

**MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SEARCH PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS XI SMAN 16
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

AHMAD FIQIH YUDHISTIRA

2013044020



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

2025

RÉSUMÉ

LE MÉDIA WORD SEARCH PUZZLE POUR AMELIORER LA COMPÉTENCE DE PRODUCTION ÉCRITE DES ÉLÈVES DE LA CLASSE XI SMAN 16 BANDAR LAMPUNG

par

Ahmad Fiqih Yudhistira

Cette étude vise à déterminer l'effet de l'utilisation du Word Search Puzzle en tant que support pédagogique sur l'amélioration des compétences en expression écrite en français chez les élèves de 11e année du SMAN 16 Bandar Lampung. Cette recherche adopte une approche quantitative avec un devis prétest-posttest à groupe unique. L'échantillon se compose de 33 élèves de la classe XI.4. Les données ont été recueillies à l'aide d'un prétest et d'un post-test, puis analysées à l'aide des tests de normalité, d'homogénéité, d'un N-Gain et du test t, avec le logiciel SPSS version 25. Les résultats de l'analyse ont montré une amélioration significative des compétences en écriture des élèves. Le score moyen au prétest était de 54,82, et il est passé à 81,09 au post-test, soit une augmentation de 26,27 points. De plus, les résultats du test t ont révélé une valeur de signification de $0,000 < 0,05$, indiquant une différence statistiquement significative entre les scores des deux tests. En conclusion, l'utilisation du support pédagogique Word Search Puzzle a un effet positif sur le développement des compétences rédactionnelles en français chez les élèves.

Mots-clés : compétence écrite du français, Word Search Puzzle, le média d'apprentissage

ABSTRACT**THE USE OF WEBSITE-BASED LEARNING MEDIA THE FRENCH
EXPERIMENT FOR FRENCH LANGUAGE READING COMPREHENSION
SKILLS OF GRADE XII STUDENTS OF SMAN 16 BANDAR LAMPUNG***by****Ahmad Fiqih Yudhistira***

This research aims to determine the effect of using Word Search Puzzle media on improving the French writing skills of XI-grade students at SMAN 16 Bandar Lampung. This study used a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 33 students from class XI.4. Data were collected through pretest and posttest, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and t-tests with the help of SPSS version 25. The analysis results showed a significant improvement in students' writing abilities. The average pre-test score was 54.82, which increased to 81.09 in the post-test, indicating an improvement of 26.27 points. Furthermore, the t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, confirming a statistically significant difference between the pre-test and post-test scores. Therefore, it can be concluded that the Word Search Puzzle learning media has a positive effect on improving students' French writing skills.

Keywords: French writing skills, Word Search Puzzle, learning media

**MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SEARCH PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS XI SMAN 16
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

AHMAD FIQIH YUDHISTIRA

2013044020

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

2025

Judul

: **MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SEARCH PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS XI SMAN 16 Bandar Lampung**

Nama Mahasiswa

: ***Ahmad Fiqih Yudhistira***

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2013044020

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi

: Pendidikan Bahasa Perancis

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

Diana Rosita, SPd.,M.Pd.
NIP 197305122005012001

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

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

Penguji

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

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

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

Nama : Ahmad Fiqih Yudhistira
NPM : 2013044020
Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SEARCH PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS
XI SMAN 16 Bandar Lampung
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 dari pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, Juli 2025



Ahmad Fiqih Yudhistira
NPM 2013044020

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada 09 Maret 2000. Penulis merupakan anak keempat dari pasangan Bapak Wagino dan Ibu Subariah. Penulis memulai pendidikan Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Sukamenanti pada tahun 2006-2013. Penulis kemudian, melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 8 Bandar Lampung yang selesai pada tahun 2016, dan berlanjut ke SMAN 9 Bandar Lampung yang selesai pada tahun 2019.

Sejak 2020 Penulis diterima sebagai mahasiswa S1 Program Studi Bahasa Prancis, Jurusan Pendidikan dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Pada masa kuliah, penulis sempat aktif mengikuti organisasi IMASAPRA selama 2 tahun. Pada tahun 2022, penulis berkesempatan menjadi mahasiswa ISS-PKKM MBKM Universitas Lampung di SMAN 9 Bandar Lampung. Kemudian, penulis ikut serta melakukan praktik mengajar di SMAS SWADHIPA Natar dan menjadi peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sri Purnomo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah di tahun 2023. Dan pada tahun 2024 penulis mendapat peluang untuk menjadi jurnalis magang di wartalampung.id.

MOTO

Regrets for the loser.

-Ahmad Fiqih Yudhistira-

Selama kamu masih hidup, kamu bisa memulai lagi apapun dan sebanyak yang kamu mau, kemudian mulai dari sini pasti akan lebih berat dan lebih menyenangkan lagi.

-Senku, dr. STONE

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ” *Media Word Search Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung” dengan lancar sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Lampung dengan segala kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu sabar dan memberikan doa, kasih sayang dan dukungan yang tidak pernah putus. Dan terimakasih telah menerima saya menjadi anak bapak dan mamak. Karya ini saya persembahkan sebagai wujud kecil dari rasa hormat dan terimakasih yang tak terhingga.
2. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Universitas Lampung, terimakasih atas ilmu, bimbingan, dan arahnya selama studi ini. Setiap pelajaran yang diberikan menjadi bagian penting dan pengalaman berharga dari perjalanan ini.
3. Teman seperjalanan yang tak hanya hadir dalam tawa, tetapi juga selalu hadir dalam kesedihan atau penat dalam perjuangan hidup. Terimakasih atas semangat yang telah kalian berikan. Kalian adalah yang terbaik.
4. Diriku sendiri, terimakasih untuk diri sendiri telah bertahan dan tidak untuk menyerah dalam hidup. Terimakasih telah menjalani hidup ini dengan semampu nya dan mencapai titik ini. Skripsi ini adalah sebuah karya awal untuk menjalani hidup di kemudian hari dan menjadi orang yang lebih baik lagi.

SANWACANA

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya sehingga diberikan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, tetapi berkat dukungan dan doa dari orang-orang tercinta sehingga dapat dilalui dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
4. Madame Setia Rini, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Perancis.
5. Madame Diana Rosita, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan arahan bantuan, motivasi, dan selalu membimbing saya tanpa lelah. Saya sangat berterimakasih telah diberikan dosen pembimbing seperti beliau yang baik hati dan tidak menyerah terhadap saya. Sekali lagi terimakasih madame Diana Rosita telah mau membimbing saya sehingga mencapai di titik ini. .
6. Madame Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dukungan bimbingan serta motivasi bagi saya. Saya sangat berterimakasih atas dedikasi yang luar biasa dalam menyempatkan waktu dari kesibukan untuk memberikan bimbingan, motivasi serta arahan yang sangat membantu. Dan saya sangat berterimakasih kepada beliau yang tidak bosan dan tidak menyerah membimbing saya sampai di titik ini. Bimbingan serta motivasi beliau sangat berarti bagi saya.
7. Madame Endang Ikhtiarti, S.Pd. Selaku dosen pembahas yang telah memberikan waktu dan memberikan bimbingan bantuan, kritik saran, serta motivasi yang sangat berharga bagi saya. Kehangatan dan ketegasan beliau menjadi pengingat bahwa proses belajar tidak mudah namun akan selalu bermakna.

