

**MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Oleh
SUCI NURHALIZAH
2013044010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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.

**MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI SMAN 16 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
SUCI NURHALIZAH**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

2024

Judul Skripsi : **MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI SMAN 16
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Suci Nurhalizah**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2013044010**


Program Studi : **Pendidikan Bahasa Prancis**


Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**


MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**


Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.
NIP 197305122 005012 001


Setia Rini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910209 201903 2 021

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**


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

MENGESAHKAN


1. Tim Penguji

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

Sekretaris : Setia Rini, S.Pd., M.Pd.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Juni 2024

SURAT PERNYATAAN

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

Nama : Suci Nurhalizah
NPM : 2013044010
Judul Skripsi : Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung
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 dan narasumber di organisasi tempat riset;
2. dalam karya tulis ini tidak 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 karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian 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, 17 Mei 2024



Suci Nurhalizah
2013044010

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Lampung pada tanggal 11 Desember 2002. Penulis merupakan anak keempat dari enam bersaudara pasangan Bapak Suyoto dan Ibu Koyimah. Penulis bertempat tinggal di Tanjung Senang, Bandar Lampung. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 2007-2009 di Taman Kanak-Kanak Ra Al-Amanah Tanjung Senang. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar Negeri 2 Tanjung Senang dan pindah ke Sekolah Dasar Negeri 2 Sumur Batu, Teluk Betung Utara lalu pindah kembali dan lulus dari Sekolah Dasar Negeri 6 Jatimulyo, Jati Agung. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMP AL-HUDA JATI AGUNG, dan pindah ke SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Sejak 2020 penulis terdaftar sebagai mahasiswi S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Pada masa kuliah, penulis mendapat kesempatan menjadi wakil sekretaris umum Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (IMASAPRA), FKIP, Universitas Lampung. Penulis juga berkesempatan melakukan praktik mengajar di SMA Yadika Bandar Lampung dan menjadi peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode 2 2023 di Desa Padang Manis, Way Lima, Pesawaran. Di bidang akademik, penulis berhasil menjadi salah satu mahasiswa ISS-PKKM MBKM Universitas Lampung di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Pada tahun yang sama, penulis mewakili Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis dalam pemilihan Mahasiswa Berprestasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun 2023 dan delegasi dalam perlombaan *micro teaching* FKIP Universitas Lampung tahun 2024 serta menjadi jurnalis magang di wartalampung.id. Di bidang non-akademik, penulis berhasil menjadi *3rd Runner Up* Putri Hijabfluencer Lampung 2023 dan mewakili provinsi Lampung di tingkat Nasional serta menjadi *Wardah Youth Ambassador* Provinsi Lampung tahun 2024.

MOTO

Jangan pernah menyesali keputusan yang telah kamu ambil.

-Suci Nurhalizah-

فَمَنْ يَّعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

“Siapa yang mengerjakan kebaikan seberat zarah, dia akan melihat (balasan)-nya.”

-QS. Al-Zalzalah:7-

La vie est une fleur dont l'amour est le miel.

Hidup adalah bunga di mana cinta adalah madunya.

-Victor Hugo-

Don't you ever tell yourself that you're not enough.

Jangan pernah mengatakan pada diri sendiri bahwa kamu tidak cukup.

You're Miracle.

Kamu adalah keajaiban.

-Stray Kids-

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu serta dengan segala kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suyoto dan Ibu Koyimah yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepadaku, semoga Allah SWT selalu meridhai setiap langkah kalian.
2. Kakak dan adik tersayang Devi Aryanti, Sintia Indrawati, Tri Ega Indriyani, Wulan Panca Riani, M. Alto Pratama yang selalu memberikan dukungan secara nyata ataupun diam-diam.
3. Riska Putri Amalia, Dini Aulia Putri, Kezia Eunike Abigail, Kezia Permata Sari Sihite dan Juliana terima kasih sudah berkenan menjadi sahabatku selama masa kuliah yang senantiasa menjadi tempat curahan hati terbaik selain kepada Allah SWT.
4. Ahmad Fiqih Yudhistira, Ade Lastiyanto dan Ramzy Nauval, teman kuliah sejak mahasiswa baru sampai saat ini yang senantiasa membantuku selama masa perkuliahan.
5. Segenap keluarga Putri Hijabfluencer Lampung 2023 yang selalu bersemangat untuk berkembang dan memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat luas.
6. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2020, terima kasih atas segala bantuan dan kenangan yang telah diberikan semasa kuliah.
7. Almamater tercinta Universitas Lampung.
8. Yang terpenting, terima kasih, Aku.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Allah SWT. atas rahmat dan berkah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung*” yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari arahan dan bimbingan berbagai pihak yang telah mendukung penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
3. *Madame* Setia Rini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis sekaligus pembimbing II yang selalu memberikan arahan, bantuan, motivasi, serta saran yang tidak ada habisnya untuk selalu mengingatkan hal-hal baik dalam proses penyusunan skripsi.
4. *Madame* Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak membantu, memberikan arahan, dan membimbing dengan sabar selama proses penyelesaian skripsi.
5. *Madame* Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, staf, dan dosen mata kuliah umum maupun mata kuliah peminatan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
7. Kepala sekolah, dewan guru, staf tata usaha dan para siswa SMAN 16 Bandar Lampung yang telah membantu penulis selama proses penelitian.

8. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga seluruh bantuan, arahan, motivasi dan bimbingan yang telah diberikan mendapat pahala dan keberkahan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk semua orang dan untuk dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Prancis.

Bandarlampung, 17 Mei 2024

Suci Nurhalizah
2013044010

DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	i
<i>RÉSUMÉ</i>	ii
MENGESAHKAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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
1.6.1 Manfaat Teoretis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Media Permainan Ular Tangga.....	12
2.3 Keterampilan Berbicara (<i>Production Orale</i>).....	13
2.4 Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis	14
2.5 Materi Bahasa Prancis di SMA	18
2.6 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	19

2.6.1	Langkah-langkah Pembelajaran.....	21
2.7	Penelitian Relevan.....	24
2.8	Kerangka Berpikir.....	26
2.9	Hipotesis.....	27
III.	METODE PENELITIAN.....	28
3.1	Jenis Penelitian.....	28
3.2	Desain Penelitian.....	28
3.3	Variabel Penelitian.....	29
3.3.1	Variabel Independen (Variabel Bebas).....	29
3.3.2	Variabel Dependen (Variabel Terikat).....	29
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.4.1	Tempat Penelitian.....	29
3.4.2	Waktu Penelitian.....	30
3.5	Subjek dan Objek Penelitian.....	30
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
3.6.1	Populasi Penelitian.....	30
3.6.2	Sampel Penelitian.....	31
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7.1	Tes.....	31
3.7.2	Kuesioner (Angket).....	31
3.8	Instrumen Penelitian.....	32
3.8.1	Kisi-kisi Instrumen Tes (<i>Pre-test Post-test</i>).....	33
3.8.2	Kisi-kisi Instrumen Kuesioner (Angket).....	35
3.9	Teknis Analisis Data.....	35
3.9.1	Uji Normalitas.....	36
3.9.2	Uji Homogenitas.....	36
3.9.3	Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	36
3.9.4	Uji Hipotesis.....	37
3.10	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	37
3.10.1	Uji Validitas.....	37
3.10.2	Uji Reliabilitas.....	38
3.11	Prosedur Penelitian.....	38
3.11.1	Tahap Pra Eksperimen.....	38

3.11.2	Tahap Eksperimen.....	38
3.11.3	Tahap Pasca Eksperimen.....	39
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Hasil Penelitian	40
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian	40
4.2.1	Data Awal (<i>Pre-test</i>).....	42
4.2.2	Data Akhir (<i>Post-test</i>)	42
4.2.3	Perbandingan Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	43
4.3	Hasil Analisis Data	44
4.3.1	Uji Normalitas.....	44
4.3.2	Uji Homogenitas	45
4.3.3	Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)	45
4.3.4	Uji Hipotesis	46
4.4	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
4.4.1	Uji Validitas	47
4.4.2	Uji Reliabilitas	47
4.5	Hasil Data Angket	48
4.6	Gambaran Pelaksanaan Penelitian	50
4.7	Pembahasan.....	53
4.7.1	Tes Keterampilan Berbicara.....	53
4.7.2	Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga.....	54
V.	SIMPULAN DAN SARAN	63
5.1	Simpulan.....	63
5.2	Saran.....	64
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3. 1 Desain penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest</i>	28
Gambar 4. 1 Kegiatan <i>Pre-test</i>	50
Gambar 4. 2 Kegiatan <i>Treatment 1</i>	51
Gambar 4. 3 Kegiatan <i>Treatment 2</i>	52
Gambar 4. 4 Kegiatan <i>Post-test</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penilaian keterampilan berbicara tingkat A1 berdasarkan CECRL	15
Tabel 2. 2 Terjemahan penilaian keterampilan berbicara tingkat A1	16
Tabel 2. 3 <i>Descripteurs de Performance de la Production Orale A1</i>	16
Tabel 2. 4 Materi Pelajaran bahasa Prancis kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.....	19
Tabel 2. 5 ATP keterampilan berbicara bahasa Prancis fase F kelas XI SMA.....	20
Tabel 2. 6 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran.....	21
Tabel 3. 1 Populasi penelitian	30
Tabel 3. 2 ATP keterampilan berbicara bahasa Prancis fase F kelas XI SMA.....	32
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes (<i>Pre-test Post test</i>)	34
Tabel 3. 4 <i>Grille d'Évaluation de la Production Orale</i> tingkat A1	34
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner	35
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	41
Tabel 4. 2 Data Awal <i>Pre-test</i>	42
Tabel 4. 3 Data Akhir <i>Post-test</i>	43
Tabel 4. 4 Perbandingan Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	43
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas.....	45
Tabel 4. 7 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	46
Tabel 4. 8 Rekapitulasi N-Gain.....	46
Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis	47
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 4. 11 Hasil Data Angket Tertutup.....	48
Tabel 4. 12 Hasil Data Angket Terbuka	49
Tabel 4. 13 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 1.....	55
Tabel 4. 14 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 2.....	55
Tabel 4. 15 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 3.....	56
Tabel 4. 16 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 4.....	56
Tabel 4. 17 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 5.....	57
Tabel 4. 18 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 6.....	57

