Sutirman (2013: 16) dengan delapan tipe media pengiriman. Kedelapan media tersebut adalah *instructor-led computer-based*, *distance broadcast*, *web-based*, *performance support systems (PSS)*, dan *electronic performance support systems (EPSS)*

Berdasarkan macam-macam media diatas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Sekarini (2018: 16-17) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, maka obyeknya yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar.
- b. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
- c. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- d. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik

e. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

Menurut Levie & Leents sebagaimana dikutip oleh Sutirman (2013: 16-17) terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yakni:

- a. menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.
- b. fungsi efektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya.
- c. fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemabahan dan ingatan sisi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca

Berdasarkan fungsi-fungsi media pembelajaran yang dipaparkan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi dan berperan penting terhadap jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis, serta mampu meningkatkan minat belajar. Media pembelajaran juga memiliki fungsi kognitif, afektif dan kompensatoris yang berperan sebagai stimulus dalam proses pembelajaran.

#### **4. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran juga memiliki tujuan dan manfaat dalam proses belajar mengajar. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011: 22-23) media pengajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik,
2. pembelajaran menjadi lebih interaktif,
3. waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat,
4. kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan,
5. proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun,
6. diperlukan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran pengajar berubah ke arah yang lebih positif.

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat penting bagi kesuksesan proses belajar dan mengajar. Nilai dan manfaat media pengajaran adalah sebagai berikut:

1. Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pengajaran.
2. Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya penggunaan foto, CD, video, atau televisi untuk memberikan pelajaran tentang binatang buas seperti harimau. Atau dapat menghadirkan binatang yang sudah punah saat memberikan pelajaran tentang binatang prasejarah.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran saat membahas tentang objek yang besar atau kecil tersebut.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film, bisa memperlihatkan suatu kronologi, misalnya proses pertumbuhan benih, mekarnya bunga, dll.

## **B. Media *Flash Card***

### **1. Pengertian Media *Flash Card***

*Flash Card* merupakan kartu bergambar. Dikutip dalam <https://www.dictionary.com/browse/flash--card>, *flash card is a card containing a small amount of information, held up for students to see, as an aid to learning*, yang berarti bahwa *flash card* merupakan kartu yang berisi sejumlah informasi yang ditunjukkan kepada siswa sebagai media untuk membantu belajar.

Menurut Susilana dan Riyana dalam Hotimah (2010: 11) memberikan pengertian *Flash Card*, yakni media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Arsyad (2011:119) menjelaskan bahwa *Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.

*Flash Card* merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang terdiri atas dua sisi dengan sisi depan yang berisi gambar dan sisi belakang berisi penjelasan atau keterangan mengenai gambar yang berada pada sisi depan kartu tersebut. Gambar yang terdapat pada *Flash Card* tersebut akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami

sesuatu dibandingkan verbal/audio, ia juga menambahkan bahwa *Flash Card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Sementara itu Baleghizadeh dan Ashoori dalam Fitriyani (2017:171) *Flash Card* merupakan sebuah kartu yang mana terdapat sebuah kata, kalimat atau gambar di dalamnya. *Flash Card* memiliki dua sisi, bagian depan *Flash Card* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *Flash Card* merupakan arti kata tersebut. *Flash Card* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, dan pada bagian bawah gambar atau bagian belakang terdapat keterangan dari gambar tersebut. Media *Flash Card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang memiliki dua sisi dengan sisi depan berisi gambar dan sisi belakang berisi penjelasan. Ukuran kartu bergambar ini biasanya disesuaikan dengan kelas yang akan dihadapi. Media ini bermanfaat untuk mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.



Gambar 1. *Flash Card*

## 2. Kelebihan Media *Flash Card*

Media *Flash Card* tergolong dalam media visual atau berbentuk gambar. Media ini memiliki beberapa kelebihan sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana dalam Hotimah (2010: 12) media *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *Flash Card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik.

Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

3. gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
4. menyenangkan; media *Flash Card* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *Flash Card* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* memiliki banyak kelebihan antara lain mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat dan menyenangkan bila digunakan dalam proses pembelajaran