8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, yang telah membekali saya dengan ilmu yang sangat bermanfaat dan bermakna..
9. Monsieur Zusuf Amien, M.Pd. Selaku guru Bahasa Prancis di SMAN 16 Bandarlampung yang telah membantu penulis selama proses penelitian
10. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Wagino dan Ibu Subariah, terimakasih atas dukungannya selama ini, tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa besar cinta atau kasih sayang saya. Terimakasih karena selalu pengertian serta memberikan sebuah secercah cahaya untuk hidup saya. Terimakasih telah percaya di semua langkah saya, bahkan saat saya sendiri meragukannya.
11. Keempat kakak saya tercinta, Mas Uky Setiawan, Mba Garnis Widias, Mas Taufiq Dito dan Ahmad Faqih, yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk maju kedepan. Perhatian mereka sangat berarti sehingga saya dapat berdiri di titik ini.
12. Keluarga Besar Ade Lastiyanto, terimakasih telah mau menampung dan membantu saya untuk mengerjakan skripsi ini, keramahan dan kenyamanan yang membuat senang dan nyaman hingga membiarkan saya menginap sehari-hari untuk mengerjakan skripsi seolah saya bagian dari keluarga sendiri. Sekali lagi terimakasih banyak terutama Emak dan Bapak Ade.
13. Raudhatul Kamilah, yang selalu pengertian dan memberikan semangat kepada saya, terimakasih telah bersedia berjalan disamping saya, bukan hanya saat segalanya mudah tetapi saat saya hampir menyerah, hadir sebagai tempat leleh, sebagai penyemangat, dan sebagai alasan untuk terus maju meski banyak ombak yang menghalangi.
14. Ade Lastiyanto Putra Radiyansyah, Ramzy Naufal, Riska Putri Amalia, Suci Nurhalizah, Dini Aulia, Juliana, Kezia Eunike, Kezia Permata, terimakasih sudah berkenan menjadi sahabat saya selama masa kuliah kehadiran mereka bukan hanya membuat segalanya lebih ringan tetapi juga lebih bermakna dan berarti.
15. Farel Pramudyo Duto, Muhammad Fazri, Romy Tri Bowo, Nanang Anwar, Anas Bahzi, sahabat SMA sejak awal masuk SMA sampai saat ini yang senantiasa membantu serta memberikan arahan yang terbaik, terimakasih sudah menjadi sahabat dan menjadi tempat curahan hati.
16. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2020, terimakasih atas kebersamaan dan kenangan yang telah diberikan selama kuliah.
17. Keluarga besar Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

18. Almamater tercinta, Universitas Lampung
19. Semua pihak yang membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebut satu persatu, penulis ucapkan banyak terimakasih dan meminta maaf apabila terdapat kesalahan penulisan di skripsi ini.

Semoga seluruh bantuan, arahan, motivasi dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan keberkahan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi semua orang, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Prancis.

Bandar Lampung, Juli 2025

Ahmad Fiqih Yudhistira

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	i
RÉSUMÉ.....	ii
ABSTRACT	iii
COVER DALAM	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis.....	5
II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2 Pengertian <i>Game</i>	11
2.2.1 Word Search Puzzle	11

2.3 Canva	13
2.4 Keterampilan Menulis.....	15
2.5 Penelitian Relevan	17
2.6 Kerangka Berpikir.....	18
III. METODE	20
3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Desain Penelitian	20
3.3 Variabel penelitian.....	21
3.4 Tempat dan Waktu.....	21
3.4.1 Tempat Peneltian.....	21
3.4.2 Waktu Penelitian.....	21
3.5 Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian.....	22
3.6.1 Populasi.....	22
3.6.2 Sampel.....	22
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.8 Instrumen Penelitian	23
3.8.1 ATP Fase F Mata Pelajaran Bahasa Prancis	23
3.8.2 Kisi-kisi Instrumern Pre-test dan Post-test.....	24
3.8.3 Pelaksanaan Perlakuan Penelitian pada Kelas Eksperimen	24
3.9 Teknik Analisis Data	25
3.9.1 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)	25
3.9.2 Uji Normalitas.....	26
3.9.3 Uji Homogenitas	26
3.10 Uji Hipotesis	27
3.10.1 Uji-t.....	27
3.11 Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	27
3.11.1 Uji validitas	27
3.11.2 Uji Realibilitas	27
3.12 Prosedur Penelitian	28
3.12.1 Tahap Perencanaan	28
3.12.2 Tahap Pelaksanaan.....	28
3.12.3 Tahap Akhir	29

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.2 Data Pre-test dan Post-test	32
4.2.1 Pre-test	32
4.2.2 Post-test.....	33
4.2.3 Perbandingan Data Pre-test dan Post-test	34
4.3 Hasil Analisis Data	35
4.3.1 Uji Normalitas.....	35
4.3.2 Uji Homogenitas	35
4.3.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)	36
4.3.4 Uji Hipotesis	37
4.4 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen	37
4.4.1 Uji Validitas	37
4.4.2 Uji Realibilitas	38
4.5 Pembahasan	38
4.5.1 Pelaksanaan Pret-test.....	39
4.5.2 Pelaksanaan Treatment 1	40
4.5.3 Pelaksanaan Treatment 2	41
4.5.4 Pelaksanaan Post-test	42
4.5.2 Hasil Pre-test dan Post-test	43
V. KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan halaman beranda Canva.....	13
Gambar 2. 2 Berbagai jenis template yang disediakan Canva	14
Gambar 2. 3 Halaman desain Canva	15
Gambar 2. 4 Kerangka berpikir	19
Gambar 4. 1 Kegiatan Pre-test (dokumen pribadi).....	39
Gambar 4. 2 treatment Pertama	40
Gambar 4. 3 Kegiatan Treatment Kedua	41
Gambar 4. 4 Kegiatan Post-test	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 One Group Pretest dan Posttest	21
Tabel 3. 2 Instrumen Pre-test Post-test.....	24
Tabel 4. 1 Nilai Pre-test Post-test kelas XI 4	30
Tabel 4. 2 Skor Data awal Pre-test	32
Tabel 4. 3 Skor Data akhir Post-test.....	33
Tabel 4. 4 Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test.....	34
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas.....	35
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas	36
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi N-Gain	36
Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis	37
Tabel 4. 9 Hasil Cronbach's Alpha.	38

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Prancis di tingkat SMA telah diajarkan sejak tahun 1950. Berdasarkan Permendikbud Nomor 69 Tahun 2023, bahasa Prancis dikategorikan sebagai lintas minat. Pada jenjang sekolah menengah, kemampuan berbahasa Prancis diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa asing siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Prancis, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Diantara empat keterampilan tersebut, menulis dalam bahasa Prancis bukanlah keterampilan yang mudah, terutama bagi siswa lintas minat yang sebelumnya belum pernah mempelajari bahasa tersebut. Berdasarkan kurikulum Merdeka, kemampuan menulis bahasa Prancis di tingkat SMA ditargetkan pada standar A1-A2, namun pencapaian target ini masih menghadapi berbagai kendala.

Setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda dalam mengasah keterampilan berbahasa. Sebagian siswa cenderung mudah memahami bahasa baru melalui kegiatan seperti menulis kalimat, menonton drama, mendengarkan lagu, membaca komik, atau permainan. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis adalah penggunaan media berbasis permainan (*game*).

