

**PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN *PAKLEK FRANÇAIS* GUNA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI PERHOTELAN SMK N 3 BANDARLAMPUNG**

Skripsi

Oleh

ZAHARA NURFAIZAH

2013044003



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDARLAMPUNG

2024

**PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN *PAKLEK FRANÇAIS* GUNA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI PERHOTELAN SMK N 3 BANDARLAMPUNG**

Oleh

ZAHARA NURFAIZAH

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
BANDARLAMPUNG
2024**

ABSTRACT

UTILIZATION OF PAKLEK FRANÇAIS GAME MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' FRENCH SPEAKING SKILLS IN CLASS XI HÔTELLERIESMK N 3 BANDARLAMPUNG

By

ZAHARA NURFAIZAH

This research aims to determine the effectiveness of the game media “paklek français” in improving the French speaking ability of the research subjects. The subjects of this research are students of class XI Hôtellerie2 SMKN 3 Bandarlampung which consist of 30 students. This was a quantitative experiment. The research used pre-experimental design, one group pretest-posttest design. Data analysis used t-test, n-gain test, normality test, homogeneity test, validity test, and reliability test using SPSS 25. Based on the results of the data that has been collected, the pre-test has an average value of 52 and the post-test has an average value of 86. Based on these results, an increase of 34 was obtained. Then the t-test obtained a significance of 0.000 which means the hypothesis is accepted. In addition, there is a significant difference between the pre-test and post-test with an n-gain test result of 0.34. The n-gain test is 0.7035 which is included in the high category.

Keyword : Speaking Skills, Learning Media, Paklek Français.

RÉSUMÉ

L'UTILISATION DU JEU PAKLEK FRANÇAIS MEDIA POUR LE PRODUCTION ORALÉ DES ÉLÈVES DE LA CLASSE XI HÔTELLERIE SMK N 3 BANDARLAMPUNG

Par

ZAHARA NURFAIZAH

Cette recherche vise à déterminer l'efficacité du jeu médiatique « paklek français » dans le but d'amélioration de la production oralé. Les sujets de cette recherche sont les élèves de la classe XI Hôtellerie 2 SMKN 3 Bandarlampung, soit 30 élèves. Il s'agit d'une la metode quantitative. La recherche a utilisé une conception pré-expérimentale, une conception pré-test-post-test à un groupe. L'analyse des données a utilisé le test t, le test de gain n, le test de normalité, le test d'homogénéité, le test de validité et le test de fiabilité à l'aide de SPSS 25. Base sur les résultat de recherche, il y avait une augmentation de la du pré-test et du post-test, c'était 34. Cette étude montre les résultats de l'hypothèse acceptée et les résultats du test n-gain de 0,7035 qui sont inclus dans la catégorie élevée.

Mots clés: Le Production Orale, Le Média D'apprentissage, Le Paklek Français.

Judul : **PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN
PAKLEK FRANÇAIS GUNA
MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA
KELAS XI PERHOTELAN SMK N 3
BANDARLAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Zahara Nurfaizah**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2013044003

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

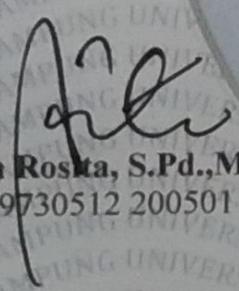
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

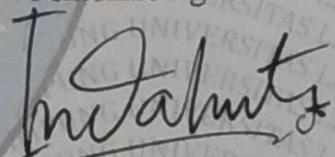
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

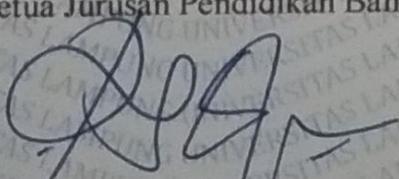
Pembimbing I

Pembimbing II


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


Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP 19900725 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

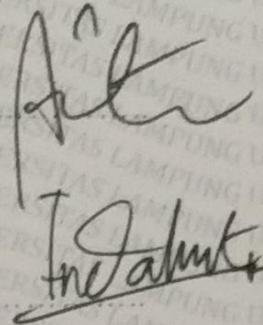

Dr. Sumarti, M.Hum
NIP 19700318 199403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Diana Rosita, S.Pd.,M.Pd.



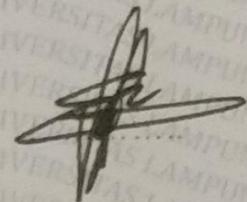
Sekretaris

Indah Nevira Trisna, S.Pd.,M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

Endang Ikhtiarti, S.Pd.,M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **23 Agustus 2024**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zahara Nurfaizah
NPM : 2013044003
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Permainan *Paklek Français* Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Perhotelan SMK N 3 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 dari 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.

Bandar Lampung, 23 Agustus 2024



Zahara Nurfaizah
NPM 2013044003

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Zahara Nurfaizah lahir di Batukeramat, Kecamatan Kotaagung Timur pada tanggal 28 Oktober 2001. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Suwarno dan Ibu Evi Sugiarti. Penulis mengawali pendidikan di TK PKK Batukeramat pada tahun 2007 dan melanjutkan ke sekolah dasar dengan bersekolah di SDN 1 Batukeramat hingga tahun ajaran 2013/2014. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan tingkat pertama di SMPN 1 Gisting dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya pada jenjang menengah akhir, penulis bersekolah di SMAN 1 Sumberejo dan lulus pada tahun 2020. Setelah menamatkan jenjang menengah akhir, penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis pada tahun 2020.

Selama berkuliah di Universitas Lampung, penulis aktif mengikuti beberapa organisasi kampus maupun luar kampus. Adapun beberapa organisasi yang penulis ikuti selama perkuliahan yaitu :

1. IMASAPRA (Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis) sebagai Ketua Dewan Pembina periode 2023, Wakil Ketua Umum periode 2022, dan anggota bidang Danus periode 2021.
2. IMASPI (Ikatan Mahasiswa Prancis Indonesia) sebagai anggota pada periode 2021
3. Humas Unila Batch 2, sebagai salah satu anggota magang jurnalis pada periode 2023.
4. UKMF KSS (Kelompok Studi Seni) sebagai wakil sekertaris II periode 2021.
5. BEM FKIP (Badan Eksekutif Mahasiswa FKIP) sebagai anggota periode 2020

Dengan motivasi dan ketekukan yang tinggi untuk terus berusaha dalam belajar mendapatkan ilmu, penulis akhirnya dapat menyelesaikan proses pengerjaan tugas akhir ini. Sebagai penutup, penulis berharap tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan.

Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah S.W.T atas terselesaikannya skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Media Permainan *Paklek Français* Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Perhotelan SMK N 3 Bandarlampung".

MOTTO

"La vie est belle".

(no name)

"Jangan menyerah hanya karena ada hambatan, lihat kebelakang dan ingat perjuanganmu sampai ada dititik ini".

(Madame Diana Rosita, S.pd., M.Pd.)

"Kejarlah hidup dijalan Allah, maka cita dan cintamu akan berhasil"

(Zahara Nurfaizah)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayatnya, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga karena telah mencapai tahap ini, sehingga akhirnya skripsi ini bisa selesai di waktu yang tepat.

Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Yang utama dan segalanya, bapak dan ibu saya (bapak Suwarno dan Ibu Evi Sugiarti). Terimakasih atas segala pengorbanan, doa, serta dukungan yang telah diberikan selama ini. Karya kecil ini kupersembahkan sebagai tanda bukti atas rasa hormat serta rasa terimakasih yang tidak terukur.
2. Diri sendiri, yang telah berjuang dan berusaha untuk sampai pada titik ini. Kuberikan apresiasi sebagai rasa terimakasih atas kerja keras yang telah dilakukan. Semoga segala rintangan yang datang menyapa tidak membuatmu menyerah mengemban tanggung jawab yang ada.
3. Adik-adik saya, Anisa Sabria dan Azril Fauzan Abdillah. Terimakasih atas dukungan, perhatian, dan pengertian yang telah diberikan. Adanya aku pada titik ini, tidak luput dari kemurahan hati kalian yang terkadang rela mengesyampingkan keinginan kalian untuk pendidikanku agar terus berjalan.
4. Pakpoh saya (bapak Sukamto). Terimakasih atas dukungan dan doa yang selalu diberikan agar saya dapat menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih karna selalu menyempatkan waktunya untuk datang kerumah setiap kali saya akan berangkat ke Bandarlampung.
5. Keluarga saya, kakek, nenek, mba, bibi, kakak, bude, dan semua yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.
6. Oliv. Terimakasih untuk tingkah lucu dan perhatian kecil yang selalu berhasil membuat penulis kembali dalam *mood* yang baik. *Rest in love my love*

SANWACANA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahrabil'alamiinn, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan dan menganugrahkan kasih sayang, rezeki, dan kesehatan serta atas berkah, ridho dan hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Permainan *Paklek Français* Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Perhotelan SMK N 3 Bandarlampung”. Shalawat serta salam penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan kita dari zaman kebodohan kejaman yang terang benderang seperti sekarang ini, serta yang telah menjadi tauladan untuk umat islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan sekaligus pertanggungjawaban akhir penulis sebagai seorang mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karenanya, penulis dengan penuh kerendahan hati mengharapkan dan menerima saran dan kritikan dari berbagai pihak untuk dijadikan bahan masukan dan evaluasi untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya kerja keras serta sara tanggung jawab serta tidak terlepas dari doa, bimbingan, dukungan, kritik dan saran dari berbagai pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam dan tak terkira kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Madame Setia Rini, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Lampung.
3. Madame Diana Rosita, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing pertama, terima kasih banyak atas bimbingan yang telah diberikan dan kebijaksanaannya berkenan dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Madame Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing kedua yang telah memberikan kritik dan saran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Madame Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembahas atau dosen penguji dalam penelitian ini.
6. Teman-teman seperjuangan saya terutama Cathrine Fauzia dan Afra Nafisah yang telah membantu dan mengingatkan saya untuk selalu mengerjakan tugas akhir saya. Serta Tuta Novanda, yang telah menemani penulis dalam berbagai kegiatan selama perkuliahan.
7. Sahabat terbaik saya, Iqlima Nur Mutia dan Tessa Nanda Aziza.
8. Rekan sekelas Baperan'20 dan rekan organisasi.
9. Almamater tercinta Universitas Lampung.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala kebaikan, bantuan dan amal baik dari berbagai pihak tersebut diatas mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT dan penulis senantiasa berharap semoga skripsi yang dibuat ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak. Aamiin.

Wassallamua'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Agustus 2024

Penulis,
Zahara Nurfaizah

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Bahasa Prancis	7
2.2 Keterampilan Berbicara.....	8
2.3 Keterampilan Bahasa Prancis Level A1 (Pemula)	9
2.4 Media Pembelajaran	12
2.5 Permainan Paklek Français	13
2.6 Media <i>Paklek Français</i> Terhadap Keterampilan Berbicara	17
2.7 Penelitian Releven	18
2.8 Kerangka Berpikir	20
2.9 Hipotesis.....	21

III. METODE PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	23
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.6 Pelaksanaan <i>Treatment</i> Penelitian Pada Kelas Eksperimen	28
3.7 Teknik Analisis Data	28
3.8 Validitas dan Realitas Instrumen	30
3.9 Prosedur Penelitian	31
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Deskripsi Data Penelitian	33
4.2. Hasil Analisis Data	33
4.3. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	40
4.4. Pembahasan	41
V. KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1. Kesimpulan	48
5.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.2 <i>Grille D'evaluation De La Production Orale</i> Bahasa Indonesia.....	10
Tabel 3.1 <i>One-Group Pretest-Posttets Design</i>	22
Tabel 3. 2 Modul Ajar Bahasa Prancis Kurikulum Merdeka.....	25
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest-Posttets</i>	25
Tabel 3. 4 Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis	26
Tabel 4. 1 Distribusi Skor <i>Pretest-Posttest</i>	34
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi <i>Skor Pre-Test</i>	35
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-Test</i> Siswa.....	36
Tabel 4. 4 Skor Perbandingan Nilai Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis	33
Tabel 4. 5 Uji N-Gain.....	34
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	34
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	32
Tabel 4. 8 Tabel Uji Hipotesis	32
Tabel 4. 9 Uji Validitas	40
Tabel 4. 10 Tabel Uji Reabilitas	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Papan Permainan <i>paklek français</i>	15
Gambar 2. 2 Isi Kotak <i>Paklek français</i>	16
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	21

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	453
Lampiran 2 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	546
Lampiran 3 Modul Ajar	55
Lampiran 4 Lembar Penilaian Siswa	60
Lampiran 5 Uji Reabilitas	61
Lampiran 6 Uji Normalitas	62
Lampiran 7 Uji Homogenitas.....	63
Lampiran 8 Uji Ngain	57
Lampiran 9 Uji Hipotesis	65
Lampiran 10 Uji Validitas.....	66
Lampiran 11 Tampilan Media <i>Paklek Francais</i>	60
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan	71
Lampiran 13 Soal <i>Pretest-Posttest</i>	77
Lampiran 14 Skor <i>Pre-test</i> Nilai Tertinggi Berdasarkan 2 Penilai	78
Lampiran 15 Skor <i>Pre-test</i> Nilai Tengah Berdasarkan 2 Penilai.....	79
Lampiran 16 Skor <i>Pre-test</i> Nilai Terendah Berdasarkan 2 Penilai.....	80
Lampiran 17 Skor <i>Post-test</i> Nilai Tertinggi Berdasarkan 2 Penilai.....	81
Lampiran 18 Skor <i>Post-test</i> Nilai Tengah Berdasarkan 2 Penilai.....	82
Lampiran 19 Skor <i>Post-test</i> Nilai Terendah Berdasarkan 2 Penilai	83

Lampiran 20 Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 21 Balasan Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 22 SK Pembimbing.....	86

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam kehidupan manusia. Bahasa memiliki sifat yang sangat kuat sehingga dapat membuktikan bahwa bahasa memang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut (Rosdiana, 2014), bahasa memiliki beberapa sifat yaitu bahasa adalah sistem, bahasa adalah lambang bunyi, bahasa itu bermakna, bahasa merupakan sistem, bahasa merupakan sistem bunyi, bahasa itu konvensional, bahasa itu produktif, dan bahasa bersifat universal. Dari sifat-sifat tersebut dalam disimpulkan bahwa bahasa itu beragam.

Bahasa yang beragam disebabkan oleh kebutuhan penggunaannya. Seseorang yang lahir dan tumbuh disuatu tempat dan bahasa pertama yang dipejarinya adalah bahasa dari tempat tersebut disebut penutur asli bahasa ibu. Sedangkan seorang yang mempelajari bahasa lain selain bahasa ibu disebut dengan penutur asing.

Contoh dari bahasa asing bagi penutur asli bahasa Indonesia adalah bahasa Inggris dan bahasa Prancis. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional pertama yang memang harus dikuasai oleh semua orang sedangkan bahasa Prancis adalah bahasa internasional ke-2 dan bahasa yang mulaimenunjukkan eksistensinya di Indonesia.

Bahasa Prancis merupakan bahasa penting untung dipelajari setelah bahasa Inggris. Bahasa Prancis merupakan bahasa diplomasi resmi dan digunakan dilebih dari 36 negara serta menjadi bahasa dengan penutur terbanyak ke 8 di dunia. Bahasa ini juga merupakan bahasa resmi di Uni Eropa, PBB, FIFA, dan IOC. (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

Seseorang dikatakan menguasai bahasa Prancis apabila telah menguasai 4 keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), membaca (*compréhension écrite*), menulis (*production écrite*) dan berbicara (*production oral*). Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh (Tarigan, 2008), menurutnya keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu: (1) keterampilan menyimak atau mendengarkan, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis.

