

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *UNJUMBLE* (*WEBSITE WORDWALL*)
PADA TATA BAHASA BAHASA PRANCIS SISWA SMA KELAS XI DI
SMAN 9 BANDAR LAMPUNG**

**ANNISA DYANTINA
NPM 2113044006**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2025**

ABSTRACT

THE USE OF UNJUMBLE GAME MEDIA ON FRENCH GRAMMAR OF GRADE XI STUDENTS AT PUBLIC SCHOOL 9 BANDAR LAMPUNG

by
Annisa Dyantina

This research aims to determine students' understanding of French grammar before and after being taught using the unjumble game on the Wordwall website in the twelfth grade of SMA Negeri 9 Bandar Lampung. The subjects of this study were students of class XI-4 as an experimental class consisting of 31 students. This research uses quantitative research with a quasi-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. Data analysis used the normality test, homogeneity test, N-Gain test, and t-test using SPSS 25. According to the results of the data that have been collected, the pretest has an average value of 62.39 and the posttest has an average value of 75.48. Based on these results, the results obtained an increase of 21,78. Then the t-test value is obtained with a sig. (2-tailed) of $0,000 < 0,05$, which means that there is a significant difference in value between pretest and posttest with an N-Gain value of 0,6507, which is included in the category medium. Besides, there are advantages and disadvantages to the implementation of the Wordwall website. According to the students, the advantages are that Wordwall is very engaging to use in learning French, especially the unjumble game for grammar understanding, and Wordwall can help increase their interest and motivation in learning the French language. On the other hand, the drawback is the features in the wordwall website in the form of appearance, effectiveness, or explanations in this game which makes students doubt the effectiveness of this website to improve students' understanding of French.

Keywords: the unjumble game, French grammar, Wordwall

RÉSUMÉ

L'UTILISATION DU JEU UNJUMBLE SUR LA GRAMMAIRE FRANÇAISE DES ÉLÈVES DE LA CLASSE XI À L'ÉCOLE PUBLIQUE SMAN 9 BANDAR LAMPUNG

**by
Annisa Dyantina**

Cette étude vise à savoir la compréhension de la grammaire des élèves en français avant et après avoir été enseignés à l'aide du jeu Unjumble sur le site Wordwall en classe XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung en tant que classe expérimentale composée de 31 élèves. Cette recherche est une recherche quantitative, avec un design de recherche expérimental avec forme one group pretest-posttest. L'analyse des données a utilisé le test de normalité, le test d'homogénéité, le test de N-Gain, et le test-t à l'aide de SPSS 25. D'après le résultat des données qui ont été collectées, le prétest a une moyenne valeur de 62,39 et le posttest a une moyenne valeur de 75,48. Sur la base de ces résultats, les résultats ont obtenu une augmentation de 13,09. Ensuite, la valeur du t-test est obtenue avec une valeur sig. (2-tailed) de $0,000 < 0,05$, ce qui signifie qu'il existe une différence de signification de valeur entre les résultats prétest et posttest avec une valeur N-Gain qui est incluse dans la catégorie moyenne. Alors, selon les élèves, il y a des avantages et des inconvénients à la mise en œuvre du site Web Wordwall. Selon les étudiants, les avantages sont que Wordwall est très engageant pour apprendre le français, en particulier le jeu de déchiffrement pour comprendre la grammaire, et Wordwall peut aider à augmenter leur intérêt et leur motivation à apprendre la langue française. D'autre part, les inconvénients sont les caractéristiques du site web wordwall sous forme d'apparence, d'efficacité ou d'explication dans ce jeu, ce qui fait douter les élèves de l'efficacité de ce site web pour améliorer leur compréhension du français.

Mots-clés: le media d'apprentissage, le jeu Unjumble

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN UNJUMBLE (WEBSITE
WORDWALL) PADA TATA BAHASA BAHASA PRANCIS SISWA
SMA KELAS XI DI SMAN 9 BANDAR LAMPUNG
Oleh**

ANNISA DYANTINA

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**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul

**: PENGARUH MEDIA PERMAINAN
UNJUMBLE (WEBSITE WORDWALL) PADA
TATA BAHASA BAHASA PRANCIS SISWA
SMA KELAS XI DI SMAN 9 BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Annisa Dyantina

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113044006

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi

: Pendidikan Bahasa Perancis

Fakultas

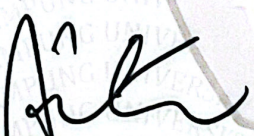
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

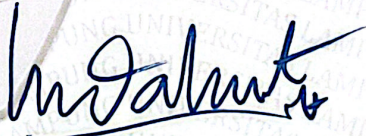
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

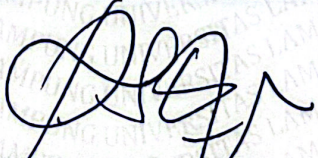

Diana Rosita, SPd., M.Pd.

NIP 197305122005012001


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

NIP 19900725 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Sumarti, M.Hum
NIP 19700318 199403 2 00

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.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juni 2025

SURAT PERNYATAAN

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

Nama : Annisa Dyantina
NPM : 2113044006
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan *Unjumble (Website Wordwall)*
Pada Tata Bahasa Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Di SMAN
9 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, 20 Juni 2025



Annisa Dyantina
NPM 2113044006

RIWAYAT HIDUP



Annisa Dyantina lahir di Pringsewu pada tanggal 2 April 2003.

Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Subandi dan Ibu Sarinarulita S.Ag.. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Al-Azhar Bandar Lampung pada tahun 2009 hingga 2015, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTS Negeri 2 Bandar Lampung dan lulus

pada tahun 2018.

Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di MAN 1 Negeri Bandar Lampung hingga tahun 2021. Setelah lulus dari SMA, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Lampung pada Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis melalui jalur SNMPTN. Selama masa perkuliahan, penulis aktif dalam berbagai organisasi internal kampus. Adapun organisasi yang diikuti oleh penulis selama perkuliahan adalah sebagai berikut:

1. Imasapra (Ikatan Mahasiswa Bahasa Perancis) sebagai anggota kaderisasi periode 2021 hingga 2023.
2. Eso (English Society) sebagai boards of HB Teaching and Education periode 2023.

Dengan dedikasi dan semangat belajar yang tinggi, penulis telah menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan studi. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat serta menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Prancis di lingkungan pendidikan.

MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفُّكَ الَّذِينَ لَا يُوقِنُونَ

Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar dan sekali-kali janganlah orang-orang yang tidak meyakini (kebenaran ayat-ayat Allah) itu menggelisahkan kamu

You are always one decision away from a totally different life.

(Maudy Ayunda)

Tidak perlu percaya siapapun dan tidak perlu mempercayai siapapun

(Alm. Papa tersayang)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, serta hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana. Walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis merasa bangga karena telah mencapai tahap ini dan dapat menyelesaikannya tepat waktu.

Dengan penuh rasa syukur dan kebahagiaan, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT dan Rasulullah SAW, yang senantiasa memberikan petunjuk, kekuatan, dan kemudahan dalam setiap langkah hidup penulis.
2. Diri sendiri, terima kasih atas segala usaha, ketekunan, dan semangat hingga berada di tahap ini.
3. Papa saya tercinta Alm. Subandi yang sangat saya cintai, walaupun sidang terakhir ini tidak ditemani oleh beliau, saya yakin dia tersenyum penuh bangga melihat anak Perempuan pertama yang sangat ia cintai menyelesaikan sidang terakhirnya. Papa sangat berarti untuk hidupku, sewaktu kecil saya anak pertamanya selalu beliau bawa kemanapun beliau pergi. Papaku tersayang kepergianmu membuatku mengerti, bahwa rindu yang paling menyakitkan adalah merindukan seseorang yang telah tiada. Terimakasih untuk papa yang selalu mengusahakan anaknya hidup baik dan tidak merasakan susah. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan papa di tempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
4. Pintu surgaku, Ibu saya tercinta Sarinarulita yang melahirkan saya, membesarkan saya Bersama papa, mengajarkan ilmu tentang kehidupan, mendoakan, mendukung, dan memberikan kasih sayangmu untuk anak pertamamu ini. Terimakasih telah kuat untuk anakmu mah, Panjang umur dan

sehat selalu ya mah untuk ketiga anakmu, mama harus melihat ketiga anakmu sukses mah, doakan anakmu bisa membawa kebahagiaan dunia dan akhirat untukmu dan papa.

5. Kedua adikku yang aku sayangi Alya Syahara dan Joddi Adryan, doakan kakakmu sukses untuk menjadi panutan kalian setelah papa tiada, doakan kakakmu bisa menjadi ayah sekaligus kakak yang melindungi mama dan kalian berdua yaa. Terimakasih untuk doa kalian dan terimakasih sudah menjadi adik yang baik.
6. Dosen pembimbing, Madame Diana Rosita, Madame Indah Nevira Trisna, dan Madame Endang Ikhtiarti yang telah memberikan bimbingan, ilmu, serta arahan dengan penuh kesabaran dalam proses penyusunan skripsi ini.