Bahasa Prancis memiliki tata bahasa yang kompleks sehingga penyusunan kalimat memerlukan pemahaman mendalam terhadap kosakata, gender pada kata benda, dan konjugasi kata kerja. Untuk menghasilkan kalimat yang

bermakna sesuai dengan tata bahasa, siswa juga perlu memahami struktur dasar kalimat, termasuk subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Keterampilan menulis sangat penting untuk mempelajari bahasa asing terutama bahasa Prancis. Namun siswa banyak yang kesulitan dalam menulis. Kesulitan ini meliputi penguasaan kosakata, konjugasi kata kerja serta minimnya siswa berlatih menulis yang berdampak pada rendahnya motivasi siswa (Kumeang 2013). Selain pada kesulitan diatas, siswa juga merasa takut jika melakukan kesalahan, kebingungan untuk memulai menulis karena tidak tahu yang ingin ditulis, dan merasa bahwa materi menulis terlalu sulit (Rapi dkk 2023).

Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan media pembelajaran yang digunakan turut memengaruhi kesulitan menulis bagi siswa. Guru masih mengandalkan media konvensional seperti ceramah, *handout*, gambar, atau LCD proyektor yang cenderung membuat bosan siswa dalam mempelajari materi (Dwiyluni 2016). Media visual juga mempunyai beberapa kekurangan, misalnya hanya mengandalkan indra penglihatan dan kurang efektif apabila gambar terlalu banyak atau kompleks (Sianturi 2019).

Sebagai salah satu solusi permasalahan diatas, media berbasis permainan edukatif berbasis puzzle dinilai mampu meningkatkan minat dan keterampilan menulis siswa. Wulandari (2014) menemukan bahwa siswa lebih tertarik belajar menggunakan media berbasis permainan yang berbentuk visual dan interaktif, seperti puzzle, dalam menyusun teks sederhana. Meski demikian, media digital juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan internet untuk mengakses media pembelajaran dan daya hemat baterai ponsel (Dwiyluni 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti meneliti media pembelajaran berbasis *game* yaitu *word search puzzle* dengan materi *decrire une personne*. Salah satu faktor yang mendorong peneliti untuk memilih materi adalah materi *decrire une personne* berhubungan erat dengan daya ingat pada kosakata dalam bahasa Prancis, kemudian materi ini mencakup berbagai kata dan frasa yang

digunakan untuk menggambarkan karakteristik atau sifat orang dan benda sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, sederhana dan mampu menjadi sarana media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis.

Word search puzzle merupakan permainan teka-teki yang terdiri dari kumpulan kata dalam sebuah *grid* berukuran tertentu. Siswa harus mencari kata kata yang tersembunyi dalam *grid* tersebut. Wahyuni (2018) *Word search puzzle* merupakan permainan mencari kata sejenis teka-teki yang disusun dengan menemukan jawaban secara *horizontal*, *vertical* maupun *diagonal*.

Secara sejarah *Word search puzzle* diciptakan oleh Norman E. Gibat seorang pembuat Amerika *puzzle*. Norman E. Gibat merancang word search puzzle pertama kali pada tahun 1968. Dia menyebutnya sebagai teka-teki "*Word Cross*" dan diterbitkan di Selenby Digest. Pada tahun 1970 *word search puzzle* sudah mulai diterbitkan di media cetak seperti koran, majalah dan buku. Pada tahun ini pula guru mulai tertarik untuk menggunakan word seach puzzle sebagai media pembelajaran. Kemudian pada abad ke 20 word search puzzle mulai masuk ke era digital dan banyak digunakan di bidang pendidikan terutama pembelajaran bahasa. Karena word search puzzle memaparkan individu pada serangkaian kata dan istilah, yang membantu dan memperluas kosa kata peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian deskripsi kuantitatif penggunaan *Word search puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis dengan judul Media Pembelajaran Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya ketrampilan minat siswa dalam mempelajari bahasa Prancis
2. Siswa kesulitan untuk membuat sebuah kalimat sederhana dengan benar.
3. Belum pernah Media pembelajaran *Word search puzzle* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Prancis di SMAN 16 Bandar Lampung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini tertuju pada penggunaan *word search puzzle* sebagai media pembelajaran bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah media *Word Search Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis berbahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan agar bisa mengetahui penggunaan *word search puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis pada siswa XI SMAN 16 Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pendidikan dan pengetahuan dalam pelajaran bahasa Prancis terutama dalam media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan informasi mengenai penggunaan *word search puzzle* sebagai metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam kemampuan menulis bahasa Prancis.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini para pengajar terutama pengajar bahasa Prancis dapat menerapkan media pembelajaran ini, hingga media pembelajaran akan lebih inovatif dan efektif terutama pada meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan menulis bahasa Prancis.

c. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat:

1. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis.
2. Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.
3. Meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis pada siswa.
4. Menciptakan suasana nyaman dan antusias dalam pembelajaran 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 Media Pembelajaran

Media berasal dari kata bahasa latin berupa medium atau secara harfiah adalah perantara. Dari sudut pandang pendidikan, media adalah sebuah pengantar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pengajaran bagi siswa. Menurut Bahri dan Zain (2020), menyatakan bahwa media pembelajaran merujuk pada segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan pembelajaran. Kemudian menurut Fatria (2017), media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Selanjutnya, menurut Rini dan Rosita (2019), mengungkapkan bahwa pentingnya bagi seorang guru dan murid untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan efektif agar dapat mendukung proses belajar dengan baik, yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran.

Selain itu, Menurut Syahrudin dkk (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima. Kemudian Hamalik dalam buku Arsyad (2016), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membangkitkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan mendatangkan pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa.

Dari pemaparan diatas media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu dan perantara antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Selain sebagai alat bantu, media pembelajaran juga dapat menjadi perangsang minat siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam hal ini,

media pembelajaran dalam bahasa Prancis memegang peranan penting untuk mengatasi tantangan dalam memahami bahasa asing terutama aspek struktur bahasa, kosakata, maupun pelafalan. Kemudian, penggunaan media seperti audio, cetak, dan permainan berbasis bahasa dapat membantu siswa terlibat lebih aktif dan siswa dengan mudah memahami apa yang diajarkan oleh peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran juga menciptakan suasana yang lebih menarik dan kontekstual sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam penyampaian materi. Media merupakan alat yang dapat memperlancar kegiatan belajar. Oleh sebab itu, media memiliki karakteristik yang berbeda sehingga pentingnya untuk memilih dengan bijaksana agar dapat digunakan secara maksimal dan efektif.

Kemudian, sebagai alat bantu terpenting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu kegiatan pembelajaran. Lentz dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017), mengemukakan empat fungsi media, yakni sebagai berikut :

1. Fungsi Atensi,

Yang berarti menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan.

2. Fungsi Afektif,

Berarti media dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, dan peserta didik dapat menikmati pembelajaran.

3. Fungsi Kognitif,

Yaitu media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual).

4. Fungsi Kompensatoris,

Media mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/ secara verbal.

Berdasarkan uraian diatas, fungsi media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, memberikan variasi dalam penjelasan verbal, serta membantu siswa dalam mengkaji dan menyelesaikan persoalan yang timbul selama pembelajaran, sehingga memicu diskusi dan pemecahan masalah. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar yang menyediakan materi yang diperlukan siswa untuk mendukung pemahaman dan proses pembelajaran yang lebih efektif.

2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Prawesti dkk (2019), media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu :

1. Media Grafis

Media grafis adalah media dalam bentuk simbol komunikasi yang menyampaikan pesan verbal. Media grafis juga berfungsi untuk memperkuat daya tarik pembelajaran, memperjelas ide atau konsep dan mengilustrasikan fakta fakta. Berikut media yang termasuk media grafis:

- a. Papan flanel
- b. Bagan
- c. Diagram
- d. Peta
- e. Poster
- f. Kartun
- g. Grafik

2. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang berkaitan dengan pendengaran, baik dalam bentuk simbol-simbol verbal dan nonverbal.