Bahasa Prancis di Indonesia merupakan bahasa yang mulai berkembang dan dipelajari. Menurut (Setia Rini, Diana Rosita, 2021), bahasa Prancis mulai masuk di Indonesia pada tahun 1950 dan diajarkan pada tingkat SMA/SMK. Saat ini, telah ada 12 Universitas yang membuka program studi bahasa Prancis baik pendidikan maupun sastra. Hal ini dapat membantu pemelajar bahasa Prancis dalam ilmu dan memiliki variasi yang lebih luas dalam pekerjaan. Di Provinsi Lampung, ada 1 Universitas yang membuka program studi pendidikan bahasa Prancis yaitu Universitas Lampung dan 7 sekolah yang menjadikan bahasa Prancis sebagai mata pelajaran peminatan. Salah satunya adalah SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan salah satu pendidik di SMK Negeri 3 Bandar Lampung, didapatkan data bahwa siswa kelas XI Perhotelan masih kesulitan untuk mempelajari bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara. Tentunya hal ini tak luput dari faktor-faktor penghambat kemajuan belajar siswa. Kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa menjadi faktor utama penyebab terhambatnya keterampilan berbicara siswa. Lebih lanjut, media pembelajaran yang digunakan belum beragam, tentunya hal ini mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Dengan adanya komunikasi antara peneliti, pendidik, dan siswa didapat hasil bahwa rata-rata nilai berbicara siswa kelas XI perhotelan masih berada dibawah standar yang ditetapkan yaitu A1. Jika hal ini terus berlanjut, dikhawatirkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai serta pembelajaran akan berlangsung lebih lambat.

Kosakata bahasa Prancis yang sangat berbeda dengan kosakata bahasa Indonesia tentunya asing dimata siswa selaku pelajar pemula bahasa Prancis. Namun, pengoptimalan atau pembaharuan media pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik tentunya diharapkan dapat menjadi pengaruh yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Prancis.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencari solusi untuk dapat menyelesaikan faktor penghambat yang ada dalam pembelajaran bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara. Menurut Tarigan (2015:1) keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan.

Oleh karenanya, menggunakan media berbasis praktik adalah hal yang diperlukan oleh siswa kelas XI Perhotelan SMK Negeri 3 Bandarlampung guna melatih dan meningkatkan keterampilan berbahasa yang dimiliki terutama keterampilan berbicara.

Media pembelajaran merujuk pada berbagai bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, visual, atau multimedia yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran praktik yang dapat digunakan secara langsung dan telah akrab dengan siswa adalah menggunakan media permainan. Contoh dari media permainan adalah *paklek français*. *Paklek français* merupakan salah satu jenis permainan hasil pengembangan dari permainan tradisional engklek. Engklek merupakan permainan tradisional yang memanfaatkan sebidang tanah atau lantai yang kemudian diberi garis berbentuk kotak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), engklek memiliki arti berjalan dengan satu kaki. merupakan permainan diatas bidang dengan gambar 6 kotak dan satu gunung. Engklek berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti melompat dengan satu kaki. Hal ini merujuk dari cara permainan engklek inidilakukan. Engklek merupakan permainan populer di Indonesia sehingga meski telah

memiliki nama resmi, disetiap daerah engklek memiliki nama yang berbeda antara lain tapak gunung, ingkling, dan sudamanda.(Yulita, 2017)

Permainan *paklek français* merupakan permainan hasil pengembangan engklek dengan tata cara permainan yang sedikit berbeda. Adapun *paklek français* dimainkan diatas papan bidang berjumlah enam kotak garis yang memiliki kartu pernyataan disetiap kotaknya. Permainan *paklek français* dimainkan menggunakan tangan dan memanfaatkan batu atau biak sebagai alat lempar. *Paklek français* dikembangkan oleh Fadli pada tahun 2018 di Universitas Yogyakarta sebagai media inovatif yang bertujuan memudahkan guru atau tenaga pendidik dalam mengasah keterampilan bahasa Prancis siswa khususnya dalam keterampilan berbicara.

Adapun hasil dari pengembangan media yang dilakukan oleh Fadli mendapatkan hasil sangat baik dengan skor 59, dengan aspek materi mendapatkan perolehan skor 69, dan kepuasan siswa dengan skor 64,98 dalam kategori sangat baik. Sehingga media permainan ini dikatakan layak untuk digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti terdorong untuk menggunakan media permainan *paklek français* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI Perhotelan SMK N 3 Bandarlampung. Dengan *paklek français*, diharapkan siswa dapat meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai serta keterampilan berbicara. Permainan engklek yang didesain menjadi media baru yang lebih menyenangkan tentunya dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti rangkaian pelajaran. Materi yang akan peneliti berikan dalam permainan *paklek français* adalah *présenter quelqu'un*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.:

1. Media pembelajaran yang digunakan belum variatif.
2. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.
3. Terbatasnya kosakata yang dimiliki siswa.
4. Belum digunakannya media permainan *paklek français* pada kelas bahasa Prancis.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan didalam penelitian ini agar mendapatkan arah pembahasan yang fokus dan lebih mendetail. Adapun batasan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah pemanfaatan media permainan *paklek français* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI Perhotelan SMK Negeri 3 Bandarlampung.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan peneliti, maka diperoleh rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “apakah media permainan *paklek français* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI Perhotelan SMK N 3 Bandarlampung?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *paklek français* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI Perhotelan SMK N 3 Bandarlampung.

1.6. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, manfaat penelitian dikategorikan menjadi dua, yaitu;

1.6.1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa, dapat dijadikan landasan penggunaan media untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis, memberikan pemahaman baru mengenai pengaruh penggunaan media permainan *paklek français* sehingga dapat diterapkan oleh dosen atau pendidik.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Melalui penelitian ini tenaga pendidik khususnya guru bahasa Prancis diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif dan efektif dengan memperhatikan faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam mempelajari bahasa Prancis sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar serta agar tujuan pembelajaran dapat tercapai terutama dalam keterampilan berbicara.

b. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara, serta untuk meningkatkan pemahaman mengenai pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara dengan lebih mudah.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber referensi atau bahan kajian yang relevan untuk penelitian selanjutnya terutama terhadap keterampilan berbicara bahasa Prancis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Bahasa Prancis

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Saat ini, bahasa Prancis adalah bahasa ke-dua yang digunakan didunia setelah bahasa Inggris dan digunakan dibanyak negara yang tersebar di lima benua. Tentunya,hal tersebut membuat bahasa Prancis sangat penting untuk dipelajari di era globalisasi ini. Saat ini bahasa Prancis merupakan bahasa yang sedang berkembang dan memiliki banyak peminat di Indonesia. Ditandai dengan terus meningkatkan angka pemelajar bahasa Prancis saat ini ada 90.000 penutur bahasa Prancis di Indonesia dan sekitar 3000 mahasiswa yang setiap tahunnya mempelajari bahasa Prancis. (Amalia, 2019)

Bahasa Prancis di Indonesia diajarkan melalui pendidikan formal maupun nonformal. Dibuktikan dengan banyaknya universitas yang membuka program studi bahasa Prancis. Pembelajaran bahasa Prancis di lingkup Universitas tentunya memiliki tingkatan yang lebih tinggi berdasarkan level keterampilan bahasa Prancis. Hal ini bertujuan agar mahasiswa memiliki modal yang sangat cukup untuk bersaing di dunia global. Kegiatan pembelajaran bahasa merupakan upaya yang mengakibatkan mahasiswa dapat mempelajari hal baru secara lebih efektif dan efisien.

Selain di perguruan tinggi, disekolah negeri maupun swasta juga telah banyak yang menjadikan bahasa Prancis sebagai mata pelajaran peminatan. Kedudukan sebagai mata pelajaran peminatan ini sesuai dengan kurikulum merdeka yang menyediakan mata pelajaran peminatan agar siswa dapat belajar untuk mengambil keputusan sesuai dengan minat dan bakatnya. (Cahyono T, 2022)

Dewasa ini, lebih dari 250 sekolah negeri maupun swasta yang tersebar di Indonesia telah membuka mata pelajaran bahasa Prancis sebagaimana pelajaran peminatan (Haryani & Ferdia, 2019). Di Provinsi Lampung, telah ada 1 perguruan tinggi dan 5 sekolah yang menyediakan pembelajaran bahasa Prancis. Diperguruan tinggi, Universitas Lampung telah membuka Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis sejak tahun 2013. Sementara itu 5 sekolah di Provinsi Lampung yang menjadikan bahasa Prancis sebagai salah satu mata pelajaran peminatan adalah SMA Negeri 2 Bandar Lampung, SMA Negeri 9 Bandar Lampung, SMA Negeri 12 Bandar Lampung, SMKS Kridawisata Bandar Lampung, dan SMK Negeri 3 Bandar Lampung.