Tabel 4. 19 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 7.....	58
Tabel 4. 20 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 8.....	58
Tabel 4. 21 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 9.....	59
Tabel 4. 22 Hasil Angket Tertutup Pernyataan 10.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis	69
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi	82
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 4 Surat Balasan dari Sekolah	84
Lampiran 5 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	85
Lampiran 6 Modul Ajar	86
Lampiran 7 Media Pembelajaran Ular Tangga	97
Lampiran 8 Instrumen Tes <i>Pre-test Post-test</i>	98
Lampiran 9 Kriteria Penilaian	100
Lampiran 10 Instrumen Penilaian <i>Pre-test dan Post-test</i>	101
Lampiran 11 Nilai <i>Pre-test Post-test</i>	102
Lampiran 12 Nilai <i>Pre-test</i>	103
Lampiran 13 Nilai <i>Post-test</i>	103
Lampiran 14 Perbandingan Nilai <i>Pre-test dan Post-test</i>	104
Lampiran 15 Uji Normalitas	104
Lampiran 16 Uji Homogenitas.....	104
Lampiran 17 Uji N-Gain	105
Lampiran 18 Uji Hipotesis.....	105
Lampiran 19 Uji Validitas Instrumen Angket.....	106
Lampiran 20 Uji Reliabilitas	106
Lampiran 21 Hasil Angket	107
Lampiran 22 Kegiatan <i>Pre-test</i>	112
Lampiran 23 Kegiatan <i>Treatment 1</i>	113
Lampiran 24 Kegiatan <i>Treatment 2</i>	114
Lampiran 25 Kegiatan <i>Post-test</i>	115

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sebuah kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan simbol, suara atau tanda, seperti kata dan gerakan untuk menyampaikan makna antara individu atau kelompok. Bahasa juga merupakan bagian penting dalam komunikasi baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Dalam pembelajaran, bahasa merupakan hal penting yang dipelajari di sekolah sejak taman kanan-kanak dan berlanjut pada Sekolah Dasar (SD) yang lebih terkonsentrasi dengan adanya mata pelajaran bahasa Indonesia, bahasa Daerah dan bahasa Asing. Terkait proses pembelajaran bahasa asing, pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat mata pelajaran peminatan bahasa dan salah satu bahasa asing yang dapat dipelajari di sekolah adalah bahasa Prancis.

Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa yang digunakan secara luas di dunia. Bahasa ini merupakan salah satu bahasa resmi di organisasi internasional seperti Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), Komite Olimpiade Internasional (IOC) dan Uni Eropa, (Wahyuni dkk, 2022:16). Terlebih, bahasa Prancis memiliki peran penting dalam bidang sastra, seni, dan budaya yang telah mempengaruhi literatur dunia. Selain itu, bahasa Prancis juga mempunyai sistem tata bahasa yang kompleks dengan aturan khusus untuk pengucapan, tata bahasa, dan konjugasi kata kerja. Dalam pembelajarannya terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu *compréhension écrite* (membaca), *compréhension orale* (menyimak), *production orale* (berbicara), dan *production écrite* (menulis). Dapat dikatakan bahwa seseorang memiliki kemampuan bahasa yang baik jika ia dapat menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut. Meskipun demikian, mempelajari bahasa Prancis bukanlah hal yang mudah terutama dalam keterampilan berbicara (*production orale*).

Berbicara diartikan sebagai suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar. Seseorang lebih sering memilih berbicara dalam berkomunikasi, karena komunikasi lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Pada

dasarnya, setiap individu perlu memiliki keterampilan berbicara karena dalam kehidupan sehari-hari, interaksi sosial adalah aspek yang tidak dapat dihindari. Berbicara menyokong peranan penting di dalam kehidupan terlebih dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan memiliki keterampilan berbicara, seseorang akan mampu mengungkapkan perasaan, ide dan juga gagasan yang dimiliki (Wulandari, Rosita, Kusri, 2020:72). Hal ini diperkuat dengan pendapat Latreche (2015) yang menyatakan bahwa kurangnya motivasi pada proses pembelajaran, kurangnya kosakata, struktur bahasa yang kurang tepat dan pelafalan yang sulit, berbicara masih dianggap sulit untuk dikuasai. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa, termasuk pembelajar bahasa Prancis, (Sekartiwi, 2020).

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Begitu juga dengan pembelajaran bahasa Prancis. Untuk menunjang pembelajaran yang efektif terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan yaitu materi, metode, evaluasi dan media.

Media adalah salah satu komponen yang harus diperhatikan oleh pendidik sebagai fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media juga berperan sebagai alat perantara untuk memahami konsep-konsep tertentu, yang kurang jelas ataupun tidak dapat dijelaskan dengan bahasa. Perlu diketahui bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Wahid (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan dapat bermanfaat sebagai alat penyampai materi pelajaran yang dalam prosesnya menjadi menarik, interaktif serta efisiensi dalam waktu dan tenaga. Namun, berdasarkan observasi di sekolah dan informasi yang beredar di media sosial, sering dijumpai tenaga pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan masih jarang yang memanfaatkan media untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran tersebut, peneliti telah melakukan observasi saat *Institutional Support System-Program Kompetisi Kampus Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (ISS-PKKM MBKM)* Universitas Lampung yang pada bulan Oktober – Desember 2022. Dalam kegiatan tersebut, peneliti melakukan pengamatan pada siswa kelas XI dan mewawancarai tenaga pendidik bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung. Pada kegiatan ini, peneliti menemukan data bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Prancis. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar peserta didik yang 75% nya masih belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Kondisi ini disebabkan kurangnya kosakata dan *grammaire* yang dikuasai serta pengucapan bahasa Prancis yang masih menggunakan ejaan bahasa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran keterampilan berbicara yang digunakan oleh tenaga pendidik masih bersumber pada media buku dan karena lemahnya jaringan internet di sekitar sekolah, tenaga pendidik maupun peserta didik hanya dapat sesekali menggunakan *youtube* serta belum ada media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. SMAN 16 Bandar Lampung sebagai lembaga pendidikan bertujuan untuk menciptakan siswa yang kompeten dalam berkomunikasi, termasuk dalam bahasa asing seperti bahasa Prancis. Tetapi, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kelas XI masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbicara secara efektif dan lancar.

Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah ular tangga. Media pembelajaran ular tangga merupakan solusi yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik yang didesain secara khusus untuk membantu kegiatan belajar mengajar terutama dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, peserta didik dapat lebih termotivasi dalam kegiatan belajar dan media ular tangga bisa menjadi alternatif untuk mengatasi rasa bosan yang sering muncul saat proses pembelajaran berlangsung.

Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan berisi perintah dan tugas yang harus dijalani pemain saat bermain. Selain dapat

menjadi media pembelajaran, permainan ular tangga juga dapat membuat siswa tidak mudah jenuh saat berada di dalam kelas. Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti penggunaan media pembelajaran dalam bentuk ular tangga. Tetapi, belum ada penelitian yang menyediakan materi pelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis khususnya pada materi *décrire une personne ou une chose*. Sementara itu, untuk pembelajaran bahasa Prancis dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik salah satunya yaitu media ular tangga yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman secara signifikan (Setyawening, 2019). Hal ini senada dengan hasil penelitian Hayani dan Ferdianasari (2020) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X di SMA 1 Terusan Nunyai dengan menggunakan media ular tangga. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang diajarkan menggunakan media permainan ular tangga mengalami peningkatan kosakata bahasa Prancis daripada peserta didik yang menggunakan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan terkait peningkatan kosakata bahasa Prancis peserta didik, namun penelitian tersebut hanya terbatas pada penguasaan kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini akan melanjutkan penelitian sebelumnya terkait penggunaan media ular tangga yang diimplementasikan pada salah satu keterampilan berbahasa Prancis yaitu berbicara, sehingga tidak hanya penguasaan kosakata tetapi juga ular tangga dapat menjadi media untuk menstimulasi peserta didik agar dapat berbicara bahasa Prancis di level pemula.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis ular tangga untuk membantu kesulitan peserta didik dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis, terutama pada tema *décrire une personne ou une chose*. Ular tangga yang digunakan ditambahkan dengan perintah dalam bahasa Prancis untuk memancing peserta didik berbicara dalam bahasa Prancis. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, siswa akan terlibat dalam diskusi dan situasi berbicara yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik serta dapat membantu peserta didik meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Prancis.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Adanya kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis bagi peserta didik.
2. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku dan sesekali *youtube*.
3. Lemahnya jaringan internet di SMAN 16 Bandar Lampung.
4. Belum pernah dilakukannya penelitian mengenai media pembelajaran Ular Tangga di SMAN 16 Bandar Lampung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan di dalam penelitian ini agar mendapatkan arah pembahasan yang fokus. Adapun batasan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung?
2. Apakah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