SANWACANA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Lagu pada *Website Iletaitunehistoire.com* dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Bandarlampung” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Oleh karena itu, penulis dengan penuh rasa hormat dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
3. Madame Setia Rini, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Perancis.
4. Madame Diana Rosita, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, saran, serta motivasi dalam proses penelitian ini.
5. Madame Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, saran, serta motivasi dalam proses penelitian ini.
6. Madame Endang Ikhtiarti, S.Pd. Selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan dan kritik membangun dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

8. Madame Satwika Citra Dewi, M.Pd. Selaku guru Bahasa Prancis di SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama proses penelitian yang penulis lakukan di sekolah.
9. Teman-teman terbaik saya di perkuliahan, Nurul Huda Agung, Restu Aryandi yang menemani saya dari semester 3 sampai saat ini, juga Safina Nadia Putri, Selfi Khumai Rotus Suni, Sekar Hanifah, Nurfat Furoh, Daftia Alfianti Nur, Himawan Bayu Aji Pamungkas, Aulia Arifin, Muhammad Faksi Anom atas kebaikan kalian, semangat, dukungan, serta dimasa terakhir perkuliahan kalian semua masih menemani saya di masa masa sulit dalam perkuliahan.
10. Sahabat seperjuangan dari SMP hingga sekarang, Siti Anggraini Fikri, Retno Palupi, Merliana Putri Munzela yang menghibur saya, menemani saya dan mendengarkan keluh kesah saya.
11. Sahabat KKN, Deva Kaila yang menemani saya Ketika sidang dan mendengarkan curhatan saya.
12. Sepupuku tersayang Syabina Salsabilla, yang selalu ada Ketika saya meminta pertolongan, menemani saya Ketika sedih, dan support serta dukungan.
13. Keluarga besar ku yang menyayangi dan mensupport penulis.
14. Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis, serta teman-teman seperjuangan angkatan 2021, atas kebersamaan, dukungan, serta motivasi yang tak ternilai.
15. Adik-adik kelas XI-1 SMA Negeri 9 Bandar Lampung, yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
16. Almamater tercinta, Universitas Lampung, yang telah menjadi tempat untuk belajar dan berkembang.
17. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apa pun selama proses penyelesaian skripsi ini.

Bandar Lampung, 20 Juni 2025

Annisa Dyantina

DAFTAR ISI

ABSTRACT	ii
RÉSUMÉ	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
MENGESAHKAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Media Pembelajaran	7
2.1.1 Jenis Jenis Media Pembelajaran	9
2.2. Website Wordwall	11
2.2.1. Permainan <i>Unjumble</i>	12
2.2.2 Langkah-langkah Membuat Soal pada Permainan <i>Unjumble</i>	13
2.2.3 Langkah-langkah Mengerjakan Soal pada Permainan <i>Unjumble</i>	15
2.3. Tata Bahasa.....	17
2.3.1 Tata Bahasa dalam Bahasa Prancis	17
2.3.2 Kala Waktu	18
2.4. Penelitian Relevan	19
2.5. Kerangka Berpikir	21
2.6. Hipotesis	22
III. METODE PENELITIAN.....	23
3.1. Jenis Penelitian	23
3.2. Desain Penelitian	23

3.3. Variabel Penelitian	24
3.3.1 Variabel Independen.....	24
3.3.2 Variabel Dependen	24
3.4. Tempat dan Waktu.....	25
3.4.1 Tempat Penelitian	25
3.4.2 Waktu Penelitian.....	25
3.5. Populasi Dan Sampel.....	25
3.6. Teknik Pengumpulan Data	26
3.7. Instrumen Penelitian	27
3.7.1 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	27
3.7.2 Kisi-kisi Instrumen Angket	28
3.7.3 Alat Ukur Instrumen Penelitian.....	30
3.8. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	31
3.8.1 Uji Validitas.....	31
3.8.2 Uji Reliabilitas	31
3.9. Teknik Analisis Data	31
3.9.1 Uji Normalitas	31
3.9.2 Uji Homogenitas.....	32
3.9.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	32
3.9.4 Uji Hipotesis (Uji-t).....	32
3.10. Prosedur Penelitian.....	33
3.10.1 Tahap Perencanaan (Pra-Eksperimen).....	33
3.10.2 Tahap Pelaksanaan (Eksperimen).....	33
3.10.2 Tahap Akhir (Pra-Eksperimen)	34
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Hasil penelitian	35
4.1.1 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	35
4.1.2 Data <i>Pretest</i> pemahaman tata bahasa Bahasa Prancis Siswa.....	37
4.1.3 Data <i>Posttest</i> pemahaman tata bahasa Bahasa Prancis Siswa	39
4.1.4 Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pemahaman tata bahasa.....	41
4.2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	42
4.2.1 Uji Validitas.....	42
4.2.2 Uji Reliabilitas	42
4.3. Hasil Analisis Data	43
4.3.1 Hasil Analisis Uji Normalitas	43
4.3.2. Hasil Analisis Uji Homogenitas	44
4.3.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain).....	45
4.3.4 Uji Hipotesis (Uji-T)	45
4.4. Hasil Angket Penelitian	46
4.5. Pembahasan	52
4.5.1. Pelaksanaan pretest.....	52
4.5.2. Pelaksanaan Treatment 1	52
4.5.3. Pelaksanaan Treatment 2	55
4.5.4. Pelaksanaan Posttest	56
4.5.5 Hasil Pretest Dan Posttest Siswa	57
4.5.6 Kelebihan dan Kekurangan media permainan <i>unjumble</i>	57

V. SIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1. Simpulan.....	59
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Table 1 <i>One Group Pretest and Posttest Design</i>	24
Tabel 2 Daftar Populasi Penelitian	26
Tabel 3. Kisi-kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	28
Tabel 4 Kisi-kisi Angket	29
Tabel 5 Skor Tanggapan Responden dengan Pertanyaan Positif	30
Tabel 6 Skor Tanggapan Responden dengan Pertanyaan Negatif	30
Tabel 7 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	36
Tabel 8 Analisis data <i>pretest</i> siswa	37
Table 9 frekuensi skor pretest	37
Table 10 Diagram Batang Skor <i>Pretest</i>	38
Tabel 11. Analisis Data <i>Posttest</i> Siswa	39
Table 12 Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	40
Table 13 Diagram Batang Skor <i>Posttest</i>	41
Table 14 hasil perbandingan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	41
Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas	44
Table 18. rekapitulasi N-Gain	45
Tabel 19. Hasil Uji-T	45
Tabel 17. Hasil Angket Tertutup	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Website Wordwall</i>	12
Gambar 2.2 Tampilan pada Saat Membuat Akun	13
Gambar 2.3 Tampilan pada Saat Memilih Permainan	14
Gambar 2.4 Tampilan pada Saat Membuat Soal	14
Gambar 2.5 Tampilan Pengaturan pada Permainan Unjumble	15
Gambar 2.6 Tampilan Mulai pada Permainan Unjumble	15
Gambar 2.7 Tampilan pada Saat Mengerjakan Soal	16
Gambar 2.8 Tampilan Peringkat pada Permainan Unjumble	16
Gambar 2.9 Bagan Alir Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Hubungan Antar Variabel Penelitian	25

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting untuk dikuasai. Menurut Subro (1998) bahasa adalah sarana komunikasi yang dipakai oleh anggota kelompok masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain, serta menjadi penanda identitas. Bahasa memiliki kemampuan melampaui batasan ruang dan waktu. Dengan bahasa, kita bisa mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, memahami sejarah, dan mengenal tradisi dari berbagai bangsa pada periode tertentu. Penguasaan bahasa asing juga menambah nilai karena dengan bahasa asing kita dapat berkomunikasi dengan orang banyak yang berasal dari negara lain. Ada beberapa bahasa asing seperti bahasa inggris, mandarin, jepang, jerman, spanyol, arab, korea yang dipelajari di Indonesia, salah satunya Bahasa Prancis. Bahasa Prancis adalah bahasa resmi di 32 negara dan digunakan dalam berbagai organisasi internasional seperti Uni Eropa dan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Bahasa Prancis juga menduduki posisi kedua sebagai bahasa internasional dengan jumlah penutur mencapai lebih dari 50% populasi global (Šišić, 2020). Bahasa ini memiliki peran strategis dalam bidang ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi, serta perkembangan seni. Penggunaan bahasa Prancis dapat membuka berbagai peluang, mulai dari sektor ekonomi, perdagangan, diplomasi internasional, hingga aspek sosial-budaya, dunia pendidikan dan pengembangan profesi.

Seseorang dapat dikatakan terampil berbahasa apabila dapat menguasai empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu : (1) Menyimak ; (2) Berbicara ; (3) Membaca ; (4) Menulis (Nurjamal, 2011). Pada pembelajaran bahasa Prancis, pemelajar perlu menguasai empat kompetensi dasar. Dua kompetensi pertama berkaitan dengan pemahaman, yakni kemampuan menyimak (*compréhension*

orale) dan kemampuan membaca (*compréhension écrite*) (Putri, 2024). Sementara dua kompetensi lainnya berfokus pada produksi bahasa, yaitu kemampuan berbicara (*production orale*) dan kemampuan menulis (*production écrite*). Dari keempat kompetensi tersebut, menyimak dan berbicara termasuk dalam kategori keterampilan bahasa lisan, sementara membaca dan menulis masuk dalam kategori keterampilan bahasa tulis. Sebagai dasar dari keempat keterampilan tersebut penguasaan tata bahasa penting untuk diperhatikan. Penguasaan tata bahasa menjadi fondasi utama dalam kemampuan berkomunikasi, dimana setiap bahasa memiliki sistem pengorganisasian yang terstruktur mulai dari pembentukan kata, rangkaian frase, hingga penyusunan kalimat yang bermakna. Ketika seseorang tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang aturan kebahasaan ini, mereka akan menghadapi kendala dalam menyampaikan pesan secara efektif dan akurat, sebab struktur bahasa merupakan kerangka yang menentukan bagaimana unsur-unsur bahasa saling terhubung untuk menciptakan komunikasi yang dapat dipahami. Di Indonesia, bahasa Prancis menjadi mata pelajaran lintas minat yang dipelajari di beberapa sekolah khususnya tingkat menengah akhir (SMA).