### **3. Kelemahan Media *Flash Card***

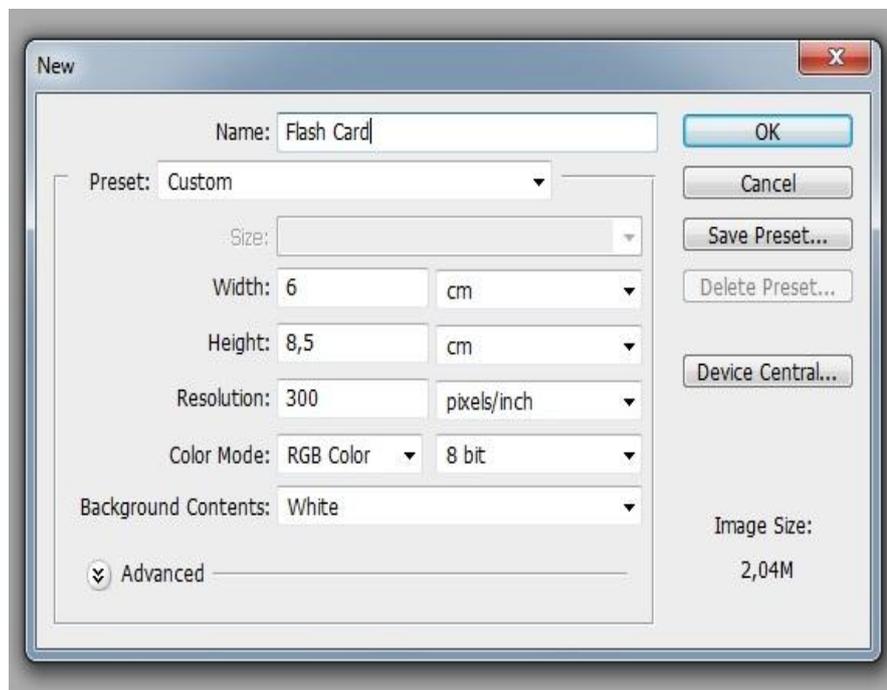
Disamping kelebihanannya, media *Flash Card* juga memiliki kelemahan, yaitu tidak dapat diterapkan dalam kelompok besar. Oleh karena itu sebagai solusinya dapat menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik. Dengan di bentuknya kelompok-kelompok kecil tersebut, setiap individu akan saling membantu, kemudian mereka akan mempunyai motivasi untuk

keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

#### 4. Cara Membuat *Flash Card*

*Flash card* merupakan media yang mudah di dapat dan praktis dalam pembuatannya. Adapun tata cara pembuatan *flash card* versi peneliti, yakni dengan memanfaatkan program *Photoshop*. Berikut cara membuat *flash card* menggunakan *Photoshop*:

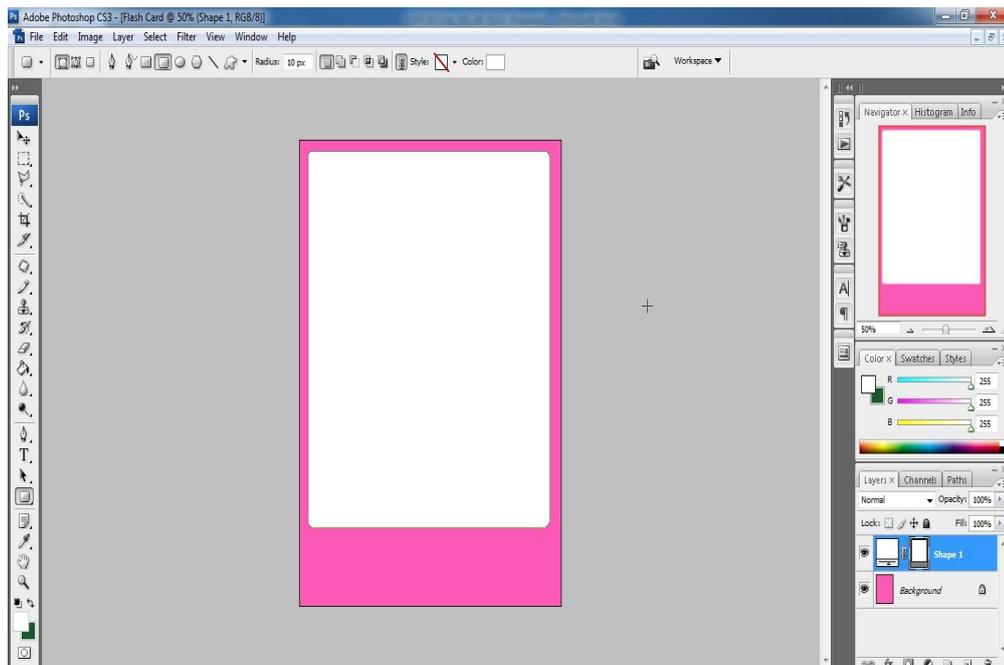
1. buka aplikasi *Photoshop* pada laptop/pc.
2. klik *File* → *New*.



Gambar 2 Cara membuat *Flash Card* dengan *Photoshop*

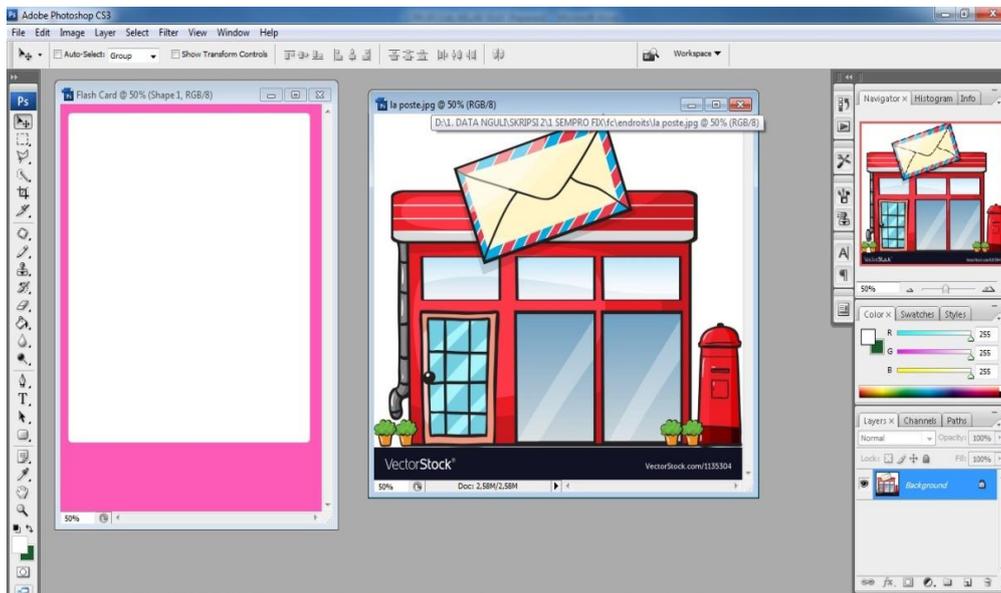
Kemudian akan muncul seperti gambar di atas. Pada bagian *Width* isi dengan 6 cm, bagian *Height* dengan angka 8,5 cm dan *Resolution* 300 *pixels/inch* kemudian klik *OK*.