Media yang dapat dikategorikan sebagai media audio sebagai berikut:

- a. Perekam kaset
- b. Perekam pita magnetik
- c. Radio

3. Media Proyeksi

Media proyeksi serupa dengan media grafis dalam memberikan menyajikan informasi secara visual. Dengan penggunaan perangkat multimedia (komputer) memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual sehingga lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Berikut beberapa media proyeksi:

- a. Film bingkai
- b. Film gelang
- c. Film gerak
- d. Film rangkai
- e. Televisi dan radio

Senada tetapi tak sama, Menurut Syahrudin dkk (2023) jenis media diklasifikasikan menurut sifatnya, ruang lingkup dan teknik penggunaannya.

1. Menurut sifatnya, media dibedakan menjadi tiga yaitu,

- a. Media auditif merupakan bentuk atau media penyampaian non cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa.
- b. Media visual merupakan alat bantu yang hanya mengandalkan visual misalnya menggunakan gambar, poster, buku, grafik, bagan.
- c. Media audio visual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat.

2. Dilihat dari jangkauan, media dapat dibedakan menjadi,

a. Liputan Media Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak dibatasi oleh lokasi dan ruang serta dapat menjangkau sejumlah besar siswa dalam waktu yang bersamaan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, jenis jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan teknologi seperti cetak, audio visual, berbasis komputer dan gabungan. Sedangkan berdasarkan jangkauan seperti liputan media luas dan serentak yang masing masing memiliki karakteristik dan fungsi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2015) adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
2. Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru (ceramah), sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi ada aktivitas lain seperti pengamatan, praktik, mendemonstrasikan, dan lain lain.

Setelah uraian diatas manfaat media pembelajaran adalah untuk pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, bahan ajar akan menjadu lebih jelas, metode belajar bervairasi dan siswa akan lebih aktif.

2.2 Pengertian Game

Game dalam bahasa Indonesia berarti permainan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dimainkan; mainan: hal bermain; perbuatan bermain. Sementara itu, menurut Arif Wibisono (2017) game merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. Kemudian menurut Agustina (2015) game atau permainan adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan stragtegi-strategi yang rasional. Selain itu, menurut Maiga (dalam Oktavia 2022), yang mengatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi suasana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Kemudian menurut Taylor and Francis (dalam Sabrina dkk 2024) game adalah suatu jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan uraian diatas game adalah suatu media yang melibatkan permainan dan interaksi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk hiburan, meningkatkan perkembangan otak, serta sebagai cara belajar dengan menganalisis. Game juga penting dalam lingkungan belajar karena dapat meningkatkan pengalaman belajar dan suasana hati.

2.2.1 Word Search Puzzle

Word search puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk game. Menurut Sholeh dkk (dalam Sri Wahyuni 2016) Word search puzzle merupakan permainan kata dalam dua kategori. Kemudian, menurut Wahyuni (2018) adalah permainan mencari kata sejenis teka-teki yang disusun dengan menemukan jawaban secara horizontal dan vertical maupun diagonal. Lalu, Menurut Vossoughi (2009) permainan Word Search Puzzle merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang

berupa permainan yang memperkuat tingkat penguasaan konsep ke tingkat yang matang dan mengajak kelas untuk membuat jawaban terhadap petunjuk teka-teki.

Secara historis, *Word Search Puzzle* diciptakan oleh Norman E. Gibat, seorang pembuat puzzle di media cetak asal Amerika. Pada tahun 1968 Norman E. Gibat merancang teka teki ini dan menyebutnya "Word Cross," yang pertama kali diterbitkan di majalah Selenby Digest. Kemudian pada tahun 1970, *Word Search Puzzle* mulai populer di berbagai media cetak seperti koran, majalah dan buku. Pada tahun ini juga guru-guru mulai menggunakan *Word Search Puzzle* sebagai media pembelajaran. Memasuki abad ke-20, *Word Search Puzzle* ke dalam bentuk digital dan banyak digunakan di bidang pendidikan terutama pembelajaran bahasa. Hal ini dikarenakan *Word Search Puzzle* memperkenalkan siswa pada berbagai kata dan istilah, yang dapat membantu siswa memperluas dan memperkaya kosakata.

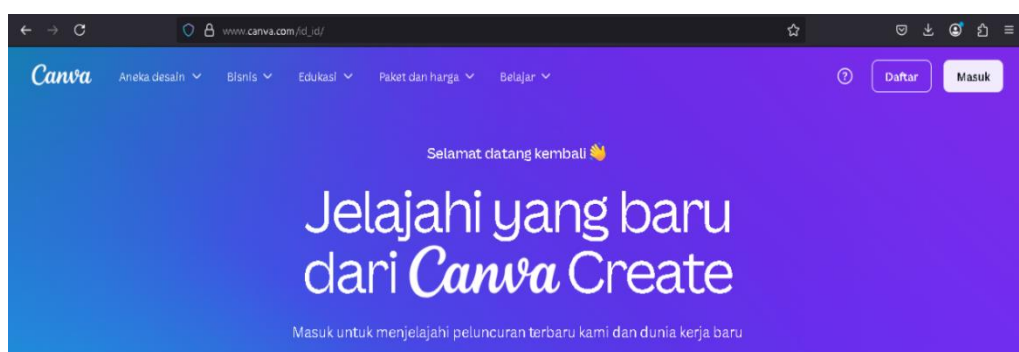
Word Search Puzzle memiliki berbagai manfaat yang berguna bagi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, *Word Search Puzzle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang membantu siswa memahami konteks kata-kata dalam topik tertentu, melatih keterampilan pemecahan masalah dan Menyusun kalimat dengan benar. Media ini cukup fleksibel untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran sehingga dapat memperkuat pemahaman materi siswa sekaligus mengembangkan keterampilan kognitif siswa terutama keterampilan menulis siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *Word Search Puzzle* digunakan dengan memanfaatkan canva, sebuah platform desain berbasis online yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain visual. Canva dipilih karena memudahkan peneliti dalam penyusunan *Word Search Puzzle* dengan hasil yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

2.3 Canva

Menurut Febriana dkk. (2023) Canva merupakan alat desain online dengan berbagai fitur. Canva juga dapat membuat berbagai desain visual seperti desain visual, termasuk spanduk, presentasi, sampul Facebook, poster, infografis, selebaran, dan banyak lagi. Kemudian canva dapat mempermudah guru dalam membuat desain karena pada canva terdapat template atau rangkaian desain yang siap pakai. Selanjutnya menurut Tanjung dan Faiza dalam jurnal Garis Pelangi (2020) canva merupakan platform desain online yang menyediakan berbagai macam alat bantu untuk membuat presentasi, resume, infografis, spanduk, bulletin dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi canva.

Sedangkan, menurut Sri Handayani (2023), canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang atau membuat berbagai jenis materi secara online seperti mendesain poster, membuat presentasi, membuat konten atau animasi untuk kebutuhan siswa, mendesain banner, flyer, brosur, postcard dan sebagainya.

