

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA  
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS KELAS XI  
DI SMAN 16 BANDARLAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**(Skripsi)**

**DHETA AULIA PUTRI**

**NPM 2113044040**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDARLAMPUNG**

**2025**

## RÉSUMÉ

**MISE EN ŒUVRE DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE DE MONOPOLIE  
DANS LA COMPRÉHENSION ÉCRITE EN CLASSE XI  
À SMAN 16 BANDAR LAMPUNG  
ANNÉE ACADÉMIQUE 2024/2025**

**Par**

**DHETA AULIA PUTRI**

L'objectif de cette étude est d'analyser l'amélioration des résultats d'apprentissage des élèves et d'identifier les avantages et les inconvénients de l'utilisation du média d'apprentissage de monopolie dans la compréhension écrite en français. Cette étude adopte une méthode quasi-expérimentale avec un design *One group Pre-test Post-test*. L'échantillon de cette étude est composé de 33 élèves de la classe XI.4. Les données ont été analysées à l'aide de tests d'homogénéité, de normalité et du test N-Gain. Les résultats ont montré une amélioration des performances des élèves après l'intégration du support pédagogique Monopoliy dans l'apprentissage de la lecture en français. Les résultats des tests indiquent que la moyenne du *post-test* (83,33) est supérieure à celle du *pré-test* (60,30), avec une différence de 23,03 points. De plus, cette amélioration est confirmée par le test N-Gain, qui affiche une moyenne de 60,303, ainsi que par le test t, dont la valeur de signification est de  $0,000 < 0,05$ . En ce qui concerne les avantages et les inconvénients du support pédagogique Monopoliy dans l'apprentissage du français, il présente plusieurs atouts : il facilite la compréhension des élèves, enrichit leur vocabulaire, renforce l'esprit d'équipe et accroît leur motivation à être plus actifs en classe. Toutefois, certains inconvénients sont à noter, notamment la possibilité d'un environnement de classe moins propice en raison des débats engendrés par la compétition entre les équipes. De plus, la répartition du jeu en plusieurs groupes peut entraîner une participation inégale, certains élèves étant moins actifs dans le processus d'apprentissage.

**Mots-clés:** Compréhension écrite, le monopolie, média d'apprentissage

## ABSTRACT

**IMPLEMENTATION OF MONOPOLY LEARNING MEDIA IN READING  
COMPREHENSION SKILLS FOR GRADE XI AT SMAN 16  
BANDARLAMPUNG  
IN ACADEMIC YEAR 2024/2025**

By

**DHETA AULIA PUTRI**

The purpose of this study is to examine the improvement in students' learning outcomes and to identify the advantages and disadvantages of using the Monopoly learning media in French reading skills. This study employed a quasi-experimental method with a *One group Pre-test Post-test* design. The sample of this study consisted of 33 students from class XI.4. The data were analyzed using homogeneity tests, normality tests, and N-Gain tests. The results showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the Monopoly learning media in French reading skills. The test results indicated that the *post-test* average score of 83.33 was higher than the *pre-test* average score of 60.30, with a difference of 23.03 points. Additionally, this improvement was supported by the N-Gain test, which showed an average score of 60.303, and the t-test, which resulted in a significance value of  $0.000 < 0.05$ . Regarding the advantages and disadvantages of the Monopoly learning media in French language learning, its benefits include helping students understand the material more easily, expanding their vocabulary, fostering teamwork, and increasing their motivation to be more active in class. However, some disadvantages include the potential for a less conducive classroom environment due to debates arising from intense competition between teams. Furthermore, dividing the game into several groups may result in some students being less actively engaged in the learning process.

**Keywords:** Reading Comprehension of French, learning media, monopoly

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA  
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS KELAS XI  
DI SMAN 16 BANDARLAMPUNG**

**Oleh**

**Dheta Aulia Putri**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis**

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDARLAMPUNG**

**2025**

Judul

: **PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MONOPOLI PADA KETERAMPILAN  
MEMBACA BAHASA PRANCIS KELAS XI DI  
SMAN 16 BANDARLAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Dheta Aulia Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2113044040**

Jurusan

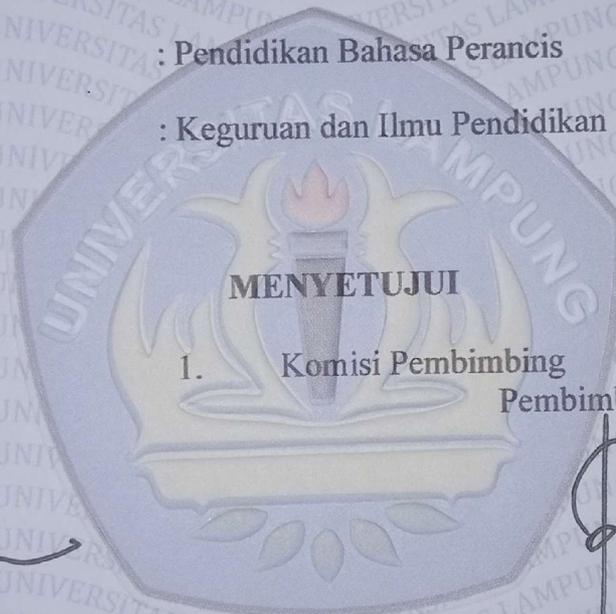
: **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Program Studi

: **Pendidikan Bahasa Perancis**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

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

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

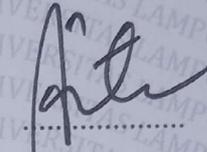
2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

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

**MENGESAHKAN**

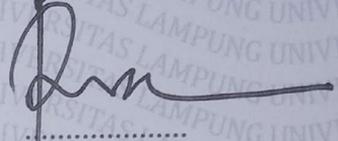
1. Tim Penguji  
Ketua

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



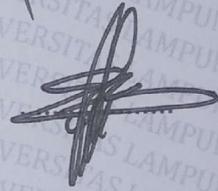
Sekretaris

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



Penguji  
Bukan Pembimbing

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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 April 2025

## SURAT PERNYATAAN

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

Nama : Dheta Aulia Putri

NPM : 2113044040

Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran Monopoli pada Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung

Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis

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 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 atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila 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, 23 April 2025



Dheta Aulia Putri

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 04 April 2003 yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Dhani Tubagus Thirta dan Ibu Sonia Varsarie Balga. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 2008-2009 di taman kanak-kanak Ismaria Al-Qur'aniah Bandar Lampung. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar Negeri 1 Beringin Raya dan selesai pada tahun 2016. Kemudian, penulis masuk Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 13 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2018. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 7 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswi S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selain menjadi mahasiswa, penulis juga aktif dalam kegiatan organisasi, di antaranya menjabat sebagai Sekretaris Bidang pada divisi dana dan usaha. Penulis juga aktif dalam berbagai perlombaan serta mendapatkan beberapa prestasi di antaranya, Juara 1 Lomba Baca Puisi tingkat Fakultas yang diadakan oleh HIMASAKTA, Semifinalis Duta Bahasa Provinsi Lampung 2022, dan diterima sebagai Asistensi Kampus Mengajar angkatan 7 pada program MBKM. Lalu, penulis juga telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Semanak, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan, dan juga di waktu yang sama penulis telah melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD N Semanak.

## MOTO

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,  
sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"

(QS. Al-Baqarah: 153)

*"How can you feel so hopeless and want to give up, when you know prophet Yunus  
A.S still had hope in the belly of the whale in the darkness of the sea."*

(Dheta Aulia Putri)

*"Many of life's failures are people who did not realize how close they were to  
success when they gave up."*

(Thomas Alva Edison)

"Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan pernah dimenangkan."