Di Provinsi Lampung, bahasa Prancis dipelajari peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Atas, terutama di beberapa SMA unggulan yang ada di Provinsi Lampung, salah satunya SMAN 9 Bandar Lampung. Bahasa Prancis dipelajari hanya oleh siswa kelas 12. Dikarenakan bahasa Prancis hanya dipelajari oleh siswa kelas 12, bahasa Prancis menjadi sangat asing bagi mereka, sehingga mereka merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Prancis. Hal ini Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di bulan juni tahun 2024 pada siswa kelas 12.4 di SMAN 9 Bandar Lampung melalui wawancara siswa dengan perkenalan menggunakan bahasa Prancis, tetapi mereka pasif dan jarang untuk mau berdiri memperkenalkan diri. Di sisi lain ketika siswa ditanya mengenai tata bahasa khususnya niveau A1 mereka masih kesulitan seperti misalnya dalam penyusunan kalimat, perubahan kata kerja atau konjugasi, penggunaan gender pada benda, dan artikel yang umumnya sering digunakan

pada saat pengenalan diri. Hal ini menyebabkan belum adanya antusiasme yang diperlihatkan siswa dalam menerima pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di bulan juni tahun 2024 dengan guru bahasa Prancis ke SMA 9 pada pemanfaatan media pembelajaran di kelas, guru belum sepenuhnya memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Media pembelajaran yang digunakan kepada siswa berupa buku dan *website* Prancis seperti *France facile*. Oleh sebab itu, perlu adanya pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang proses belajar mengajar siswa guna meningkatkan keinginan belajar mereka. Media pembelajaran berperan penting sebagai instrumen pendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang mampu membentuk dan memengaruhi suasana pembelajaran secara menyeluruh. Media pembelajaran ini berfungsi tidak hanya sebagai pendamping guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan atmosfer belajar yang kondusif, dimana guru dapat mengatur dan merancang lingkungan pembelajaran yang efektif melalui penggunaan media tersebut (Hamzah, 2017). Artinya suasana kelas diciptakan oleh guru dengan media belajar yang menciptakan reaksi siswa, sehingga siswa menjadi aktif di kelas. Oleh karena itu, untuk meningkatkan penguasaan tata bahasa secara efektif, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, sebab media memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep konsep gramatikal yang kompleks. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran guna pemahaman tata Bahasa adalah media permainan *unjumble*.

Media permainan *unjumble* merupakan salah satu permainan yang berada dalam *website Wordwall*. *Game* ini memiliki beberapa kelebihan seperti dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa karena pemain harus memahami makna kata dan strukturnya untuk menyusun kembali dengan benar (Mubarok dan Sofiana, 2020). Yusny dan Kumita (2018) menegaskan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti *unjumble* kata-kata

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, Rohmah (2019) menjelaskan bahwa permainan *unjumble* membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena siswa harus menganalisis dan menyusun kembali informasi yang diacak. Mahmud (2018) juga menambahkan bahwa penggunaan permainan *unjumble* dalam pembelajaran menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, mengurangi kecemasan siswa dalam belajar bahasa asing. Terakhir, Cahyono dan Rahayu (2021) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan *digital*, termasuk *unjumble*, dapat meningkatkan alat bantu untuk materi karena menggabungkan aspek visual, kognitif, dan interaktif yang melibatkan berbagai indra dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti akan melakukan kajian mengenai keefektifan penggunaan media permainan *unjumble* untuk meningkatkan pemahaman tata Bahasa siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung. Harapannya melalui penelitian ini dapat menambah referensi dalam media pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada ketatabahasaan bahasa Prancis serta melalui permainan *unjumble* yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan masalah kemampuan tata bahasa siswa kelas XI SMA 9 Bandar Lampung:

1. Siswa sulit mengkonjugasikan verba dalam kalimat berbahasa Prancis
2. Siswa sulit membedakan penggunaan *articles définis et indéfinis* sesuai dengan gender
3. Siswa belum terbiasa menyesuaikan bentuk kata sifat dengan gender atau jumlah kata benda.
4. Metode belajar hanya berfokus pada metode ceramah dan latihan
5. Siswa kurang termotivasi dalam belajar bahasa Prancis

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang serta identifikasi masalah diatas, maka peneliti akan membatasi pada keefektifitas penggunaan media permainan *unjumble* pada konjugasi *un présent* tema *se présent*er siswa kelas XI SMA 9 Bandar Lampung dalam belajar bahasa Prancis.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah dan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Apakah media permainan *unjumble* dapat meningkatkan pemahaman tata bahasa bahasa Prancis siswa kelas XI SMA 9 Bandar Lampung?
2. Apakah kelebihan dan kekurangan media permainan *unjumble* setelah diaplikasikan dikelas bahasa Prancis siswa kelas XI SMA 9 Bandar Lampung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang diperoleh sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media permainan *unjumble* terhadap pemahaman tata bahasa siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung dalam belajar bahasa Prancis.
2. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan media permainan *unjumble* terhadap pemahaman tata bahasa setelah diaplikasikan dikelas XI SMA 9 Bandar Lampung.

1.6. Manfaat penelitian

1) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan rekomendasi dan informasi tentang penggunaan media permainan *unjumble* untuk pemahaman tata bahasa bahasa Prancis.

2) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi solusi para guru bahasa Prancis dalam menerapkan beberapa referensi media pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk pemahaman tata bahasa bahasa Prancis.

3) Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dengan adanya media permainan *unjumble* dapat memberikan manfaat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis

4) Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran bahasa Prancis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Zain (2002) media dapat didefinisikan sebagai alat perantara atau penghubung, yang berasal dari istilah Latin "medium" dalam bentuk tunggalnya. Istilah ini mengacu pada sesuatu yang berfungsi sebagai sarana penghubung antara dua hal, media berperan sebagai instrumen yang memfasilitasi proses penyampaian atau transfer sesuatu dari satu pihak ke pihak lain. Dalam proses pembelajaran dan pengajaran, media berperan sebagai instrumen atau sarana yang memfasilitasi terjadinya komunikasi antara pengajar dan peserta didik (Rohani, 1997). Media mencakup berbagai bentuk alat bantu yang berfungsi menjembatani penyampaian informasi dan pengetahuan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Kemudian Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media merupakan segala unsur yang mencakup keberadaan manusia, serta peristiwa yang terjadi, dimana keseluruhannya berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung siswa untuk mengembangkan pengetahuan, mengasah keterampilan, serta membentuk sikap mereka. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai fasilitator yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang bermakna dan menyeluruh dalam diri peserta didik.

Media itu sendiri sering disamakan dengan mediator atau secara umum diketahui sebagai perantara, menurut Fleming dalam Arsyad (2011), Mediator dapat diartikan sebagai pihak penengah atau fasilitator yang berperan aktif dalam menyelesaikan perselisihan antara dua belah pihak dengan tujuan mencapai kesepakatan. Dalam prosesnya, mediator bertindak sebagai perantara

yang membantu mencari solusi atas permasalahan yang terjadi dengan cara yang netral.

Penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena membantu guru menyajikan materi secara lebih pasti dan bermakna bagi siswa. Alih-alih hanya mengandalkan metode ceramah, guru dapat menggunakan media untuk membantu siswa memahami materi secara nyata. Dengan demikian, media pendidikan berperan sebagai alat bantu yang memengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang oleh guru (Arsyad, 2016).

Kemudian Nurseto (2011) menjelaskan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam pendidikan yang dapat diuraikan sebagai berikut: 1) media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu terciptanya situasi belajar yang efektif. 2) media pembelajaran merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari elemen pembelajaran lainnya, dimana keterkaitan antar komponen ini penting dalam mencapai suasana belajar yang diinginkan. 3) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses penyerapan informasi dalam kegiatan belajar. 4) media pembelajaran berkontribusi dalam peningkatan mutu proses pembelajaran. 5) media pembelajaran membantu mengurangi penjelasan verbal yang berlebihan dengan cara menghadirkan bentuk pasti dari konsep-konsep yang abstrak.

Menurut Arsyad Azhar (2002), manfaat media pembelajaran meliputi:

1. Memperjelas penyajian informasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong mereka belajar mandiri sesuai kemampuan.
3. Membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang lingkungan mereka dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru dan masyarakat melalui kegiatan seperti karyawisata.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu sederhana, tetapi berperan sebagai jembatan yang memungkinkan siswa memahami konsep menjadi nyata, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Terlebih lagi, pemilihan media yang tepat dapat mengoptimalkan penyerapan informasi, mengurangi hambatan dalam pembelajaran, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen atau sarana penting dalam memfasilitasi penyaluran materi dan pesan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya sebagai alat bantu, media pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang kondusif, yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendorong terjadinya interaksi dan komunikasi aktif antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat menunjang pembelajaran yang aktif, kreatif, dan interaktif.

2.1.1 Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2013), media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis berdasarkan perspektif yang digunakan untuk melihatnya. Berdasarkan sifatnya, media dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. Media auditif, yakni media yang hanya dapat didengar, atau media yang hanya mengandung elemen suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Contoh media visual meliputi film slide, foto, lukisan, gambar, dan berbagai jenis bahan lainnya.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga unsur visual yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film berbagai ukuran, slide suara, dan sebagainya.

Jika dilihat dari sifatnya, permainan *unjumble* terkategori sebagai media visual karena siswa menyusun kalimat berdasarkan kata yang diacak dan tidak terdapat suara untuk mengucapkan kata tersebut.

Menurut sudut pandang jangkauannya, media dibagi menjadi dua kategori, sebagai berikut:

- a. Media dengan daya jangkau luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini, siswa dapat mempelajari berbagai hal atau kejadian aktual secara bersamaan tanpa perlu berada di ruang khusus.
- b. Media dengan daya jangkau terbatas pada ruang dan waktu, seperti film, video, dan sejenisnya.