2.2 Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah keterampilan yang dimiliki oleh manusia untuk mengungkapkan gagasan atau pemikiran. Berbicara adalah keterampilan yang berhubungan erat dengan perkembangan kosakata manusia. Berbicara dapat mempersatukan individu dan sangat mempengaruhi kehidupan individual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah keterampilan mengucapkan bunyi yang berisi gagasan pemikiran yang dapat dipahami oleh pendengar. (Tarigan, 2018)

Menurut Tarigan (2018) tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi agar pemikiran dapat disampaikan secara efektif dan efisien. Lebih daripada itu Tarigan menjelaskan bahwa berbicara memiliki tiga tujuan utama yaitu : (1) untuk memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), (2) untuk menjamu dan menghibur (*to entertain*), dan (3), untuk membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

“La production orale est la compétence qui “bloque”, que la compréhension orale est de loin la plus difficile à acquérir.” (Yetiş, 2012). Pendapat tersebut memiliki arti bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sangat sulit dan dapat menjadi penghambat perkembangan keterampilan bahasa seseorang.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai manusia. Keterampilan berbicara erat hubungannya dengan kondisi hubungan yang ada pada masyarakat. Berbicara adalah cara untuk mengutarakan pemikiran dan menyamakan persepsi juga untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk memberitahukan sesuatu, menghibur dan menjamu, membujuk, mengajak, mendesak, serta meyakinkan.

2.3 Keterampilan Bahasa Prancis Level A1 (Pemula)

Terdapat enam tingkatan dalam mempelajari bahasa Prancis. Menurut *Cadre Européen Commun de Référence (CECRL)* bahasa Prancis dibagi menjadi enam tingkatan yaitu A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. Level A dikhususkan untuk seorang yang baru saja mempelajari bahasa Prancis atau disebut dengan pemula, level tertinggi dalam mempelajari bahasa Prancis adalah level C2.(delfdalf.fr, n.d.)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tingkat keterampilan level A1 untuk keterampilan berbicara (*production orale*) bahasa Prancis. Sesuai dengan tingkatan level yang ada disekolah menengah atas termasuk di sekolah SMK Negeri 3 Bandarlampung. Keterampilan bahasa Prancis yang harus dicapai adalah dalam tingkatan A1. Hal ini selaras dengan pendapat Philippe Grange dalam *journée internationale des professeurs de français* (Basarah, 2021) yang menyatakan Perhimpunan Pengajar Bahasa Prancis Seluruh Indonesia (PPPSI) harus mendukung siswa SMK/SMA untuk mencapai level A1. Adapun penilaian CECRL A1 untuk keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 1CECRL Production Orale CECRL A1 Bahasa Indonesia

Keterampilan Berbicara	Dapat mengekspresikan secara sederhana tentang seseorang dan suatu benda.
Monologue Suivi : Mendeskripsikan pengalaman	Dapat mendeskripsikan dirinya dan tempat tinggalnya. Dapat mendeskripsikan secara sederhana tentang kehidupan sehari-hari dengan menggunakan kalimat dan ungkapan

	sederhana.
Monologue Suivi : Memberikan informasi	Dapat mendeskripsikan benda atau gambar yang diperlihatkan orang lain secara sederhana, dengan menggunakan kosakata dan ekspresi, yang sudah dipelajari.
Menghadapi orang lain	Dapat membaca teks singkat secara berulang, contohnya saat mencoba menyapa orang lain

Sumber : (delfdalf.fr, n.d.)

Tabel tersebut merupakan terjemahan dari *Niveau A1 du CECR (Cadre Européen Commun de Référence pour les langues)* yang telah diubah kedalam bahasa Indonesia. Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 4 kriteria keterampilan berbicara bahasa Prancis level A1 (pemula) yang harus dikuasai oleh siswa. Keempat kriteria tersebut terdiri dari hal-hal sederhana seperti memperkenalkan dirinya dan orang lain, menjelaskan kehidupan sehari-hari, mendeskripsikan benda, dan menggunakan kalimat sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Selain strategi materi pembelajaran, CECRL juga memiliki kriteria penilaian yang disebut dengan *grille d'évaluation*. Kriteria penilaian ini disesuaikan dengan level dan jenis keterampilan. Adapun kriteria penilaian CECRL level A1 dalam *grille d'évaluation* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa yang telah diubah dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Grille D'évaluation De La Production Orale Bahasa Indonesia

Kriteria		Tingkat Keterampilan			
		Tidak ada respon	Dibawah kriteria	Berada pada tingkat yang ditargetkan	
				A1	A1+
Keterampilan pragmatis dan	<i>Étretien dirigé</i> (berbicara tentang diri)	0	1	2,5	4

sosiolinguistik	<i>Échange d'informations</i> (Pertukaran informasi)	0	1	2,5	4
	<i>Dialogue simulé</i> (Dialog simulasi)	0	1	2,5	4
Kompetensi linguistik	Kamus	0	1	2,5	4
	Morfosintaks	0	1	2,5	4
	Fonologi	0	1	2,5	4

(Sumber : *France Education International*)

Berdasarkan gambar tersebut, penilaian untuk keterampilan berbicara pada tingkat A1 dibagi menjadi beberapa aspek yaitu, *entretien dirigé* (berbicara tentang diri) seorang siswa harus dapat memperkenalkan diri, berbicara tentang dirinya sendiri serta menjawab pertanyaan mengenai dirinya sendiri secara sederhana dan jelas. *Échange d'informations* (bertukar informasi), sesama siswa dapat bertukar dan berbagi informasi. *Dialogue simulé* (simulasi dialog), siswa dapat mempraktikkan meminta dan memberikan sesuatu kepada seseorang, serta dapat memahami perintah yang sederhana terakit tentang aktivitas dan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat membangun kontak sosial dasar dengan menggunakan bentuk sederhana.

Tes dibagi kedalam 3 bagian pengoreksian, pertama, pengoreksian berdasarkan leksikal. Siswa dapat menggunakan kata-kata, ekspresi yang sederhana pada waktu tertentu. Kedua, pengoreksian dilihat dari gramatikal. Siswa menggunakan struktur dan tata bahasa sederhana yang telah diajarkan sesuai tingkatannya (*niveau*). Terakhir, penilaian terhadap fonologi. Siswa dapat mengucapkan ekspresi dan kata yang dapat dipahami dengan cara pengucapannya.

Kemudian, terdapat kriteria dalam penentuan skor yang diperoleh dalam keterampilan berbicara A1 diantaranya, *non répondu ou production insuffisante*, dimana siswa tidak dapat menjawab sama sekali atau tidak dapat berbicara untuk mengekspresikan sesuatu mendapat skor 0-0,5. *En dessous du niveau ciblé*, siswa sudah berbicara tetapi masih dibawah target mendapat skor 1-1,5. *Au niveau ciblé*, siswa dapat menerapkan keterampilan berbicara akan mendapat skor kisaran 2-4

sesuai target dan kemampuannya dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis. (Zaravati, 2023)

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengerucutkan penelitian ini dengan berfokus pada *pour l'ensemble des trois parties de l'épreuve* sesuai dengan CECRL untuk level pemula (A1).

2.4 Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran mengacu pada segala bentuk atau alat yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dengan tujuan merangsang berbagai aspek kognitif dan emosional mereka, seperti pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi. Media pembelajaran tersebut dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai keterbatasan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (Arsyad A, 2011)

Seperti yang diungkapkan oleh (Mise, 2016) "*L'éducation aux médias est une pédagogie au sein de laquelle les médias eux-mêmes constituent l'objet d'apprentissage.*" Teori tersebut memiliki arti bahwa media adalah sebuah pedagogi dimana media itu sendiri merupakan objek pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran dapat mencakup berbagai jenis, seperti buku teks, gambar, audio, video, alat peraga, model 3D, media elektronik, dan berbagai teknologi lainnya. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui visualisasi, simulasi, dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu untuk memperjelas materi pembelajaran, sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses, dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan terjadi interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan agar siswa dapat lebih mengerti dan memahami pelajaran yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Ariana, 2016)

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan sifat dan karakteristik yang ada pada media tersebut. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio adalah media pembelajaran yang dalam penggunaannya memanfaatkan atau mengandalkan keterampilan suara, contohnya adalah music, radio, dan telepon. Media visual merupakan media yang menampilkan gambar diam seperti buku, gambar, poster, dan globe. Sedangkan media audio visual merupakan media yang menampilkan suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti, video musik dan film. (Rohani, 2020)

Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan seseorang untuk mempermudah pembelajaran dan menunjang pelajaran agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dan dalam penelitian ini, media *paklek français* yang digunakan oleh peneliti merupakan jenis media pembelajaran visual. Peneliti memilih media visual karena dapat meningkatkan fokus dan membuat siswa memiliki gambaran pada materi yang sedang diajarkan.