(Sutan Sjahrir)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta sholawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Diriku sendiri, terima kasih karena sudah berjuang tanpa kenal lelah, terus bertahan dan melangkah maju menghadapi segala rintangan meski banyak hal-hal yang tidak mudah untuk dapat mewujudkan segala mimpi-mimpi juga harapan orang tua.
2. Cinta pertamaku, Bapak Dani Tubagus Thirta dan duniaku Ibu Sonia Varsarie Balga, terima kasih banyak atas segala doa, cinta dan kasih sayang, dukungan, serta perjuangan yang tak putus kalian berikan kepadaku sehingga aku bisa menjadi pribadi yang kuat. Gelar sarjana S-1 ini ku persembahkan untuk kalian, dan dengan ini semoga Allah SWT mengizinkanku untuk senantiasa membuat kalian selalu tersenyum bangga dengan segala pencapaian dan keberhasilanku kelak.
3. Dzakirah Alvita Rahmadhani, adikku terkasih yang telah memberikan aku motivasi untuk dapat menjadi kakak yang hebat agar dapat menjadi sandaranmu kelak ketika duniamu mulai terasa tidak mudah. Semoga kelak aku dapat selalu memberikan kebahagiaan, menjadi contoh yang baik, dan senantiasa menjagamu dari banyak hal yang kelak mungkin akan melukaimu.
4. Keluarga besar, yang telah memberikan bantuan, arahan, doa-doa, dan semangat kepadaku selama proses perkuliahan. Semoga kita semua senantiasa dalam lindungan Allah SW.
5. Teristimewa, almarhumah Nenekku Sundari dan Kakekku Tarmizi, terima kasih banyak telah merawatku sejak bayi ketika Ibu dan Ayah sibuk bekerja untuk kehidupan yang lebih layak. Hingga akhirnya kalian berpulang di saat aku sedang mulai bertumbuh kala itu. Terima kasih telah hadir dan memberikanku

banyak memori indah di masa kecil, terima kasih sudah beberapa kali hadir meski rindu ini tetap akan bersemayam jauh di dasar jiwa sebab rindu tak pernah kenal waktu. Semoga Allah SWT. Mempertemukan kita di surga Firdaus-Nya kelak.

6. Madame Setia Rini, dosenku tersayang yang telah banyak membantu, memotivasi, dan mengarahkanku untuk tetap berjuang untuk meraih mimpi-mimpiku. Semoga kita semua senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
7. Elma, Sabil, Ici dan Adel, untuk teman-teman baikku di masa perkuliahan, terima kasih sudah banyak membantu, mendengar, dan melipur rasa lelah. Terima kasih sebab kalian sudah menerima segala kurangkku dan menjadi tempat berbagi keluh kesah atas banyak hal.
8. Jodoh yang telah tertulis di lauhul mahfuz, terima kasih telah menjadi salah satu alasan terbesar bagi penulis untuk tidak lelah belajar, memperbaiki diri, dan menjadi versi terbaik dalam banyak hal. Semoga kelak Allah SWT. pertemukan kita dengan cara yang indah, dan dalam waktu dan keadaan terbaik menurut-Nya.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2021. Terima kasih atas banyak memori yang telah diberikan kepadaku selama masa perkuliahan.
10. Almamater tercinta Universitas Lampung.

## SANWACANA

*Assalamu 'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh,*

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Monopoli pada Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2024/2025," dengan baik.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari arahan, bimbingan, bantuan, saran, dan motivasi dari berbagai belah pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan yang berbahagia ini peneliti ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah memberikan banyak kemudahan dalam segala urusan.
2. Kedua orang tuaku terkasih, Bapak dan Ibu, atas segala cinta, kasih, dan besarnya perjuangan dalam membesarkan dan mendidiku sampai saat ini.
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
5. Setia Rini, S.Pd. M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis sekaligus dosen pembimbing kedua yang telah banyak memberikan arahan, perbaikan, serta saran untuk penulis dalam proses penyusunan skripsi.
6. Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik dan juga selaku pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, bantuan, dan bimbingan, serta saran untuk penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran yang membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi.

8. Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku dosen yang telah memberikan arahan dan pengajaran selama masa perkuliahan.
9. Nani Kusriani, S.Pd., M.Pd., selaku dosen yang telah mengajar, memberikan motivasi, dan membimbing penulis dalam beberapa kali pertemuan pada masa perkuliahan.
10. Keluarga besar Pendidikan Bahasa Prancis/Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis (Imasapra) Universitas Lampung.

Kemudian, untuk segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala doa, dukungan, bahkan bantuan yang telah diberikan. Semoga segala bentuk kebaikan mendapat keberkahan dan dimudahkan dalam hidup oleh Allah SWT serta dengan penuh harap semoga skripsi ini dapat berguna bagi kita semua. *Aamiin Allahhuma Aamiin.*

*Wassalamua'alaikum warohmatullahi Wabarokatuh*

Bandarlampung, 23 April 2025

Dheta Aulia Putri  
NPM 2113044040

## DAFTAR ISI

<i>RÉSUMÉ</i> .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
HALAMAN DALAM .....	iv
MENYETUJUI.....	v
MENGESAHKAN .....	vi
SURAT PERNYATAAN .....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTO .....	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA.....	xii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>I.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>1.4 Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>1.5 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>6</b>
<b>1.6 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>6</b>
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	6

1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Landasan Teori .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 Media Pembelajaran .....</b>	<b>8</b>
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	10
2.2.4 Media Visual .....	11
2.2.5 Media Pembelajaran Monopoli.....	12
2.2.5.1 Monopoli yang Digunakan dalam Penelitian ini.....	14
<b>2.3 Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA .....</b>	<b>15</b>
<b>2.4 Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Prancis.....</b>	<b>16</b>
<b>2.5 Penelitian Relevan .....</b>	<b>17</b>
<b>2.6 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>19</b>
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian .....</b>	<b>21</b>
<b>3.2 Desain Penelitian .....</b>	<b>21</b>
<b>3.3 Waktu dan Tempat Penelitian .....</b>	<b>22</b>
3.3.1 Waktu Penelitian .....	22
3.3.2 Tempat Penelitian.....	22
<b>3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....</b>	<b>22</b>
<b>3.5 Populasi dan Sampel .....</b>	<b>23</b>
3.5.1 Populasi.....	23
3.5.2 Sampel .....	23
<b>3.6 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>23</b>
3.6.1 Tes .....	23
3.6.2 Kuesioner .....	24
<b>3.7 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>24</b>

3.7.1 Kisi-kisi Instrumen Tes (Pre-test Post-test) .....	25
3.7.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner .....	26
3.7.3 Instrumen Dokumentasi .....	27
<b>3.8 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>28</b>
3.8.1 Uji Normalitas.....	28
3.8.2 Uji Homogenitas .....	28
3.8.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	28
<b>3.9 Validitas dan Reabilitas Instrumen.....</b>	<b>29</b>
3.9.1 Uji Validitas .....	29
3.9.2 Uji Reliabilitas .....	29
<b>3.10 Prosedur Penelitian .....</b>	<b>30</b>
3.10.1 Pra Eksperimen/Penelitian .....	30
3.10.2 Eksperimen/Penelitian .....	30
3.10.3 Pasca Eksperimen/Penelitian .....	30
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian .....</b>	<b>32</b>
4.1.1 Data Pre-test dan Post-test Keterampilan Membaca Bahasa Prancis ...	32
4.1.2 Data Pre-test.....	34
4.1.3 Data Post-test .....	36
4.1.4 Perbandingan Data Nilai Pre-test dan Post-test .....	37
<b>4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....</b>	<b>38</b>
4.2.1 Uji Validitas .....	38
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	39
<b>4.3 Hasil Analisis Data.....</b>	<b>40</b>
4.3.1 Hasil Analisis Uji Normalitas .....	40
4.3.2 Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	41
4.3.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	42
<b>4.4 Hasil Kuesioner.....</b>	<b>43</b>
<b>1.5 Pembahasan .....</b>	<b>46</b>
4.5.1 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli.....	46

4.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Monopoli.....	51
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>53</b>
<b>5.1 Simpulan.....</b>	<b>53</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>53</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Konsep Media Pembelajaran Monopoli.....	14
Tabel 2. <i>One group Pre-test Post-test</i> .....	22
Tabel 3. ATP Mata Pelajaran Bahasa Prancis Fase F .....	25
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes ( <i>Pre-test Post-test</i> ) .....	26
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner .....	26
Tabel 6. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	32
Tabel 7. Analisis Data <i>Pre-test</i> .....	34
Tabel 8. Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> .....	35
Tabel 9. Analisis Data <i>Post-test</i> .....	36
Tabel 10. Frekuensi Skor <i>Post-test</i> .....	36
Tabel 11. Hasil Perbandingan Nilai <i>Pre-test Post-test</i> .....	37
Tabel 12. Hasil Uji Validitas .....	39
Tabel 13. Hasil Uji Reabilitas Spearman Brown (split half).....	39
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov .....	40
Tabel 15. Uji Homogenitas Soal <i>Pre-test Post-test</i> .....	41
Tabel 16. Hasil Rekapitulasi Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	42
Tabel 17. Hasil Kuesioner Tertutup.....	43
Tabel 18. Hasil Kuesioner Terbuka Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Monopoli .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Monopoli .....	15
Gambar 2. Kerangka Berpikir .....	20
Gambar 3. Diagram Batang Skor <i>Pre-test</i> .....	35
Gambar 4. Diagram Batang Skor <i>Post-test</i> .....	37
Gambar 5. Kegiatan <i>Treatment 1</i> .....	48
Gambar 6. Kegiatan <i>Treatment 2</i> .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Bahasa Prancis Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah Kelas XI (SMA/MA) .....	60
Lampiran 2. Instrumen Penelitian ( <i>Pre-test</i> ) .....	61
Lampiran 3. Instrumen Penelitian ( <i>Treatment 1 &amp; 2</i> ) .....	65
Lampiran 4. Modul Ajar ( <i>Post-testt</i> ) .....	72
Lampiran 5. Instrumen Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	76
Lampiran 6. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik .....	82
Lampiran 7. Instrumen Penelitian (Kuesioner Google-form Respon Peserta Didik) .....	83
Lampiran 8. Kegiatan <i>Pre-test</i> .....	85
Lampiran 9. Kegiatan Pemberian <i>Treatment</i> .....	86
Lampiran 10. Kegiatan <i>Post-test</i> dan Pengisian Kuesioner .....	87
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian .....	88
Lampiran 12. Surat Balasan Sekolah .....	89

