

Aplikasi *Luvlingua* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung

Muhammad Arwecendo Edison ^{1*}, Diana Rosita ², Nani Kusriani ³

FKIP Universitas Lampung, Jl. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Bandarlampung

*E-mail: ndopopo@gmail.com, Telp: +6289506292724

Abstract: L'Application de LuvLingua pour améliorer le vocabulaire du français des élèves de la classe XI du SMK Kridawisata Bandarlampung. Cette recherche vise à déterminer l'augmentation de vocabulaire du français appris à l'aide de l'application multimédia LuvLingua dans le processus d'apprentissage de la classe XI du SMK Kridawisata Bandarlampung en utilisant la méthode d'expériment et l'approche quantitative. Le design de recherche constitue pre-expérimentale avec One-Group Pretest-Posttest Design. La population est 66 élèves et l'échantillon de cette recherche est 26 élèves de la classe XI Akomodasi Perhotelan. Le résultat du test d'homogénéité montre que la valeur de signification est de 0,114. Cette valeur est supérieure à 0,05 et les données ont donc la même variante ou la variante homogène. D'après le résultat du prétest, la score moyenne est de 46,53 (catégorie inférieure). Alors que le résultat du post-test est de 89,61 (catégorie supérieure). Ces résultats indiquent qu'il existe des différences grâce à l'application LuvLingua. Le résultat de la valeur de rendement du calcul du test-T (Sig 2 à queue) est $\leq 0,05$, soit $0,000 \leq 0,05$, donc H_a est accepté. Ainsi, le résultat de l'analyse indique que l'application de Luvlingua peut effectivement augmenter le vocabulaire du français des élèves de la classe XI Akomodasi Perhotelan, SMK Kridawisata Bandarlampung.

Mots – clés: médias, application LuvLingua, l'augmentation du vocabulaire

Abstrak: Aplikasi *LuvLingua* dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa yang diajar menggunakan media aplikasi *LuvLingua* dalam proses pembelajaran kelas XI di SMK Kridawisata Bandarlampung. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi berjumlah 66 siswa dengan sampel 26 siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan. Instrumen yang digunakan berupa tes soal pilihan ganda (*multiple choice*). Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi yaitu 0,114. Nilai signifikansi data tersebut lebih dari 0,05 maka data tersebut memiliki varian sama atau homogen. Dari hasil *pretest* diketahui rata-rata nilai sebesar 46,53 (kategori kurang). Sedangkan hasil *posttest* diperoleh rata-rata nilai sebesar 89,61 (kategori tinggi). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil uji-t yaitu nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $\leq 0,05$, yakni $0,000 \leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi *Luvlingua* dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan SMK Kridawisata Bandarlampung.

Kata kunci: media, aplikasi *LuvLingua*, peningkatan kosakata

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Kemampuan berbahasa seseorang berkaitan dengan pengetahuan tentang sistem bahasa, struktur, kosakata atau seluruh aspek kebahasaan itu, dan bagaimana tiap aspek tersebut saling berhubungan. Kompetensi kebahasaan yang sangat dibutuhkan dalam kinerja berbahasa adalah struktur tata bahasa (*grammatical structure*) dan kosakata (Nur-giyantoro 2010: 325-326). Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Meskipun kosakata tidak selalu dijadikan prioritas dalam pembelajaran bahasa, perhatian pada kosakata dalam pembelajaran bahasa telah meningkat dengan cepat akhir-akhir ini dan para ahli sekarang menekankan perlunya pendekatan yang sistematis untuk pembelajaran kosakata. Apabila perbendaharaan kosakata kurang, pasti akan menghambat kelancaran berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Perkembangan metode pembelajaran diimbangi dengan perkembangan IPTEK yang dinamis, salah satunya adalah penggunaan aplikasi dalam *smartphone*. Penelitian yang dilakukan oleh The Nielsen Company (2011), menunjukkan bahwa pengguna ponsel terbanyak di Indonesia pada tahun 2010 adalah rentang usia 15- 19 tahun. Rentang usia tersebut adalah rentang usia dimana anak sedang menempuh pendidikan SMA/SMK/ sederajat. Penelitian tersebut menguatkan bahwa pengguna *smartphone android* di Indonesia adalah rentang usia siswa SMA/SMK/ Sederajat.