3. pilih *Paint Bucket Tool* pada bagian kiri *Photoshop* atau klik huruf G untuk otomatis membuka *tool* tersebut. Pada tahap ini pilih warna yang kalian suka atau yang selaras dengan gambar yang akan di jadikan *Flash Card*.
4. setelah itu klik *Rounded Rectangle Tool* atau klik huruf U untuk otomatis membuka *tool* tersebut. Pilih warna putih dan sesuaikan pada *background* yang telah kita warnai tadi.



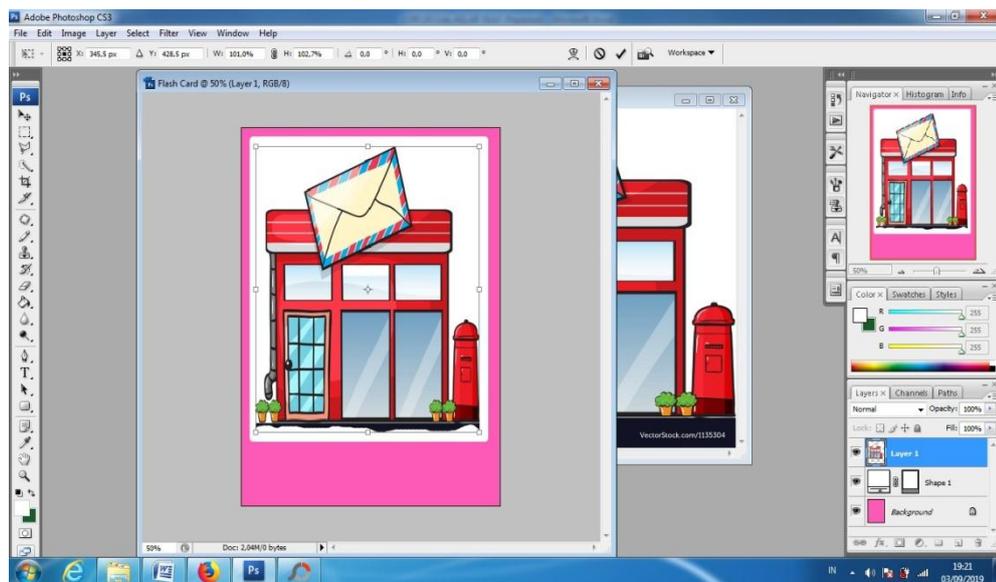
Gambar 3 Cara membuat *Flash Card* dengan *Photoshop*

5. setelah itu, klik *File* → *Open*. Pilih folder dimana anda menyimpan gambar yang sudah di persiapkan untuk membuat *Flash Card* kemudian klik OK.



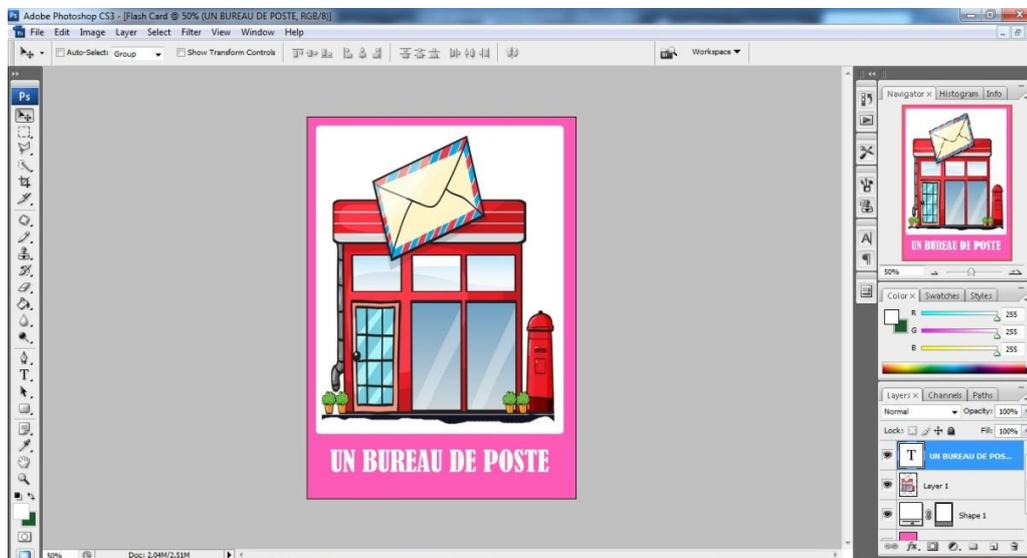
Gambar 4 Cara membuat *Flash Card* dengan *Photoshop*.