## I. PENDAHULUAN

### I.I Latar Belakang

Berbicara mengenai asal muasal bahasa, bahasa lahir dari tradisi masyarakat, sehingga terdapat ragam bahasa di setiap daerah atau bahkan belahan dunia yang memiliki keunikannya masing-masing. Salah satunya adalah bahasa Prancis yang dikenal dengan keanggunan dan keindahannya, pelafalannya yang unik, struktur bahasa yang kompleks, dan sering digunakan dalam karya seni, sastra, serta *fashion*. Selain itu, bahasa Prancis juga merupakan bahasa resmi yang telah digunakan untuk berkomunikasi antar negara pada Perserikatan Bangsa-Uni Eropa, *UNESCO*, *NATO*, dan Palang Merah Internasional.

Bahasa Prancis memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Oleh sebab itu, terdapat banyak peserta didik merasa sulit dalam membaca bahasa Prancis dan memahami isi teks, hal ini disebabkan adanya perbedaan bahasa, antara bahasa lisan serta bahasa tertulis dalam bahasa Prancis.

Berkaitan dengan keterampilan membaca, menurut Sartanto & Nugraheni, (2021) keterampilan membaca teks harus melahirkan pemahaman tentang pengetahuan yang mendorong keterlibatan peserta didik sehingga dapat meningkatkan *self esteem* serta kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis. Kemudian pada bulan Mei sampai dengan Juni 2022 silam, Indonesia kembali mengikuti *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Sebuah tes yang dirancang oleh Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (*Organisation for Economic Co-operation and Development, OECD*) guna menilai kemampuan membaca, matematika, dan sains siswa di Indonesia yang telah atau hampir menyelesaikan masa pendidikan dasar. Tes PISA menilai sejauh mana peserta didik di atas usia 15

tahun menguasai keterampilan dan pengetahuan penting bagi mereka untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat global.

Kemudian hasil tes PISA Indonesia menunjukkan peningkatan sejak PISA 2000 hingga 2018, dengan peningkatan pada bidang membaca dan sains, dan peningkatan signifikan di bidang matematika. Meski tren sepanjang periode naik, skor Indonesia relatif turun di semua bidang. Penurunan paling signifikan terjadi di bidang membaca, Indonesia menduduki peringkat ke-73 dari 81 negara yang mengikuti program tersebut. Oleh sebab itu, nilai literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia dapat dikatakan masih belum optimal, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2022).

Selain itu, kurangnya minat baca salah satunya disebabkan oleh tingginya jumlah penduduk buta huruf di provinsi Lampung. Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa jumlah penduduk buta huruf pada tahun 2022 di provinsi Lampung, usia anak 15 tahun ke atas mencapai angka 2,75% dan menduduki posisi ke dua sebagai provinsi dengan nilai literasi terendah setelah provinsi Papua sebagai provinsi pertama.

Berdasarkan kenyataan di atas, rendahnya nilai literasi menjadi pokok masalah utama di dalam dunia pendidikan. Kemampuan literasi yang baik akan memungkinkan peserta didik untuk dapat memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif. Kuşçu, (2016) menyatakan bahwa bahasa Prancis merupakan bahasa yang sangat penting untuk dapat dikuasai, sebab bahasa Prancis adalah bahasa internasional dan telah digunakan dalam berbagai bidang, termasuk bidang edukasi dan juga diplomasi.

Di sisi lain, berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di SMAN 16 Bandarlampung ditemukan data terkait nilai rata-rata bahasa Prancis peserta didik adalah 70 dengan standar nilai kriteria ketuntasan minimal yang seharusnya dimiliki peserta didik adalah 85, nilai tersebut merupakan nilai akumulasi dari mata pelajaran bahasa Prancis yang meliputi empat keterampilan membaca, di antaranya kemampuan menulis, menyimak, membaca, dan berbicara. Oleh sebab itu, mempelajari bahasa Prancis merupakan hal yang tidak mudah, karena bahasa

Prancis merupakan bahasa asing yang memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia. Sedangkan pengajaran bahasa Prancis di Indonesia dapat dijumpai pada sekolah menengah atas (SMA) atau sederajat.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SMAN 16 Bandarlampung pada bulan April 2024, peneliti berhasil menemukan data terkait keterampilan peserta didik dalam mempelajari bahasa Prancis. Data tersebut mengungkapkan bahwa terdapat penyebab kesulitan yang dialami peserta didik khususnya dalam keterampilan membaca, seperti : (1) mata pelajaran bahasa Prancis hanya sebagai mata pelajaran peminatan sehingga minat dan motivasi peserta didik rendah, (2) peserta didik merasa kesulitan dalam membaca bahasa Prancis sebab adanya perbedaan antara bahasa tertulis dan bahasa lisan, (3) peserta didik sulit memahami bacaan dan maksud dari isi teks sebab keterbatasan dalam perbendaharaan kata, (4) minimnya informasi yang didapatkan peserta didik dalam mengakses materi berbahasa Prancis, (5) belum adanya upaya peserta didik dalam menggali pengetahuan tentang materi bahasa Prancis, (6) nilai rata-rata bahasa Prancis peserta didik adalah 70 dengan standar ketuntasan minimal 85, (7) belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik.

Beberapa faktor yang teridentifikasi di atas menjadi penghambat peserta didik di SMAN 16 Bandarlampung sulit menguasai keterampilan dalam bahasa Prancis, terutama membaca dan memahami isi teks sehingga penting untuk mencari upaya dalam membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam mempelajari keterampilan membaca bahasa Prancis. Upaya yang dapat dilakukan untuk kemampuan membaca dan memahami isi teks, di antaranya menggunakan berbagai macam media pembelajaran sebagai sarana belajar yang inovatif seperti adaptasi teknologi. Sedangkan, pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada keterampilan membaca di SMAN 16 Bandarlampung masih belum optimal.

Sedangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif tentu akan mempermudah peserta didik dalam belajar karena akan menghadirkan kesan yang lebih menyenangkan. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh, Khairani & Febrinal

(2016) bahwa media bisa menunjang mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun kebalikannya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku pendidikan. Efisiensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran.

Ragam media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat dikatakan efektif dalam menciptakan kelas yang interaktif dengan mengintegrasikan elemen permainan, seperti kompetisi dan kolaborasi yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi, serta meningkatkan kreativitas. Misalnya, media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Monopoli merupakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana proses kegiatan belajar dan mengajar dalam upaya meningkatkan nilai literasi dan numerasi berbahasa Prancis di sekolah, terutama keterampilan membaca. Permainan monopoli dapat menjadi sarana belajar yang efektif diterapkan untuk meningkatkan interaksi serta pemahaman peserta didik dalam bahasa Prancis karena dengan mengimplementasikan permainan monopoli ke dalam kelas bahasa Prancis, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna.

Kemudian, merujuk pada pemaparan yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian guna meningkatkan keterampilan membaca dalam bahasa Prancis kelas XI SMAN 16 Bandarlampung dengan menggunakan media pembelajaran monopoli. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran bahasa Prancis. Khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Prancis peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam memperbaiki proses pembelajaran bahasa asing yang lebih efektif dan menyenangkan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berikut adalah identifikasi masalah pada penelitian, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas.