Saat ini proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kemudian lebih dikenal dengan *electronic learning (e-learning)*. Selain itu dikembangkan juga sebuah teknologi yang disebut *mobile learning (m-learning)* yang memanfaatkan perangkat komunikasi bergerak seperti telepon seluler. Indonesia menduduki peringkat ke-3 pengguna *smartphone* terbanyak di Asia-Pasifik (*Asia-Pacific boast more than 1 billion smartphone users*, 2015). *M-learning* memiliki banyak keunggulan seperti fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih mudah serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta keleluasaan dalam melakukan pembelajaran mandiri (Sambodo, 2014: 22). Perkembangan *m-learning* ditandai dengan munculnya beragam situs dan aplikasi bertema edukasi untuk menunjang pembelajaran yang termasuk ke dalam media interaktif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa SMK Kridawisata Bandar Lampung, diketahui peserta didik di SMK Kridawisata mempunyai kesulitan dalam membuat kalimat bahasa Prancis, karena perbendaharaan kosakata yang kurang. Solusi yang diberikan oleh pengajar adalah peserta didik disuruh membuka buku, mendengarkan penjelasan pendidik, mencatat, lalu mengerjakan tugas sehingga peserta didik merasa kurang bersemangat dengan pembelajaran bahasa Prancis. Penyebab lain adalah kurangnya durasi siswa untuk belajar bahasa Prancis di sekolah, penggunaan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab), kecenderungan siswa yang gemar men-

dengarkan musik berbahasa Inggris, dan bahan ajar yang digunakan tidak sesuai dengan capaian pembelajaran silabus kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil survey sebelum penelitian dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya inovasi-inovasi baru berkaitan dengan metode maupun pendekatan pengajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Aplikasi *LuvLingua* merupakan salah satu media pengajaran yang berupa permainan edukasi yang mengajarkan bahasa Prancis, karena mampu menciptakan pemahaman dengan visual yang ditampilkan.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sutirman, 2013:15). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sutirman, 2013:15). Seels & Glasgow sebagaimana dikutip Sutirman (2013: 16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, salah satu media dengan teknologi mutakhir yaitu media *M-Learning*.

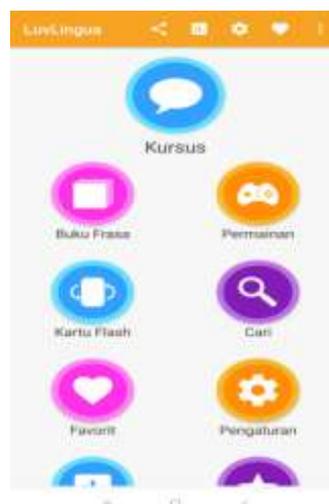
Perkembangan *m-learning* ditandai dengan munculnya beragam situs dan aplikasi bertema edukasi untuk menunjang pembelajaran yang termasuk ke dalam media interaktif. Perkembangan kemampuan pemrosesan informasi pada perangkat *mobile* meningkat, dengan adanya

berbagai aplikasi seperti *game*, komunikasi bisnis, komunikasi nirkabel dalam kehidupan masyarakat. Hal ini membuka peluang untuk pembelajaran yang dilakukan menggunakan perangkat *mobile* yang disebut *M-Learning*.

LuvLingua termasuk kedalam *Mobile Learning (M-Learning)*. *LuvLingua* merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban. *LuvLingua* ini mirip seperti *Duolingo* tetapi bedanya aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia dan tidak memerlukan jaringan internet (*offline*).

Fitur dan Cara Kerja

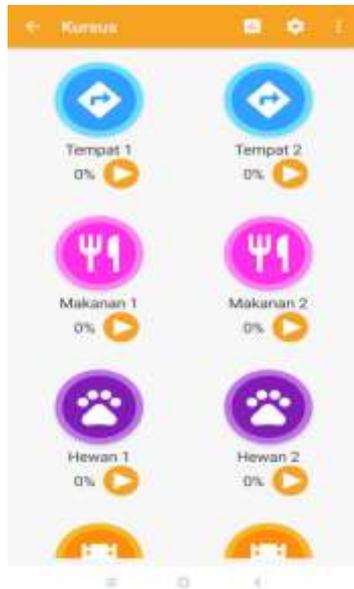
Cara penggunaan media ini cukup mudah. Unduh aplikasi *LuvLingua* di *appstore* / *playstore*. Setelah diunduh, buka aplikasinya dan akan terlihat tampilan dalam aplikasi *LuvLingua* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Menu home dalam Aplikasi *LuvLingua*