1. Keefektifan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung khususnya dalam keterampilan berbicara.
2. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka manfaat penelitian dikategorikan menjadi dua yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk ilmu pendidikan dan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara.

b. Bagi tenaga pendidik

Diharapkan melalui penelitian ini para pengajar terutama pengajar bahasa Prancis dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan efektif dengan memperhatikan faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam mempelajari bahasa Prancis sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar terutama dalam keterampilan berbicara.

c. Bagi peserta didik

Diharapkan penelitian ini dapat:

- a. Meningkatkan aktivitas para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.
- b. Meningkatkan keterampilan para peserta didik mengenai pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Prancis.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber referensi atau bahan kajian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang ditawarkan. Media pembelajaran sendiri terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Dalam bahasa latin media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “pengantar” atau “perantara” secara harfiah (Djamarah, 2010: 120). Selanjutnya Suryani, dkk. (2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Selanjutnya menurut Rini dan Rosita (2019) sangat penting bagi seorang tenaga pendidik maupun peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hamalik (1989) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Selanjutnya Miftah (2013) mengungkapkan bahwa *la définition des médias d'apprentissage est « un média qui peut être présenté comme quelque chose (un outil, du matériel ou une situation) qui fonctionne comme un intermédiaire de communication dans les activités d'apprentissage, (Novianingsih, 2022).*

Teori tersebut dapat diartikan kembali bahwa pengertian media pembelajaran adalah media yang dapat disajikan sebagai sesuatu (alat, bahan atau situasi) yang berfungsi sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Hal ini selaras dengan pendapat Rohani (2020) yang menyatakan bahwa media merupakan alat yang memfasilitasi siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik dan memungkinkan mereka untuk mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran secara tatap muka dan ceramah tanpa menggunakan media atau alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk memberikan informasi kepada peserta didik. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan jauh lebih baik. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan minat belajar.

2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum menurut Gerlach & Ely adalah untuk memperkuat berbagai kemampuan penghantaran pembelajaran sebagai berikut: 1) Kemampuan fiksatif, artinya media dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau peristiwa, 2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai macam perubahan (manipulasi kecepatan, warna, dsb.) sesuai dengan keperluan, 3) Kemampuan distributif, media mampu menjangkau audiensi yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio, (Daryanto, 2013).

Di sisi lain, Sanjaya (2015) menyampaikan beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi. Sehingga media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu materi, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

3) Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran dapat lebih bermakna, bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman suatu informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menyelaraskan persepsi peserta didik, sehingga peserta didik memiliki cara pandang yang sama terhadap informasi yang diberikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang yang berbeda, baik pengalaman, gaya belajar, keterampilan siswa, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memperkuat berbagai kemampuan penghantaran proses pembelajaran di antaranya fungsi komunikatif, kebermaknaan dan penyamaan persepsi yang kaitannya erat dengan komunikasi dua arah sehingga tidak ada salah persepsi dalam penyampaian pesan dan dapat memahami suatu informasi yang disajikan. Di sisi lain, fungsi media pembelajaran yang bersifat motivasi artinya media pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Rohani (2020) memaparkan manfaat media pembelajaran di antaranya yaitu:

1) Memudahkan proses pembelajaran pendidik dan peserta didik

Melalui bantuan media pembelajaran, akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Hal ini karena peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan objek yang menjadi bahan kajian.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Melalui media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun menyenangkan, sehingga membantu pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Melalui media akan timbul komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media pendidik cenderung bicara satu arah.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Sadiman (2010) yang menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran meliputi:

1) Meningkatkan pemahaman konsep

Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan visual.

2) Meningkatkan keterlibatan siswa

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3) Membantu pemecahan masalah

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui simulasi dan latihan terstruktur.

4) Meningkatkan pemahaman lintas budaya

Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan menghargai keragaman budaya dengan menyajikan konten yang beragam.

5) Meningkatkan kreativitas siswa

Media pembelajaran yang mendorong siswa untuk berinteraksi dan berekspresi dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik dalam belajar serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Susanti dan Zulfiana (2018), secara umum media pembelajaran terbagi menjadi 3, yaitu:

1) Media visual

Media visual dapat didefinisikan sebagai sarana atau sumber pembelajaran yang berisi pesan dan informasi, terutama pada materi pelajaran yang disajikan dengan cara menarik dan kreatif serta diterapkan melalui indera penglihatan.

2) Media audio

Media audio didefinisikan sebagai sarana atau sumber pembelajaran yang berisi pesan atau materi pelajaran yang disajikan dengan cara menarik dan kreatif, serta hanya menggunakan indera pendengaran. Media ini memungkinkan pendengar untuk memahami konsep dan informasi melalui suara, seperti rekaman.

3) Media audio visual

Media ini dapat didefinisikan sebagai jenis sarana atau sumber pembelajaran yang memuat pesan atau materi pelajaran dengan dengan pendekatan yang menarik dan kreatif dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan.

Selanjutnya, Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2002) membagi media ke dalam dua kelompok besar yaitu:

1) Media Teknologi

Media teknologi mutakhir yang berupa media berbasis telekomunikasi (misal, *leconference*) dan media berbasis mikroprosesor (misal, permainan *computer* dan *hyper media*).

2) Media Tradisional

Media ini berupa media visual diam, tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media realita dan media cetak permainan).

Di sisi lain terdapat media permainan yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik. Yusuf dan Auliya (2011) menyatakan bahwa media permainan yang edukatif, produktif, dan menyenangkan merujuk pada semua alat permainan yang memiliki tujuan mendidik dan digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Dellos (2015) menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan memiliki peran penting dalam membantu peserta didik menyelesaikan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran, (Andari, 2020). Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Sutirna (2018) yang menyampaikan bahwa *game education* atau permainan edukatif merujuk pada permainan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dimana permainan tersebut mengandung unsur-unsur pendidikan atau nilai-nilai edukatif.

Berdasarkan berbagai pandangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli tentang jenis-jenis media pembelajaran, disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, yakni media audio, media visual, media audio visual, media teknologi dan tradisional serta dapat menggunakan media permainan. Dalam penelitian penggunaan media pembelajaran ular tangga, jenis media ini dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran visual yang juga termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis permainan.

2.2 Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan tradisional yang sangat mendunia dan disukai oleh setiap anak. Cahyono (2011:106) menjelaskan bahwa permainan ular tangga diciptakan pada tahun 1870 yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan papan kotak-kotak yang berisi tangga dan ular yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Pemain biasanya menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang bisa mereka ambil dalam setiap giliran (Rohana dkk, 2015). Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan anak-anak (Widowati dan Mulyani, 2014). Selain itu, ular tangga merupakan permainan yang menghibur dan menyenangkan untuk dilakukan, permainan ini memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar karena dapat memberikan umpan balik langsung (Norviana dan Sari, 2015).

Berdasarkan tanggapan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, media permainan ular tangga mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 45% (Wati, 2021). Sejalan dengan Hayani dan Ferdianasari (2020) media pembelajaran ular tangga dapat menjadi solusi untuk mengatasi rasa jenuh yang muncul pada saat proses belajar karena memiliki keunggulan dibanding media pembelajaran yang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan dadu dan juga terdiri dari beberapa pemain serta menentukan berapa langkah yang harus diambil pion. Permainan ular tangga juga dapat melatih keterampilan kerja sama siswa dan memiliki pengalaman sosial dan moral yang baik. Media pembelajaran Ular Tangga adalah sebuah alat yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran, terutama dalam konteks permainan edukatif. Media ini menggunakan konsep ular tangga, di mana peserta didik akan bergerak maju atau mundur sesuai dengan hasil dadu yang dilempar. Setiap langkah dalam permainan ini dihubungkan dengan perintah atau tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

2.3 Keterampilan Berbicara (*Production Orale*)

Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa untuk menyuarakan pendapat, ide/gagasan dan mengekspresikan diri mereka sehingga orang lain yang mendengarkan dapat memahaminya. Keterampilan berbicara juga erat kaitannya dengan keterampilan berbahasa yang lain seperti keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Namun, penelitian ini akan fokus membahas mengenai keterampilan berbicara saja.

Beberapa ahli telah mendefinisikan mengenai keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang di kehidupan seorang anak didahului oleh keterampilan menyimak dan pada waktu itulah kemampuan berbicara dipelajari (Tarigan, 2015 :3). Selain itu, Wulandari, Rosita, dan Kusri (2020) menyatakan «*La compétence de la production orale est très importante dans la vie quotidienne et elle devient la compétence primaire dans la vie sociale,*» pendapat tersebut dapat diartikan bahwa keterampilan berbicara sangat penting dalam

kehidupan sehari-hari, sehingga sampai digunakan sebagai sarana komunikasi utama dalam kehidupan sosial.

Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis, dan berbudaya (Permana, 2015: 133). Menurut *Conseil de l'Europe* (2001) *Dans les activités de production orale (parler) l'utilisateur de la langue produit un texte ou énoncé orale qui est reçu par un ou plusieurs auditeurs..* teori tersebut dapat diterjemahkan bahwa dalam kegiatan produksi lisan (berbicara) pemakai bahasa menghasilkan teks lisan atau ucapan yang diterima oleh satu atau lebih pendengar, (Fitriani, Ikhtiarti dan Rini, 2023). Selanjutnya, Harni dan Agustiningrum (2020) menyatakan bahwa keterampilan berbicara (*Production Orale*) adalah :

« Au cours de la production orale pour réaliser une production orale, quelqu'un a besoin de vocabulaire et des idées. Les apprenants nécessitent le stimulant. Ces stimulants sont sous forme d'images. Les stimulants externes sous forme d'images peuvent aider l'apprenant à avoir une idée à partir des images et encore peuvent l'aider à se rappeler le vocabulaire et faire quelqu'un plus concentré. »

Teori di atas dapat diartikan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang membutuhkan kosakata dan ide. Peserta didik membutuhkan stimulus dalam bentuk gambar karena dapat membantu untuk mendapatkan ide dari gambar dan membantunya mengingat kosakata serta membuat seseorang untuk lebih fokus. Hal tersebut senada dengan Wulandari, Rosita, dan Kusri (2020) yang menyebutkan bahwa dengan keterampilan berbicara, seseorang akan bisa mengungkapkan perasaan, gagasan, dan juga ide yang dimiliki. Keterampilan berbicara adalah hal yang sangat penting untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai keterampilan berbicara, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan jelas kepada orang lain melalui kata-kata dan ekspresi lisan serta upaya untuk melahirkan generasi masa depan yang cerdas.

2.4 Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

Penilaian keterampilan berbicara bahasa Prancis didasari oleh CECRL (*Cadre Européen Commun de référence pour les Langues*) yang merupakan kerangka acuan

umum untuk mengukur kemampuan berbahasa seseorang di wilayah Eropa dengan tingkatan mulai dari A1 (tingkat pemula) hingga C2 (tingkat mahir). Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa yang menggunakan CECRL sebagai standar acuan pembelajaran dan evaluasi.

« *Le Cadre européen commun de référence est conçu pour que soient surmontées les difficultés de communication rencontrées par les professionnels des langues vivantes et qui proviennent de la différence entre les systèmes éducatifs. Le Cadre donne des outils aux administratifs, aux concepteurs de programmes, aux enseignants, à leurs formateurs, aux jurys d'examens, etc., pour réfléchir à leur pratique habituelle afin de situer et de coordonner leurs efforts et de garantir qu'ils répondent aux besoins réels des apprenants dont ils ont la charge.* » (CECRL Book, 2001:9)

Kerangka Acuan Umum Eropa dirancang untuk mengatasi kesulitan komunikasi yang dihadapi oleh para profesional bahasa modern, yang berasal dari perbedaan antara sistem pendidikan. Kerangka kerja ini menyediakan alat bantu bagi para administrator, perancang program, guru, pelatih, dewan penguji, dan lain-lain, untuk merefleksikan praktik yang biasa mereka lakukan dalam rangka menempatkan dan mengkoordinasikan upaya mereka dan memastikan bahwa mereka memenuhi kebutuhan nyata para pelajar yang berada di bawah asuhan mereka. Berikut merupakan kriteria penilaian keterampilan berbicara (*Production Orale*) tingkatan *Niveau A1* menurut *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL).

Tabel 2. 1 Penilaian keterampilan berbicara tingkat A1 berdasarkan CECRL

Critères		Niveau de performance			
		Non répondu ou production insuffisante	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé	
				A1	A1+
Compétences pragmatique et sociolinguistique	Réalisation de la tâche : entretien dirigé (1 minute environ)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Réalisation de la tâche : échange d'informations (2 minutes environ)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Réalisation de la tâche : dialogue simulé (2 minutes environ)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
Compétence linguistique (pour les trois parties de l'épreuve)	Lexique	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 5
	Morphosyntaxe	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Maîtrise du système phonologique	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4

Sumber: Grille_PO_A1.pdf (delfdalf.ch)

Di bawah ini merupakan terjemahan dari kerangka penilaian produksi lisan A1 atau *grille d'évolution production orale A1* di atas. Terjemahan ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam memahami isi dari kerangka penilaian produksi lisan.

Tabel 2. 2 Terjemahan penilaian keterampilan berbicara tingkat A1 berdasarkan CECRL

Kriteria		Tingkat Kinerja			
		Tidak terjawab atau produksi tidak mencukupi	Di bawah tingkat target	Pada tingkat yang ditargetkan	
				A1	A1+
Kompetensi Pragmatis dan Sociolinguistik	Melaksanakan tugas : Perkenalan diri terstruktur (kurang lebih 1 menit)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Penyelesaian tugas : Pertukaran informasi (kurang dari 2 menit)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Penyelesaian tugas : Simulasi dialog (kurang lebih 2 menit)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
Kompetensi Linguistik (untuk ketiga bagian dari tes)	Kosakata	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Tata bahasa	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Penguasaan sistem fonologis	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4

Dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis terdapat dua kompetensi yang dinilai yaitu kompetensi pragmatis dan sociolinguistik serta kompetensi linguistik. Untuk memperjelas penilaian masing-masing indikator dalam kerangka penilaian keterampilan berbicara yang disebutkan di atas, berikut adalah penjelasan dari kriteria penilaian dalam kerangka penilaian produksi lisan tingkat A1.

Tabel 2. 3 *Descripteurs de Performance de la Production Orale A1*
(Deskripsi Performa keterampilan berbicara level A1)

Critères	Niveau de performance	
	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé A1
Réalisation de la tâche 1 : entretien dirigé	<i>Peut répondre à des questions simples et très prévisibles sur soi-même (nom, âge, famille, nationalité, etc.) mais certaines questions peuvent ne pas être comprises. Les réponses se limitent souvent à des mots isolés ou à des expressions mémorisées. L'examineur a besoin de répéter ses questions et de guider le candidat le long de l'interaction.</i>	<i>Peut se présenter et donner quelques informations simples sur son identité et son environnement immédiat. A besoin d'être relancé par l'examineur pour préciser ses réponses en donnant quelques détails simples et brefs.</i>
Realisasi tugas 1: perkenalan diri terstruktur	Dapat menjawab pertanyaan sederhana yang sangat mudah ditebak tentang diri sendiri (nama, usia,	Dapat memperkenalkan diri dan memberikan beberapa informasi

	keluarga, kewarganegaraan, dll.) tetapi beberapa pertanyaan mungkin tidak dapat dimengerti. Jawaban sering kali terbatas pada kata-kata yang terisolasi atau ekspresi yang dihafal. Penguji perlu mengulang pertanyaan dan memandu kandidat melalui interaksi.	sederhana tentang identitas dan lingkungan sekitar. Perlu diminta oleh penguji untuk mengklarifikasi jawabannya dengan memberikan beberapa rincian sederhana dan singkat.
Réalisation de la tâche 2 : échange d'information	<i>Peut poser des questions très simples mais celles-ci sont souvent décontextualisées ou peu variées quel que soit le mot proposé.</i>	<i>Peut poser des questions simples et relativement variées en rapport avec les mots proposés.</i>
Realisasi tugas 2 : pertukaran informasi	Dapat mengajukan pertanyaan yang sangat sederhana, tetapi sering kali tidak sesuai dengan konteks atau kurang bervariasi, apa pun kata-katanya.	Dapat mengajukan pertanyaan sederhana dan relatif bervariasi terkait dengan kata-kata yang ditawarkan.
Réalisation de la tâche 3 : dialogue simulé	<i>Peut poser quelques questions élémentaires en adéquation avec la tâche (nombres, argent, heure, etc.) mais a besoin d'être constamment guidé par l'examineur. Peut établir un contact social très succinct mais des oublis ou des hésitations peuvent se produire.</i>	<i>Peut globalement effectuer la tâche mais a souvent besoin d'être Guidé par l'examineur. Peut établir un contact social de base en utilisant quelques formules de politesse élémentaires.</i>
Realisasi tugas 3 : simulasi dialog	Dapat mengajukan beberapa pertanyaan dasar yang relevan dengan tugas (angka, uang, waktu, dll.) tetapi membutuhkan bimbingan yang konstan dari penguji. Dapat melakukan kontak sosial yang sangat singkat, tetapi mungkin lupa atau ragu-ragu.	Secara umum dapat melakukan tugas tetapi sering membutuhkan bimbingan dari penguji. Dapat menjalin kontak sosial dasar dengan menggunakan beberapa bentuk kesopanan dasar.
Lexique	<i>Peut utiliser des mots isolés et quelques expressions élémentaires mais ces éléments ne lui permettent pas de répondre totalement aux tâches.</i>	<i>Peut utiliser un répertoire de mots et d'expressions élémentaires limité mais suffisant pour répondre globalement aux tâches.</i>
Kosakata	Dapat menggunakan kata-kata yang terisolasi dan beberapa ekspresi dasar, tetapi ini tidak memungkinkannya untuk merespons tugas-tugas secara penuh.	Dapat menggunakan perbendaharaan kata dan ungkapan dasar yang terbatas, cukup untuk merespons berbagai tugas.
Morphosyntaxe	<i>A un contrôle limité des règles morphosyntaxiques de base, contrôle qui se résume la plupart du temps au respect de l'ordre des mots dans une phrase minimale (sujet / verbe, sujet / verbe / complément).</i>	<i>Peut utiliser des structures syntaxiques et des formes grammaticales simples mais avec un contrôle limité.</i>
Tata bahasa	Memiliki kontrol terbatas atas aturan morfositaksis dasar, Sebagian besar waktu, kontrol ini bermuara pada penghormatan terhadap urutan kata dalam kalimat minimal (subjek/kata kerja, subjek/kata kerja/pelengkap).	Dapat menggunakan struktur sintaksis dan bentuk tata bahasa yang sederhana dengan kontrol yang terbatas.
Maîtrise du système phonologique	<i>Prononce de manière relativement compréhensible les quelques mots ou expressions qu'il / elle connaît. L'examineur devra cependant faire des efforts pour comprendre l'intervention dans son ensemble.</i>	<i>Prononce correctement un répertoire limité d'expressions et de mots élémentaires. L'examineur peut encore avoir besoin de faire répéter certains mots.</i>
Penguasaan dari sistem fonologis	Mengucapkan beberapa kata atau ungkapan yang diketahuinya dengan cara yang relatif mudah dipahami. Namun, penguji harus berusaha untuk memahami pidato secara keseluruhan.	Mengucapkan dengan benar perbendaharaan kata dan frasa dasar yang terbatas. Penguji mungkin masih perlu mengulang beberapa kata.