Beberapa jenis media pembelajaran tersebut antara lain:

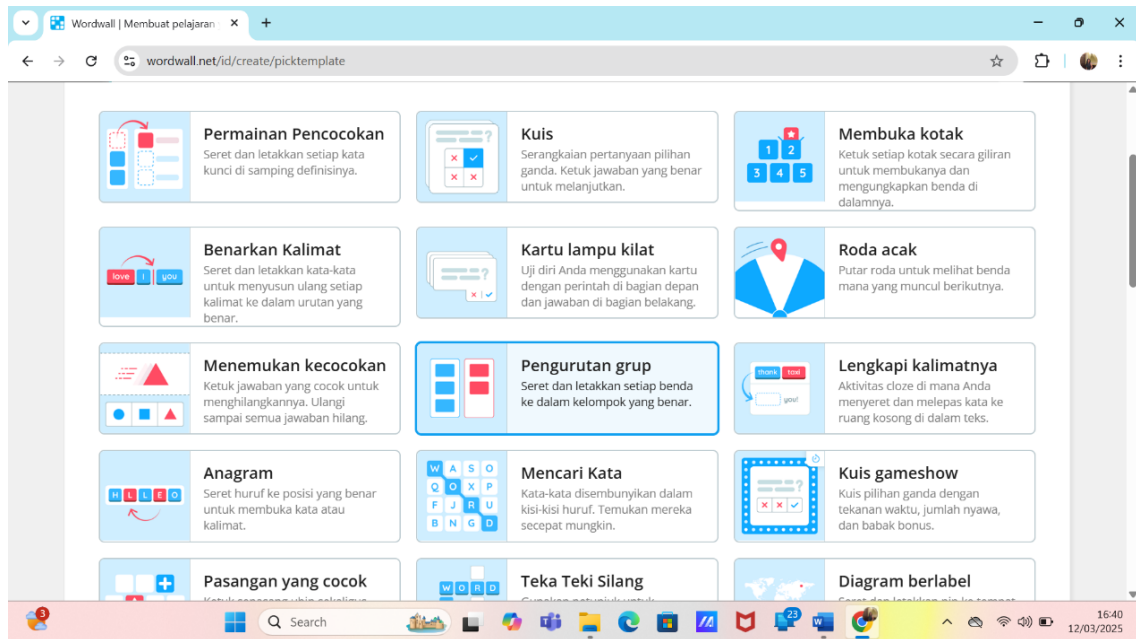
1. Media Visual: Media ini berfokus pada penggunaan indera penglihatan dan penyampaian pesan secara verbal dan non-verbal. Media visual, seperti papan tulis, presentasi, buku teks, dan alat peraga, adalah jenis yang paling dominan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, baik dalam bentuk yang sederhana maupun kompleks.
2. Media Audio-Visual: Media ini menggabungkan penggunaan audio dan visual. Contohnya adalah video, film pendek, dan gambar atau slide bersuara. Beberapa platform yang menyediakan jasa pembuatan video animasi termasuk *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly*, dan lainnya.
3. Multimedia: Jenis media ini adalah yang paling lengkap, karena memungkinkan interaksi dan kontrol oleh pengguna. Dalam pelajaran kimia, multimedia sering digunakan dalam bentuk aplikasi permainan berbasis komputer atau android untuk membantu pemahaman materi baik di dalam maupun di luar kelas. Contoh media pembelajaran multimedia lainnya adalah *Kahoot!*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall*, dan sebagainya. (Aghni, 2018).

Berdasarkan pendapat diatas jenis media permainan berkembang seiringnya kemajuan teknologi. Salah satu media yang paling berkembang

dan sering digunakan adalah multimedia. Hal ini disebabkan karena multimedia memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan media yang digunakan sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari suatu hal dan menjadikan suasana menarik. Multimedia bisa berupa permainan online contohnya berisikan kartu kata acak, salah satunya media yang penulis ambil yaitu media permainan *unjumble* yang dapat diakses melalui *website Wordwall* melalui *smartphone*.

2.2. Website Wordwall

Menurut Kartika (2023) *Wordwall* adalah situs web yang dapat membantu penggunanya untuk mempelajari berbagai hal, termasuk bahasa. *Wordwall* pertama kali dikembangkan pada tahun 2006 di London, Inggris oleh seorang guru yang juga merupakan pendiri *Wordwall*. Penemuan ini mengembangkan sebuah program yang kemudian menjadi dasar dari *Wordwall*. Baru pada tahun 2016, situs web *Wordwall.net* resmi diluncurkan dan dapat diakses secara gratis oleh siapa saja. Menurut Mujahidin dkk. dalam Nisa & Susanto (2022) kelebihan *Wordwall* adalah, seperti halnya di dalam kelas, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah, baik untuk tingkat dasar maupun tingkat lanjutan (Kartika, 2023). Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan kreativitas mereka melalui pembelajaran yang menyenangkan. Namun, *Wordwall* juga memiliki kekurangan, seperti siswa hanya dapat melihat materi yang disajikan karena bentuk media yang bersifat visual, serta waktu yang terkadang terbuang banyak selama penggunaan media ini dalam pembelajaran. Sebagai platform pembelajaran, *Wordwall* terus melakukan pembaruan. Saat ini, selain dapat menambahkan gambar, pengguna juga dapat menyertakan audio sebagai pelengkap materi pembelajaran. Selain itu terdapat banyak pilihan bahasa untuk tampilan *website* seperti bahasa Prancis, Indonesia, dan Inggris sehingga memudahkan guru dalam menyusun soal ataupun siswa dalam belajar.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Website Wordwall

Sumber: <https://wordwall.net/>

2.2.1. Permainan *Unjumble*

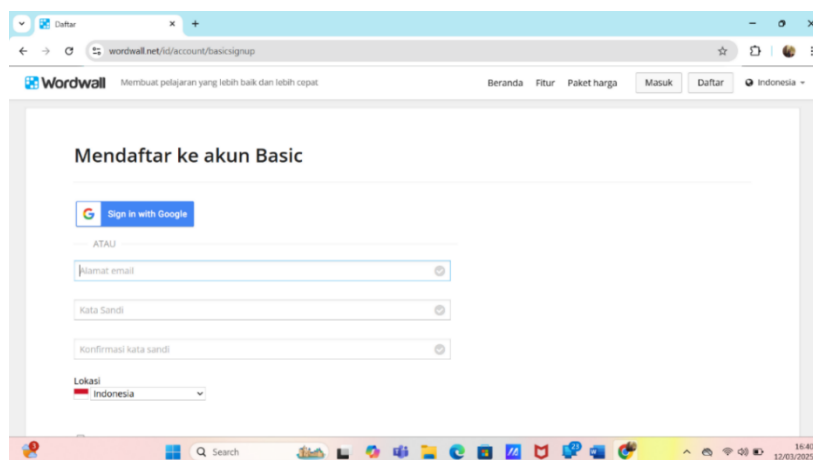
Media permainan *unjumble* adalah sebuah alat dalam pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa SMA dalam meningkatkan kemampuan gramatikal atau tata bahasa. Dalam permainan ini, siswa diberikan serangkaian kata dari kalimat yang telah diacak urutannya, dan tugas mereka adalah untuk menyusunnya kembali ke dalam bentuk yang benar dan bermakna. Menurut Yudhawati, dkk. (2024) Fitur *unjumble* pada *Wordwall* membuat pembelajaran tata bahasa menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini penting karena siswa saat ini adalah generasi yang lahir di era digital terbiasa menggunakan teknologi dalam proses belajar mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jayson L. Co (2024) menunjukkan bahwa penggunaan fitur *unjumble* pada *Wordwall* dapat meningkatkan penguasaan tata bahasa siswa. Dalam studi yang dilakukan, persentase siswa yang memenuhi Kriteria Minimum Penguasaan meningkat dari 60% pada Siklus 1 menjadi 80% pada Siklus 2 setelah penerapan *Wordwall*. Melalui proses ini, siswa dapat lebih memahami struktur kalimat, tata bahasa, dan kosakata, yang semuanya

penting untuk kemampuan gramatikal yang baik. Selain itu, permainan ini juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran kooperatif dan kolaboratif adalah dua pendekatan yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerja kelompok dalam proses belajar. Menurut Barkley, Cross, dan Major (2014), pembelajaran kooperatif cenderung lebih terstruktur dengan tujuan yang jelas dan peran yang ditentukan, sedangkan pembelajaran kolaboratif lebih fleksibel dengan tujuan yang dinegosiasikan bersama. Keduanya mendukung pembelajaran mendalam melalui kerja kelompok, di mana interaksi sosial membantu siswa memahami materi lebih baik dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Penulis berharap melalui permainan ini dapat membantu siswa dalam memahami tata bahasa Prancis sehingga motivasi belajar bahasa Prancis pada siswa dapat meningkat.

2.2.2 Langkah-langkah Membuat Soal pada Permainan *Unjumble*

Berikut merupakan langkah-langkah untuk membuat soal di permainan *Unjumble* terdapat beberapa prosedur, yaitu:

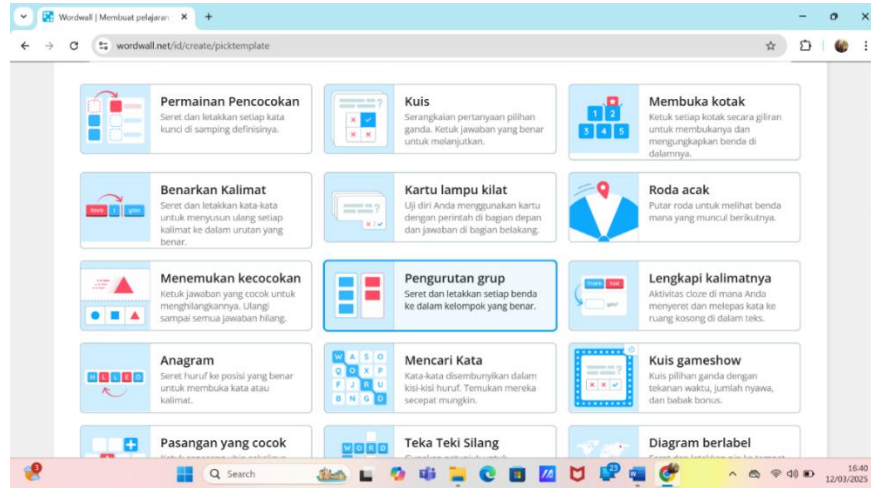
1. Langkah pertama yakni membuat akun di laman <https://wordwall.net/> kemudian lengkapi data yang diminta atau pengguna dapat *log-in* dengan akun *google* yang dimiliki.