6. kemudian klik huruf V dan *drag* gambar tersebut pada *layer background* yang telah kita buat tadi.
7. setelah itu klik *CTRL + T* untuk mengatur posisi gambar. Jika dirasa sudah pas klik *Enter*.



Gambar 5 Cara membuat *Flash Card* dengan *Photoshop*.

8. selanjutnya klik *Horizontal Type Tool* atau klik T untuk secara otomatis pada *tool* tersebut. *Tool* ini berfungsi untuk menambahkan *text* pada *Flash Card* tadi. Setelah itu sesuaikan warna dan font sesuai yang kita inginkan



Gambar 6 Cara membuat *Flash Card* dengan *Photoshop*.

9. setelah di rasa cukup, pilih *File* → *Save as* → *OK*.

#### 4. Tahap Pelaksanaan Menggunakan Media *Flash Card*

Adapun beberapa tahapan pelaksanaan menggunakan media ini menurut berbagai sumber, antara lain yakni yang dikemukakan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana dalam Sekarini (2018: 24), diantaranya:

- a. kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. cabutlah satu persatu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas.
- c. berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk berdekatan dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu

tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.

- d. jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah.

Sebelum memulai permainan *Flash Card*, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan *Flash Card*. Berikut langkah-langkah penerapan *Flash Card* kepada siswa dalam Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya (2015: 211):

- a. guru membagikan kartu *Flash Card* kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah). Siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan)
- b. guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan
- c. siswa mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (aktivitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa suara).
- d. guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai.
- e. guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan-barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya.
- f. guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.

Pendapat lain menurut Tim Repositori UPI dalam Nurjannah (2015: 295) mengemukakan langkah-langkah penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran di kelas yakni:

- a. berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru.
- b. siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke siswa.
- c. untuk menarik perhatian siswa tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelas gambar tersebut, misal “bintang”
- d. kemudian baliklah gambar tersebut hingga tulisan berada di depan sambil mengucapkan “bintang”, lakukan tindakan ini dengan cepat.
- e. mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan.
- f. setelah itu ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakang kemudian lakukan seperti langkah c dan d.
- g. lakukan secara berurutan sampai dengan terakhir, dengan kecepatan tidak lebih dengan satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan.

Menurut Zulkarnaini dan Yeni Idayanti dalam jurnal Fransiska (2018: 89), langkah-langkah penggunaan media kartu huruf bergambar adalah sebagai berikut:

1. Sebelum penyajian.

a. Mempersiapkan diri.

Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Jika perlu untuk memperlancar lakukan latihan secara berulang-ulang meski tidak dihadapan siswa.

b. Mempersiap media kartu huruf bergambar.

Sebelum dimulai pembelajaran pastikan jumlahnya cukup, urutannya betul dan perlu tidaknya media untuk membantu.

c. Mempersiapkan tempat.

Posisi penyaji baik atau tidak, bagaimana penerangannya apakah semua siswa dapat melihat dengan jelas dan pastikan di dalam ruangan tidak ada suara yang mengganggu.

d. Mempersipkan siswa.

Posisi siswa sebaiknya ditata dengan baik agar semua siswa dapat melihat media kartu huruf bergambar tersebut.

## 2. Saat penyajian

- a. berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru.
- b. siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada.
- c. setelah memperlihatkan kartu tersebut guru mengucapkan nama jelas gambar yang terdapat dalam kartu tersebut, misal “bintang”.
- d. mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan.
- e. setelah itu ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakang kemudian lakukan seperti langkah c dan d.
- f. lakukan secara berurutan sampai dengan kartu terakhir, dengan kecepatan tidak lebih dengan satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan.
- g. setelah seluruh kartu selesai, disebutkan satu persatu secara cepat.
- h. berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru.
- i. mintalah agar semua siswa melihat lagi satu persatu, lalu teruskan kepada siswa lain.
- j. setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan.

Dari beberapa langkah menurut beberapa sumber di atas peneliti melakukan variasi untuk langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Flash Card* dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Prancis siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandar Lampung, antara lain:

- a. mempersiapkan *Flash Card* sesuai materi yang akan diajarkan.
- b. guru mengambil alih perhatian peserta didik dengan cara mengangkat flash card setinggi dada (*flash card* dalam keadaan tertutup).
- c. setelah itu, perlihatkan gambar yang ada pada *flash card* secara cepat kemudian tutup kembali. Biarkan peserta didik mengidentifikasi gambar yang terlihat dan menyebutkan gambar tersebut menggunakan bahasa pertama, yakni bahasa Indonesia
- d. setelah peserta didik menyebutkan dengan bahasa pertama, guru langsung memberi tahu kata yang ada pada gambar menggunakan bahasa Prancis dan meminta siswa mengulang kata tersebut sebanyak tiga kali.
- c. setelah seluruh kartu selesai disebutkan, guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa untuk di amati dan menuliskan kosakata yang terdapat pada *flash card*.
- d. kemudian, mintalah siswa mengembalikan kartu-kartu tersebut.