Berdasarkan deskripsi mengenai performa keterampilan berbicara untuk level A1 pada tabel di atas, dapat diungkapkan bahwa pada dasarnya untuk kemampuan berbicara bahasa Prancis level A1 (pemula), pemelajar dituntut untuk bisa menjawab pertanyaan dan memberikan informasi sederhana tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar, dapat mengajukan pertanyaan dasar dengan menggunakan kata-kata dasar serta dapat mengucapkan beberapa kata atau ungkapan sederhana dengan cara yang cenderung mudah dipahami.

2.5 Materi Bahasa Prancis di SMA

Pengajaran mata pelajaran bahasa Prancis menggunakan beberapa pendekatan, yaitu berbasis teks, penyingkapan bahasa, dan berbasis proyek. Dalam pengajaran ini, berbagai jenis teks (lisan, tulis, visual, audiovisual) dimanfaatkan untuk mendorong peserta didik berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan bahasa Prancis. Menurut CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*) pada pembelajaran bahasa Prancis di SMA, pelajar diharapkan mampu menguasai bahasa Prancis sebagai bahasa asing sesuai standar tingkat A2.

Kemdikbud (2024) menguraikan tujuan dari mata pelajaran bahasa Prancis di SMA adalah untuk memastikan peserta didik:

1. Menguasai dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Prancis tulis dan lisan dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan peserta didik;
2. Menguasai keterampilan berbahasa Prancis minimal setara dengan tingkat A2 standar CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*);
3. Mengembangkan pemahaman lintas budaya untuk memahami dan menghargai budaya yang berbeda dan meningkatkan pemahaman terhadap budaya sendiri;
4. Mengembangkan kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang religius, mandiri, berkepribadian, dan bertanggungjawab dalam rangka mempersiapkan diri menjadi warga global (*global citizenship*);
5. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif; dan
6. Mengembangkan kemampuan literasi melalui pengembangan strategi membaca berbagai jenis teks sederhana berbahasa Prancis.

Saat ini, materi pelajaran bahasa Prancis tingkat SMA dibuat oleh guru sekolah bahasa Prancis yang disesuaikan dengan ATP yang dibentuk oleh Kemdikbud tahun 2024. Materi Pelajaran bahasa Prancis kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 4 Materi Pelajaran bahasa Prancis kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung

No.	Materi Bahasa Prancis
1.	Memperkenalkan diri (<i>se présenter</i>).
2.	Keluarga (<i>la famille</i>).
3.	Lingkungan (<i>situer dans la place</i>).
4.	Kehidupan sehari-hari (<i>la vie quotidienne</i>).
5.	Waktu luang (<i>le loisir</i>).
6.	Iklan/pengumuman (<i>une annonce</i>).
7.	Menyatakan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (<i>situer dans le temps</i>).
8.	Menyatakan karakteristik atau sifat orang dan benda (<i>décrire une personne ou une chose</i>).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat delapan kompetensi yang harus dicapai peserta didik saat mempelajari bahasa Prancis. Penelitian ini berfokus pada materi menyatakan karakteristik atau sifat orang dan benda (*décrire une personne ou une chose*).

2.6 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis di dalam fase pembelajaran untuk murid dapat mencapai capaian pembelajaran tersebut (kemdikbud.go.id, 2024). ATP dalam Kurikulum Merdeka ini memiliki fungsi yang sama dengan silabus pada Kurikulum 2013, yaitu untuk perencanaan, pengaturan pembelajaran dan asesmen secara garis besar untuk jangka waktu satu tahun. Dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung kelas XI khususnya dalam keterampilan berbicara, mengacu pada tujuan pembelajaran bahasa Prancis jenjang SMA fase F. Hal tersebut dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. 5 ATP keterampilan berbicara bahasa Prancis fase F kelas XI SMA

Capaian pembelajaran	Pada akhir fase ini diharapkan peserta didik dapat memproduksi teks lisan pendek sederhana dalam bentuk dialog dan atau monolog tentang kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran	Mengungkapkan dan berinteraksi: ide, pikiran atau perasaan secara lisan tentang hal-hal konkrit dan rutin dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar dengan menggunakan ungkapan-ungkapan komunikatif yang sederhana.
Alur tujuan pembelajaran	11.1. Peserta didik melafalkan kata dan ungkapan komunikatif dalam bentuk dialog dan monolog tentang kehidupan sehari-hari.
	11.2. Peserta didik menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara lisan dalam bentuk dialog dan monolog tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammair</i> dan <i>ortographe</i>).
	11.3. Peserta didik memproduksi teks lisan dalam bentuk monolog atau dialog tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammair</i> dan <i>ortographe</i>)
Kata/frasa kunci	11.1. Melafalkan kata, kalimat dan ungkapan komunikatif.
	11.2. Menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara lisan.
	11.3. Memproduksi teks lisan.
Rekomendasi materi	Menggunakan ungkapan-ungkapan dan kalimat-kalimat sederhana untuk mendeskripsikan lingkungan rumah, orang-orang yang dikenal dengan cara sederhana seperti mengulang kalimat, mengatakan perlahan tentang kehidupan sehari-hari Menanyakan tentang tema sehari-hari

Sumber: [CP & ATP - Bahasa Prancis SD-SMA \(kemdikbud.go.id\)](https://www.kemdikbud.go.id)

Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran kelas XI fase F dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis, terdapat capaian pembelajaran yang diharapkan peserta didik dapat memproduksi teks lisan pendek sederhana dalam bentuk dialog dan atau monolog tentang kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan uraian pada subbab sebelumnya terkait kriteria penilaian tingkat A1 menurut CECRL yang mana pemelajar juga dituntut untuk dapat secara tepat mengucapkan beberapa kata atau ungkapan yang diketahuinya dengan cara yang relatif mudah dipahami. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan langkah-langkah pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya.

2.6.1 Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran merupakan hal yang dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam menguasai tujuan pembelajaran. Maka diperlukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, berikut merupakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik:

Tabel 2. 6 Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

PENDAHULUAN		
Pendidik	Peserta didik	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa peserta didik dengan kata "<i>Bonjour a tous!</i>". - Guru menanyakan kabar peserta didik. - Guru mempresensi kehadiran peserta didik. - Guru memberikan apersepsi tentang tema yang akan dibahas pada pertemuan ini. - Guru memberikan pertanyaan pemantik yang telah disiapkan oleh guru. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membalas sapaan dari guru dengan "<i>Bonjour madame</i>". - Peserta didik merespon dengan menjawab. - Peserta didik menyampaikan kehadirannya. - Peserta didik merespon dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. 	10 menit

KEGIATAN INTI		
Pendidik	Peserta didik	Alokasi waktu
<p>1. Mengamati (<i>observing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menampilkan <i>power point</i> yang berisi beberapa foto tokoh publik yang terkenal. - Guru menunjukkan media pembelajaran ular tangga. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memperhatikan <i>power point</i> dan media yang ditunjukkan oleh guru. 	5 menit
<p>2. Menanya (<i>questioning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai media yang ditampilkan oleh guru. - Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi bersama mengenai <i>vocabulaire</i> yang dipakai pada materi <i>décrire une personne ou une chose</i> dan cara memakai media pembelajaran ular tangga. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberikan pertanyaan ke guru mengenai media yang ditampilkan. - Peserta didik berdiskusi bersama guru mengenai <i>vocabulaire</i> yang dipakai pada materi <i>décrire une personne ou une chose</i> dan permainan ular tangga. 	10 menit
<p>3. Mengumpulkan informasi (<i>collecting information</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pemahaman penggunaan media pembelajaran ular tangga. - Guru memberikan penjelasan tentang topik yang dibahas pada pertemuan hari ini. - Guru meminta beberapa peserta didik untuk berbicara mengenai kosakata dan kalimat yang sudah dijelaskan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menjawab guru mengenai pemahaman mereka tentang media pembelajaran. - Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. - Peserta didik mengucapkan kosakata dan kalimat tersebut. 	20 menit
<p>4. Menalar/mengasosiasi (<i>reasoning / negotiating</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi peserta didik menjadi delapan kelompok yang berisi 2-4 peserta didik. - Guru meminta peserta didik untuk bermain media pembelajaran ular tangga. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik duduk sesuai kelompok yang ditentukan. - Peserta didik bermain media pembelajaran ular tangga. 	65 menit