Gambar 2.2 Tampilan pada Saat Membuat Akun

Sumber: <https://wordwall.net/>

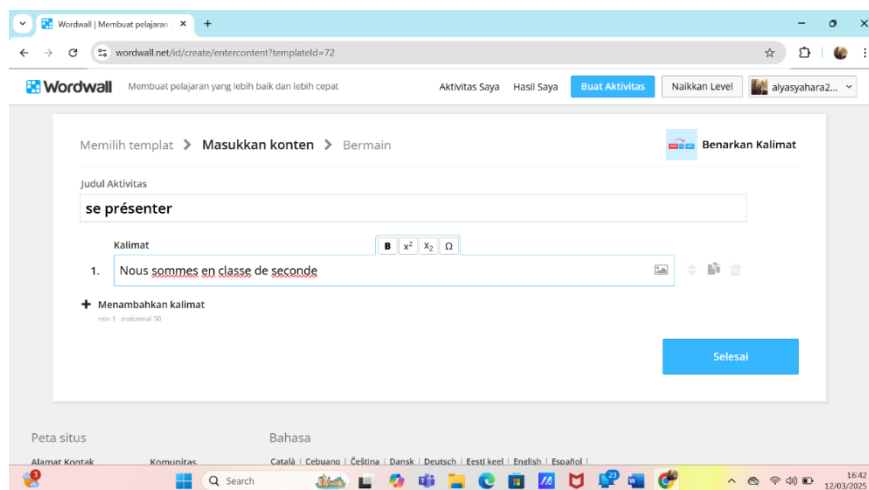
2. Langkah kedua, dari banyaknya pilihan permainan yang tersedia, pilihlah permainan *Unjumble* atau jika menggunakan pengaturan bahasa Indonesia yakni ‘Benarkan Kalimat’



Gambar 2.3 Tampilan pada Saat Memilih Permainan

Sumber: <https://wordwall.net/>

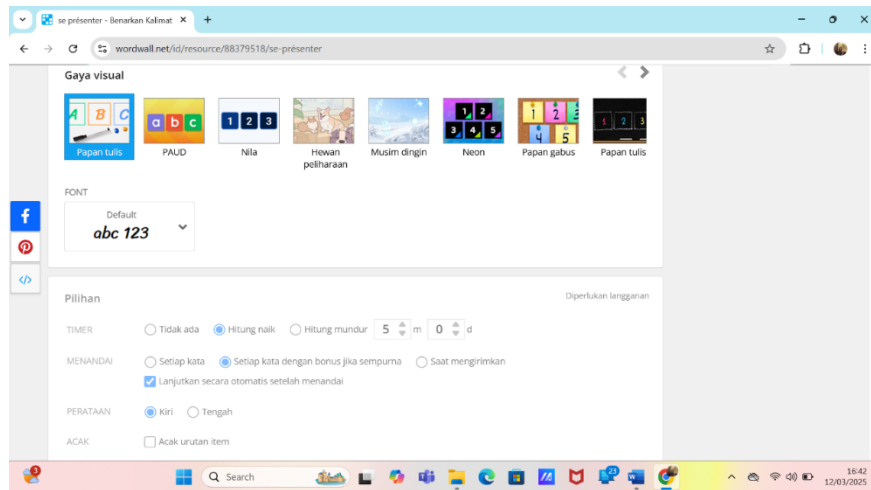
3. Langkah ketiga, tuliskanlah judul dan kalimat yang nantinya akan diacak otomatis oleh *website*, jika sudah membuat soal klik selesai



Gambar 2.4 Tampilan pada Saat Membuat Soal

Sumber: <https://wordwall.net/>

4. Guru dapat mengatur tampilan, waktu, pengacakan, dan sebagainya., pada soal yang akan dikerjakan siswa



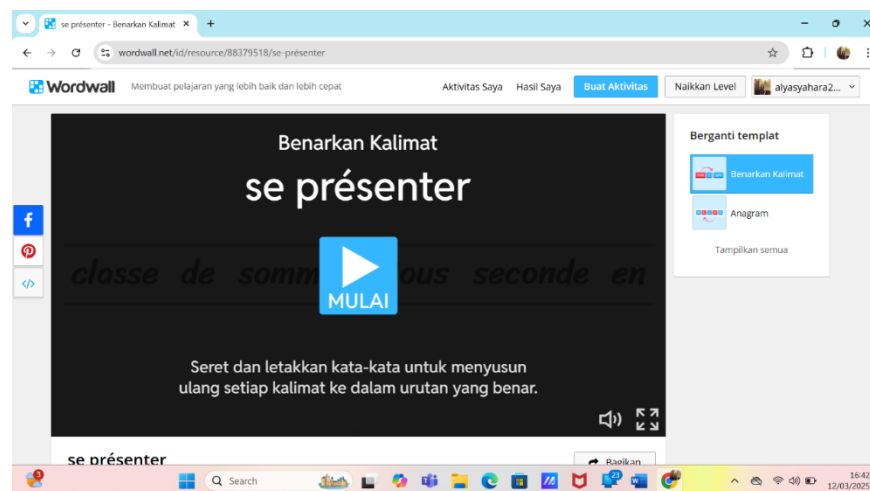
Gambar 2.5 Tampilan Pengaturan pada Permainan *Unjumble*

Sumber: <https://wordwall.net/>

2.2.3 Langkah-langkah Mengerjakan Soal pada Permainan *Unjumble*

Berikut merupakan langkah-langkah untuk mengerjakan soal di website Wordwall terdapat beberapa prosedur, yaitu:

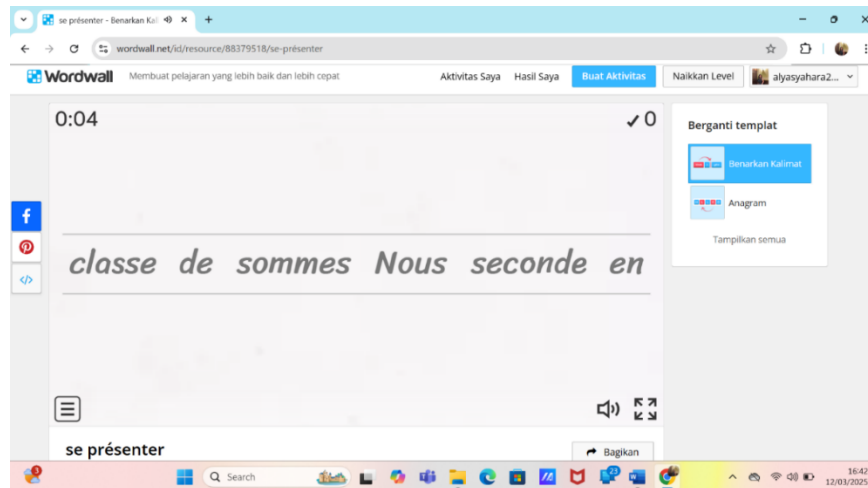
1. Buka link yang telah diberikan oleh guru
2. Klik mulai untuk mengerjakan soal



Gambar 2.6 Tampilan Mulai pada Permainan *Unjumble*

Sumber: <https://wordwall.net/>

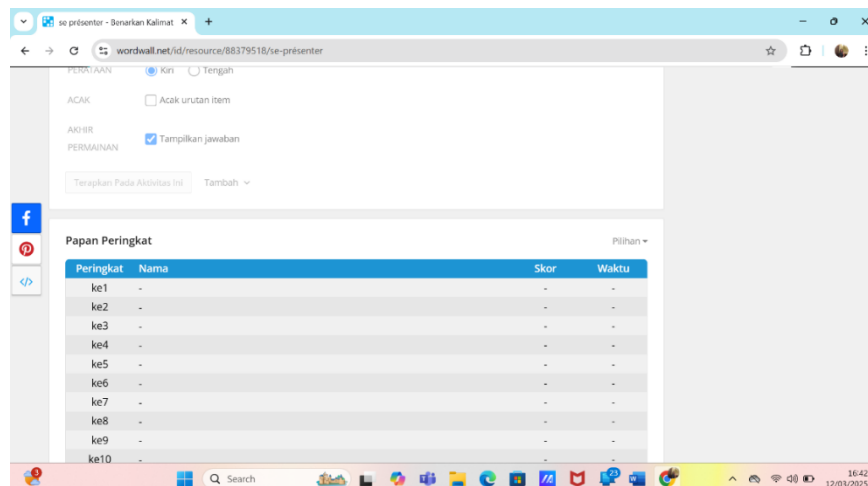
3. Susun kata yang telah diacak oleh sistem dengan cara tekan kata yang ingin dipindahkan lalu geserkan, waktu akan terus berjalan hingga waktu habis



Gambar 2.7 Tampilan pada Saat Mengerjakan Soal

Sumber: <https://wordwall.net/>

4. Terdapat fitur peringkat pada permainan sehingga siswa termotivasi untuk menjadi yang



Gambar 2.8 Tampilan Peringkat pada Permainan *Unjumble*

Sumber: <https://wordwall.net/>

2.3. Tata Bahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 461) dalam (Alhadaq Chandra, 2017) Gramatikal adalah sesuai dengan tata bahasa; menurut tata bahasa. Jadi dapat ditarik kesimpulan yakni makan yang sesuai dengan tata bahasa. Tata bahasa adalah ilmu yang mempelajari kaidah-kaidah yang mengatur penggunaan bahasa. Sementara (Burhan Nurgiyantoro 2009: 200) dalam (Chandra, 2017) mengatakan bahwa istilah gramatikal sama halnya dengan istilah struktur atau struktur bahasa. Penguasaan struktur bahasa dan kosakata merupakan prasyarat melakukan tindakan berbahasa. Sedangkan menurut Karoubi, et al (2004 : 515) dalam (Eritha Trie, 2015) “*Grammaire est ensemble des structure d’une langue et des règles selon lesquelles cette langue fonctionnaire*” atau “Tata bahasa merupakan kumpulan dari susunan-susunan aturan suatu bahasa berdasarkan fungsi dari bahasa tersebut.

Berdasarkan beberapa dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa tata bahasa secara umum adalah tata bahasa dengan sistem yang mengatur penggunaan bahasa secara tepat dan istilah gramatikal yang sesuai dengan tata bahasa atau menurut tata bahasa agar bisa tercipta kalimat yang kompleks.