Terdapat banyak pilihan di bagian menu aplikasi *LuvLingua*. Di antaranya ada kursus, buku frasa,

permainan, kartu *flash*, cari, favorit, pengaturan, statistik *game*, peringkat, dan halaman pribadi *Luvlingua* aplikasi



Gambar 2. Tampak dalam dari Ikon Kursus

Di dalamnya terdapat kosakata bahasa Prancis beserta gambar dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia



Gambar 3. Tampak dalam dari Ikon Buku Frasa

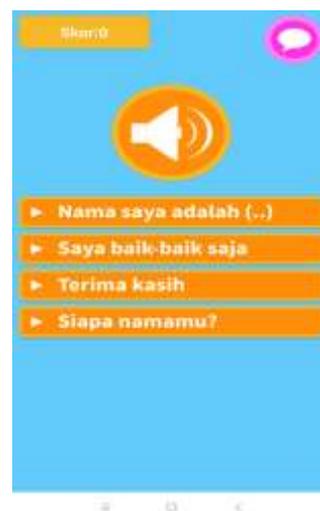
Di dalamnya terdapat kosakata bahasa Prancis serta terjemahan

dalam bahasa Indonesia. Yang membedakannya dengan gambar 2 adalah tidak terdapat gambar di bagian ini.



Gambar 4. Tampak dalam dari Ikon Permainan

Di dalamnya terdapat banyak pilihan permainan kosakata bahasa Prancis. Di bagian permainan ini kemampuan dan penguasaan kosakata bahasa Prancis pengguna aplikasi dipergunakan. Permainan ini terdapat audio, gambar, dan tulisan.



Gambar 5. Permainan Kuis Menyimak

Di dalamnya terdapat kosakata bahasa Prancis serta terjemahan dalam bahasa Indonesia. Cara memainkannya adalah dengan menyimak suara kosakata bahasa Prancis yang keluar dari lambang *speaker* lalu pilih salah satu jawaban dari opsi jawaban yang diberikan.



Gambar 6. Permainan Kuis Menulis

Pada gambar ini, cara memainkannya adalah menyusun huruf yang tersedia lalu jadikan bentuk kata bahasa Prancis menurut soal yang telah diberikan. Contohnya soal di gambar itu adalah gambar dengan angka 3. Bahasa Prancis 3 adalah *trois*, susun huruf-huruf tersebut menjadi kata *trois*



Gambar 7. Permainan Kuis Gambar

Pada gambar ini, cara memainkannya adalah dengan memilih gambar yang tersedia menurut soal yang tertera di bawahnya. Contohnya soal di gambar itu adalah *pain* yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah 'roti'. Lalu pilih satu dari 4 gambar tersebut yang menunjukkan gambar roti.



Gambar 8. Permainan Tebak Kata

Pada bagian ini, cara memainkannya adalah dengan menyusun huruf yang tersedia lalu dijadikan kata bahasa Prancis menurut soal yang telah diberikan. Contohnya soal di gambar tersebut adalah gambar musik. Bahasa Prancisnya adalah *musique*, susun huruf-huruf tersebut menjadi kata *musique*.

LuvLingua berisi kosakata yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari di mana muatan materinya sesuai dengan materi kelas XI semester II. Sehingga dapat mempermudah siswa untuk memperbanyak kosakata.

Kosakata adalah istilah terbaru yang muncul ketika mencari kata atau

istilah tidak berbau Barat. Asal usul kata ini, menurut Usman sebagaimana dikutip Chaer dalam skripsi Alfiyaturrohaniyyah (2015: 47), berasal dari bahasa Sanskerta *koça* yang berarti ‘perbendaharaan’, ‘kekayaan’, ‘khazanah’, dimajemukkan dengan kata khata yang berarti ‘kata’. *Kata* didefinisikan sebagai alat penyalur gagasan, ini berarti bahwa semakin banyak kata yang dikuasai seseorang, semakin banyak pula ide atau gagasan yang dikuasainya dan yang sanggup diungkapkannya (Keraf dalam Suraningtyas, 2013: 35).

Kosakata dapat dibagi menjadi dua, yaitu kosakata aktif dan kosakata pasif. Kosakata aktif adalah kosakata yang sering dipakai dalam kegiatan berbicara atau menulis, sedangkan kosakata pasif adalah kosakata yang jarang dipakai atau bahkan tidak pernah dipakai.