<p>5. Mengomunikasikan <i>(communicating)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta beberapa peserta didik untuk mendeskripsikan seseorang atau sebuah objek di depan kelas yang sebelumnya telah didiskusikan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendeskripsikan seseorang atau sebuah benda di depan kelas. 	20 menit
---	---	----------

PENUTUP		
Guru	Siswa	Alokasi Waktu
<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah diberikan di akhir pelajaran - Guru menginformasikan kepada peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya - Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan “<i>au revoir!</i>” 	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah diberikan di akhir pelajaran - Peserta didik memperhatikan informasi yang diberikan oleh guru. - Siswa menjawab dengan mengucapkan “<i>au revoir!</i>” 	5 menit

Terkait dengan penelitian ini yang mana peneliti menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran yang akan digunakan di kelas, maka langkah-langkah permainan yang dapat dilakukan oleh pendidik terkait penggunaan media tersebut di dalam kelas adalah sebagai berikut:

1. Setiap kelompok terbagi menjadi 2-4 orang.
2. Setiap pemain/peserta didik bergantian melempar dadu dan pemain yang mendapatkan angka paling besar akan menjadi yang pertama untuk bermain.
3. Pemain melempar dadu sesuai dengan urutannya. Setelah melempar dadu, pemain harus menjalankan pion/kertas sesuai dengan angka yang keluar saat melempar dadu. Jika saat melempar dadu yang keluar angka enam, maka pemain yang bersangkutan diperbolehkan untuk melempar dadu kembali.
4. Jika pemain berhenti di kotak yang menunjukkan bagian bawah tangga, maka pemain dapat bergerak naik ke kotak ujung tangga. Sebaliknya, apabila pion berhenti di kotak dengan bagian kepala ular, maka pemain bergerak turun sampai ke ujung ekor ular.

5. Apabila pemain berhenti di kotak yang terdapat kosakata maka pemain harus mendeskripsikan orang atau objek minimal 3 kalimat.
6. Permainan berlanjut ke pemain selanjutnya.
7. Permainan berhenti apabila semua pemain sudah berada di nomor 42 pada papan permainan dan pemain pertama yang mencapai kotak terakhir lebih dulu dinyatakan sebagai pemenang.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Media pembelajaran ini terdiri dari papan bermain, 1 mata dadu dan 2-4 buah biduk serta terdapat pertanyaan dan perintah yang menstimulus siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada keterampilan berbicara.

2.7 Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian yang relevan agar mempunyai keterkaitan masalah dengan pokok masalah yang dihadapi. Adapun penelitian relevan tersebut berjudul **“Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis”** oleh Hayani dan Ferdianasari (2020) dari Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP, Universitas Lampung. Hasil pada penelitian tersebut diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis Siswa dengan nilai kelompok eksperimen mempunyai rata-rata 57,8155 (efektif) dan kelompok kontrol sebesar 26,9604 (tidak efektif). Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa.

Selanjutnya, penelitian dengan judul **“Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung dengan Media Permainan Monopoli”** yang dilakukan oleh Setyawening (2019) dari Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian tersebut dilaksanakan dalam dua siklus dan hasil menunjukkan bahwa media permainan monopoli mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik dari yang hanya 2 peserta didik (5%) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi 19 peserta didik (47,50%) pada siklus pertama dan

dilanjutkan dengan siklus kedua yang mana 38 peserta didik (98%) berhasil memperoleh nilai KKM.

Hasil yang sama ditemukan pada penelitian yang berjudul **“Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman”** oleh Ayudiany (2016) dari Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia. Dari hasil analisis data, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman, yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara kelas eksperimen sebelum dan setelah penggunaan media permainan ular tangga. Perbedaan tersebut dibuktikan oleh hasil uji-t independen terhadap data hasil *pretest* dan *posttest*, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,02 > 1,699$) dengan taraf signifikansi (α) 0.05. Terdapat saran dalam penelitian ini yaitu, pengajar disarankan untuk menggunakan media permainan ular tangga sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Dari beberapa penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga dan monopoli yang masuk ke dalam bagian media tradisional, efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa asing yang dalam hal ini bahasa Prancis dan Jerman. Berikut merupakan persamaan, perbedaan, dan kelebihan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu:

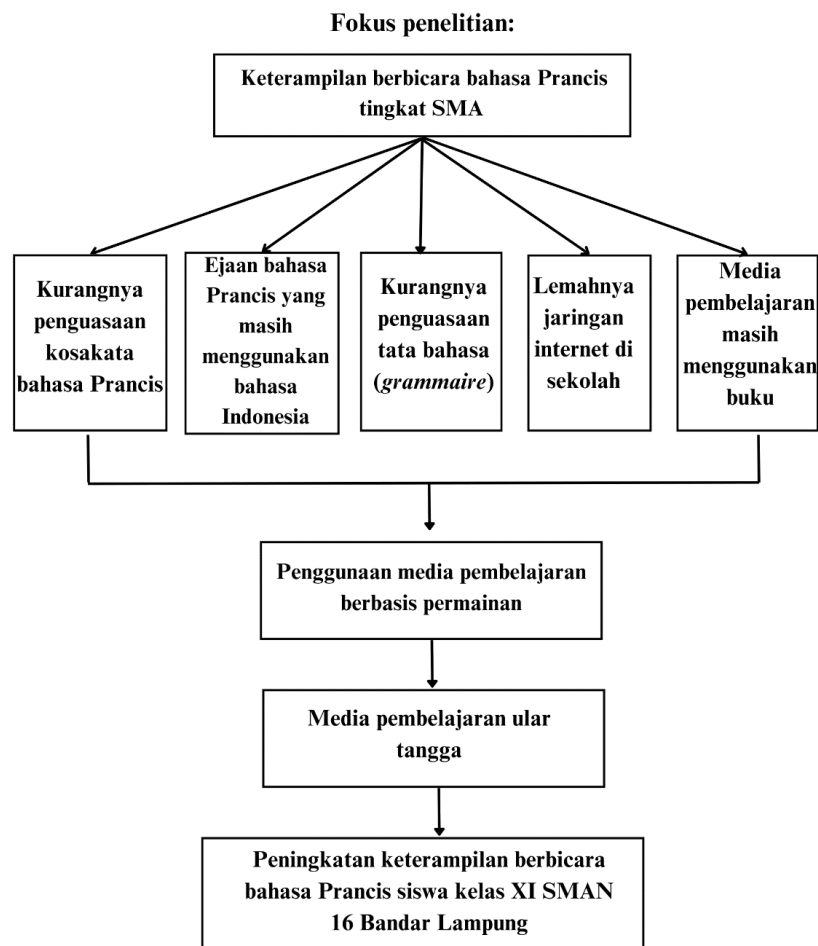
1. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah fokus tentang media pembelajaran tradisional terhadap keterampilan berbahasa.
2. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan media ular tangga untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan materi *décrire une personne ou une chose*.
3. Kebaharuan pada penelitian ini adalah penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari Ferdianasari (2020) yang berfokus pada peningkatan kosakata sedangkan penelitian ini melanjutkan pada tingkatan keterampilan berbahasa yaitu berbicara.

2.8 Kerangka Berpikir

Bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran umum bahasa asing selain bahasa Inggris yang diajarkan di tingkat SMA di banyak negara termasuk di Indonesia. Di SMA, pelajaran bahasa Prancis bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik dengan bahasa dan budaya Prancis serta mengembangkan keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis dalam bahasa tersebut. Telah disebutkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Prancis karena cara mengeja yang masih memakai bahasa Indonesia. Selain itu, minat belajar siswa terhadap bahasa Prancis masih belum optimal dan juga belum dikembangkannya suatu media pembelajaran yang dapat membuat pendidik dan peserta didik berinteraksi serta menciptakan suasana belajar yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti saat ISS-PKKM MBKM Universitas Lampung pada bulan Oktober-Desember 2022, peneliti menemukan data bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan berbicara dalam Prancis. Hal ini disebabkan kurangnya kosakata dan *grammaire* yang dikuasai serta pengucapan bahasa Prancis yang masih menggunakan ejaan bahasa Indonesia. Dalam hal ini, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat media yang memiliki konsep belajar sambil bermain khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara seperti media permainan Ular Tangga. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, siswa akan terlibat dalam diskusi dan situasi berbicara yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik serta dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Prancis.

Untuk dapat memudahkan pembaca memahami kerangka berpikir yang telah disusun oleh peneliti, berikut dilampirkan *flowchart*/bagan alir kerangka berpikir:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian karena belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2022). Adapun hipotesis dalam penelitian ini:

Ha: Terdapat peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Ho: Tidak Terdapat peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data konkret berupa angka atau statistik yang menjadi penentu utama dalam membuktikan asumsi, bukan hanya logika rasional. Selanjutnya Jaya (2020) menyatakan bahwa penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat diraih dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kuantitatif adalah salah satu penelitian yang memiliki ciri sistematis, terorganisir, serta terperinci secara jelas dari permulaan sampai pada penyusunan desain penelitian (Agustianti, dkk. 2022:1).