2.5 Permainan Paklek Français

Paklek français ialah jenis permainan yang merupakan hasil pengembangan dari permainan tradisional engklek. Engklek adalah permainan yang mengajarkan manusia mendapat suatu kesuksesan atau kekuasaan dengan aturan atau cara main yang harus dipatuhi. (Kemendikbudristek, 2016)

Permainan engklek telah ada dan dimainkan di Indonesia sejak zaman penjajahan Belanda. Permainan ini dimainkan tempat datar seperti tanah lapang maupun lantai dengan membuat garis permainan berbentuk kotak berjumlah 6 buah. Dalam permainan engklek, pemain harus melemparkan batu lempar atau disebut dengan *gacok* kedalam garis kotak yang telah dibuat. *Gacok* terbuat dari batu atau keramik dengan bentuk pipih dan tidak runcing. Engklek dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan cara melangkahi kotak secara berurutan menggunakan satu kaki atau disebut *jinjit*. Adapun urutan pemain akan ditentukan dengan *hompimpah*

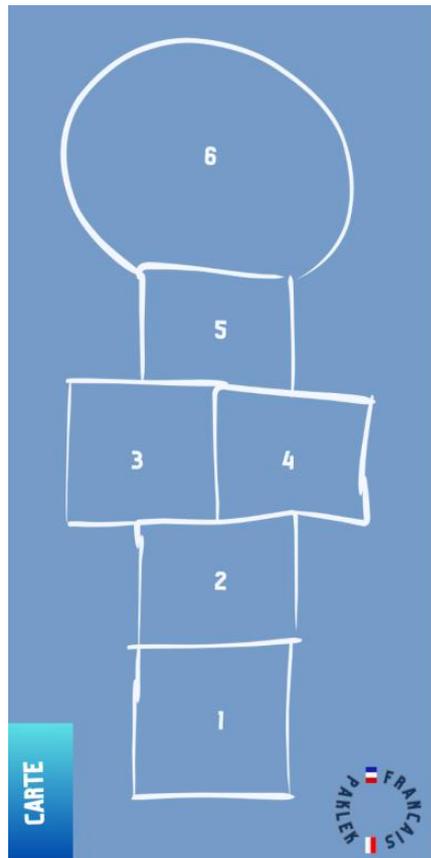
(cara menentukan permainan dengan menggunakan telapak tangan). (Yulita, 2017)

Sementara itu, permainan *paklek français* dikembangkan pada tahun 2018 oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta bernama Fadli. *Paklek français* dikembangkan untuk menjadi inovasi media baru dalam pembelajaran bahasa Prancis terutama untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Berbeda dengan permainan engklek, permainan *paklek français* dilakukan di atas papan permainan (*boardgame*) seperti permainan monopoli dan ular tangga. *Paklek français* dapat dilakukan oleh 4 sampai 6 orang. Cara untuk melakukan permainan ini adalah dengan mengandalkan strategi memasukkan batu ke dalam kotak garis yang berjumlah 6 kotak secara berurutan dan menjawab seluruh kartu pertanyaan yang ada di setiap kotak. Jika jawaban yang diberikan benar, maka pemain akan mendapat nyawa permainan berupa menara Eiffel. Sebaliknya, jika batu berada diluar kotak pemain tidak akan mendapat giliran bermain. Pemenang dari *paklek français* dilihat dari siapa yang mendapat nyawa dalam jumlah terbanyak. Pemain yang kalah akan mendapat kartu hukuman dan harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu hukuman. (Fadli, 2018)

Paklek français memiliki warna papan permainan dominan biru yang digunakan untuk menstimulasi siswa agar dapat lebih fokus dan berkonsentrasi. Warna biru dipercaya dapat menstimulasi efek agar dapat berpikir dengan lebih tajam, rileks, damai, dan penuh harapan. (Sari, 2023) Selain itu, pemilihan warna biru didedikasikan sebagai perlambangan bendera negara Prancis dan sebagai warna yang identik dengan program studi bahasa Prancis. Adapun tampilan utama, media *paklek français* terdiri dari bidang engklek yang disertai ikon yang melambangkan negara Prancis dalam 2 dimensi (2D) dengan papan pertanyaan yang isinya sesuai dengan tema permainan yaitu *se presenter* dan *presenter quelqu'un*. (Fadli, 2018)

Gambar 2. 1 Papan Permainan *paklek français*



Gambar tersebut merupakan papan permainan *paklek français* . pada papan permainan tersebut telah terdapat angka yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengetahui kotak mana yang harus dilempar dengan batu lompatan. Setiap angka dalam papan tersebut didesain semakin keatas untuk menjadi rintangan dalam permainan ini.

Paklek français hadir dalam satu *box* atau satu paket permainan dengan beberapa isi didalamnya. Satu paket *paklek français* terdiri dari 1 buah papan permainan, 4-6 bidak batu, 12 nyawa pemain, 4 papan materi, 6 kartu pertanyaan, 1 kartu hukuman, petunjuk penggunaan, dan tata cara permainan. Adanya papan materi dengan tampilan permainan yang lebih menarik digunakan sebagai media untuk menstimulus siswa sebelum media permainan ini digunakan.

Gambar 2. 2 Isi Kotak *Paklek français*



Paklek français memiliki beberapa keunggulan diantaranya merupakan media permainan baru yang inovatif, menarik minat siswa karena mengandung unsur tradisional, praktis dapat digunakan dimana saja serta tidak mengandalkan internet sehingga tidak terpengaruh oleh jaringan.

(Fadli, 2018), mengemukakan beberapa hal penting yang dapat diambil dari permainan ini adalah :

1. Permainan *paklek français* dapat membantu pemain meningkatkan kosakata. Setiap kali pemain bermain, mereka ditantang untuk menyebutkan kata-kata sebanyak mungkin untuk mendapatkan kesempatan bermain paling pertama. Hal ini mendorong pemain untuk mencari dan memahami kata-kata yang mungkin tidak pernah mereka temui sebelumnya.
2. Penggunaan kartu materi sebelum permainan dimulai dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Metode pengenalan materi yang inovatif dan tidak berpaku pada buku dapat menjadi sumber semangat siswa dalam belajar.
3. Saat bermain, pemain ditempatkan dalam situasi di mana mereka harus berinteraksi dengan menjawab pertanyaan dari kartu pertanyaan. Pertanyaan yang membutuhkan jawaban spontan dapat merangsang siswa untuk mencari kata baru yang dapat menyempurnakan kalimat mereka.
4. Permainan *paklek français* sebagai alat untuk mengajarkan materi kepada siswa mereka. Mereka bisa memilih materi yang sesuai dengan tema atau

pelajaran tertentu yang sedang dipelajari, sehingga memfokuskan belajar pada konteks yang lebih relevan.

5. Permainan ini melibatkan mengingat kata-kata yang telah dipelajari sebelumnya dan menggunakannya dengan efektif. Ini dapat melatih daya ingat dan keterampilan memori.
6. Permainan ini dapat disesuaikan dengan tema atau peraturan khusus yang relevan dengan pelajaran tertentu. Hal ini dapat membantu siswa mengasosiasikan kosakata dengan konteks yang lebih dalam.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *paklek français* adalah permainan inovatif yang dimainkan dengan menggunakan papan *game*. Pemain harus menyusun kalimat untuk menjawab pertanyaan yang ada dipapan pertanyaan dan harus mengikuti permainan sesuai langkah yang telah ada diperaturan permainan.