Setelah langkah-langkah tersebut dilaksanakan, kemudian diteruskan dengan permainan sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Berikut langkah-langkah bermain *Flash card*:

- a. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok (3-4 siswa).
- b. setelah itu, tempelkan kartu-kartu bergambar secara acak di papan tulis.
- c. mintalah seluruh kelompok untuk fokus mengamati dan mengingat kembali semua kosakata yang telah di pelajari.
- d. guru hanya memberikan waktu satu menit.
- e. setelah satu menit, guru melepaskan seluruh *flash card* yang tertempel pada papan tulis
- f. kemudian mintalah masing-masing kelompok menyiapkan kertas dan mintalah mereka untuk menulis kosakata yang telah mereka amati tadi dalam waktu yang telah ditentukan.
- g. kemudian, mintalah perwakilan kelompok untuk mengumpulkan hasilnya dan mempresentasikannya di depan kelas sembari guru mencatat berapa banyak jumlah kosakata yang masing-masing kelompok mampu tuliskan.
- h. kelompok yang paling banyak dan tepat dalam menuliskan kosakata akan diberikan *reward* sebagai apresiasi atau penghargaan terhadap hasil yang dicapainya.

### **C. Kosakata**

Istilah kosakata sering kita dengar dan sering kita gunakan sehari-hari sebagai dasar untuk berbahasa. Kosakata merupakan inti atau hal paling dasar dalam sebuah bahasa, karena tanpa kosakata tidak akan tercipta suatu bahasa. Karena kosakata berisi sejumlah kumpulan kata yang digunakan untuk berbahasa.

Kosakata terus berkembang sejalan dengan bertambahnya usia yang sangat berguna sebagai alat komunikasi (Komachali dan Khodareza dalam Fitriyani 2017:170).

Menurut Kridalaksana (2001: 89) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembaca atau penulis atas suatu bahasa. Menurut kamus Larousse (1997:598) dalam Sinawan hal. 9, *lexique* yaitu, "*Ensemble des mots formant la langue d'une communauté considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue.*" Artinya, kumpulan kata yang membentuk bahasa sebuah masyarakat dan dianggap sebagai salah satu unsur yang membentuk kode dari bahasa tersebut.

Mohammadnejad dalam Fitriyani (2017: 170), mengatakan bahwa kosakata merupakan elemen dasar sebuah bahasa yang mana digunakan untuk memberi label pada hal-hal seperti benda, sifat dan kata kerja untuk menjelaskan maksud dari apa yang ingin disampaikan. Dalam *oxford learner's pocket dictionary* (2008), menjelaskan bahwa kosakata merupakan; (1) sejumlah kata yang diketahui dan digunakan siswa, (2) sejumlah kata yang digunakan dalam berbahasa, (3) daftar kata yang terdiri dari kata beserta artinya.

Sementara itu terdapat beberapa pengertian mengenai kosakata menurut Chaer dalam jurnal Ardiyanti (2018: 179) yakni (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. (2) kata-kata yang dikuasai oleh seseorang atau sekelompok orang dari lingkungan yang sama, (3) kata-kata atau istilah yang digunakan dalam satu bidang kegiatan atau ilmu pengetahuan, (4) sejumlah kata dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis beserta dengan sejumlah

penjelasan maknanya, layaknya sebagai sebuah kamus, (5) semua morfem yang ada dalam suatu bahasa. Horn dalam Sekarini (2018: 35) menjelaskan kosakata adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Soedjito dalam Meidany (2012: 13) memperluas pengertian kosakata sebagai berikut (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, (3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan singkat dan praktis. Kosakata dapat dibagi menjadi dua, yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif. Kosakata aktif yakni kosakata yang digunakan pembicara atau penulis, biasanya sering dipakai dalam kegiatan berbicara atau menulis dan kosakata pasif merupakan kosakata yang dimengerti oleh pendengar dan pembaca, tetapi tidak digunakan sendiri. Dari semua aspek bahasa asing yang harus dipelajari siswa dalam proses belajar, aspek kata adalah aspek yang dianggap paling penting. Hal ini disebabkan tanpa penguasaan kosakata yang baik seseorang tidak mungkin bisa menggunakan bahasa asing, karena seperti yang diketahui kosakata merupakan alat untuk mengeluarkan gagasan (Tarigan, 2008:73). Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dan membentuk sebuah bahasa.

### **BAB III.**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2017: 107) mengungkapkan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 16 Bandarlampung. Sedangkan, pendekatan kuantitatif digunakan agar semua gejala yang diobservasi dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka-angka sehingga memungkinkan digunakan analisis statistik.

Penelitian yang melibatkan satu kelompok responden ini disebut sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan dua kali observasi, yaitu tes awal yang diberikan sebelum perlakuan dan tes akhir yang diberikan setelah perlakuan, hubungan sebab-akibat dapat diketahui karena adanya perlakuan atau *treatment* yang

dilakukan peneliti pada kelompok eksperimen (Sugiyono, 2017:74). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelas	Group	Pretest	Variabel Terikat	Posttest
1	Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Tabel 1. *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest*

O<sub>2</sub> : Nilai *Posttest*

X : *Treatment* dengan menggunakan media *Flash Card*

Subjek penelitian terdiri dari satu kelas yakni kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media *Flash Card*. Pada tahap awal digunakan *pretest* untuk mengetahui seberapa tingkat perbendaharaan kosakata bahasa Prancis siswa

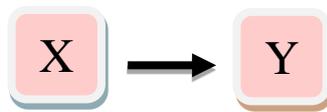
. Kemudian kelas eksperimen akan dikenakan perlakuan atau *treatment* menggunakan media *Flash Card* dalam jangka waktu tertentu. Setelah itu kelas eksperimen akan diukur untuk kedua kalinya yang disebut *post-test*.