Canva didirikan pada tahun 2013 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams di Australia. Canva dapat diakses di website: www.canva.com

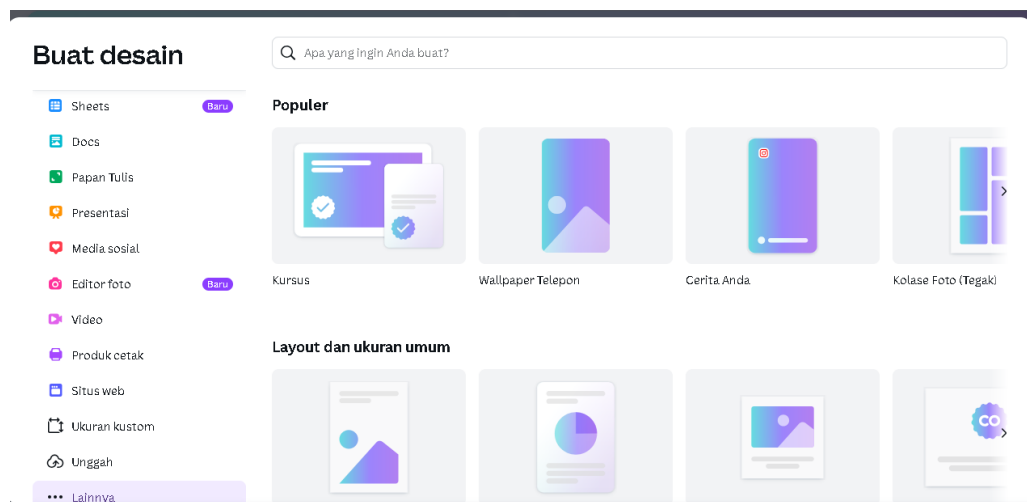


Gambar 2. 1 Tampilan halaman beranda Canva

Pada awal halaman beranda terdapat tombol masuk dan daftar ke Canva. Sebelum menggunakan fitur-fitur pada Canva, pengguna wajib login untuk dapat menggunakan fitur yang terdapat pada Canva. Membuat akun tidak dipungut biaya alias gratis. Pada menu bar, terdapat 5 menu bar, Aneka desain

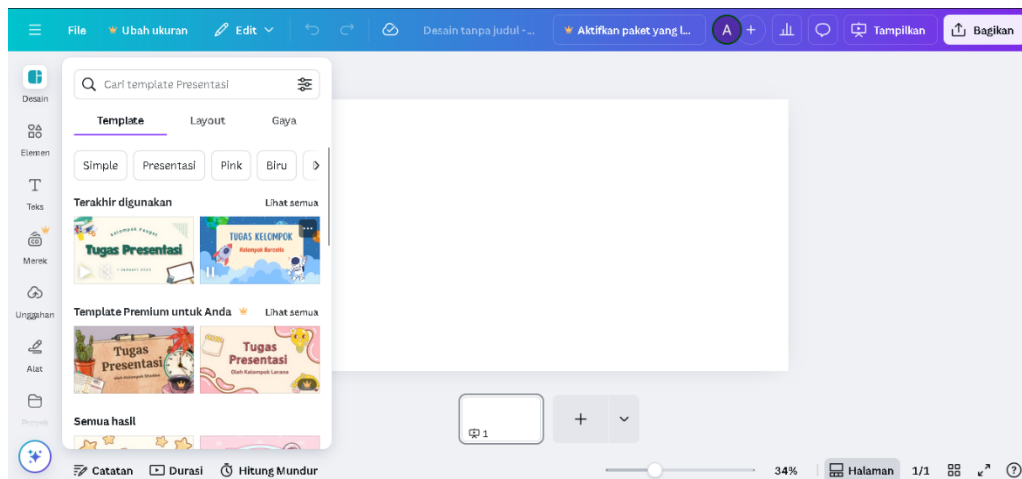
untuk melihat template template yang dapat digunakan di *Canva*, Bisnis adalah untuk membuat desain desain bisnis atau perusahaan, Edukasi adalah fitur untuk membuat desain tentang media pembelajaran, Paket dan Harga adalah tempat dimana *Canva* berbayar yang lebih lengkap, dan Belajar adalah tempat untuk tanya jawab dan tutorial penggunaan *Canva*.

Berbagai template yang dapat digunakan untuk berbagai jenis kreatifitas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. 2 Berbagai jenis template yang disediakan Canva

Ketika pengguna memilih salah satu template yang ada di halaman beranda Canva, maka pengguna akan diarahkan ke halaman desain terkait. Misalnya pengguna ingin membuat bahan presentasi, maka klik presentasi, dan halaman desain akan muncul seperti dibawah ini.



Gambar 2. 3 Halaman desain Canva

Pada sidebar sebelah kiri terdapat desain. Pengguna dapat memilih berbagai desain template yang menarik yang disediakan oleh Canva dan dapat langsung digunakan. Jika pengguna sudah memilih desain template maka template tersebut akan muncul di halaman di sebelah kanan untuk di edit sesuai dengan keinginan. Kemudian ada fitur elemen yang memungkinkan pengguna menggunakan elemen visual seperti teks, gambar dan ikon. Selain itu, terdapat fitur alat yang berisikan Tabel dan Grid yang dapat digunakan membuat kotak huruf atau tabel.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa canva merupakan platform desain grafis online yang menyediakan berbagai fitur dan mendukung kreatifitas dalam pembelajaran, terutama dalam materi pembelajaran visual. Canva juga menyiapkan template atau rangkaian desain yang menarik dan interaktif siap pakai. Hal ini menjadikannya cocok untuk digunakan oleh guru membuat materi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

2.4 Keterampilan Menulis

Ibda (2019), keterampilan menulis adalah sebuah keterampilan yang mengekspresikan gagasan, ide, perasaan atau konsep, dengan fungsi memudahkan pembaca memahami isi tulisan yang dimaksud. Sedangkan

menurut Nurhadi (dalam Ahmad Shofiya 2022) Menulis adalah proses menuangkan pemikiran ke dalam bentuk tulisan supaya orang lain dengan mudah memahaminya dengan bentuk symbol symbol grafis. Menurut J-P. Cuq dalam Temagoult (2022), « *Production écrite est un processus complexe et faire acquérir une compétence en production écrite n'est certainement pas une tâche aisée, car écrire un texte ne consiste pas à produire une série de structures linguistiques convenables et une suite de phrases bien construites, mais à réaliser une série de procédures de résolution de problèmes qu'il est quelquefois délicat de distinguer et de structurer.* » Teori tersebut dapat diartikan bahwa keterampilan menulis adalah proses yang tidak hanya menyusun kalimat dan struktur yang baik, namun memerlukan kemampuan memecahkan masalah secara tersusun untuk menghasilkan kalimat yang terstruktur dan bermakna. Sedangkan Menurut Selon Akmoun (2009) « *la production écrite est un processus constitué de plusieurs phases : la conception d'idées, la délimitation du sujet par l'organisation des idées par le biais d'un schéma, la rédaction, la révision, le partage et la diffusion. Il prétend que « différentes activités mentales, appelées aussi processus rédactionnels, sont mobilisées dans l'acte d'écrire : la planification, la mise en texte et la révision* » pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa keterampilan menulis merupakan proses menulis yang terdiri dari beberapa tahapan seperti perencanaan ide, pengorganisasian gagasan, menulis, memperbaiki atau revisi, dengan melibatkan aktivitas berpikir seperti perencanaan, penyusunan teks, dan revisi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan yang tidak hanya melibatkan penyusunan kalimat atau struktur teks, tetapi memerlukan kemampuan untuk merencanakan, menulis, memperbaiki (revisi) dan melibatkan aktivitas berpikir, yang bertujuan untuk menghasilkan tulisan yang bermakna dan terstruktur.