2.6 Media *Paklek Français* Terhadap Keterampilan Berbicara

Dalam pengajaran bahasa Prancis, keterampilan berbicara merupakan salah satu yang terpenting yang harus dikuasai oleh siswa. Mengingat keterampilan berbicara adalah satu dari 4 keterampilan bahasa yang harus dikuasai. Seseorang akan terlebih dahulu belajar berbicara sebelum dapat menulis dan memahami kosakata. (Wicaksono, 2017)

Media permainan *paklek français* merupakan salah satu contoh dari model pembelajaran *game based learning* yang digunakan untuk mengefektifkan pembelajaran dengan mendorong dan mempengaruhi keterampilan siswa. (Van Eck, 2006)

Hasil penelitian (Fadli, 2018), menunjukkan bahwa media permainan *paklek français* yang dirancang sedemikian rupa dengan variasi warna, peraturan, *reward*, dan pertanyaan dapat membuat siswa lebih cepat menerima pelajaran dan mendapatkan hasil yang lebih baik dibuktikan dengan meningkatnya nilai keterampilan berbicara siswa secara signifikan.

2.7 Penelitian Releven

1. Fadli (2018). Dalam penelitiannya yang berjudul : Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X.(Fadli, 2018)

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor yang diperoleh oleh siswa. Skor siswa berada dalam kategori baik dengan angka rata-rata 69, respon siswa terhadap media pembelajaran ini mendapatkan skor 64,98 dikategorikan sangat baik, sedangkan media hasil pengembangan ini mendapat skor 59 dengan kategori sangat baik.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *paklek français* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan media *paklek français* sedangkan penelitian Fadli mengembangkan media *paklek français*.

2. Ghaisani Manarina Nur Shabrina (2014), dalam penelitiannya yang berjudul : Penggunaan Media *Board Game* Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Pada siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung.(Shabrina, 2014)

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *board game* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini didasari oleh hasil skor perolehan siswa yang berada diangka 85% dengan skala 1-10 adalah 8.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang sedang dijalankan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan media *paklek français* sedangkan penelitian ini menggunakan media *board game*.

3. Alfitriani (2023), dalam penelitiannya yang berjudul : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video *Visite Guidée* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sman 16 Bandarlampung.(Fitriani, 2023)

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video *visite guidée* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini didasari oleh hasil skor perolehan siswa pada post test yang berada diangka 79,40.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang sedang dijalankan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan media Paklek français sedangkan penelitian ini menggunakan media berbasis video *visite guide*.

Beberapa penelitian yang telah penulis tampilkan dalam penelitian ini menjadi sumber referensi dan kajian relevan yang dapat membuktikan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Penelitian diatas memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini.

Adapun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadli (2018) berada pada jenis penelitian yang digunakan. Fadli (2018) menggunakan penelitian RnD dengan mengembangkan permainan tradisional engklek menjadi inovasi baru yaitu *paklek français*. Penelitian ini menjadi awal mula adanya penelitian yang dilakukan peneliti saat ini. Ghaisani Manarina Nur Shabrina (2014), memanfaatkan media *board game*, Alfitriani (2023), menggunakan media video *visite guide* untuk meningkatkan keterampilan membaca. Sedangkan peneliti meneliti media *paklek français* yang dikembangkan oleh Fadli (2018).

2.8 Kerangka Berpikir

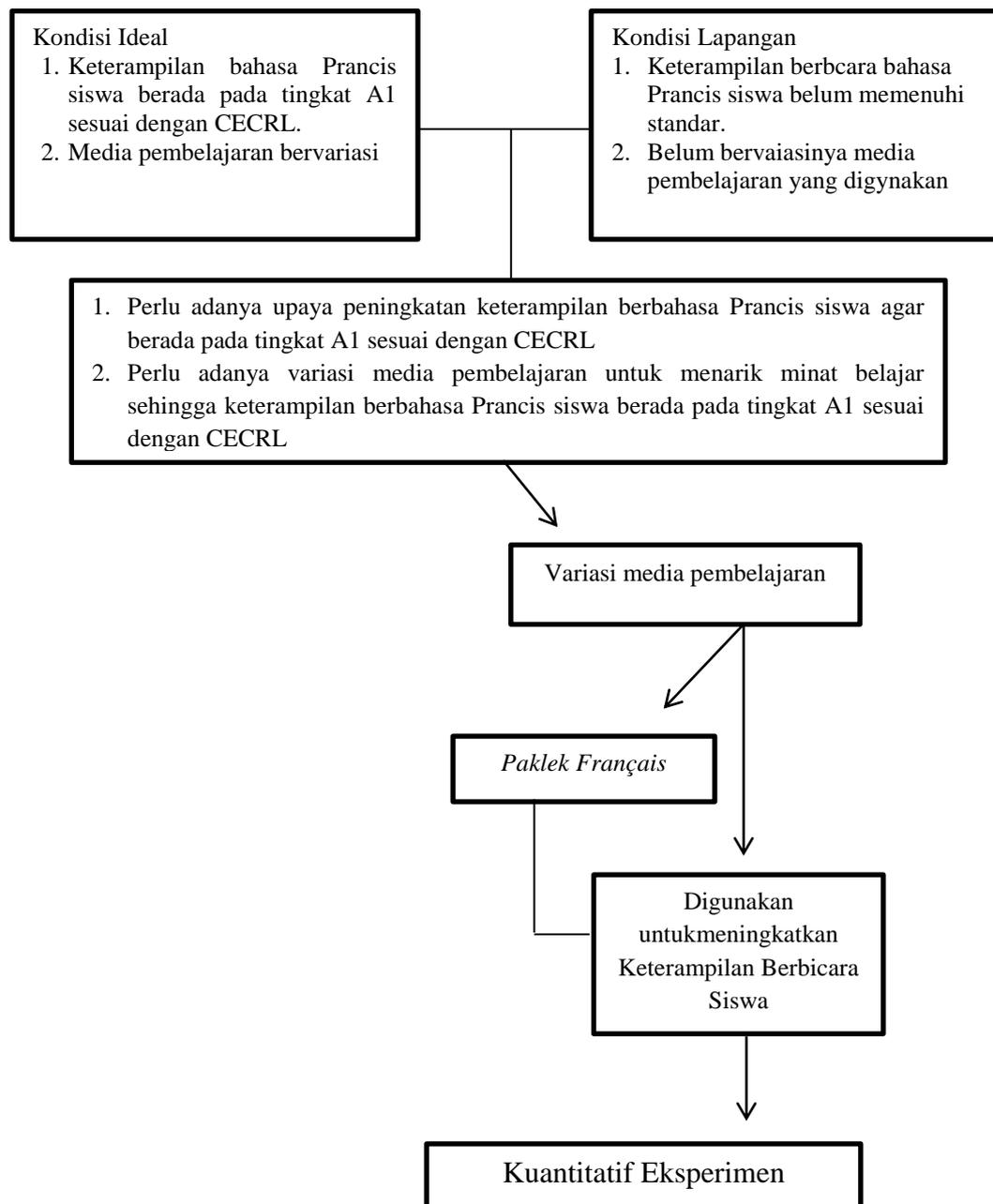
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru bahasa Prancis di SMK Negeri 3 Bandarlampung, peneliti menemukan beberapa kendala atau masalah dalam pembelajaran seperti kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Prancis, terbatasnya kosakata yang bahasa Prancis yang dimiliki oleh siswa, serta media pembelajaran yang belum variatif sehingga hasil pembelajaran belum maksimal terutama dalam keterampilan berbicara.

Berdasarkan analisis masalah di atas serta penjelasan yang telah penulis paparkan pada rumusan masalah, peneliti menilai bahwa media pembelajaran sangat penting dalam perkembangan siswa selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru untuk mengatasi kendala tersebut.

Selaras dengan hal tersebut, peneliti akan menggunakan *paklek français* sebagai media pembelajaran baru agar dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, media ini memiliki konsep belajar yang memudahkan siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan media tersebut melalui langkah-langkah yang sistematis dan terencana. Diharapkan media pembelajaran *paklek français* dapat membantu dan memudahkan pendidik serta siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir



2.9 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa media permainan *paklek français* dapat mempengaruhi nilai keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI Perhotelan 2 SMKN 3 Bandarlampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel tertentu. Dalam penelitian ini, variabel yang disebut sebagai variabel independen dimanipulasi untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental design (*nondesigns*) dengan jenis *one-group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara lebih akurat. Berikut tabel mengenai model eksperimen *one-group pretest-posttest design* :

Tabel 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : *Pre-test*, dilakukan sebelum diberikan perlakuan media permainan *paklek français* pada siswa.

X : Perlakuan *treatment* dengan menggunakan media permainan *paklek français*.

O₂ : Pengukuran akhir setelah dilakukan *treatment*.