- a) Bahasa Prancis di sekolah tersebut hanya tersedia sebagai mata pelajaran peminatan, sehingga pada akhirnya menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis lebih dalam.
- b) Peserta didik merasa kesulitan dalam membaca bahasa Prancis sebab terdapat perbedaan antara bahasa tulis dan lisan
- c) Peserta didik sulit memahami bacaan dan maksud dari isi teks sebab keterbatasan dalam kosa kata dan struktur kalimat
- d) nilai rata-rata bahasa Prancis peserta didik adalah 70 dengan standar ketuntasan minimal 85
- e) belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan membaca dalam bahasa Prancis.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli untuk meningkatkan keterampilan membaca di SMAN 16 Bandar Lampung semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Apakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli efektif pada kemampuan membaca bahasa Prancis kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung?
- 2) Apa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Monopoli dalam keterampilan membaca bahasa Prancis pada peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

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

- 1) Efektifitas media pembelajaran berbasis permainan Monopoli pada peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung dalam keterampilan membaca bahasa Prancis.
- 2) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis Monopoli pada keterampilan membaca peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

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

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam kegiatan belajar dan mengajar guna memberikan kontribusi dalam keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA N 16 Bandarlampung, dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik:

a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai informasi terkait penggunaan Monopoli sebagai salah satu metode yang dapat digunakan dalam kegiatan mengajar dalam bahasa Prancis

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tenaga pendidik dalam mengajar, agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang dinamis dan efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Prancis peserta didik dengan nuansa kelas yang interaktif dan

menyenangkan menggunakan media pembelajaran yang berbasis pada permainan edukatif.

d) Bagi Peneliti

Hasil ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam menulis dan menambah wawasan terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif pada pembelajaran yang berorientasi pada bahasa.

e) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain, terutama pada penelitian serupa, yaitu mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif pada bidang bahasa asing.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan oleh peneliti adalah beberapa teori yang dijelaskan oleh para ahli dari berbagai macam sumber dalam upaya mendukung penelitian ini. Teori-teori tersebut dibagi dalam dua sub besar yaitu : (1) media pembelajaran dan (2) keterampilan membaca dalam bahasa Prancis di SMA.

### 2.2 Media Pembelajaran

#### 2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Agar dapat menunjang berjalannya proses kegiatan belajar mengajar tentunya dibutuhkan media. Heinich, (1993) mengemukakan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur. Sementara itu pengertian media menurut Miarso, (1989) segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar. Di sisi lain, salah satu ahli berpendapat bahwa media pembelajaran harus mampu berperan dalam proses pengolahan informasi dengan menjalin hubungan antara peserta didik dengan ilmu pengetahuan baru yang akan dikembangkan, (Salomon, 1972).

Kemudian dalam sebuah teori dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah produk teknologi yang digunakan sebagai media konsultasi, guna menghasilkan manajemen pembelajaran yang melibatkan penggunaan satu atau lebih prasarana, sarana, atau pendukung dalam hubungan pendidikan, serta yang memahami juga menyampaikan pesan dalam rangka mendukung pembelajaran, (Rocheleau, 1995). Dari berbagai macam teori tersebut dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui penggunaan berbagai media dan teknologi interaktif, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Rini, (2019) mengemukakan bahwa sangat penting bagi seorang pengajar maupun pembelajar untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Kemudian, Levie & Lentz (1982: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

#### **1. Fungsi Atensi**

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

#### **2. Fungsi Afektif**

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

### 3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari penjabaran beberapa fungsi di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak semua materi dalam pembelajaran dapat disampaikan melalui penyampaian verbal atau metode ekspositori. Oleh sebab itu, dibutuhkan alat bantu lain agar penyampaian materi kepada peserta didik di kelas dapat lebih mudah, efektif, efisien, dan interaktif. Misalnya sebagai contoh, media pembelajaran *game based learning*, *web-learning*, *online*, dan lain sebagainya.

### 2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Arief Sidharta (2005) terdapat beberapa cara untuk mengklasifikasikan media, baik pengertian media secara umum maupun media pembelajaran, di antaranya :

#### a) Media Auditif

Meliputi media radio, telepon, kaset, dan piringan audio

#### b) Media Visual

Meliputi film, foto, gambar, lukisan, cetakan, benda praktik

#### c) Media Audio Visual

Meliputi televisi, film suara (gambar hidup), dan video kaset.

Sementara menurut Bretz, (1971) terdapat jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.

Kemudian, dalam penelitiannya salah satu ahli mengatakan bahwa teknologi dipandang sebagai potensi yang besar sebab banyaknya tenaga pendidik yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga menjadikan teknologi sebagai media dalam kegiatan belajar dan mengajar yang interaktif sebagai solusi terbaik dalam menunjang pembelajaran, (Toquero, 2020).

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi dan media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang berperan penting dalam upaya menyampaikan isi materi suatu pembelajaran. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa teknologi dalam media pembelajaran merupakan sarana dalam proses kegiatan belajar dan mengajar di lingkup pendidikan. Di sisi lain berdasarkan klasifikasi jenis-jenis media pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar dan mengajar. Adapun di dalam penelitian ini, peneliti fokus pada penelitian pada penggunaan media visual berbasis permainan interaktif.

#### **2.2.4 Media Visual**

Media visual merupakan salah satu perantara dalam menyampaikan materi ajar yang menggunakan gambar maupun elemen visual lainnya. Sementara menurut Wati, (2016: 30-32) media pembelajaran berbasis visual merupakan media yang tidak memiliki unsur suara atau hanya dapat dilihat. Media visual merupakan media yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Selanjutnya, Sri & Anita, (2008) menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran. Memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih mudah dan cepat. Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan serta

menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan alat yang sangat kuat untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada peserta didik dan menunjukkan bahwa media visual bukan hanya alat komunikasi yang kuat, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mempengaruhi opini, emosi, dan pemahaman peserta didik. Di sisi lain, dari kesimpulan tersebut dapat dikatakan strategi yang diperlukan dalam proses pembelajaran adalah media visual yang interaktif. Misalnya, media pembelajaran visual berbasis permainan melalui kegiatan bermain interaktif dimana permainan dilakukan oleh sekelompok anak dan setiap anak mendapatkan peran serta tugasnya masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama.

Seperti yang dikatakan oleh Wardany dkk, (2016) efek dari permainan interaktif menunjukkan bahwa anak yang tumbuh dengan sering bermain, secara sosial ia lebih aktif, lebih kreatif, lebih kaya akan kosa kata, lebih lancar dalam berbicara, dan lebih bahagia dalam menjalankan tugas-tugasnya jika dibandingkan dengan anak yang tidak bermain. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, media visual berbasis permainan merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dengan interaktivitas permainan untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi peserta didik. Media ini memanfaatkan gambar, animasi, atau grafik yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif di kelas. Oleh sebab itu, dengan menggunakan media visual berbasis permainan, materi ajar dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Serta penggunaan media visual berbasis permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan daya ingat, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyeluruh.

### **2.2.5 Media Pembelajaran Monopoli**

Permainan Monopoli pertama kali diciptakan oleh seorang perempuan bernama Elizabeth Magie pada tahun 1903 di Amerika Serikat. Elizabeth menciptakan permainan ini dengan nama *The Landlord's Game*, yang bertujuan untuk

mengedukasi pemain tentang teori ekonomi, khususnya ajaran Henry George mengenai pajak tanah. Dalam permainan ini, pemain belajar mengenai dampak dari penguasaan tanah oleh individu atau perusahaan besar. Kemudian, pada tahun 1935, permainan berevolusi dari *The Landlord's Game* menjadi monopoli yang kini dikenal oleh banyak orang dan menjadi permainan populer di seluruh dunia dengan berbagai versi yang mengikuti perkembangan zaman. Seiring berjalannya waktu, monopoli tidak hanya dikenal sebagai permainan hiburan, tetapi juga mulai digunakan dalam konteks pendidikan. Permainan ini menawarkan kesempatan untuk belajar banyak konsep seperti melakukan perhitungan matematika sederhana, mekanisme pasar dan perdagangan, negosiasi dan kerjasama, serta melatih keterampilan berpikir kritis dalam menyusun strategi, (*National Geographic Indonesia, 2022*).

Menurut Husna dalam Ulfaeni (2017:138) menjelaskan bahwa, media monopoli adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sudah diajarkan. Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa media monopoli merupakan sebuah permainan yang dirancang untuk dimainkan oleh beberapa orang sekaligus, dengan fokus utama pada penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru. Permainan ini telah disesuaikan agar lebih menarik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran sesuai dengan apa yang telah dipaparkan. Oleh sebab itu, beberapa ahli menyatakan bahwa optimalisasi penggunaan transformasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif di dalam kegiatan belajar dan mengajar oleh sebab itu sangat efektif untuk dapat diterapkan di semua tingkatan, sebab media pembelajaran monopoli bersifat fleksibel karena dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (Hastanti & Atikka Dinna, 2020).