3.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang artinya akan ada dua jenis tes, yaitu tes sebelum diberi perlakuan dan tes sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian digambarkan oleh Sugiyono (2022) sebagai berikut:



O1 X O2

Gambar 3. 1 Desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

O1 = nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai *pos-ttest* (setelah diberi perlakuan)

(O2-O1) = Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keterampilan berbicara siswa kelas XI

Pada saat pelaksanaan penelitian dan sebelum diberikan perlakuan, terdapat *pre-test* (tes awal). Setelah itu, akan diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media pembelajaran ular tangga sehingga pada saat *post-test* (tes akhir), hasil akhir dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022:38). Sama halnya dengan Kidder (1981) yang menyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya, (Ridha, 2017). Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

3.3.1 Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga dan dilambangkan dengan simbol (X).

3.3.2 Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis yang dilambangkan dengan simbol (Y).

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 16 Bandar Lampung, yang berlokasi di Jalan Darussalam, Susunan Baru, Tanjung Karang, Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung 35111.

3.4.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023 /2024 yaitu dimulai pada tanggal 5 sampai 28 Maret 2024.

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Penentuan subjek penelitian ini didasarkan pada observasi dan saran dari guru bahasa Prancis. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

3.6.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Sejalan dengan pendapat Sujarweni (2014) yang mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulan, (Suriani dan Jailani, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-1, XI-2, XI-3 dan XI-4 SMAN 16 Bandar Lampung dengan jumlah populasi 135 orang.

Tabel 3. 1 Populasi penelitian

No.	Kelas	Peserta didik
1	XI-1	36
2	XI-2	35
3	XI-3	33
4	XI-4	31
Jumlah		135

3.6.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, maksudnya adalah sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar *representatif* (mewakili). Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah sampling probabilitas dengan *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Pada penelitian ini peneliti hanya mengambil satu kelas eksperimen yaitu kelas XI-3 yang berjumlah 33 peserta didik sesuai dengan usulan guru bahasa Prancis SMAN 16 Bandar Lampung.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, terdapat dua teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes dan kuesioner.

3.7.1 Tes

Menurut Barlian (2018) orang mengartikan tes sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan/kemampuan motorik, kepribadian, inteligensi dan bakat. Pada penelitian ini terdapat 2 jenis tes yang akan dilaksanakan, yaitu *pre-test* (sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga) dan *post-test* (sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan. Tes ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang bersifat kuantitatif yang dalam hal ini adalah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis. Bentuk tes yang digunakan merupakan tes monolog dengan durasi 5 menit.

3.7.2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2022). Selaras dengan pendapat Abdullah (2015:248) yang mendefinisikan bahwa angket adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Tes ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang bersifat deskriptif terkait kelebihan dan kekurangan media pembelajaran. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) tertutup dengan menggunakan skala *likert* dan kuesioner terbuka.

3.8 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2022) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sejalan dengan pendapat Arikunto (2006) yang menyatakan bahwa penelitian adalah alat/fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam yang artinya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian ini, instrumen pengambilan data yang digunakan adalah tes dan kuesioner. Tes digunakan untuk mengukur seberapa baik keterampilan berbicara siswa telah meningkat dan kuesioner digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran ular tangga yang digunakan. Untuk mempermudah penyusunan kisi-kisi tes dan angket, maka penting untuk memahami alur tujuan pembelajaran yang diterapkan pada mata Pelajaran bahasa Prancis di kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Alur tujuan pembelajaran tersebut diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. 2 ATP keterampilan berbicara bahasa Prancis fase F kelas XI SMA

Capaian pembelajaran	Pada akhir fase ini diharapkan peserta didik dapat memproduksi teks lisan pendek sederhana dalam bentuk dialog dan atau monolog tentang kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran	Mengungkapkan dan berinteraksi: ide, pikiran atau perasaan secara lisan tentang hal-hal konkrit dan rutin dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar dengan menggunakan ungkapan-ungkapan komunikatif yang sederhana.
Alur tujuan pembelajaran	11.1. Peserta didik melafalkan kata dan ungkapan komunikatif dalam bentuk dialog dan monolog tentang kehidupan sehari-hari.
	11.2. Peserta didik menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara lisan dalam bentuk dialog dan monolog tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammair</i> dan <i>ortographe</i>).

	11.3. Peserta didik memproduksi teks lisan dalam bentuk monolog atau dialog tentang kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan (<i>lexique, grammaire</i> dan <i>ortographe</i>)
Kata/frasa kunci	11.1. Melafalkan kata, kalimat dan ungkapan komunikatif.
	11.2. Menyampaikan ide, pikiran atau perasaan secara lisan.
	11.3. Memproduksi teks lisan.
Rekomendasi materi	Menggunakan ungkapan-ungkapan dan kalimat-kalimat sederhana untuk mendeskripsikan lingkungan rumah, orang-orang yang dikenal dengan cara sederhana seperti mengulang kalimat, mengatakan perlahan tentang kehidupan sehari-hari Menanyakan tentang tema sehari-hari

Sumber: [CP & ATP - Bahasa Prancis SD-SMA \(kemdikbud.go.id\)](http://CP & ATP - Bahasa Prancis SD-SMA (kemdikbud.go.id))

Tabel di atas menguraikan mengenai capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang disertai dengan kata kunci dan rekomendasi materi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. ATP ini akan menjadi acuan untuk kisi-kisi tes dan kisi-kisi kuesioner, terdapat 2 materi yang akan dibahas oleh peneliti yaitu mendeskripsikan salah satu tokoh publik (*décrire une personne*) dan mendeskripsikan benda yang ada di dalam kelas (*décrire une chose*).

3.8.1 Kisi-kisi Instrumen Tes (*Pre-test Post-test*)

Pada penelitian ini, tes lisan dilakukan dalam bentuk monolog dengan level A1 yang masing-masing peserta didik dipanggil satu persatu berdasarkan urutan presensi untuk masuk ke dalam kelas yang sebelumnya mereka diminta untuk menunggu di luar kelas. Kemudian setiap peserta didik diminta untuk mendeskripsikan seseorang dan benda di depan kelas dengan soal yang telah disediakan oleh guru mengenai materi yang telah dipelajari. Selanjutnya peserta didik diberi waktu 5 menit untuk bermonolog dengan rincian 1 menit untuk persiapan; 2 menit untuk mendeskripsikan seseorang dan 2 menit untuk mendeskripsikan benda serta dalam pelaksanaannya, peneliti didampingi oleh guru untuk membantu kegiatan tes.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes (*Pre-test Post test*)

No.	Kriteria/Perintah	Materi	Waktu
1.	Siswa diminta untuk mendeskripsikan seseorang dan benda melalui gambar yang telah disediakan oleh guru dengan meliputi karakteristik fisik dan non fisik..	<i>Décrire une personne.</i> Contoh : <i>Il s'appelle Iqbal.</i> <i>Il est jeune.</i> <i>Il est beau.</i> <i>Il est mince.</i> <i>Il a les cheveux courts.</i>	5 menit
2.	Siswa diminta untuk mendeskripsikan mengenai benda-benda yang ada di dalam kelas.	<i>Décrire une chose dans la classe.</i> Contoh : <i>C'est un livre.</i> <i>C'est un objet pour étudier.</i> <i>Son forme est carrée.</i> <i>C'est un grand livre.</i> <i>Ce livre est vert.</i>	5 menit

Berdasarkan tabel di atas, peneliti membuat 2 materi yang akan diujikan kepada peserta didik. Peneliti menggunakan *Grille d'Évaluation de la Production Orale* tingkat A1 sebagai acuan untuk mengevaluasi peserta didik saat ujian.

Tabel 3. 4 *Grille d'Évaluation de la Production Orale* tingkat A1

Critères		Niveau de performance			
		Non répondu ou production insuffisante	En dessous du niveau ciblé	Au niveau ciblé	
				A1	A1+
Compétences pragmatique et sociolinguistique	Réalisation de la tâche : entretien dirigé (1 minute environ)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Réalisation de la tâche : échange d'informations (2 minutes environ)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Réalisation de la tâche : dialogue simulé (2 minutes environ)	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
Compétence linguistique (pour les trois parties de l'épreuve)	Lexique	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 5
	Morphosyntaxe	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4
	Maîtrise du système phonologique	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2,5	<input type="checkbox"/> 4

Sumber: *Grille_PO_A1.pdf* (delfdalf.ch)

Gambar di atas menjelaskan bahwa bentuk penilaian yang digunakan untuk tes lisan pada penelitian ini ada pada bagian kedua kompetensi pertama yaitu *réalisation de*

la tâche: échange d'informations atau penyelesaian tugas: pertukaran informasi. keberhasilan peserta didik dapat diukur oleh poin-poin yang sesuai dengan kriteria yang diminta dan untuk mempermudah penilaian, peneliti menggunakan kriteria penilaian keterampilan berbicara yang diadaptasi dari Syahputri (2016). Dengan menggunakan kerangka penilaian ini, peneliti dapat mengukur secara objektif sejauh mana peserta didik telah menguasai keterampilan berbicara yang meliputi pemahaman, kosakata, pelafalan, kelancaran dan penggunaan tata bahasa.