## B. Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady dalam Sugiyono (2017: 60) variabel adalah atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain, sedangkan menurut Sugiyono (2017:60), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang terlibat dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebas disimbolkan dengan huruf X sedangkan variabel terikat disimbolkan dengan huruf Y.

1. Variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan media *Flash Card*.
2. Sedangkan variabel terikatnya adalah Peningkatan kosakata Bahasa Prancis pada siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandarlampung.



Hubungan antar variabel penelitian

Keterangan:

X : Penggunaan media *Flash Card* sebagai variabel bebas.

Y : Peningkatan kosakata Bahasa Prancis pada siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandarlampung, sebagai variabel terikat

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2007: 118). Menurut Sugiyono (2017: 117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 16 Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 132 siswa yang terbagi dalam 4 kelas yaitu X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3 dan X MIPA 4. Populasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MIPA 1	34
2	X MIPA 2	33
3	X MIPA 3	33
4	X MIPA 4	32
	<b>Total</b>	132

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 118). Menurut Margono (2007: 121), sampel adalah sebagai bagian dari populasi. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah *simple random sampling*. Margono (2004: 126) juga menyatakan bahwa *simple random sampling* adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit *sampling*. Dengan demikian setiap unit *sampling* sebagai unsur populasi

yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Menurut Arikunto (2006:124) “Cara pengambilan sampel dengan *random sampling* ada 3 cara, yaitu dengan cara undian, cara ordinal dan cara randomisasi. Peneliti menggunakan teknik ini dengan cara randomisasi atau pemilihan sample secara acak karena populasinya homogen. Sehingga dari teknik ini didapatkan sampel yaitu kelas X MIPA 4 yang berjumlah 32 siswa.

Tabel 3. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MIPA 4	32 Siswa
	Total	32 Siswa

## D. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 16 Bandarlampung yang beralamat di Jalan Darussalam, Susunan Baru, Tj. Karang Barat, Kota Bandarlampung, 35155. Peneliti melakukan penelitian disekolah tersebut karena disekolah ini terdapat mata pelajaran bahasa Prancis sebagai mata pelajaran bahasa asing tambahan atau muatan lokal.

## **2. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 pada bulan Januari.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes. Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Menurut Margono (2007: 170), tes ialah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes pada awal atau *pretest* dan akhir pembelajaran atau *posttest*. Hasil *posttest* inilah yang merupakan data hasil belajar kosakata. Tes yang digunakan berupa pilihan ganda dan soal menjodohkan.

## **F. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman, wawancara, observasi, dan kuesioner (Sugiono, 2016: 305). Bentuk tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal pilihan ganda dan mencocokkan gambar.

### **1. Instrumen Penilaian**

Instrumen yang digunakan peneliti berupa instrumen tes. Menurut Sugiyono (2016: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian dalam

penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman, wawancara, observasi, dan kuesioner (Sugiono, 2016: 305). Bentuk tes yang digunakan yaitu soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan mencocokkan gambar (*matching*). Adapun pemberian skor pada tiap butir soal dilakukan dengan cara memberikan skor 1 pada setiap jawaban benar dan skor 0 pada setiap jawaban salah.

Tabel 5. Kisi – kisi instrumen penilaian Tes Penguasaan Kosakata

Variabel	Sub. Variabel	Indikator	No. Item Soal	Jumlah Item Soal
Penguasaan kosakata Bahasa Prancis	Penguasaan Kosakata nama benda dan bangunan publik.	Kemampuan siswa dalam menggolongkan berbagai kata dan ungkapan dengan tepat untuk menyebutkan nama benda.	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10	10
		Kemampuan siswa dalam menerapkan unsur kebahasaan <i>preposition à (à la, à l', au, aux)</i> sesuai konteks.	11,12,13,14,15, 16, 17, 18, 19, 20	10
		Kemampuan siswa dalam menggolongkan gambar dengan nama benda dan bangunan publik berdasarkan kosakata yang telah dipelajari.	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10	10

(Sumber Fitri, 2017: 27)

Dalam penelitian ini materi dan kisi-kisi mengenai kosakata untuk kelas X terdapat pada silabus Kurikulum 2013 SMAN 16 Bandarlampung yang diterbitkan oleh Kemendikbud disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. Silabus Bahasa Prancis Kelas X 2017

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.5. Menggolongkan nama benda dan bangunan publik (<i>des choses et des lieux publics</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p> <p>4.5. Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan dan menanyakan nama benda dan bangunan publik (<i>des choses et des lieux publics</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>) di sekolah dan di lingkungan sekitar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks.</li> <li>• Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks</li> <li>• Berlatih secara mandiri maupun</li> </ul>

		<p>dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi terkait nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan terkait nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>)</li> <li>• Melakukan tindakan memberi dan meminta informasi terkait nama benda, dan bangunan publik (<i>les endroits publics</i>)</li> </ul>
--	--	---

## 2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen berguna untuk memperoleh informasi mengenai kualitas instrumen yang akan digunakan. Sebelum instrumen diberikan pada kelas eksperimen, dilakukan terlebih dahulu uji coba instrumen pada populasi di luar sampel. Uji coba instrumen diberikan kepada kelas X MIPA 3 SMAN 16 Bandarlampung.