Eksperimen ini melibatkan dua tahap observasi, yaitu *pre-test* dan *post-test*, yang diintervensi oleh perlakuan (*treatment*) menggunakan media permainan *paklek français*.

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah konsep atau karakteristik yang dapat berubah-ubah atau memiliki variasi nilai, dan menjadi fokus dalam sebuah penelitian untuk dipelajari dan dianalisis. Variabel-variabel ini digunakan untuk mengukur fenomena yang ingin dipahami atau dijelaskan dalam konteks penelitian tertentu. (Sugiyono, 2015) Variabel penelitian dapat berbentuk beragam, tergantung pada jenis penelitian dan topik yang sedang diselidiki. Ada dua jenis utama variabel penelitian:

a. Variabel Independen (*Paklek Français*) :

Variabel ini merupakan variabel yang dianggap sebagai penyebab atau faktor yang mempengaruhi variabel lain. Dalam suatu penelitian, peneliti mengontrol atau memanipulasi variabel independen untuk melihat dampaknya terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel independen yang muncul adalah permainan *paklek français* dengan lambang X.

b. Variabel Dependen (keterampilan berbicara bahasa Prancis)

Variabel ini adalah variabel yang diukur atau diamati sebagai hasil dari perubahan variabel independen. Variabel dependen adalah apa yang ingin dicari tahu dampaknya akibat perubahan variabel independen. Dalam penelitian ini variabel dependen yang muncul adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan lambang Y.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Bandar Lampung. Beralamatkan di Jalan Cut Mutia No. 21, Gulak Galik, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap bulan Mei tahun ajaran 2023-2024.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2019:126) menjelaskan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Dengan demikian, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perhotelan SMK Negeri 3 Bandarlampung yang berjumlah 127 orang. Jumlah tersebut terdiri dari 4 kelas XI Perhotelan (XI Ph) yaitu XI Ph¹ yang berjumlah 38 orang, XI Ph² dengan jumlah siswa 30 orang, XI Ph³ dengan jumlah siswa 31 orang, dan XI Ph⁴ yang berjumlah 28 siswa.

Adapun sampel penelitian merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Sampling purposive adalah metode *non-random* yang melibatkan pemilihan sampel secara khusus berdasarkan identitas spesial yang sesuai dengan tujuan penelitian, (Sugiyono, 2019). Dalam metode ini, pemilihan sampel dilakukan dengan penuh pertimbangan terhadap tujuan penelitian dan karakteristik yang relevan dengan topik yang diteliti. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 30 orang yang berasal dari kelas XI PH².

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, sumber, dan cara, dengan tujuan untuk memperoleh data yang diperlukan secara sistematis dan standar. Arti dari pernyataan tersebut adalah bahwa ada berbagai cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, tergantung pada konteks penelitian atau tujuan pengumpulan data tersebut. Mengumpulkan data harus dilakukan dengan hati-hati dan akurat karena kualitas data yang baik menjadi dasar bagi analisis dan interpretasi yang akurat dalam penelitian. (Sugiyono, 2010)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dalam bentuk *pretest-posttest*. Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, keterampilan, atau karakteristik lainnya dari individu atau kelompok dengan cara yang sistematis dan terstandarisasi. Tes sering digunakan untuk mengumpulkan informasi objektif yang dapat digunakan untuk analisis dan pengambilan keputusan.

Pada keterampilan berbicara, terdapat kisi-kisi evaluasi yang terdiri dari 3 tes. Adapun ketiga tes tersebut terbagi menjadi percakapan terpadu (*entretien dirigé*) dengan pertanyaan seperti “*vous appelez?*”, pertukaran informasi (*échange d'information*) dengan model soal penguji memberikan kartu pertanyaan yang harus dijawab, dan permainan peran (*dialogue simulé ou jeu de rôle*) dengan berdialog singkat.

Dalam penelitian ini, terdapat 2 tes yang dilaksanakan, yaitu *pre-test* yang diberikan sebelum treatment atau perlakuan dan *post-test* yang diberikan setelah treatment atau perlakuan diberikan. Dalam penelitian ini, tes yang dipergunakan adalah tes pertukaran informasi (*échange d'information*). Adapun kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Modul Ajar Bahasa Prancis Kurikulum Merdeka

No	MATERI	PERTEMUAN
1	<i>Présenter quelqu'un</i>	2 Minggu

Selain modul ajar bahasa Prancis yang akan digunakan, terdapat pula kisi-kisi soal *pre-test post-test*. Instrumen kisi-kisi yang digunakan untuk soal *pre-test* dan *post-test* diambil dari modul ajar bahasa Prancis dengan materi *Présenter quelqu'un* untuk kelas XI SMK. Berikut merupakan kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* :

Tabel 3.3 Instrumen Kisi-Kisi Soal Pretest Postest

No	Tema	Indikator Pencapaian
1.	Mendeskripsikan orang lain secara sederhana dengan menggunakan kalimat dan ungkapan bahasa Prancis sederhana.	Dapat mendeskripsikan ekspresi-ekspresi untuk memperkenalkan artis favoritnya dengan menyatakan nama lengkap, nama panggilan, kebangsaan, profesi, umur, dan juga alamat tempat tinggal secara sederhana menggunakan kata-kata yang biasa digunakan sesuai dengan standar CECRL A1.

Tahap lanjutan setelah melakukan *pre-test* dan *post-test* adalah menentukan penilaian keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menilai keterampilan siswa berdasarkan CECRL. Adapun aspek-aspek yang masuk kedalam penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Penilaian Keterampilan Berbicara

Kriteria	Skor				
	1	2	3	4	5
<i>Prononciation</i> (Pengucapan)	Buruk (Sama sekali tidak bisa dipahami)	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik
<i>Grammaire</i> (Tata bahasa)					
<i>Vocabulaire</i> (Kosa kata)					
<i>Aisance</i> (Kelancaran)					

Sumber : (Zaravati, 2023)

Keterangan :

Skor 1: Pengucapan bahasa Prancis tidak dapat dipahami, tata bahasa tidak sesuai kosakata tidak tepat, kelancaran berbicara bahasa Prancis tidak bisa dipahami.

2: pengucapan bahasa Prancis kurang dapat dipahami, tata bahasa kurang sesuai, kosakata kurang tepat, berbicara bahasa Prancis kurang lancar.

3: pengucapan bahasa Prancis cukup dipahami, tata bahasa cukup baik, kosakata cukup baik, kelancaran berbicara bahasa Prancis cukup baik.

4: pengucapan bahasa Prancis baik, tata bahasa baik, kosakata baik, kelancaran bahasa Prancis baik.

5: pengucapan bahasa Prancis sangat baik, tata bahasa sangat tepat, kosakata sangat tepat, kelancaran berbicara bahasa Prancis sangat lancar.

Berdasarkan tabel tersebut, penilaian terhadap kemampuan berbicara A1 berdasarkan CECRL memiliki 4 aspek penilaian yang harus diperhatikan yaitu *pronunciation*, *vocabulaire*, *grammaire*, dan *aisance*. Dengan skor tertinggi

berjumlah 20 poin skor dan akan dikalikan 5 hingga memiliki total 100 poin. (Zaravati, 2023)

3.6 Pelaksanaan *Treatment* Penelitian Pada Kelas Eksperimen

Langkah-langkah *treatment* penelitian menggunakan media permainan *paklek français* dalam pembelajaran bahasa Prancis kelas XI SMK N 3 Bandarlampung, sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari yaitu *présenter quelqu'un* atau memperkenalkan orang lain.
2. Guru memperkenalkan media *paklek français* dan mengajarkan cara penggunaan dari media tersebut.
3. Guru melakukan simulasi permainan *paklek français* bersama siswa memperkenalkan siswa untuk bertanya.
4. Guru membagi siswa menjadi 2-6 kelompok.
5. Guru mempersilahkan siswa untuk praktik menggunakan media *paklek français* dan membimbing serta mendampingi siswa selama permainan.
6. Penutup, guru mengarahkan siswa agar siswa termotivasi dengan kegiatan belajar mengajar terutama dalam pelajaran bahasa Perancis.