3.8.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner (Angket)

Kisi-kisi kuesioner diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner

No	Aspek	Indikator	No Pernyataan
1	Penggunaan media	Media mudah untuk digunakan	1
		Kesenangan dalam menggunakan media	2
2	Materi	Kemudahan memahami materi pembelajaran	3,4
		Kejelasan kosakata dan kalimat	5,6
3	Efektivitas	Kolaborasi peserta didik dan teman sekelas	7
		Peningkatan keterampilan berbicara	8
		Motivasi peserta didik	9
		Kepercayaan diri peserta didik	10
4	Kelebihan dan kekurangan	Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga	11,12

Tabel di atas menunjukkan komponen utama yang digunakan dalam kuesioner ini adalah tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga. Kuesioner akan dibagikan kepada peserta didik melalui *g-form*. Pada kuesioner tersebut, pernyataan 1 hingga 10 menggunakan kuesioner (angket) tertutup dan pertanyaan 11 serta 12 menggunakan kuesioner (angket) terbuka.

3.9 Teknis Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknis analisis data secara kuantitatif yang biasa disebut statistik, teknis analisis data yang digunakan yaitu:

3.9.1 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 *Shapiro-Wilk*. Penerapan pada uji *Shapiro-Wilk* 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. H0 ditolak apabila nilai sig < 0,05 distribusi bersifat tidak normal.
- b. H0 diterima apabila nilai sig > 0,05 distribusi bersifat normalitas.

3.9.2 Uji Homogenitas

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

- a. H0 ditolak apabila sig < 0,05 sampel memiliki varian yang berbeda.
- b. H0 diterima apabila sig > 0,05 sampel memiliki varian yang sama.

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

Keterangan:

n = jumlah siswa

k = banyaknya kelas

$\bar{Z}_{ij} = |Y_{ij} - Y_t|$

Y_t = rata-rata dari kelompok i

\bar{Z}_i = rata-rata kelompok dari Z_i

Z = rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

3.9.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis dari hasil belajar siswa. Uji N-gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pre-test* (tes sebelum dilakukannya perlakuan) dan nilai *post-test* (tes setelah dilakukan perlakuan). Adapun N-gain dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Tinggi	= $g > 0,7$
Sedang	= $0,3 < g < 0,7$
Rendah	= $g < 0,3$

3.9.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk memutuskan apakah hipotesis yang diuji diterima atau ditolak. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah keefektifan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan rumus uji t.

- a. Jika nilai $Sig < 0,05$, maka H_a diterima terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.
- b. Jika nilai $Sig > 0,05$, maka H_0 diterima dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.

3.10 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.10.1 Uji Validitas

Sugiyono (2022: 121) berpendapat bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain valid berarti kenyataan yang sudah diuji kebenarannya. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah validitas isi (*content validity*). Cara agar memperoleh validitas isi tersebut adalah dengan membandingkan antara instrumen soal dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Apabila instrumen tersebut sesuai dengan ATP, dan Modul Ajar Kurikulum Merdeka maka validitas isi soal telah terpenuhi.

3.10.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2022:121) Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat

dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam angket penelitian (Sujarweni, 2014). Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.
2. Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,70$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

3.11 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu :

3.11.1 Tahap Pra Eksperimen

Pra eksperimen merupakan tahap yang dilakukan sebelum eksperimen dimulai. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah yang dijadikan tempat penelitian guna mengetahui situasi lapangan. Dilanjut dengan menentukan sampel yang akan dijadikan subjek penelitian. Setelah itu, peneliti menyusun modul ajar sesuai kurikulum, membuat instrumen penelitian yang akan diuji dan menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

3.11.2 Tahap Eksperimen

Pada tahap eksperimen dilakukan 3 kegiatan, yang pertama adalah *pre-test* yang mana merupakan langkah awal sebelum melakukan *treatment* (perlakuan) untuk menilai keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik. Kemudian, langkah kedua yaitu memberikan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan dengan memberikan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis menggunakan media pembelajaran ular tangga. Selanjutnya langkah akhir yaitu pelaksanaan *post-test*, dengan memberikan materi dan cara yang sama saat *pre-test*, tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik setelah diberikan perlakuan.

3.11.3 Tahap Pasca Eksperimen

Pasca eksperimen merupakan tahap akhir atau tahap penyelesaian. Pada tahap ini data dari hasil *pre-test* dan *post-test* akan diolah dan hasilnya digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis pada penelitian yang telah dilakukan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung sebesar 22,06%. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kenaikan yang signifikan pada nilai *post-test* peserta didik setelah diberi perlakuan.
2. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran ular tangga. Kelebihan yang didapat antara lain: media pembelajaran ular tangga mudah digunakan, materi pelajaran jadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena dibantu dengan gambar yang ada pada media ular tangga, kosakata bahasa Prancis menjadi lebih mudah dipahami, peserta didik lebih percaya diri dan termotivasi untuk berbicara bahasa Prancis serta adanya kolaborasi yang tercipta antar teman sekelas. Sementara itu, kekurangan yang didapat antara lain: pembelajaran menggunakan media ular tangga membutuhkan waktu yang lebih lama karena harus menunggu giliran bermain, dapat lebih mudah dipahami jika disertakan artinya, untuk anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan kesulitan memahami.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan pada subbab sebelumnya, untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, terdapat saran yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat menjadi salah satu referensi media yang dapat dipilih untuk pembelajaran di dalam kelas agar dapat menciptakan suasana yang tidak jenuh dan siswa dapat menjadi lebih aktif saat belajar.

2. Bagi Siswa

Sebaiknya peserta didik dapat menaruh perhatian lebih saat materi pelajaran sedang dijelaskan dan media pembelajaran ular tangga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi serupa. Peneliti lain diharapkan dapat menggunakan media ular tangga untuk penelitian selanjutnya dengan perintah yang lebih beragam untuk meningkatkan pengajaran bahasa Prancis. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kekurangan dalam hal pengelolaan waktu yang dapat mempengaruhi efisiensi pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat memajemen waktu yang efektif untuk memperbaiki kekurangan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., ... & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tohar Media.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo.
- Ayudiany, Fahma. (2016). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*.
- Barlian, E. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif*.
- Cahyono, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- CECR. (2001). *Apprendre, Enseigner, Evaluer*.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- DELFDALF. (2002). *Nouvelles Grille Production Orale A1*.
- Djamarah. Syaiful Bahri (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Cet-4. Jakarta: Reineka Cipta.
- Fitriani, A., Ikhtiarti, & E., Rini, S. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO VISITE GUIDÉE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMAN 16 BANDARLAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023*.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Harni, A. U., & Agustiningrum, T. E. (2020). *La Compétence de la Production Orale des Étudiants de Deuxième Semestre en Utilissant. Didacticofrancia: Journal Didactique du FLE*, 9(2), 10-16.
- Hayani, R., & Sari, P. F. (2020). *Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis. PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 3(2).
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Kemdikbud.go.id. 2024, Konsep Alur Tujuan (ATP) - Merdeka Mengajar. <https://Pusatinformasi.Guru.Kemdikbud.Go.Id/Hc/Id/Articles/14151391154969-Konsep-Alur-Tujuan-Pembelajaran-ATP>. Diakses pada tanggal 31 Januari 2024.

- Norviana, S., & Sari, A. R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 tempel*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(2).
- Novianingsih, S. G. (2022). *ÉLABORATION DU MÉDIA D'AUTO-APPRENTISSAGE SOUS LA FORME D'UN SITE APPRENDRE LA CIVILISATION FRANÇAISE «ACIF» BASÉ SUR LE CECRL* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Permana, E. P. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. *Profesi Pendidikan Dasar*.
- Rini, Setia., & Rosita, D. (2019). Pengembangan kamus daring Prancis-Indonesia bidang pariwisata sebagai media pembelajaran interaktif program studi pendidikan bahasa Prancis FKIP Universitas Lampung.
- Rohana, dkk (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*.
- Ridha, N. (2017). *Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian*. *Hikmah*, 14(1), 62-70.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran. Buku Diklat*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sadiman. (2010). *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. CV Pustaka Setia.
- Sekartiwi, I. (2020). *EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN QUI SUIS-JE? DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS SISWA SMAN 6 CIMAHU TAHUN AJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Setyawening, I. (2019). *UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS PESERTA DIDIK KELAS XI AGAMA MAN PARAKAN TEMANGGUNG DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI*. *UNY-Fle*, 8(1), 46-54.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014) *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A., & Latifah, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Pustaka Nasional RI.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-jenis media dalam pembelajaran*. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.

- Sutirna. (2018). *Seminar Nasional Semnas Ristek. In Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional* (pp. 269–276). Jakarta.
- Syahputri, R, D. (2016). *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Media Lagu Berbahasa Prancis Pada Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Depok*.
- Tarigan, H.G. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: angkasa
- Wahid, A. *Volume V Nomor 2 Maret 2018 ISTIQRA' PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements)*.
- Wahyuni, R., Ikhtiarti, E., Rini, S., Amien, Z. (2022). *Media Pembelajaran Learningapps.org untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, Vol.5, 16.
- Wati, Angelina. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Widowati, F dan Mulyani. (2014). *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Wulandari, A., Rosita, D., & Kusriani, N. (2020). *Teknik Permainan Simulasi dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI di SMA Negeri 9 Bandarlampung*. *PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 3(2).
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintas Melejit Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Yogyakarta: Visi Media.