## **G. Validitas dan Reliabilitas**

Analisis validitas dan reliabilitas instrumen tes digunakan untuk mengetahui kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian.

### **1. Validitas Instrumen**

Menurut Sugiyono (2017: 267) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap hasil data penelitian adalah valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016: 173). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*). Cara untuk memperoleh validitas isi tersebut yaitu dengan membandingkan antara instrumen soal dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Jika soal tersebut sesuai dengan silabus kurikulum 2013 K.D. 3.5 dan 4.5 maka validitas isi dari soal tersebut sudah terpenuhi.

### **2. Reliabilitas Instrumen**

Menurut Sugiyono (2017: 268), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama, atau penelitian sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Instrumen tersebut dapat dipercaya apabila nilai rata-rata *posttest* lebih baik daripada nilai-nilai *pretest*. Meskipun hasil *posttest* lebih baik dari

*pretest*, akan tetapi karena kenaikannya dialami oleh semua siswa, maka tes yang digunakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Menurut Arikunto (2010: 221), reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach-Alpha* (Djiwandono, 2008: 184).

Rumus *Cronbach-Alpha* adalah sebagai berikut :

$$r_{1.1} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{1.1}$  = reliabilitas tes

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya / jumlah item

$S$  = standar deviasi dari tes

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program SPSS 16.0. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 6. Indeks Reliabilitas

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat Kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016: 231)

## H. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen, perlu diperhatikan langkah-langkah pelaksanaan eksperimen. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Praeksperimen

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah kegiatan menyusun seluruh instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian eksperimen seperti penentuan populasi dan sampel dan pembuatan instrumen.

### 2. Tahap Eksperimen

Ada tiga cara yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

#### a. Tahap *Pretest*

*Pretest* adalah tes awal yang dilakukan untuk mengetahui seberapa tingkat kemampuan kosakata Bahasa Prancis siswa yang kemudian akan dibandingkan dengan hasil belajar yang telah dicapai siswa setelah diberi perlakuan.

b. Perlakuan atau *Treatment*

Pada tahap ini guru memberikan *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud adalah dengan menggunakan media *Flash Card* dalam pembelajaran kosakata. Dalam penelitian ini *treatment* dilakukan sebanyak empat kali pertemuan untuk membahas materi *des choses et des lieux publics* karena penelitian ini mengacu pada silabus SMAN 16 Bandarlampung.

c. Tahap *Posttest*

*Post-test* dilakukan untuk melihat pencapaian peningkatan kemampuan hasil kosakata Bahasa Prancis siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*) dan untuk membandingkan dengan nilai yang dicapai saat *pretest*, apakah hasil yang dicapai meningkat, sama, atau justru menurun.

### 3. Tahap pascaeksperimen

Setelah *pretest* dan *posttest* diberikan, selanjutnya dilakukan tahap pasca eksperimen. Tahap ini merupakan tahap penyelesaian dari penelitian ini. Dalam tahap ini, data *pretest* dan *posttest* di analisis menggunakan penghitungan secara statistik, yang dalam hal ini menggunakan program SPSS versi 16. Kemudian setelah itu diuji hipotesis, dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Peningkatan Hasil Belajar (Gain)

Uji Gain digunakan untuk menentukan peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa menggunakan media *flash card*. *N-Gain* diperoleh dari pengurangan skor *pretest* dengan *posttest* dibagi oleh skor maksimum dikurang skor *pretest*.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori tafsiran dari Gain menurut Arikunto dalam Arini (2016:4) yakni sebagai berikut;

Tabel 7. Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 57	Cukup efektif
>76	Efektif

### 2. Uji Normalitas

Menurut Nurgiyantoro (2004:118) Uji normalitas sebaran berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *Chi* kuadrat, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, *Statistical Product and Service Solution*.

Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut.

1. Rumusan hipotesis:

Ho = Populasi yang berdistribusi normal

Ha = Populasi yang berdistribusi tidak normal

2. Uji normalitas menggunakan SPSS 16.0

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan program SPSS 16.0 untuk melakukan uji normalitas data.

3. Melihat nilai signifikan hasil penghitungan menggunakan SPSS yang berupa data *test of normality* dan menarik kesimpulan dengan ketentuan jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal atau H0 diterima.

### 3. Uji Homogenitas Varians

Selain uji normalitas sebaran, diperlukan juga uji homogenitas varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil mempunyai variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan secara signifikan satu dengan yang lainnya. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.

Kriteria pengujian homogenitas yaitu:

1. Nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka varian sama
2. Nilai signifikansi  $< 0,05$  maka varian berbeda

#### 4. Uji-t

Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 16.0 . Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis data uji-t atau *t-test*, dimana semua data yang diperoleh akan diwujudkan dalam bentuk angka. Teknik tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media *Flash Card*.