2.5 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sejumlah penelitian yang relevan untuk memperoleh keterkaitan antara masalah yang diteliti dan inti permasalahan yang dihadapi. Berikut adalah beberapa penelitian relevan yang digunakan oleh peneliti dalam konteks ini :

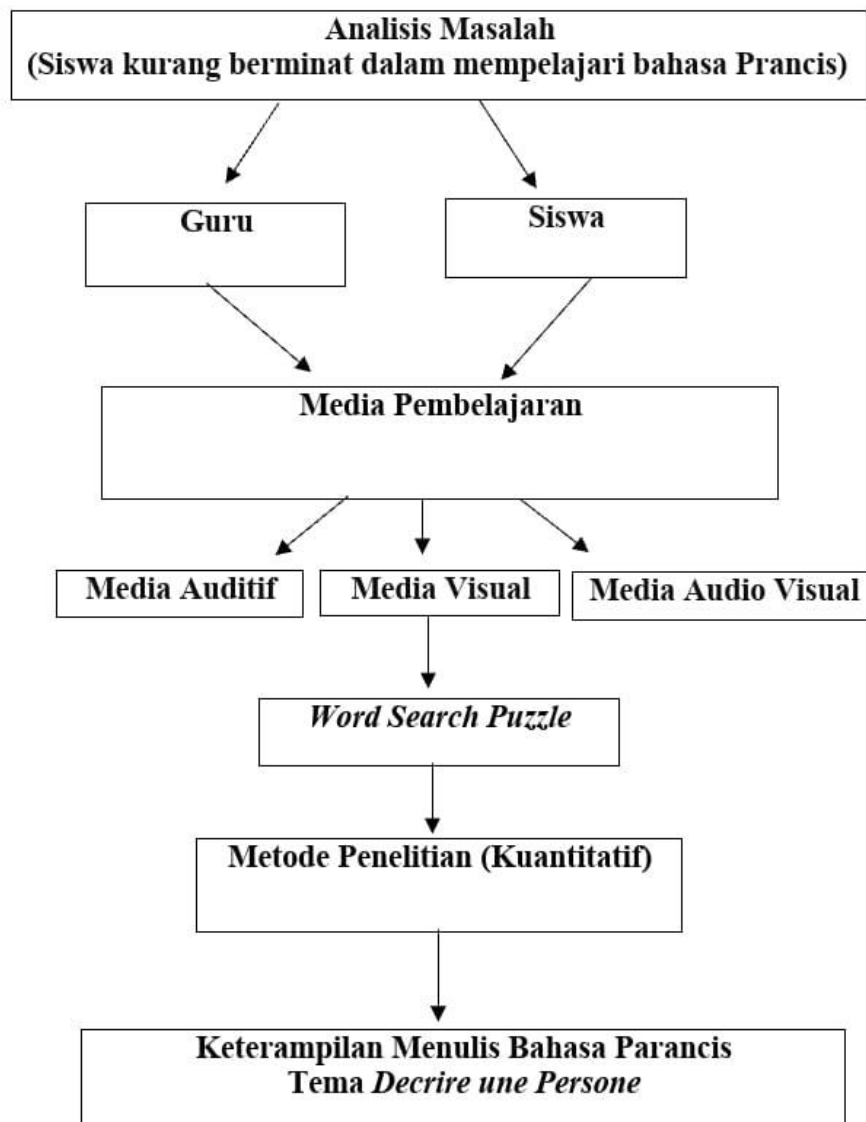
1. Ina Mutiara Saifara (2020), dengan judul "Pengaruh Media *Word Search Puzzle* Terhadap Penguasaan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas X Perhotelan SMKN 1 Lamongan" Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain yaitu *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Grub Pretest Posttest Design*. Dengan hasil Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* ini efektif digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana karena dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menyusun dan menulis peserta didik.
2. Selly Mulyani, dkk (2022) "Pengaruh Media Permainan *Word Search Puzzle* Terhadap Hasil Belajar *Vocabulary* Bahasa Inggris Kelas III MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon" dengan hasil media *Word Search Puzzle* berpengaruh baik terhadap *Vocabulary* peserta didik, Dan memiliki presentase 78,5% untuk belajar *Vocabulary* peserta didik.
3. Tira Nur Fitria (2023), "*The Effectiveness of Word Search Puzzle Game in Improving Student's Vocabulary: a Systematic Literature Review*" dengan hasil media *word search puzzle* berpengaruh terhadap *vocabulary* peserta didik dan meningkatkan hingga 20% dari sebelum menggunakan *word search puzzle*.

Dari beberapa penelitian yang telah dikaji, bahwa perhatian terhadap pengaruh media pembelajaran *word search puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis masih relative kurang.

2.6 Kerangka Berpikir

SMAN 16 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah atas menengah yang mengajarkan bahasa Prancis sebagai salah satu mata pelajaran. Di sekolah tersebut, bahasa Prancis diajarkan dari kelas XI sampai kelas XII. Akan tetapi, minat siswa terhadap pelajaran bahasa Prancis terbilang rendah karena dianggap bahasa yang sulit khususnya dalam keterampilan menulis. Kemampuan menulis perlu dikuasai oleh siswa karena melalui kemampuan tersebut, siswa dapat menyusun dengan unsur-unsur kebahasaan (*Lexique*, *Grammaire* dan *Orthographe*) dengan benar. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik minat dan motivasi siswa.

Media pembelajaran word search puzzle digunakan untuk merangsang dalam menarik minat siswa karena belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SMAN 16 Bandar Lampung. Media pembelajaran word search puzzle akan menjadi subjek yang akan dibahas dalam materi pembelajaran pada topik "*Décrire une Personne*" yang akan mencakup deskripsi karakteristik atau sifat seseorang



Gambar 2. 4 Kerangka berpikir

III. METODE

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui dampak dalam kondisi yang terkontrol. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperiment dengan desain yang digunakan adalah One Group Pretest – Posttest Design. Penggunaan quasi eksperiment bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam keterampilan menulis bahasa Prancis siswa yang dilakukan terhadap satu kelas. Hasil dari penelitian ini akan berupa Word Search Puzzle bahasa Prancis. Adapun penelitian ini dilaksanakan dan diuji coba di SMAN 16 Bandar Lampung.

3.2 Desain Penelitian

Menurut Silaen (2018) desain penelitian adalah rancangan dan pelaksanaan menyeluruh yang mencakup seluruh tahapan yang dibutuhkan dalam merencanakan dan pelaksanaan penelitian. Desain ini juga merupakan strategi yang digunakan peneliti untuk menghubungkan atau menganalisis setiap elemen penelitian secara sistematis agar lebih efektif dan efisien. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah One Group Pretest – Posttest Design. Menurut Sugiyono (2020) dengan menggunakan One Group Pretest-Posttest Design hasil yang dihasilkan lebih tepat atau akurat karena dapat dibandingkan dengan sebelum perlakuan yang diberikan.

Tabel 3. 1 One Group *Pretest* dan *Posttest*

Pre-test	Perlakuan	Post test
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Prestes atau tes diawal yang dilakukan

X : Perlakuan Pembelajaran dengan *Word Search Puzzle*

O2 : Protes atau test awal yang dilakukan setelah di berikannya perlakuan.