Kemudian menurut Pitadjeng (2006:96) salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng juga berpendapat bahwa “Permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Oleh sebab itu, kondisi peserta didik yang merasakan senang, dan

berpartisipasi langsung dalam proses belajar dan mengajar pada akhirnya dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif. Dari pemaparan-pemaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli merupakan sebuah media visual permainan yang melibatkan sistem monopoli di dalamnya. Permainan ini tidak hanya berfokus pada literasi, melainkan juga pada numerasi seperti hipotik, deposito, sewa, dan pajak aset.

### 2.2.5.1 Monopoli yang Digunakan dalam Penelitian ini

Media pembelajaran Monopoli merupakan permainan edukatif yang terinspirasi dari permainan tradisional monopoli. Menurut Husna (116:2016) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan monopoli dengan menambahkan bank soal di dalam permainan. Di mana setiap pemain yang berhenti pada negara-negara impian yang ingin dibeli, pemain wajib menjawab soal dari bank soal terlebih dahulu untuk dapat membeli aset. Media pembelajaran monopoli ini disesuaikan pada materi ajar dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas XI yaitu pada tingkatan bahasa A1.

**Tabel 1. Konsep Media Pembelajaran Monopoli**

No.	Isi Media Pembelajaran Monopoli	Contoh
1.	Membaca dan menjawab pertanyaan dari isi teks pilihan ganda terkait materi <i>je me réveille</i>	À quelle heure commencez-vous la journée ? a. à 7h du matin    b. à 12h c. à 10h du soir Que fait-il? a. Réveillez-vous b. Dormir c. L'exercice



asing kerap menjadi syarat penting bagi banyak perusahaan. Oleh sebab itu, bahasa asing sangat dibutuhkan guna dapat menunjang kemampuan dalam berbahasa, salah satunya bahasa Prancis yang hadir guna menunjang kemampuan berbahasa di sekolah menengah atas. Menurut Depdiknas (2003: 1) fungsi pembelajaran bahasa Prancis di sekolah adalah sebagai alat pengembangan diri peserta didik dalam bidang komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya. Dan peserta didik dapat mengembangkan potensi diri menjadi pribadi yang lebih baik dalam bidang bahasa itu sendiri. Kemudian, untuk saat ini bahasa Prancis tingkat SMA menggunakan silabus yang dibuat oleh Kemdikbud dengan kurikulum merdeka sebagai acuan.

#### **2.4 Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Prancis**

Keterampilan bahasa Prancis merupakan kemampuan yang digunakan untuk berbagai tujuan yang meliputi empat keterampilan, yaitu menyimak (*compréhension orale*), berbicara (*production orale*), membaca (*compréhension écrite*), dan menulis (*production écrite*). Keempat keterampilan tersebut menjadi landasan penting untuk mencapai kemampuan komunikasi yang efektif dalam bahasa Prancis. Di sisi lain, pembelajaran bahasa Prancis mengacu pada *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL) yang dikenal sebagai kerangka acuan dalam pembelajaran yang dirancang oleh Dewan Eropa. CECRL membagi berbagai tingkat kemahiran bahasa, mulai dari A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. Sementara itu, ketika mempelajari bahasa Prancis terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai, salah satunya adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang penting pada saat mempelajari suatu bahasa. Menurut Dhieni, dkk (2005: 5.5) kemampuan membaca merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu, yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi, makna serta menarik kesimpulan mengenai bacaan.

Kemudian, Rosita, (2021) berpendapat bahwa “*CECR (Cadre Européen Commun de Référence pour les langues) est guide pour organiser l’apprentissage du français qui est devenu la référence dans le monde.*” Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa, CEFR merupakan alat yang digunakan sebagai panduan untuk mengatur pembelajaran bahasa Prancis di dunia. CEFR (*Common European Framework of Reference for Languages*) sendiri merupakan keterampilan membaca pemahaman yang meliputi kemampuan untuk memahami teks tertulis dalam bahasa asing, dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda sesuai dengan level yang ada, mulai dari A1 untuk pemula hingga C2 untuk kategori mahir. Lalu, menurut CECRL pada kategori level A1, kemampuan membaca pemahaman berfokus pada teks yang mendasar, seperti iklan, papan petunjuk, atau informasi yang mudah dimengerti. Dengan ini pemelajar dapat mengenali informasi tertentu seperti nama, alamat, waktu, atau lokasi dalam pengumuman atau iklan, serta memahami kalimat pendek dan ungkapan sederhana.

Selain itu, pakar lain berpendapat bahwa bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing untuk orang yang memiliki bahasa lain selain bahasa Prancis sebagai bahasa pertama, (Tagliante 1994: 6). Dari beberapa pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam mempelajari bahasa yang dilakukan untuk memahami pesan maupun tujuan dari suatu bacaan serta, menurut CEFR, keterampilan membaca pemahaman dalam bahasa Prancis melibatkan proses untuk memahami teks dan isi teks pada kategori level A1. Oleh sebab itu, pemelajar bahasa Prancis tingkat pemula membutuhkan pendekatan dengan media yang relevan dalam upaya meningkatkan keterampilan bahasa Prancis.

## **2.5 Penelitian Relevan**

Penelitian ini menggunakan media visual untuk meningkatkan kemampuan membaca telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Walau demikian, hal ini masih menarik untuk terus diteliti. Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, di antaranya adalah :

Penelitian Sari & Titi Puspita (2021) “**Meningkatkan Kemampuan Membaca Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah melalui Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli**”. Metode penelitian ini adalah penelitian R&D, yaitu metode yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan Robert Marie branch dengan mengikuti model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli membaca bagi peserta didik MIN di Bandarlampung, secara keseluruhan layak dan dapat digunakan sebagai alat dan metode ajar.

Penelitian Utami, Reny, dkk (2015) “**Penggunaan Media Monopoli Bahasa sebagai Media Pembelajaran Membaca Komprehensif pada Siswa SMP Negeri 1 Nguntoronadi Kabupaten**”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi peserta didik dan guru terlihat sangat aktif, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tentang materi menemukan informasi secara cepat dengan memahami tabel.

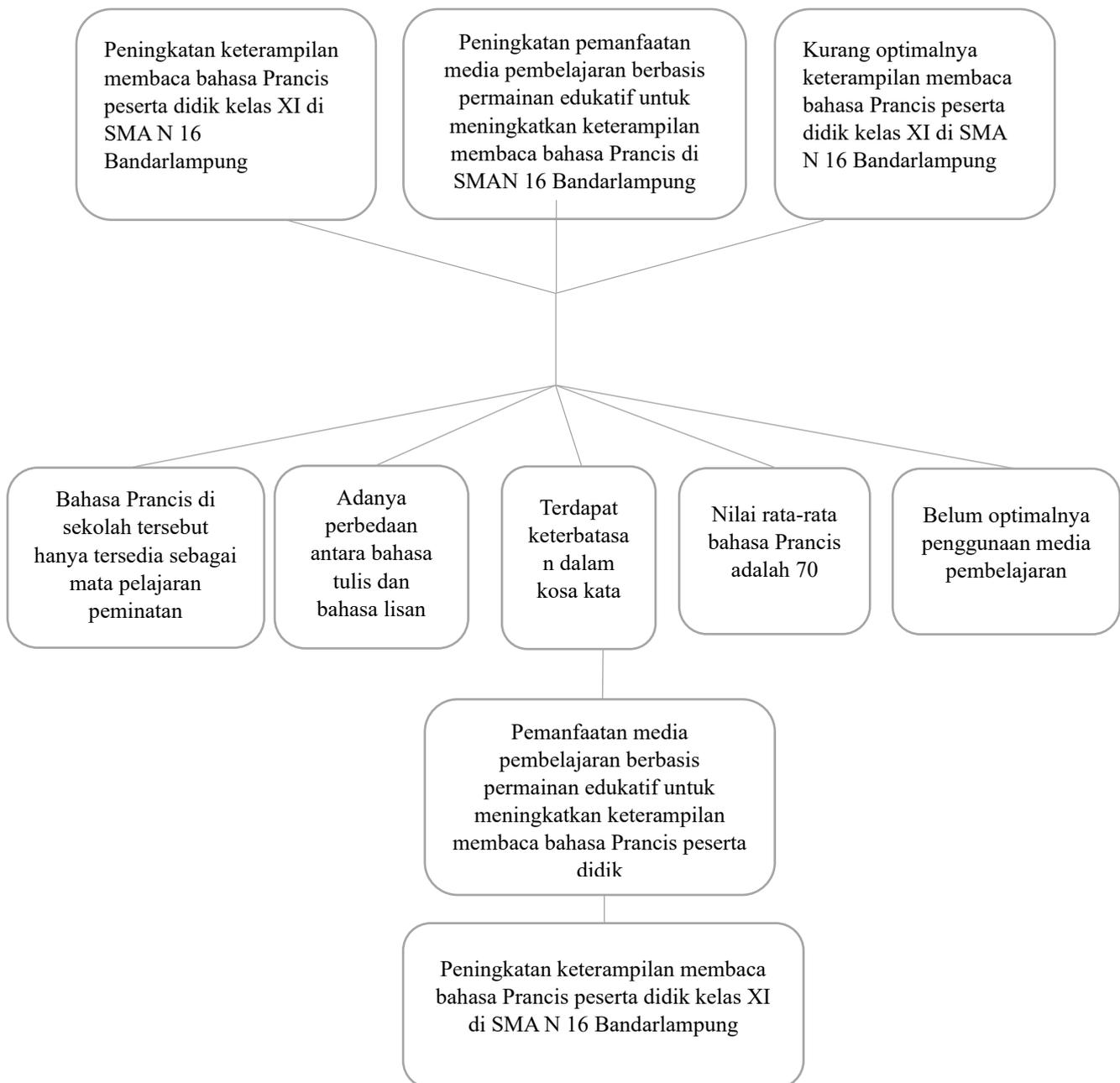
Penelitian Fardani M.A (2023) “**Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar**”. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK). PTK merupakan sebuah kajian sistematis dari upaya yang dilaksanakan guna memecahkan masalah dalam pembelajaran. Selain itu, PTK ini mengikuti konsep siklus Kurt Lewin yang meliputi perencanaan, perlakuan pengamatan, perlakuan, dan refleksi. Sementara metode penelitian di dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebab dalam pemaparan hasil penelitian berupa uraian-uraian kegiatan peserta didik di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil rata-rata nilai pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan membaca aksara Jawa dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan monopoli.