2.3.1 Tata Bahasa dalam Bahasa Prancis

Bahasa Prancis merupakan tipe bahasa fleksi, yaitu tipe bahasa yang hubungan gramatikalnya dinyatakan dengan infleksi atau pembentukan kata baru dengan menambahkan imbuhan tetapi tidak mengubah kelas katanya (Milot, 2014). Menurut Petiot (2000) *la grammaire est l’ensemble des fonctionnements d’une langue, c’est – à – dire le système de cette langue* yang dalam bahasa Indonesia berarti bahasa memiliki aturan gramatika yang masing-masing mempunyai sistematika tersendiri (Savitri, 2023). Sistematika tersebut merujuk pada sebuah aturan yang dimaksudkan untuk mempermudah memahami suatu bahasa. Sama pula halnya dengan Bahasa Prancis, bahasa ini memiliki aturan gramatika yang berbeda dengan bahasa lainnya. Bahasa Prancis memiliki karakteristik tata bahasa atau gramatikal yang dapat membantu para pembelajar bahasa

Prancis agar dapat memahami bahasa tersebut dengan baik dan benar. Adapun gramatikal atau tata bahasa Prancis dibagi menjadi menjadi beberapa elemen, diantaranya : verbe atau kata kerja, adjectif atau kata sifat, pronom atau kata ganti, préposition atau kata depan, dan lain sebagainya.

2.3.2 Kala Waktu

Kala adalah kategori gramatikal yang berhubungan dengan perubahan perubahan bentuk pada Verb untuk menunjukkan saat terjadinya tindakan atau peristiwa (lih. Dubois et al., 1973: 483 & Gre-visse, 1980: 711) dalam (Suryo Baskoro, 2013). Dalam hubungannya dengan saat ujaran dilakukan, yang merupakan titik temu dalam rangkaian waktu yang sudah berialu maupun yang belum terjadi, bahasa Prancis mengenal 3 kategori kala yang besar (Grevisse, 1975). Ketiganya adalah kala kini (*le présent*), untuk tindakan/peristiwa terjadi pada saat tuturan dilakukan; kala lampau (*le passé*), untuk tindakan/peristiwa yang sudah terjadi; dan untuk menggambarkan tindakan/peristiwa yang belum terjadi digunakan kala depan (*le futur*).

Menurut Savitri (2023) Kala Waktu Kini (*le present*) digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi di masa kini atau peristiwa yang berlangsung secara berulang di masa sekarang. Tiga kata ganti orang jamak mengalami perubahan pada kata kerja dengan akhiran -ons, -ez, dan -ent. Sementara itu, tiga kata ganti orang tunggal mengalami perubahan pada kata kerja dengan akhiran yang bervariasi, tergantung pada kelompok kata kerja yang digunakan. Susunan kalimat pada kala waktu ini yakni *Sujet + Verbe au présent + (Objet/Complément)*.

Adapun pembagian kelompok kata kerja menurut buku *Grammaire Française* sebagai berikut (Hutagalung, 2004).

a) *Verbe Groupe I*

Verbe groupe I merupakan kata kerja yang berakhiran ‘ER’, seperti *travailler, manger, aimer, écouter, regarder, donner*, dst. Pada grup ini kata kerja berubah secara teratur yakni –e, –es, –e, –ons, –ez, –ent namun terdapat pengecualian pada *verbe aller*.

b) *Verbe Groupe II*

Verbe groupe II merupakan kata kerja yang berakhiran ‘IR’, contohnya *réfléchir, réussir, finir*, dst. Pada grup ini kata kerja berubah dengan akhiran : –s, –s, –t (–d), –ons, –ez, –e

c) *Verbe groupe III*

Verbe groupe III merupakan kata kerja yang memiliki akhiran bervariasi. Untuk kata kerja ‘RE’ dan ‘DRE’ memiliki perubahan –s, –s, –d, –ons, –ez, –ent seperti *comprendre, repandre, perdre*, dst., perubahan akhiran –x, –x, –t, –ons, –ez, –ent, untuk verba *pouvoir, vouloir, valoir*, serta verba yang tidak beraturan seperti *être, faire, avoir, aller*.

Pada penelitian ini, penulis membatasi penggunaan kala waktu hanya penggunaan kala waktu kini (*le present*) pada materi se presenter agar para siswa fokus pada bentuk kalimat dasar sehari-hari untuk memperkenalkan diri.

2.4. Penelitian Relevan

Penelitian dengan menggunakan media permainan untuk meningkatkan keterampilan menulis telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Meskipun demikian, hal ini masih sangat menarik untuk diteliti. Ada beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan media visual pada keterampilan bahasa Prancis khususnya keterampilan menulis, di antaranya adalah :

Penelitian Wella Dwi Priani, Diana Rosita, Setia Rini (2019) yang berjudul “Pembelajaran Kala Passé Composé Dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping*” Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa metode *mind mapping* secara signifikan meningkatkan kemampuan tata bahasa Prancis (*grammaire*) pada

materi *passé composé* siswa kelas XI di SMAN 9 Bandar Lampung. Hasil pretest di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai 67,33, sementara posttest mencapai 82,22. Sementara itu, di kelas kontrol, pretest memperoleh rata-rata nilai 60,66 dan posttest sebesar 67,86. Hasil uji t menunjukkan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} \leq 0,05$, yaitu $0,000 \leq 0,05$, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode *mind mapping*.

Penelitian Ariessa Racmadhany (2016) yang berjudul “*Élaborer Un Support Pédagogique : Le Flash Mnémonique Pour L'apprentissage De Grammaire*” penelitian ini menjelaskan bahwa tata bahasa memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa, dan tata bahasa harus menarik untuk dipelajari. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, pertanyaan yang diajukan oleh siswa FLE (*Français Langue Étrangère*) seringkali bertentangan. Mereka menganggap tata bahasa membosankan dan sulit. Struktur dan konjugasi bahasa Prancis bagi mereka adalah sebuah beban. Mengingat pentingnya pembelajaran tata bahasa Prancis dalam kursus FLE, perlu untuk menggunakan fasilitas dengan model yang menarik untuk mempelajarinya dan mengingatnya. *Mnemonik*, yang bertujuan untuk menerjemahkan informasi ke dalam bentuk yang lebih mudah diingat oleh otak dibandingkan dengan bentuk aslinya, adalah strategi yang telah lama digunakan untuk menghafal. Untuk menarik minat siswa, penggunaan aplikasi *Flash* sebagai teknologi baru memainkan peran penting. Oleh karena itu, penerapan strategi dan media ini sangat relevan dan menarik untuk dipelajari.

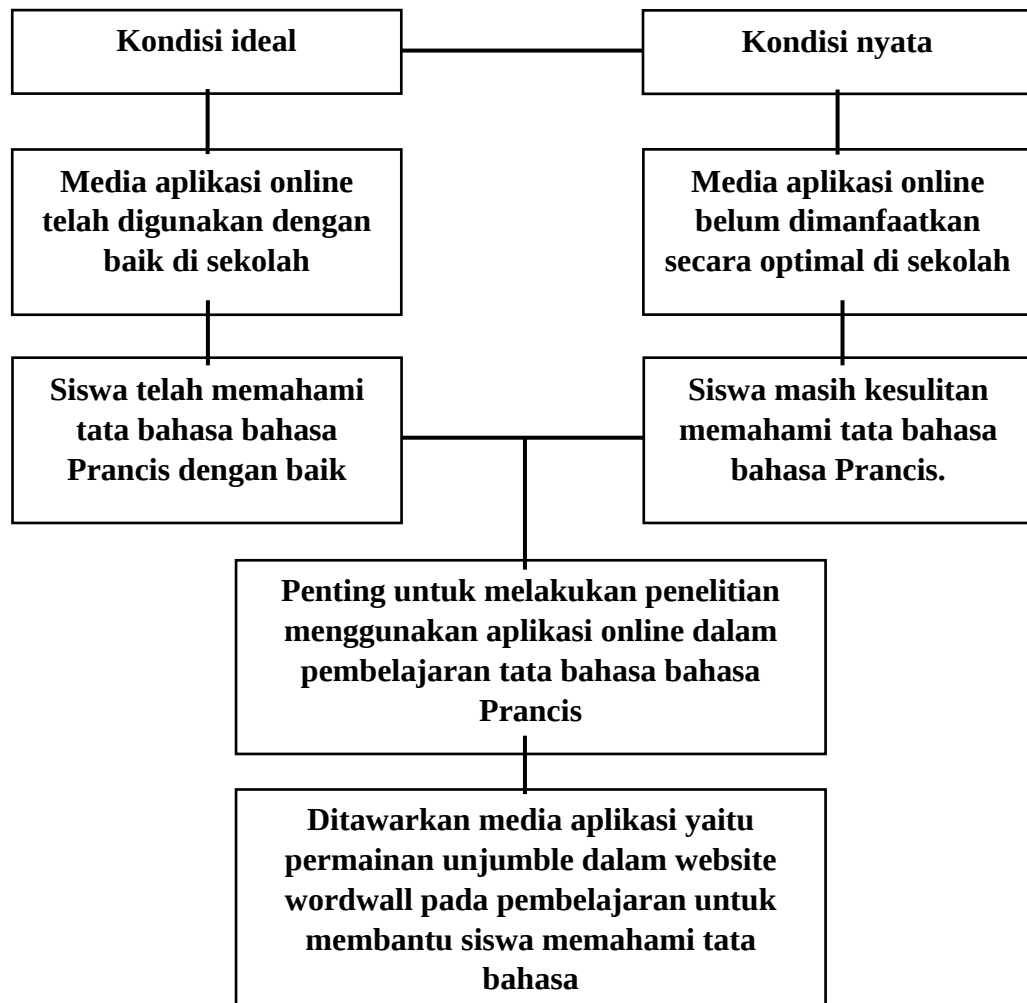
Penelitian Aulia Kartika (2024) yang berjudul “Penggunaan *Website Wordwall* (Anagram) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024” penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan *website Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Prancis di kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung memberikan peningkatan yang signifikan pada pemahaman lisan siswa. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai 61,77, sementara posttest mencapai rata-

rata 83,55, dengan peningkatan sebesar 21,78. Analisis menggunakan uji t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,5831 menunjukkan kategori peningkatan yang sedang. Selain itu, berdasarkan umpan balik dari siswa, terdapat keuntungan dan kekurangan dalam penggunaan *Wordwall*. Keuntungan yang dirasakan siswa adalah bahwa *Wordwall* menarik dan efektif untuk pembelajaran keterampilan mendengarkan dalam bahasa Prancis, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Kekurangannya mencakup kebutuhan akan headset atau earphone untuk mendengarkan audio dan perlunya jaringan yang stabil.