3.7 Teknik Analisis Data

Selanjutnya, data dari hasil *pre-test* dan *post-test* para siswa akan dikumpulkan untuk diolah dan dianalisis. Sebelum dianalisis, data tersebut akan melalui tahap uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Peningkatan Hasil Belajar Normalized Gain (N-Gain)

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektivitas media permainan *paklek français* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Uji N-gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Adapun N-gain dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{< N - \text{Gain}} = \text{skor ideal} - \text{skor pretest}$$

Keterangan :

Tinggi = $g > 0,7$

Sedang = $0,3 < g < 0,7$

Rendah = $g < 0,3$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Penerapan pada uji *Kolmogorov Smirnov* adalah jika signifikansinya di bawah 0,05 berarti data yang akan diuji memiliki perbedaan signifikan dengan data normal baku dan data tersebut tidak normal.

- a. Tolak H_0 nilai apabila $sig < 0,05$ distribusi tidak bersifat normalitas.
- b. Terima H_0 apabila $sig > 0,05$ distribusi bersifat normalitas.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui atau memperlihatkan apakah data sampel yang diambil berasal dari populasi memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas tersebut dilakukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji *Levene statistics*.

- a. Tolak H_0 nilai apabila $sig < 0,05$ sampel memiliki varian yang sama
- b. Terima H_0 apabila $sig > 0,05$ sampel memiliki varian yang sama.

Berikut merupakan rumus dari uji homogenitas dengan *Levene statistics*:

$$w = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (Z_i - Z)^2}{(k - 1) \sum_{j=1}^k (Z_{ij} - Z_i)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah siswa

k = Banyak kelas

Z_{ij} = Rata-rata kelompok i .

Z_i = Rata-rata kelompok Z_i

Z = Rata-rata kelompok Z_{ij}

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk memutuskan apakah hipotesis yang diuji diterima atau ditolak. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah keefektifan media permainan *paklek français* dalam pembelajaran menulis bahasa Prancis dengan menggunakan uji sample. Pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Sig* $0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.
- b. Jika nilai *Sig* $>0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.

3.8 Validitas dan Realitas Instrumen

Sugiyono, (2018:267) menyatakan uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau setidaknya suatu kuesioner. Secara teknik, pengujian validitas isi pada penelitian ini ditempuh dengan cara mencocokkan materi tes dengan indikator yang ada dalam modul pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2018:268) uji reliabilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan. Dalam uji reabilitas ini, peneliti

menggunakan metode *Spearman-Brown (split-half)* yang merupakan salah satu teknik yang umum digunakan untuk mengukur reliabilitas suatu instrumen pengukuran, seperti tes atau kuesioner. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan dalam mengukur. Adapun uji reabilitas diukur dengan rumus :

$$r_i \frac{2rb}{1+rb}$$

Keterangan :

Ri = reabilitas internal seluruh elemen

Rb = korelasi product moment antara belahan ganjil dan genap

3.9 Prosedur Penelitian

Terdapat 3 prosedur atau tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu:

3.9.1 Tahap Perencanaan (Pra Eksperimen)

1. Membuat modul ajar sesuai dengan materi yang akan diberikan.
2. Membuat kisi-kisi soal *pre-test-post-test*.
3. Menyiapkan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan *paklek français*.

3.9.2 Tahap Pelaksanaan (Eksperimen)

Pada tahap ini terdiri atas 3 kegiatan yaitu pemberian *pre-test*, pemberian perlakuan atau *treatment* dan pemberian *post-test*. *Pre-test* merupakan tahap pertama yang diberikan di awal pertemuan untuk mengetahui keterampilan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media permainan *paklek français*.

Selanjutnya, masuk pada tahap kedua yaitu pemberian perlakuan atau *treatment* sebanyak dua kali dengan memberikan pembelajaran menggunakan media permainan *paklek français*.

Kemudian, setelah diberikan treatment atau perlakuan, dilanjutkan dengan pemberian *post-test*. Test ini diberikan untuk mengetahui peningkatan para siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis setelah diberikan perlakuan atau treatment.

3.9.3 Tahap Akhir (Pasca eksperimen)

Dalam tahap ini, peneliti memperoleh data dari *pre-test* dan *post-test* yang kemudian akan dianalisis, diolah datanya dan hasilnya dipergunakan menggunakan SPSS 25 dan akan dianalisis menggunakan metode eksperimen kuantitatif.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan *paklek français* dapat membantu pemain atau siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis. Tampilan yang menarik dan cara kerja *paklek français* dapat menghidupkan suasana kelas hingga dapat menarik minat belajar siswa dan membuat siswa dapat memahami dan mengingat kosakata bahasa Prancis dengan lebih mudah. Hal ini turut dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang didapat oleh siswa sebesar 52 dan 86 dengan perbandingan skor sebesar 34. Pada hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa media *paklek français* dapat meningkatkan keterampilan bahasa Prancis siswa dengan nilai N-gain ,7035 yang masuk kedalam kategori tinggi dan telah memenuhi hipotesis penelitian.

5.2. Saran

Adapun saran dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Guru

Media permainan *paklek français* diharapkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk variasi media sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan agar dapat berperan aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran terutama dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan tetap mengutamakan profil pelajar pancasila.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan menggunakan media permainan *paklek français* dan menjadikan penelitian ini sebagai referensi, diharapkan dapat mencoba meneliti efektivitas media *paklek français* terhadap keterampilan bahasa Prancis yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. (2019). *Maysera Amalia, 2019 Penggunaan Metode Cooperative Learning Dengan Teknik Ioc (Inside Outside Circle) Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Tingkat A1 CECRL Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 1–5.
- Ariana, R. (2016). *video pembelajaran pembuatan proporsi badan wanita secara digital menggunakan corel draw untuk siswa kelas XI SMK Tata Busana*. 1–23.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. (Jakarta:Raja Grafindo Persada) 3, 23–35.
- Basarah, R. S. (2021). Penting untuk terus Memotivasi Mempelajari Bahasa Prancis. In *Republika*.
- Cahyono T. (2022). Implementasi Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tri Cahyono. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(2), 125–134.
- delfdalf.fr. (n.d.). Niveau A1 du CECR (Cadre Européen Commun de Référence pour les langues). 2013-2019. <http://www.delfdalf.fr/niveau-a1-du-cecr-cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues.html>
- Fadli. (2018). *Pengembangan Papan Permainan (Boardgame) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X* (Vol. 2, Issue 1).
- Fitriani, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Visite Guidée Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sman 16 Bandarlampung. *Digital Repository Unila, 2023*.
- Haryani, R., & Ferdia, P. (2019). Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis Les. *Pranala: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 2721–7817, 1–10.
- Kemendikbudristek. (2016). *Permainan Tradisional Engklek*. (Jakarta).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Ekspresi*. Jakarta Pusat : PPPPTK Bahasa
- Mail, N. A., Berek, P. A. L., & Besin, V. (2020). Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi Di Smpn Haliwen. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 2(02), 4. <https://doi.org/10.32938/jsk.v2i02.626>
- Mise. (2016). *Échange De Bonnes Pratiques Entre Enseignants De Niveau Universitaire Éducation Aux Médias : Que Faut-Il Savoir ? 5*.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*,

- Rosdiana, Y. (2014). Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar. *Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar, 1*, 1–42.
- Sari, Y., Satwikasari, F. A., & Adharani, Y. (2023). Preferensi Warna Dinding Ruang dalam pada Hunian untuk Mengurangi Gejala Gangguan Mental bagi para Wanita Pascabersalin. *Jurnal Arsitektur NALARs*, 22(2), 161–168.
- Setia Rini, Diana Rosita, N. K. (2021). *Pelatihan Pengembangan Konten Bahasa Perancis French Content Development Training On [Https :// Ifprofs . Org](https://ifprofs.org) For French Teachers In Lampung City. 1*(April), 109–118.
- Shabrina, G. M. N. (2014). *Penggunaan Media Board Game Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Pada siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung*.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, H.G. (2015). *Berbicara Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Van Eck, R. (2006). Digital Game Based Learning It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *Educause*, 41(2).
- Wicaksono, A. (2017). Mahluk Sosial. *Manusia Sebagai Mahluk Sosial*, 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Yetiş, V. A. (2012). Yabancı Dilde Konuşma Becerisi: Kaygıyı Yenmek. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 145–166.
- Yulita, R. (2017). Permainan tradisional anak Nusantara. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Zaravati, Z. A. (2023). Penggunaan „Media Instagram Belajar Perancis” Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X Smkn 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal*, 2023.