Adapun rumus uji-T adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n^1} + \frac{S^2}{n^1}}}$$

Keterangan :

t : Koefisien yang dicari

$X^1$ : Nilai rata-rata kelompok I

$X^2$ : Nilai rata-rata kelompok II

N : Jumlah subjek

$S^2$ : Taksiran varian

Hasil perhitungan dengan rumus uji-t tersebut dikaitkan dengan nilai dalam tabel pada taraf signifikansi = 0.05. Jika nilai t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel, maka dapat diketahui jika tidak ada perbedaan signifikan pada tingkat pencapaian hasil pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Sebaliknya, jika t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka dapat diketahui jika terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pencapaian hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen.

## 5. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis peneliti menggunakan *paired samples test* dalam Program Statistik SPSS 16.0 . *Paired samples test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Berikut peneliti sajikan perhitungan uji hipotesis dalam penelitian ini.

Rumusan Hipotesis:

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan Media *Flash Card* dalam penguasaan kosakata siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandarlampung.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan Media *Flash Card* dalam penguasaan kosakata siswa kelas X MIPA 4 SMAN 16 Bandarlampung.

Perhitungan dengan program statistik SPSS 16.0 yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai *sig (2-tailed)*. Dengan aturan keputusan, jika nilai *sig.*>0.05, maka Ho diterima, sebaliknya jika nilai *sig.*<0,05 maka Ho ditolak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data yang didapatkan dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flash Card* pada siswa kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 16 Bandarlampung mengalami peningkatan. Penggunaan media ini mampu membuat siswa terlibat langsung dengan topik, objek serta kejadian sehari-hari sehingga mudah diingat dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan pelafalan dan antusias dalam pembelajaran. Kemampuan pelafalan siswa kelas X MIPA 4 mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil data yang sudah dianalisis. Skor rata-rata *pretest* 52,39 dan setelah diberikan perlakuan dengan media *Flash Card* diperoleh skor rata-rata *posttest* 80,52. Skor mengalami peningkatan sebesar 28,13

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut.

### 1. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini dapat disampaikan saran untuk guru agar mencoba menggunakan media *Flash Card* sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

### 2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan memotivasi guru dalam pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan menyenangkan untuk memberikan inovasi proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran bahasa Prancis.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan, referensi, maupun relevansi untuk melakukan penelitian lanjutan, sehingga peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan penelitiannya dengan memperbaiki kekurangan yang ada dalam penelitian ini.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Said dan Andi Budiman Jaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Arsyad, 2011. *Media Pengajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arsyad, 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Arsyad, 2016. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Jakarta Persada, Jakarta.
- Arief S. (dkk). 2011. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Arini , W. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Praktikum Mata Pelajaran Pemograman Web Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Bantul*. Jurnal Pendidikan Tahun 2016. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 29 Juni 2020.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara, Jakarta
- Angreany, F. 2017. *Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar*. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume 1 No.2 Agustus 2017. Universitas Negeri Makassar.
- Ardiyanti, A. 2018. *Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)*. Universitas Hasanuddin, Makassar. Diakses pada 12 Februari 2019.
- Chaer, 1994. *Linguistik Umum*. Rineka Cipta, Jakarta.393 hlm.
- Djiwandono, S. 2008. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Indeks. Jakarta.
- Fitri, A.N. 2017. *Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Penggunaan Media Pop Uppadasiswa Tunarungu Kelas I Sd Di SLB Damayanti Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. Diakses pada 09 Mei 2019

- Fitriyani, E. 2017. *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. UIN Sultan Syarif Kasim, Riau.  
Diakses pada 25 Februari 2019.
- Fransiska. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Dayak Desa Melalui Media Flashcard Pada Anak Usia Dini*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Kalimantan Barat. Diakses pada 26 Februari 2019.
- Harimurti, Kridalaksana, 2001. *Kamus Linguistik*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Hotimah, E. 2010. *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut*. Universitas Garut. Diakses pada 26 Februari 2019.
- Meinandy, Cindhy D. 2012. *Kontribusi Penguasaan Kosakata Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Teks Berbahasa Jerman Peserta Didik Kelas Xi Program Keahlian Animasi Smk Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 26 Februari 2019.
- Margono S. 2007. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta
- Martono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Nurgiyantoro, B. 2004. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. BPFE
- Nurjanah. 2015. *Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI*. Universitas Tadulako. *Jurnal Kreatif Tadulako* Vol. 4 No. 8
- Oxford Learner's Pocket Dictionary*, 2008. *Oxford University Press*, New York.
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, Yogyakarta
- Rohani, 1997. *Media Instruksional Edukatif*. PT Rineka Cipta, Jakarta
- Sadiman dkk, 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Suryani dkk, 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak, Yogyakarta.

Sugiyono, G. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

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

Suprananto, Kusaeri, 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Sutirman, 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Suraningtyas, A.P. 2013. *Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis dan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Pada Kelas XII Pariwisata SMKN 6 dan SMKN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 21 Maret 2019.

Sekarini, W. 2018. *Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*. UIN Raden Intan, Lampung. Diakses pada 12 Februari 2019.

Tarigan, H.G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Edisi Revisi. Angkasa. Bandung.

Universitas Lampung. 2017. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung, Lampung.

<https://www.dictionary.com/browse/flash--card>. Diakses pada 09 Juli 2019

Silabus