Persamaan pada penelitian pertama dan kedua yaitu bertujuan meningkatkan pemahaman tata bahasa, sedangkan perbedaannya yaitu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu metode, model pembelajaran dan sampel penelitian yang digunakan pada penelitian relevan yaitu metode mind mapping, model pembelajaran *mnemonik* dan aplikasi *Flash*. Sementara pada penelitian ini menggunakan permainan *unjumble* dalam *website wordwall*. Persamaan penelitian ketiga yaitu menggunakan *website wordwall*, tetapi perbedaannya ada pada permainan yang dipakai dalam *website wordwall*, lokasi penelitian dan fokus keterampilan bahasa yang diteliti. Di sisi lain penelitian ini menggunakan permainan *unjumble* dalam *website wordwall* dan fokus pada pemahaman tata bahasa.

2.5. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kegiatan PLT yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung, peneliti melihat masih banyak peserta didik kurang memahami tata bahasa dengan baik, mereka melakukan kesalahan dalam penulisan pada saat kegiatan pembelajaran bahasa Prancis berlangsung. Peserta didik cenderung salah dalam tata bahasa karena mereka kurang belajar dalam mempelajari kemampuan gramatikal.



Gambar 2.9 Bagan Alir Kerangka Berpikir

2.6. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan teoretis dan kerangka berpikir pada uraian di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu “Terdapat peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran tata bahasa dengan menggunakan permainan unjumble dalam *website wordwall* pada kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung”

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang diterapkan adalah metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Berdasarkan penjelasan Sugiyono (2020), penelitian eksperimen dilakukan untuk menganalisis dampak dari suatu perlakuan terhadap perlakuan lainnya dalam situasi yang terkontrol. Adapun tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media permainan unjumble yang terdapat dalam platform *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman tata bahasa Prancis siswa. Desain penelitian yang diterapkan menggunakan rancangan eksperimen tanpa melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding.

3.2. Desain Penelitian

Menurut Sekaran dalam Herdayati & Syahrial (2019), desain penelitian merujuk pada seluruh proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang berfungsi untuk membantu pengumpulan dan analisis data. Penelitian ini menggunakan *desain One Group Pretest and Posttest Design*. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa dengan menggunakan desain ini, efek perlakuan dapat dianalisis lebih tepat karena sebelum diberi perlakuan, dilakukan pretest terlebih dahulu, yang memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan *Unjumble* sebagai media pembelajaran untuk mendukung pemahaman tata

bahasa dalam bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Sugiyono (2020) mengonsepan desain penelitian tersebut sebagai berikut.

Table 1 *One Group Pretest and Posttest Design*

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

Sumber : Sugiyono, 2020

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

X : Perlakuan dengan menggunakan media permainan *unjumble*

O1 : *Pre-test* (Sebelum menggunakan media permainan *unjumble*)

O2 : *Post-test* (Sesudah menggunakan media permainan *unjumble*)

3.3. Variabel Penelitian

Sugiyono (2016) mengatakan bahwa "Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat yang dapat diukur dan dioperasionalkan." Suryabrata (1998: 72) dalam (Tika Fajar, 2013) menyatakan variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

3.3.1 Variabel Independen

Variabel independen, yang juga dikenal sebagai variabel bebas, adalah variabel yang berperan mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, variabel independen yang dimaksud adalah permainan *Unjumble* yang digunakan sebagai media pembelajaran.

3.3.2 Variabel Dependen

Variabel dependen, atau yang sering disebut variabel terikat, adalah variabel yang dipengaruhi dan menjadi hasil dari adanya variabel independen atau variabel bebas (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini,

variabel dependen yang dimaksud adalah pemahaman tata bahasa dalam bahasa Prancis siswa.



Gambar 3.1 Hubungan Antar Variabel Penelitian

Sumber: Sugiyono (2020)

Keterangan:

X : Variabel bebas adalah penggunaan media permainan *Unjumble*

Y : Variabel terikat adalah kemampuan tata bahasa siswa kelas 12 SMA 9 Bandar Lampung

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan *unjumble* terhadap pemahaman tata bahasa terhadap belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.³

3.4. Tempat dan Waktu

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang beralamatkan di Jl. Panglima Polim No. 18 Kel. Segala Mider, Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung, Lampung 35152.

3.4.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai semester kedua tahun ajaran 2025/2026.

3.5. Populasi Dan Sampel

Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah kelompok objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.10, XI.8, XI. 4 SMA 9 Bandar Lampung.

Tabel 2 Daftar Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI.10	34
2	XI.8	34
3	XI. 4	31
	total	98

Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan *purposive sampling*. *Non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel (Sugiyono, 2020). Sugiyono (2020) juga menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah salah satu kelas yaitu siswa kelas XI.4 dengan 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan angket. Menurut Margono (2013) tes adalah serangkaian rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk memperoleh jawaban yang dapat digunakan sebagai dasar penetapan skor. Penelitian ini melaksanakan dua tes, yaitu *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah perlakuan diberikan. Sementara itu, menurut Sugiyono (2020), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sekumpulan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Langkah-langkah dalam mempersiapkan alat insrumen tes adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan kisi-kisi soal berdasarkan silabus
2. Menulis soal tes berdasarkan kisi-kisi tersebut berdasarkan kata kunci.
3. Diskusikan masalah instrumen dan lakukan perubahan instruktur kepada dosen pembimbing sebagai perbaikan pertama.
4. Melakukan tes instrumental dengan kelas di sekolah yang menjadi populasi penelitian ini.
5. Analisis hasil tes instrumen yang meliputi pengujian validitas butir soal, daya pembeda, kesukaran, dan reliabilitas instrumen. setelah itu periksa ke guru.

3.7. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen, sementara kualitas pengumpulan data berhubungan dengan ketepatan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang merujuk pada Capaian Pembelajaran bahasa Prancis. Soal tes ini digunakan untuk tes awal dan tes akhir, dengan hasil yang digunakan untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman tata bahasa siswa kelas XI SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

3.7.1 Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes *pretest* dan *posttest* sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) bahasa Prancis yang digunakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung tentang *Se Présenter*.

Tabel 3. Kisi-kisi *Pretest* dan *Posttest*

No	Soal	Jumlah Soal	Jenis Soal	Jumlah Skor
1.	Menjawab pertanyaan tentang <i>Se Présenter</i> .	8 butir soal	Pilihan ganda	$= \frac{\text{Jumlah soal benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$
		6 butir soal	Isian singkat	
		6 butir soal	Kalimat acak	

3.7.2 Kisi-kisi Instrumen Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa dalam bentuk pertanyaan berupa *checklist* untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan *Unjumble*, respons terhadap penggunaan *website*, serta kelebihan dan kekurangan dari *website* tersebut. Angket ini terdiri dari 12 pertanyaan. Sebelum menyusun angket, dibuat terlebih dahulu kisi-kisi yang akan dikembangkan menjadi pertanyaan. Kisi-kisi angket ini diadaptasi dari penelitian Kartika (2024). Namun, kisi-kisi ini telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti pada saat penelitian berlangsung. Berikut merupakan kisi-kisi angket.

Tabel 4 Kisi-kisi Angket

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Tanggapan siswa terkait kelebihan permainan <i>Unjumble</i> dalam pemahaman tata bahasa Prancis	a. Respons siswa terhadap kemudahan dalam mengakses permainan <i>Unjumble</i>	1
		b. Respons siswa terhadap tampilan dan fitur pada <i>Unjumble</i>	2,3
		c. Respons siswa terhadap penggunaan permainan <i>Unjumble</i> sebagai salah satu media pembelajaran	4,5
		d. Respons siswa setelah menggunakan permainan <i>Unjumble</i>	6
2	Tanggapan siswa terkait kekurangan permainan <i>Unjumble</i> dalam pemahaman tata bahasa Prancis	a. Respons siswa terhadap fitur yang sulit digunakan pada permainan <i>Unjumble</i>	7
		b. Respons siswa terhadap kesulitan dalam menggunakan permainan <i>Unjumble</i>	8, 9
		c. Respons siswa selama pembelajaran tata bahasa Prancis	10, 11
		d. Respons siswa setelah menggunakan permainan <i>Unjumble</i> dalam pembelajaran	12

(Sumber : Diadaptasi dari penelitian Kartika, 2024)

Pada penelitian ini, terdapat dua komponen utama yaitu tanggapan siswa terkait kelebihan dan kekurangan penggunaan permainan *Unjumble*, dan tanggapan siswa terkait pembelajaran menggunakan permainan *Unjumble*. Penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup dengan 12 pertanyaan.

3.7.3 Alat Ukur Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, angket yang diberikan kepada siswa yakni berskala ordinal (*likert scale*). Menurut Sugiyono (2020) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, opini, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu hal.