Dari ketiga penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, penelitian oleh Sari & Titi Puspita (2021), Utami, Reny, dkk (2015), dan Fardani M.A (2023) menguji penggunaan media monopoli dalam pembelajaran, namun di konteks yang berbeda. Sari & Titi Puspita (2021) mengembangkan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, sementara Utami, Reny, dkk (2015) fokus pada peningkatan keterlibatan siswa SMP dalam membaca komprehensif. Fardani M.A (2023) menggunakan model TGT berbantuan monopoli untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa di SD. Perbedaan utama terletak pada fokus materi dan level pendidikan yang dituju, serta metode yang digunakan. Sari & Titi Puspita menggunakan R&D, Utami, Reny, dkk menggunakan pendekatan kualitatif, dan Fardani M.A menggunakan PTK berbasis siklus. Kekurangan yang terlihat adalah keterbatasan penerapan media monopoli di berbagai konteks pembelajaran dan kurangnya penelitian yang menguji efektivitasnya pada mata pelajaran lain di tingkat pendidikan yang lebih luas.

## **2.6 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 16 Bandarlampung, kebutuhan untuk dapat memenuhi aspek keterampilan membaca masih belum dimiliki secara maksimal. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada 24 April 2024, diketahui bahwa peserta didik masih kesulitan dalam membaca bahasa Prancis disebabkan oleh adanya perbedaan antara bahasa lisan dan bahasa tertulis. Berbicara mengenai mata pelajaran bahasa Prancis, di sekolah tersebut mata pelajaran bahasa Prancis hanya menjadi mata pelajaran peminatan, hal tersebut menjadi salah satu kendala pelajaran bahasa Prancis belum menjadi mata pelajaran wajib dan menyebabkan rendahnya minat peserta didik untuk mempelajari bahasa Prancis lebih dalam. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi masalah tersebut. Media merupakan sarana yang digunakan oleh guru dalam upaya menyampaikan materi ajar pada kegiatan belajar dan mengajar di ruang kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian, merangsang pikiran, dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran permainan

edukatif Monopoli merupakan salah satu media yang dapat membantu guru juga peserta didik di SMAN 16 Bandarlampung guna mencapai tujuan pembelajaran.



**Gambar 2. Kerangka Berpikir**

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Sale, Lohfeld & Brazil (2002) menyatakan bahwa metode kuantitatif menganggap ilmu ditandai dengan penelitian empiris, fenomena dapat direduksi dengan indikator empiris yang mewakili kebenaran, empiris yang mewakili kebenaran, sementara itu dari aspek ontologis (realitas) hanya satu kebenaran di mana realitas objektif pada manusia adalah *independent*. Siyoto & Sodik (2015) mengungkapkan bahwa dalam lingkup yang lebih sempit, penelitian kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data, analisis data dan penampilan data. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode kuantitatif merupakan metode yang fokus pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka. Pendekatan ini percaya bahwa pengetahuan didapat melalui penelitian berdasarkan data empiris di mana fenomena diubah menjadi indikator yang menunjukkan kebenaran objektif. Jadi, penelitian kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan kenyataan secara objektif dengan data yang bisa diukur dan dianalisis secara statistik.

#### 3.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One group Pre-test Post-test*. Oleh sebab itu akan terdapat dua jenis tes, yaitu tes sebelum diberi perlakuan, kemudian sesudah diberi perlakuan. Desain ini dikemukakan oleh Sugiyono, (2016) :

**Tabel 2. One group Pre-test Post-test**

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2

Sumber : Sugiyono (2016)

Keterangan :

E : Kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli

O1 : *Pre-test* (Sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli)

O2 : *Post-test* (Sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli)

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas eksperimen dengan tujuan mengetahui tingkat kemahiran keterampilan membaca peserta didik. Oleh sebab itu, pada tahapan awal akan diterapkan *pre-test* selanjutnya kelas eksperimen akan diterapkan perlakuan menggunakan media pembelajaran monopoli. Kemudian, kelas eksperimen akan diterapkan *Post-test* untuk mengukur kembali guna mengetahui hasil setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran monopoli.

### 3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

#### 3.3.1 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.

#### 3.3.2 Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini bertempat di SMAN 16 Bandar Lampung, yang beralamat di Jl. Darussalam, Susunan Baru, Kec. Tj. Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35111.

### 3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA N 16 Bandar Lampung. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pengamatan dan masukan dari guru bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung. Sementara itu,

objek penelitian ini adalah keterampilan membaca dengan menerapkan media pembelajaran monopoli pada peserta didik kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung.

### **3.5 Populasi dan Sampel**

#### **3.5.1 Populasi**

Asrulla, Risnita, dkk. (2023) menyatakan bahwa populasi merujuk pada seluruh kelompok atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti. Populasi bisa terdiri dari individu, objek, kejadian, atau apapun yang relevan dengan penelitian yang dilakukan dan populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMAN 16 Bandarlampung yang mempelajari bahasa Prancis.

#### **3.5.2 Sampel**

Suharyadi & Purwanto S. K. (2016) sampel ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu masalah yang dihadapi dalam sebuah penelitian, tujuan penelitian, hipotesis, metode penelitian serta instrumen. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling non probabilitas dengan bertujuan khusus (*pourposive sampling*). Suriani, N., & Jailni, M.S (2023) menjelaskan bahwa *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Oleh sebab itu, pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai eksperimen yaitu kelas XI.4 yang berjumlah 33 peserta didik, yang merupakan jumlah keseluruhan peserta didik kelas XI yang mempelajari bahasa Prancis sebagai mata pelajaran peminatan, sesuai dengan usulan yang diberikan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis di SMAN 16 Bandarlampung.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa tes dan kuesioner.

#### **3.6.1 Tes**

Djollong, (2014) berpendapat bahwa tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengukuran,

intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sebuah tes berfungsi untuk menilai efektivitas pembelajaran siswa serta keberhasilan program yang disusun oleh peneliti dan rekan kolaborasi. Di kelas eksperimen, akan dilaksanakan dua jenis tes: *pre-test* (sebelum penggunaan media pembelajaran monopoli) dan *post-test* (setelah penggunaan media pembelajaran monopoli).

### **3.6.2 Kuesioner**

Djollong, (2014) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Perangkat ini berfungsi untuk mempermudah proses pengumpulan data serta mengevaluasi perilaku dan sikap para responden. Dalam penelitian ini, jenis kuesioner yang digunakan terdiri dari dua kategori: angket tertutup, dan angket terbuka. Dengan kombinasi ini, diharapkan data yang diperoleh lebih komprehensif dan representatif.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Nasution, (2016) menyatakan bahwa instrumen penelitian dapat diartikan pula sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data. Oleh sebab itu, di dalam penelitian ini digunakan teknik pengambilan data berupa tes dan kuesioner. Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan membaca peserta didik, sementara kuesioner digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran edukatif berbasis permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini.

