

## ABSTRACT

### SNAKES AND LADDERS LEARNING MEDIA IN IMPROVING FRENCH SPEAKING SKILLS OF CLASS XI STUDENTS OF SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

By

SUCI NURHALIZAH

This study aims to determine the improvement of students' competence as well as the advantages and disadvantages of snakes and ladders as learning media in French speaking skills. This is a quantitative research. The method of this research is pre-experimental method with the One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this research were students of class XI-3 SMAN 16 Bandar Lampung which amounted to 33 students. This study used certain ways to test the data obtained such as normality test, homogeneity test, N-Gain test and also hypothesis testing. Furthermore, the final result of this study showed that there was an increase in students' French speaking skills after being given treatment using snakes and ladders learning media. The data obtained in this study showed that the average pre-test score of students was 52.73 and the average post-test score was 74.79. Furthermore, the advantage of this media is that it makes the subject matter more fun and easy to understand because it is assisted by the images in the snakes and ladders media. Meanwhile, the disadvantage is that this media requires more time because you have to wait for your turn to play.

**Kata kunci:** french, learning media, snakes and ladders, speaking skills.

## RÉSUMÉ

### **MÉDIA D'APPRENTISSAGE *JEU DE L'OIE* POUR AMÉLIORER LA COMPÉTENCE DE LA PRODUCTION ORALE EN FRANÇAIS DES ÉLEVÈS DE LA CLASSE XI AU LYCÉE 16 BANDAR LAMPUNG**

Par

**SUCI NURHALIZAH**

L'objectif de cette recherche est de découvrir les améliorations des compétence des élèves ainsi que les avantages et les inconvénients jeu de l'oie en tant que média d'apprentissage de la compétence de production orale en français. C'est une recherche d'expériment avec l'approche quantitative. La méthode utilisée est pré-expérimentale avec le conception d'un prétest post-test à un groupe. D'ailleurs, l'échantillon de cette recherche comprend 33 élèves de classe XI-3 SMAN 16 Bandar Lampung. Également, cette recherche utilise une certaine manière pour tester les données obtenues telle que le test d'homogénéité, le test de normalité, le test N-Gain et le test d'hypothèse. De plus, les résultats finu de cette recherche a révélé qu'il y a une amélioration des compétences de production orale chez les élèves après le traitement utilisée média d'apprentissage jeu de l'oie. Les données obtenues dans cette recherche ont montré que la note moyenne des élèves au pré-test est de 52,73 et au post-test est de 74,79. En outre, l'avantage de ce média est de rend le sujet plus amusant et facile à comprendre car il est supporté par les images sur les serpents et les échelles. En revanche, l'inconvénient de ce média est d'avoir besoin de plus de temps car il faut attendre son tour pour jouer.

**Mots-clés:** compétence de production orale, français, jeu de l'oie, média d'apprentissage.