3.3 Variabel penelitian

Menurut Sugiyono (2020) variabel penelitian adalah hal hal yang berbentuk apa saja yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Maka dari itu, variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu :



Keterangan :

X : Media Word Search Puzzle sebagai variabel bebas atau variabel Independen

Y : Keterampilan menulis bahasa Prancis sebagai variabel terikat atau variabel dependen

3.4 Tempat dan Waktu

3.4.1Tempat Peneltian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 16 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2024/2025

3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung sebagai subjek. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

3.6.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2020) populasi dapat diartikan sebagai wilayah gagasan yang terdiri dari: objek dan subjek yang memiliki kualitas dan ciri khas tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa SMAN 16 Bandar Lampung yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah 33 siswa.

3.6.2 Sampel

Sampel merupakan bagian yang mewakili gambaran secara umum dari populasi. Dan menurut Sugiyono (2020) sampel adalah sebagian dari jumlah dan ciri khas yang dimiliki populasi tersebut. Pada penelitian ini, sampel yang dipilih merupakan siswa kelas XI.4 yang menjadi subjek eksperimen.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Sugiyono, (2020) menjelaskan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan kriteria atau pertimbangan tertentu. Teknik ini pilihan dipilih untuk mencapai tujuan dalam penelitian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik berupa tes. Tes digunakan sebagai alat evaluasi adalah pertanyaan pertanyaan yang diberikan pada siswa yang dapat dijawab melalui tes lisan, tes tertulis, atau tes praktik (Sudjana

2018). Kemudian, Nasrudin (2019) mengemukakan bahwa teknik tes merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah soal, tugas atau lainnya kepada subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan pretest dan posttest, dimana pretest diberikan sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Bentuk yang digunakan test adalah tulisan dalam bentuk tes individu untuk mengetahui kemampuan menulis dalam bahasa Prancis siswa.

3.8 Instrumen Penelitian

Menurut Wiratna Sujarweni (2021) instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan mempermudah peneliti dan menghasilkan data yang lebih tepat, lengkap, cermat dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun rincian kisi kisi tes yang digunakan pada keterampilan menulis bahasa Prancis sebagai berikut.

3.8.1 ATP Fase F Mata Pelajaran Bahasa Prancis

Penyusunan kisi-kisi instrumen ini didasarkan pada ATP fase F, yang mengacu pada Kompetensi Dasar yang sesuai dengan kurikulum mata pelajaran bahasa Prancis kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Kompetensi tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menulis tindak tutur untuk mendeskripsikan orang atau benda (*decrire une personne*).

3.8.2 Kisi-kisi Instrumern Pre-test dan Post-test

Berikut kisi kisi Instrumen pada *pre-test* dan *post-test*

Tabel 3. 2 Instrumen Pre-test Post-test

Kriteria		Tingkat Kinerja			
		Tidak Terjawab atau Produksi Tidak Mencukupi	Dibawah Tingkat Target	Pada Tingkat yang Ditargetkan	
				A1	A1+
Kompetensi Pragmatis	Melaksanakan Tugas	0	0,5	2	3
	Koherensi	0	0,5	2	3
Kompetensi Sosiolinguistik	Kecukupan Sosiolinguistik	0	0,5	2	3
Kompetensi Linguistik	Kosakata	0	0,5	2	3
	Tata Bahasa	0	0,5	2	3

(Sumber: *France education international*)

3.8.3 Pelaksanaan Perlakuan Penelitian pada Kelas Eksperimen

Tahapan penerapan pelaksanaan pelaksanaan perlakuan media *word search puzzle* dalam keterampilan menulis mengenai materi mendeskripsikan seseorang *decrire une personne* di kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung, sebagai berikut:

1. Guru memberikan penjelasan awal pada siswa terkait materi yang akan dipelajari yaitu mendeskripsikan seseorang (*decrire une personne*).
2. Kemudian, guru memperkenalkan media *word search puzzle* kepada siswa dengan menjelaskan cara penggunaannya dan bagaimana media ini dapat membantu siswa mengenali kosakata atau frasa yang terkait dengan materi mendeskripsikan orang (*decrire une personne*)
3. Setelah itu, guru meminta siswa untuk mempraktikan menggunakan media *word search puzzle* untuk mengidentifikasi kata kata yang relevan. Selanjutnya, siswa

menulis deskripsi berdasarkan kata kata yang ditemukan pada media *word search puzzle*. Guru akan membimbing dan memfasilitasi jika ada siswa yang kesulitan.

4. Siswa dapat berdiskusi dengan guru dalam menghadapi kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Prancis. Dan guru membimbing siswa untuk mengatasi hambatan yang dialami dan menyimpulkan materi.
5. Sebagai penutup, guru memberikan motivasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan belajar menulis bahasa Prancis agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran bahasa Prancis.

3.9 Teknik Analisis Data

Selanjutnya, data hasil pretest dan posttest siswa akan dihipunkan untuk diolah dan dianalisis. Sebelum dianalisis, data tersebut akan melalui proses uji homogenitas dan normalitas

3.9.1 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Perhitungan N-gain digunakan sebagai indikator peningkatan keterampilan dan hasil belajar siswa yang diperoleh dari pengurangan skor posttest dengan skor pretest kemudian dibagi dari pengurangan skor maksimum dengan skor pretest.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Keterangan :

Tinggi: $N - gain > 0,7$

Sedang: $0,3 = N - gain = 0,7$

Rendah: $N - gain < 0,3$

3.9.2 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk menilai apakah data pada suatu variabel atau kelompok terdistribusi dengan normal atau tidak. Pada penelitian ini, teknik *Kolmogorov-Smirnov* digunakan dengan bantuan SPSS 25 sebagai alat bantu analisis dan kriteria penentuannya dijabarkan sebagai berikut.

- a) Jika nilai sig < 0,05 maka H0 ditolak, yang artinya data tidak menyebar secara normal.
- b) Jika nilai sig > 0,05 maka H0 diterima, yang artinya data menyebar bersifat normalitas.

3.9.3 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang sama atau tidak berdasarkan hasil pretest dan posttest. Pengolahan data dilakukan menggunakan uji *Levene statistics*. Kriteria pengambilannya sebagai berikut.

- a) Jika nilai sig < 0,05 maka H0 ditolak, yang artinya sampel memiliki varian berbeda.
- b) Jika nilai sig > 0,05 maka H0 diterima, yang artinya sampel mempunyai varian yang sama atau diterima.

Dalam uji *Levene statistics* rumus sebagai berikut.

$$W = \frac{(N - k)}{(k - 1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (Z_{i\cdot} - Z_{\cdot\cdot})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - Z_{i\cdot})^2}$$

Keterangan:

- **W** = nilai statistik Levene
- **k** = jumlah kelas
- **N** = total jumlah siswa
- **Y_i** = rata dari kelompok i
- **Z_i** = |Y_{ij} - Y_t|
- **Z_{i·}** = rata-rata dari kelompok Zi
- **Z_{··}** = rata-rata semua Zij dalam seluruh data

3.10 Uji Hipotesis

3.10.1 Uji-t

Menurut Sugiyono (2020) Uji-t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang berkaitan dengan hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini menggunakan SPSS 22 dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Hipotesis yang diuji yaitu media *word search puzzle* terhadap pembelajaran menulis bahasa Prancis. Kriteria pengambilannya sebagai berikut.

- a) Jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest.
- b) Jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest.

3.11 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.11.1 Uji validitas

Pada penelitian ini menggunakan validitas isi (*konten validity*). Validitas isi sering pula dinamakan validitas kurikulum yang berarti bahwa suatu alat ukur dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan isi kurikulum yang akan diukur (Surapranata 2005) dalam (Budiutomo 2018). Dalam teknik validasi isi dilakukan dengan cara mencocokkan materi tes dan indikator yang tercanum dalam silabus. Kemudian, instrumen dalam penelitian ini sudah divalidasi dan diikoreksi oleh pembimbing I dan pembimbing II.