Untuk memudahkan pembuatan kisi-kisi tes dan angket, maka diperlukan mengetahui silabus yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Prancis kelas XI di SMAN 16 Bandarlampung. Silabus tersebut dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 3. ATP Mata Pelajaran Bahasa Prancis Fase F**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Prancis minimal setara tingkat A2.2 <i>CECRL (Cadre Européen Commun de Références pour Les Langues)</i> yaitu dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam situasi rutinitas sehari-hari, ditandai dengan adanya kemampuan bertukar informasi secara langsung mengenai hal-hal yang biasa dijumpai sehari-hari, dan mengungkapkan asal usul, pendidikan, lingkungan terdekat serta hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan primer dengan menggunakan kalimat-kalimat yang sederhana.	Berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam memperkenalkan diri dan orang lain dengan menggunakan kalimat sederhana.	1. Berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam memperkenalkan diri dan orang lain dengan menggunakan kalimat sederhana.
	Berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam situasi rutinitas sehari-hari dengan menggunakan kalimat sederhana.	2. Berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam situasi rutinitas sehari-hari dengan menggunakan kalimat sederhana.
	Berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam mengungkapkan lingkungan sekitar dengan menggunakan kalimat sederhana.	3. Berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam mengungkapkan lingkungan sekitar dengan menggunakan kalimat sederhana.

(Sumber : Kementerian dan Kebudayaan RI)

Tabel di atas memaparkan mengenai materi ajar dan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Oleh sebab itu, silabus ini menjadi acuan untuk kisi-kisi tes dan kuesioner.

### 3.7.1 Kisi-kisi Instrumen Tes (*Pre-test Post-test*)

Pada penelitian ini, tes membaca akan dilakukan dalam bentuk soal teks pilihan ganda yang akan dibagikan kepada 32 peserta didik. Di dalam pelaksanaan tes ini, peneliti didampingi oleh rekan peneliti lainnya untuk membantu kegiatan tes yang akan dilaksanakan.

Oleh karena itu, berikut merupakan kisi-kisi instrument *pre-test* dan *post-test* yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes (*Pre-test Post-test*)**

No.	Kriteria/Perintah	Materi	Waktu
1.	Peserta didik diminta untuk membaca dan menjawab pertanyaan pada teks pilihan ganda terkait materi <i>Je me réveille</i>	11.10. Mengetahui, memahami, menguasai, dan menggunakan tuturan-tuturan untuk menceritakan kegiatan keseharian atau rutinitas.	30 menit

(sumber : Super Français Fase F 2023)

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kisi-kisi tersebut telah mencakup aspek-aspek yang akan diukur dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai ketercapaian tujuan penelitian.

### 3.7.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner

Kisi-kisi kuesioner dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner**

No.	Komponen	Indikator	Sub Komponen	Skala Pengukuran
1	Suasana pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli	Kemudahan dan efektivitas media	1. Saya merasa lebih mudah untuk memahami dan mampu menceritakan mengenai kegiatan keseharian atau rutinitas dalam bahasa Prancis.	Skala Likert (1-5)
			2. Saya memperoleh kosakata baru yang lebih variatif	Skala Likert (1-5)
			3. Saya menjadi lebih aktif belajar di dalam kelas	Skala Likert (1-5)
		Minat terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	4. Saya merasa lebih termotivasi dalam membaca dengan menggunakan media pembelajaran monopoli	Skala Likert (1-5)

		berbasis permainan interaktif		
		Pemahaman terhadap materi	5. Saya menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli	Skala Likert (1-5)
2	Kemampuan membaca peserta didik	Keterampilan membaca pemahaman	6. Saya merasa lebih mudah memahami isi teks setelah menggunakan media monopoli	Skala Likert (1-5)
			7. Saya merasa lebih mudah membaca teks bahasa Prancis setelah menggunakan media pembelajaran monopoli	Skala Likert (1-5)
		Kemampuan menyimpulkan dan menginterpretasi teks	8. Saya merasa lebih mudah menarik kesimpulan dari isi teks setelah menggunakan media pembelajaran monopoli	Skala Likert (1-5)
3	Kuesioner terbuka	Kekurangan media pembelajaran monopoli	9. Peserta didik menyatakan pendapat mengenai kekurangan media pembelajaran monopoli	Skala Likert (1-5)
		Kelebihan media pembelajaran monopoli	10. Peserta didik menyatakan pendapat mengenai kelebihan media pembelajaran monopoli	Skala Likert (1-5)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa, kuesioner terdiri dari kuesioner tertutup pada pertanyaan nomor 1 sampai 8 dan kuesioner terbuka pada pertanyaan nomor 9 dan 10.

### 3.7.3 Instrumen Dokumentasi

Alat dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa catatan dan juga alat untuk merekam atau mengambil gambar berupa *photo* dan *video* selama proses

pembelajaran adalah perangkat elektronik atau kamera. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan gawai untuk keperluan merekam dan mengambil gambar beserta buku untuk menulis catatan.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menerapkan metode analisis data dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data umumnya dikenal dengan istilah statistik yang proses pengerjaannya dapat dilakukan menggunakan SPSS 16.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **3.8.1 Uji Normalitas**

Peneliti melakukan pengujian normalitas untuk melihat apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan dengan menggunakan Teknik *Kolmogorov Smirnov*. Hasil dari pengujian ini dianggap tidak normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara data yang diuji dengan data normal baku.

- a. Tolak  $H_0$  nilai apabila  $\text{sig} < 0,05$  distribusi bersifat tidak normal.
- b. Terima  $H_0$  apabila  $\text{sig} > 0,05$  distribusi bersifat normal.

#### **3.8.2 Uji Homogenitas**

Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan untuk mengidentifikasi apakah data sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varian yang serupa. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Levene statistics* melalui hasil *pre-test* dan *post-test*.

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

#### **3.8.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)**

Uji peningkatan hasil belajar ini bertujuan untuk membantu peneliti menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli sebagai metode dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar diukur dengan menghitung perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\langle N - Gain \rangle = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Tinggi =  $g > 0,7$

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

Rendah =  $g < 0,3$

### 3.9 Validitas dan Reabilitas Instrumen

#### 3.9.1 Uji Validitas

Wahyudi (2019) berpendapat bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketetapan dan kecemasan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Kemudian dalam literatur yang lain, Arifin (2017) mengatakan bahwa validitas dari suatu perangkat tes dapat diartikan kemampuan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. Oleh sebab itu, validitas isi dalam bentuk soal yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada silabus mata pelajaran bahasa Prancis untuk tingkat SMA/MA. Kemudian, peneliti juga meminta saran dan masukan dari tim ahli, yaitu dosen pembimbing. Selain itu di dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Cronbachs Alpha* untuk memastikan bahwa butir-butir soal relevan.

#### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Husaini (2003) berpendapat bahwa uji reliabilitas merupakan proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. Sementara menurut Al hakim, dkk. (2021) uji reliabilitas adalah suatu hal yang bisa dipercaya atau suatu keadaan bisa dipercaya, uji realibilitas memiliki fungsi yaitu mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah angket yang dipakai oleh peneliti, sehingga angket tersebut bisa diandalkan untuk mengukur variable penelitian meskipun dilakukan secara berkali-kali menggunakan angket dan kuesioner yang sama. Tidak hanya itu, uji realibilitas juga digunakan untuk mengukur reabilitas dari butir-butir soal yang digunakan pada tes *pre-test* dan *post-test*. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengukur reabilitas variable penelitian pada

kuesioner dan rumus *Guttman Split-Half* untuk uji reabilitas butir-butir soal *pre-test* dan *post-test*.

### **3.10 Prosedur Penelitian**

#### **3.10.1 Pra Eksperimen/Penelitian**

Pra-eksperimen adalah tahap perencanaan yang dilakukan sebelum eksperimen dimulai. Pada fase ini, peneliti memilih sampel untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen. Setelah kelas eksperimen terpilih, peneliti kemudian menentukan kelas yang akan digunakan sebagai subjek penelitian serta materi ajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan berbagai instrumen penelitian, seperti pembuatan tes, penyusunan kuesioner, penentuan jadwal penelitian, pengurusan izin penelitian, dan persiapan lainnya.