Tabel 5 Skor Tanggapan Responden dengan Pertanyaan Positif

SS	Sangat Setuju	Diberi skor 5
ST	Setuju	Diberi skor 4
RG	Ragu-ragu	Diberi skor 3
TS	Tidak Setuju	Diberi skor 2
STS	Sangat Tidak Setuju	Diberi skor 1

(Sumber: Sugiyono, 2020)

Tabel 6 Skor Tanggapan Responden dengan Pertanyaan Negatif

SS	Sangat Setuju	Diberi skor 1
ST	Setuju	Diberi skor 2
RG	Ragu-ragu	Diberi skor 3
TS	Tidak Setuju	Diberi skor 4
STS	Sangat Tidak Setuju	Diberi skor 5

(Sumber: Sugiyono, 2020)

Untuk menghitung angket, dapat menggunakan rumus Skala Likert berikut.

$$\text{Skala Likert} = T \times P_n$$

Keterangan :

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angket skor likert

3.8. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2020), validitas merujuk pada tingkat kecocokan antara data yang diperoleh dari objek penelitian dengan apa yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Secara teknis, pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mencocokkan instrumen soal dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Jika instrumen tersebut sesuai dengan ATP dan Modul Ajar Kurikulum Merdeka, maka validitas isi soal dapat dikatakan terpenuhi.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Susan Stainback dalam Sugiyono (2020), reliabilitas berkaitan dengan tingkat konsistensi dan kestabilan data atau temuan. Untuk menghitung reliabilitas tes, digunakan rumus Alpha Cronbach's. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) 1 - \left(\frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varian skor tiap item

n = Banyaknya item

σ_t^2 = Varian total

3.9. Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Teknik *Kolmogorov Smirnov* digunakan dalam uji normalitas pada penelitian ini. Pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan SPSS 22, dan kriteria untuk pengambilan keputusan dalam uji distribusi normalitas adalah sebagai berikut.

1. Tolak H_0 nilai apabila $\text{sig} < 0,05$ distribusi bersifat tidak normal

2. Terima H_0 apabila $\text{sig} > 0,05$ distribusi bersifat normalitas

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data sampel yang diambil berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Pengujian homogenitas ini dilakukan melalui hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Levene Statistics* dengan bantuan SPSS 22.

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

3.9.3 Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Menurut Sukarelawan, Indratno, dan Ayu (2024) uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektivitas hasil belajar dari penggunaan media permainan *Unjumble* dalam peningkatan dari hasil belajar siswa. Gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan setelah pembelajaran dilakukan.

$$\text{Rumus } N - \text{Gain} = \frac{\text{Nilai } \textit{posttest} - \text{Nilai } \textit{pretest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai } \textit{pretest}}$$

Keterangan :

Tinggi = $g > 0,7$

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

Rendah = $g < 0,3$

3.9.4 Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis digunakan untuk menentukan apakah hipotesis yang diuji diterima atau ditolak. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan *Unjumble* dalam pemahaman tata bahasa Prancis, yang dilakukan dengan uji-t. Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dilakukan berdasarkan kriteria berikut.

1. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan.

3.10. Prosedur Penelitian

3.10.1 Tahap Perencanaan (Pra-Eksperimen)

1. Menentukan Kompetensi Dasar dalam silabus yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.
2. Membuat kisi-kisi untuk soal pretest posttest
3. Menentukan bahan yang akan dikaji, menyiapkan bahan ajar diantaranya; aplikasi website wordwall.
4. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
5. Peneliti menyiapkan bahan ajar, instrumen yaitu kisi kisi materi se pr  senter dan aplikasi online wordwall

3.10.2 Tahap Pelaksanaan (Eksperimen)

a) Pre-test

Kegiatan ini dilakukan pada awal pertemuan pada siswa sebelum diberikan perlakuan, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dalam kemampuan tata bahasa bahasa Prancis.

b) Perlakuan (*treatment*)

Hal ini dilakukan kepada kelas eksperimen dengan memberikan pembelajaran kemampuan tata bahasa bahasa Prancis menggunakan media permainan *unjumble* dalam *website wordwall* sebagai media pembelajaran, dengan menerapkan pada Kompetensi Dasar kisi kisi pada materi *se pr  senter*.

c) Post-test

Pada tahap ini dilaksanakan sesudah diberikannya perlakuan yang bertujuan mengetahui apakah dengan menggunakan media permainan *unjumble* dalam *website wordwall*, siswa mengalami peningkatan dalam tata bahasa bahasa Prancis.

3.10.2 Tahap Akhir (Pra-Eksperimen)

Dalam tahap ini, peneliti memperoleh data dari pretest dan posttest yang kemudian akan dianalisis, diolah datanya menggunakan SPSS 22 dan hasilnya dipergunakan untuk menjawab hipotesis.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media permainan *unjumble* yang diakses dalam *website wordwall* dapat meningkatkan pemahaman tata bahasa bahasa Prancis siswa kelas XI SMAN 9 Bandar Lampung. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,39 menjadi 75,48 pada *posttest*.
2. media permainan *Unjumble* melalui *website Wordwall* memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman tata bahasa Prancis siswa. Sebagian besar siswa merasakan kemudahan akses, tampilan yang menarik, serta fitur yang mudah dipahami, semuanya berkontribusi pada suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Permainan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dianggap lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Meskipun ada beberapa siswa yang merasa ragu atau mengalami sedikit kesulitan, kekurangan tersebut tidak mengurangi pengaruh yang diperoleh. Oleh karena itu, media permainan *Unjumble* dapat menjadi alternatif yang sangat baik dalam proses pembelajaran tata bahasa Prancis di kelas.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh adanya manfaat penggunaan Media permainan *unjumble* yang diakses dalam *website wordwall* dapat meningkatkan pemahaman tata bahasa bahasa Prancis siswa. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih variatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis, khususnya dalam pemahaman tata bahasa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam mengembangkan pemahaman tata bahasa bahasa Prancis dengan memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran, dan berdiskusi.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan Media permainan *unjumble* yang diakses dalam *website wordwall* dapat meningkatkan pemahaman tata bahasa bahasa Prancis. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lain. Penelitian lanjutan juga dapat difokuskan pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti keterampilan membaca, berbicara, menyimak, atau menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar, *Media pembelajaran*, (jakarta: PT Raja Gravindo Persada, 2002), hal. 26
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI.
- Aprilianty, E. T. (2015). Analisis aspek bentuk kala lampau bahasa Prancis dalam novel *Le Petit Prince*.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baskoro, S. (2013). keterkaitan kala *passé composé* dan *imparfait* dalam bahasa Prancis.
- Baskoro, Br S. (2000). "Perbandingan Artikel Bahasa Prancis dengan Bahasa Indonesia." *Humaniora*, vol. 12, no. 1, 2000, pp. 9-21, doi:10.22146/jh.v12i1.680
- Cahyono, B. Y., & Rahayu, T. (2021). Digital game-based language learning in foreign language education. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 77-87.
- Co, J. (2024). *The use of adjuvant radiotherapy in resected adult intracranial atypical meningioma in United States: A SEER analysis.. Journal of Clinical Oncology*. https://doi.org/10.1200/jco.2024.42.23_suppl.27.
- Dwi Priani, Wella, Diana Rosita, Setia Rini, and Fkip Universitas Lampung Jl Soemantri Brojonegoro No. "Pembelajaran Kala *Passé Composé* Dengan Menggunakan Metode Mind Mapping." *PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, no. 1 (2019).
- Fajrin, R. (2015). "Analisis media permainan "cooking academy 3 Les Recettes Du Succes" dalam pembelajaran Bahasa Prancis untuk kebutuhan khusus".
- Hamzah, A. (2017). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas*

- Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 123-130.
- Herdayati & Syahrial. (2019). Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian. 0, 1–23.
- Hutagalung, R.A. (2004). “*Grammaire Française* Suatu Pendekatan Sistematis dan Holistik.” Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- James, M. (2014). “Classement Des Langues”, <http://www.acreunion.fr/fileadmin/>.
- Kartika, A. (2024). “Penggunaan Website Wordwall (Anagram) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Kelas Xi Sma Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024. Lampung: Universitas Lampung.”
- Mahmud, M. (2018). The use of game-based activities as motivation tools for young learners in learning a foreign language. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 3(2), 150-163.
- Margono, G. (2013). Aplikasi Analisis Faktor Konfirmatori untuk Menentukan Reliabilitas Multidimensi. *Jurnal Statistik*, 13(1), 17–24.
- Mubarok, H., & Sofiana, N. (2020). Pembelajaran interaktif berbasis game: Studi kasus pada permainan unjumble kata. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 114-129.
- Nurjamal, D., dkk. (2011). Terampil Berbahasa. Alfabeta. Bandung.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-24
- Putri, Dini A., (2024). Media Pembelajaran Kartu *Uno Français* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis *Niveau Débutant* (Studi pada Peserta Didik SMAN 16 Bandar Lampung).
- Rohani, A. (1997). Media Instruksional Edukatif. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rohmah, Z. (2019). Fun activities: Cara jitu membuat siswa menyukai pembelajaran bahasa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 6(3), 344-359.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 136
- Savitri, M. E. (2023). Analisis tata bahasa Prancis teks berita rubrik budaya pada surat kabar Prancis.
- Subro, Seno. Seri Bahasa Indonesia. Semarang: CV Aneka Ilmu, 1998.

- Šišić, E. (2020). French Language in the Belgian Francophonie Space. , 5, 119-132.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi*. Bandung: (A, 2011)Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi*. Bandung
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta, CV.
- Sukarelawan, M.I., Indratno, T.K., Ayu S.M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Grup Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Penerbit Suryacahya, Universitas Ahmad Dahlan. <https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf>.
- Syahrita, A. C. (2017). Kemampuan memahami struktur gramatikal kalimat bahasa indonesia siswa kelas vila MTs Aisyiah Sungguminasa Kab. Gowa.
- Vitkauskienė, V., & Samedy, V. (2012). Statuses of the French Language in the World.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta, CV.
- Yudhawati, H., Iffah, I., Putri, I., Melyana, M., & Almanar, M. (2024). The Effort of Improving Grammar Mastery Through Wordwall Unjumble Sentence. Foremost Journal. <https://doi.org/10.33592/foremost.v5i2.5136>.
- Yusny, R., & Kumita, T. (2018). The effectiveness of digital language games in improving language skills acquisition: A review of previous studies. *Studies in English Language and Education*, 5(1), 52-65.