3.11.2 Uji Realibilitas

Reabilitas adalah indikator yang mengukur sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya atau diandalkan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik formula *Cronbach Alpha*. *Cronbach Alpha* adalah digunakan untuk mengukur realibilitas instrumen hubungan antara semua variabel yang ada, khususnya digunakan pada instrumen yang skornya bukan 1 atau 0 seperti angket, soal berbentuk esai atau

uraian.

Adapun rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = Nilai reabilitas

$\sum S_i$ = Jumlah varian skor tiap tiap item

S_t = Variabel total

k = jumlah item

3.12 Prosedur Penelitian

3.12.1 Tahap Perencanaan

1. Menentukan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam silabus yang akan digunakan dalam penelitian.
2. Membuat kisi kisi soal pretest posttest
3. Menentukan bahan yang akan digunakan, serta menyiapkan bahan ajar seperti; metode ceramah, *project based learning* dan penggunaan media *word search puzzle*.
4. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP

3.12.2 Tahap Pelaksanaan

a. Pre-test

Pada tahap ini dilakukan pada awal pertemuan pada siswa sebelum treatment, dengan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.

b. Perlakuan (*treatment*)

Pada kegiatan ini Kelas eksperimen diberikan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis melalui media *word search puzzle* dengan materi yang berfokus pada KD tentang materi *decrire une personne*.

c. Post-test

Tahap ini dilaksanakan sesudah diberikannya *treatment* yang bertujuan mengetahui apakah penggunaan media *word search puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa.

3.12.3 Tahap Akhir

Pada tahap ini merupakan proses akhir dari penelitian, di mana peneliti akan mengumpulkan dan mengolah data hasil di kelas eksperimen. Kemudian peneliti mengolah data menggunakan SPSS 22. Data yang dikumpulkan di kelas merupakan hasil dari pelaksanaan eksperimen kemudian data tersebut dianalisis secara statistik dan akan dibuat kesimpulannya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan di bab IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* berpengaruh positif pada kemampuan menulis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *pre-test* dengan rentang nilai terendah 41 hingga tertinggi 83 dengan nilai rata rata 54,82. Setelah diberikan *treatment* dengan media *Word Search Puzzle*, nilai *post-test* dengan rentang nilai terendah 76 hingga 93 dengan rata rata 91,09. Dengan demikian terdapat kenaikan sebesar 26,27 atau 47,9% dari *pre-test* ke *post-test*. Selain itu, penggunaan media *Word Search Puzzle* juga memberikan beberapa hal positif lainnya, seperti meningkatnya motivasi siswa, siswa lebih aktif saat pembelajaran serta meningkatnya kemampuan siswa dalam menyusun kata yang lebih baik dan benar dengan penggunaan kosa kata yang lebih variatif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media *Word Search Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung, Peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Penggunaan media *Word Search Puzzle* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak cepat jenuh dan tertarik dalam pembelajaran khususnya dalam keterampilan menulis siswa.

2) Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media *Word Search Puzzle* untuk melatih kemampuan menulis bahasa Prancis dan media ini dapat digunakan secara mandiri di luar kelas untuk memperkuat penguasaan kosakata dan latihan menulis secara menyenangkan.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan kajian yang serupa. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media *Word Search Puzzle* ke dalam bentuk digital berbasis aplikasi, mengingat *Puzzle* ini memiliki fitur-fitur pendukung yang mendukung pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, (2015). *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. Indonesian Journal on Software Engineering
- Akmoun, (2009) *Mieux Enseigner Les stratégies de Planification. Le Français dans le Monde*, 365. *Revue de la Fédération internationale des professeurs de français*. Paris : CLE International
- Bahri Syaiful, & Zain Aswan, (2020), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Dwiyuliani, (2016), *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan*. E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta
- Fatria Fita, (2017), *Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Prancis*, Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia. Volume 2.
- Febriana, dkk (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar*. Sinektik
- Fitria, (2023). *The effectiveness of Word Search Puzzles Game in improving Student's Vocabulary*. *Pioneer: Journal of language and Literature*
- Franco JC, (2021), *History of Word Search Puzzles* (N. Gibat, Ocon de Oro) [https://www. Gamesver.com/history-of-word-search-puzzles-n-gibat-ocon-de-oro/](https://www.Gamesver.com/history-of-word-search-puzzles-n-gibat-ocon-de-oro/)
- Hamalik dalam buku Arsyad (2016), *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers

- Handayani, (2023). *Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-alat Ukur dan instrumentasi*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary. Padangsidimpuan
- Ibda, (2019). *Korelasi Antara Kemampuan Membaca Kritis dengan Kemampuan Menulis Argumentasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 9 Kota Bengkulu*. Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Ina, Mutiara (2020) *Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap penguasaan Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas X Perhotelan SMKN 1*. Jurnal Bahasa Mandarin
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi (2023), *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi Republik Indonesia Nomor 69 Tahun 2023 tentang kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*, Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kumeang Riandi, (2013), *Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Prancis Melalui Permainan Bahasa (Sebuah Penelitian Tindak Kelas pada Mahasiswa Tingkat I Jurusan Bahasa Prancis Universitas Negeri Jakarta)*. Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta.
- Mulyani, dkk (2023). *Pengaruh Media Permainan Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Vocabulary Bahasa Inggris Kelas III MI AL Hidayah GUPPI Kota Cirebon . Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*.
- Oktavia, (2022). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. Universitas Riau
- Pelangi Garis, (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam
- Prawesti, dkk (2019), *Media Pembelajaran: Konsep dan penerapan dalam pendidikan*. Jakarta :Pustaka Edukasi

- Rapi, dkk (2023), *Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Societies : Journal of Social Sciences and Humanities.
- Rini, & Rosita (2019), *Pengembangan Kamus Daring Prancis Indonesia Bidang Pariwisata sebagai Media Pembelajaran interaktif*. Aula K FKIP Unila. Universitas Bandar Lampung.
- Sabrina, dkk. (2024) *Penerapan Metode Game Based Learning (Crosswords) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas V SDN 124398 Pematangsiantar*. Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
- Shofiya, (2022). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Menggunakan Metode Peta Pikiran dengan Teknik Rangsang Gambar*. Kaliwungu
- Sianturi Grace, (2019) *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Karimun*. Universitas Brawijaya.
- Silaen, (2018). *Metodologi Penelitian Sosial untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Bandung: In Media
- Sudjana, & Rivai, (2015), *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung :Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sumiharsono, & Hasanah, (2017), *Media Pembelajaran*. Jember :CV Pustaka Abadi
- Syahrudin, dkk (2023), *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara. Purbalingga
- Temagoult, (2022). *Dictionnaire de didactique du francais*. Paris: CLE International
- Vossoughi, (2009). *Using Word Search Puzzle Games For Improving Vocabulary Knowledge of Iranian FL Lenners*. *Journal of Teaching English as a*

Foreign Language and Literature. North Tehran Branch Islamic Azad University

Wahyuni Sri, (2018), *Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE).

Wibisono, (2017). *Pengembangan Game Edukasi Tekateki Silang*. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang S, ISBN 978-6, 338-394

Wulandari Nita, (2014), *Keefektifan penggunaan media pembelajaran Puzzle Games dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang*. Universitas Negeri Yogyakarta.