#### **3.10.2 Eksperimen/Penelitian**

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tiga tahapan utama, yaitu *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan di awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan membaca bahasa Prancis peserta didik sebelum diberikan *treatment*. Tahap berikutnya adalah pemberian *treatment*, dengan memberikan peserta didik pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis menggunakan media pembelajaran monopoli. Setelah itu, dilakukan *post-test* untuk mengevaluasi sejauh mana keterampilan membaca bahasa Prancis siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

#### **3.10.3 Pasca Eksperimen/Penelitian**

Tahap *pasca-eksperimen* merupakan tahap akhir dalam penelitian. Pada fase ini, peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan sebelumnya. *Pre-test* dilakukan sebelum eksperimen dimulai untuk mengukur kondisi awal subjek penelitian, sementara *post-test* dilakukan setelah perlakuan eksperimen untuk melihat apakah ada perubahan pada subjek setelah diberikan perlakuan.

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah pengolahan atau analisis data. Proses ini dilakukan untuk menilai apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan adanya perubahan akibat perlakuan eksperimen. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian. Dengan demikian, tahap *pasca-eksperimen* berfungsi untuk memastikan apakah perlakuan yang diberikan dalam eksperimen benar-benar memberikan dampak sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV (empat), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Pengimplementasian media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMAN 16 Bandarlampung. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* yang mendapatkan hasil lebih tinggi dibanding hasil nilai *pre-test*. Nilai rata-rata pada *pre-test* adalah sebesar 60,30 sementara nilai rata-rata pada *post-test* adalah 83,33.

Kekurangan dan kelebihan pada media pembelajaran monopoli di antaranya penggunaan media pembelajaran monopoli dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi ajar, mendapatkan kosa kata baru, membangun kerja sama antar peserta didik, dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif di dalam kelas. Sedangkan kekurangannya, adalah dapat memicu keadaan kelas yang kurang kondusif sebab adanya perdebatan antar tim yang dihasilkan oleh persaingan antar tim yang cukup ketat, lalu karena permainan dibagi menjadi beberapa kelompok dapat menyebabkan adanya peserta didik yang kurang aktif berpartisipasi.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, guna meningkatkan keterampilan membaca dalam bahasa Prancis peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, berikut saran yang dapat diberikan yang di mana sesuai dengan hasil penelitian ini.

### **1. Bagi Peserta didik**

Diharapkan peserta didik dapat lebih berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas dan meningkatkan frekuensi membaca untuk memperdalam pemahaman kosakata dalam bahasa Prancis, sekaligus memperoleh motivasi yang lebih besar dalam mempelajari bahasa Prancis agar mampu mengembangkan keterampilan baik dalam aspek lisan maupun tulisan. Selain itu, peningkatan konsentrasi dan kebiasaan membaca akan membantu mereka memahami struktur bahasa dengan lebih baik, sehingga dapat berkomunikasi dengan baik dan percaya diri.

### **2. Bagi Guru**

Guna dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar, maka guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran yang lebih variatif. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi para guru untuk dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, serta peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar dan berpartisipasi di dalam kelas, terutama dalam pembelajaran bahasa Prancis.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti yang akan melakukan penelitian serupa dengan harapan dapat menggunakan media pembelajaran monopoli dalam penelitian selanjutnya dengan fokus keterampilan yang berbeda untuk meningkatkan kemampuan dan pengajaran dalam bahasa Prancis. Selain itu, penelitian ini juga terdapat kekurangan yaitu, dapat memicu keadaan kelas yang kurang kondusif sebab adanya perdebatan antar tim yang dihasilkan oleh persaingan antar tim yang cukup ketat dan adanya peserta didik yang kurang aktif berpartisipasi. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat memiliki strategi yang dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas dalam kegiatan belajar dan mengajar yang dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan yang ada pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan reliabilitas angket motivasi berprestasi. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(4), 263-268.
- Arifin, Zaenal. (2017). "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian." *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)*
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Bretz, R. (1971). *A taxonomy of communication media. Educational Technology*.taqu
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum 2004 Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Dan Sistem Penilaian Mata Pelajaran Bahasa Prancis*. Jakarta: Depdiknas.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik pelaksanaan penelitian kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Fardani, M. A. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1081-1088.
- Hadi, Wuryanto. (2022, Desember 5). *Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi*. Guru Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Hanny, N.F. (2022, Januari 30). *Sejarah Permainan Monopoli, Jadi Alat Pendidikan di Zaman Dulu*. National Geographic. <https://nationalgeographic.grid.id/read/133108847/sejarah-permainan-monopoli-jadi-alat-pendidikan-di-zaman-dulu>
- Hardani, H. A., Ustiawaty, J., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sykmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Issue April). CV. Pustaka Ilmu Group.

- Hastanti, A. D. (2020, April). *The Transformation of Monopoly Game: Learning Media to Improve Students' Creativity and Interest in Learning*. In *Proceeding International Conference on Science and Engineering* (Vol. 3, pp. 517-523).
- Heinich, Robert (1983) "Instructional technology and decision making," *Educational Considerations*: Vol. 10: No. 2
- Husaini, Usman, dkk. (2003). *Pengantar Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuşçu, E. (2016). Les Methodologies Et Les Methodes d'enseignement/ Apprentissage Du Fle En Turquie: «Je Parle Français Et Je Voyage En Français». *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 4(3), 106-107. DOI: 10.18298/ijlet.623.
- Lamada, M. Rahman, E. S., & Herawati. (2019). "Analisis Kemampuan Membaca Siswa SMK Negeri di Makasar." *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 6(1), 35-42.
- Maulidia, Athiyah, Marhadi Saputro, and Utin Desy Susiaty. (2023). "Analisis Kemampuan Membaca Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Spltv Berorientasi Pisa Dengan Konten Change And Relationship." *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(6), 1877-1883.
- Miarso, Y. (1989). Monograph of Educational Technology. *Jakarta: Directorate General of Higher Education, Department of Education and Culture*.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.
- Nurmalia, Laily, et al. (2022). "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi 'Sumber Energi' Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, Vol. 1, No.1.
- Oktaviani, E. N., & Komarudin, R. E. (2021). Efektivitas Penggunaan Flash Cards dalam Meningkatkan Bank Kosa Kata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(62), 12–20.
- Persenaire, B., & Fastrez, P. "Conception de médias d'apprentissage et évaluation de l'impact sur la littératie numérique des seniors."
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam

- Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141.
- Rakhmat, Soeprapto, Yuliarti Mutiarsih, and Dante Darmawangsa. (2015). "Pembelajaran Pelafalan Bahasa Perancis Melalui Model Artikulatoris Pengembangan (Map) Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(1), 92-105.
- Rini, S., & Kusriani, N. Pengembangan Kamus Daring Bahasa Prancis-Indonesia Bidang Pariwisata Berbasis Blog Interaktif. *Aksara*, 21(2), 360968.
- Rocheleau, J. (1995). *Le concept de média d'apprentissage. Journal Of Distance Education*, 10, 1-16.
- Rosita, D., & Kusriani, N. (2021). *Description de la compréhension du CECR Niveau A1 pour les enseignants de français dans les écoles secondaires à Bandar Lampung. Jurnal Ilmu Budaya*, 9(2), 22-36.
- Sale, J. E. M., Lohfeld, L. H., Brazil, K. (2002). Revisiting the Quantitative-Qualitative Debate: Implications for Mixed-Methods Research. *Quality & Quantity*, 36, 43–53.
- Salomon, G. (1972). *Can we affect cognitive skills through visual media? An hypothesis and initial findings. AV communication review*, 20(4), 401-422.
- Sartanto, A., & Nugraheni, A. S. (2021). Pembiasaan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Kegiatan Membaca Buku Cerita Bergambar Anak Usia Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2).
- Sari, M. A. (2018). *Keefektifan Penggunaan Media Roman Photo Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Al-Fattah Semarang*. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Sari, T. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 132-150.
- Singarimbun, M. S., Effendi. (1987). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian, dalam Djamaludin Ancok (ed.), *Metode Penelitian Survei*, 122-124.
- Siyoto, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Suharyadi and Purwanto S. K. (2016) *Statistika Untuk Ekonomi dan Keuangan Moderen*. Edisi Kedu. Edited by D. A. Halim. Jakarta: Salemba Empat.
- 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.
- Toquero, C. M. (2020). *Challenges and opportunities for higher education amid the COVID-19 pandemic: The Philippine context. Pedagogical Research*.
- Utami, R. D., Cahyono, B. E. H., & Wicaksana, M. F. (2015). Penggunaan Media Monopoli Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Komprehensif Pada Siswa SMP Negeri 1 Nguntoronadi Kabupaten Magetan. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 33-41.
- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *JTK*, 5(1), 135–138.
- Wicaksana, M. F., & Daryanto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(3), 247-257.