Dari semua aspek bahasa asing yang harus dipelajari siswa dalam proses belajar, aspek kata adalah aspek yang dianggap paling penting. Hal ini disebabkan tanpa penguasaan kosakata yang baik seseorang tidak mungkin bisa menggunakan bahasa asing, karena seperti yang diketahui kosakata merupakan alat untuk mengeluarkan gagasan (Tarigan, 2008: 73). Dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang digunakan sesuai dengan fungsinya. Kemampuan untuk memahami bahasa asing sebagian besar tergantung dari pemahamannya tentang kosakata.

Penerapan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam

pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian eksperimen tentang ”Aplikasi *LuvLingua* dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena semua gejala dalam penelitian ini dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2016: 107) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2016: 111) menggambarkan desain ini sebagai berikut:

Tabel 1. *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
E	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan menggunakan aplikasi *LuvLingua*

O₁ : Nilai *Pretest*

O₂ : Nilai *Posttest*

Subjek penelitian terdiri dari satu kelas yakni kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan

menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Pada tahap awal digunakan *pretest* untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa. Kemudian kelas eksperimen akan dikenakan perlakuan menggunakan aplikasi *LuvLingua* dalam jangka waktu tertentu. Setelah itu kelas eksperimen akan diukur untuk kedua kalinya yang disebut *posttest*.

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebas disimbolkan dengan huruf X sedangkan variabel terikat Y. Variabel bebasnya adalah penggunaan aplikasi *LuvLingua*. Variabel ini dapat dimanipulasi dan dikendalikan oleh peneliti. Sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa.



Hubungan antar variabel penelitian
Keterangan:

X : Penggunaan situs aplikasi *LuvLingua*

Y : Peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu dimulai pada tanggal 21 Februari – 21 Maret 2019. Penelitian ini diadakan di SMK Kridawisata Bandarlampung yang beralamat di Jalan Urip Sumoharjo Gang Prajurit No.1, Sukarame, Kota Bandarlampung, Lampung 35122.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung yang belajar bahasa Prancis berjumlah 66 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AP 1 berjumlah 26 orang. Pengambilan sampel dengan *random sampling* atau dipilih secara acak.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan peneliti berupa instrumen tes. Bentuk tes yang digunakan yaitu soal pilihan ganda (*multiple choice*). Hal yang berkaitan dengan instrumen penelitian adalah penyusunan sebuah rancangan instrumen yang disebut dengan kisi-kisi. Kisi-kisi instrumen penelitian ini mengambil dari indikator peningkatan kosakata pada siswa kelas XI semester II/ genap yang terdapat dalam silabus.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Menurut Margono (2007: 170) tes ialah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes yang diberikan peneliti sebanyak dua kali, yaitu *pretest* (tes yang dilakukan pada awal pelajaran) dan *posttest* (tes yang dilakukan pada akhir pelajaran) kepada kelompok eksperimen.

Sebelum instrumen diberikan pada kelas eksperimen, dilakukan terlebih dahulu uji coba instrumen pada populasi di luar sampel. Uji coba instrumen diberikan kepada kelas XI Tata boga 2 SMK Kridawisata Ban-

darlampung. Langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal.

Uji validitas instrumen merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menguji apakah instrumen yang dipakai untuk penelitian itu valid atau tidak. Sedangkan uji validitas pada penelitian ini adalah validitas isi atau *content validity* dan validitas konstruk.

Menurut Arikunto (2010:221), reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS 16.0, diketahui nilai koefisien untuk soal adalah 0,636. Menurut kriteria penafsiran indeks reliabilitas angka tersebut menunjukkan instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang kuat.

Setelah dilakukan uji coba instrumen pada kelas populasi di luar sampel, selanjutnya instrumen (*pretest*) diberikan pada kelas XI AP 1. Data hasil *pretest* ini dianalisis menggunakan SPSS 16.0 untuk menunjukkan homogenitas kelas/sampel. Kemudian data *posttest* dianalisis untuk melihat perbedaan tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t.

Prosedur Pelaksanaan Eksperimen

Prosedur penelitian ini dimulai dari tahap praeksperimen, tahap persiapan

an sebelum melakukan eksperimen yaitu terlebih dulu melakukan observasi lapangan, persiapan instrumen, RPP dan persiapan materi atau bahan ajar serta menentukan sampel penelitian yang bersumber dari populasi.

Kemudian tahap eksperimen, pada tahap ini akan diberikan tes awal atau *pretest* yang merupakan langkah awal sebelum eksperimen dilakukan. Tes ini diberikan kepada siswa di kelas eksperimen. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal kosakata bahasa Prancis siswa. Selanjutnya pada tahap eksperimen ini juga merupakan tahap pemberian perlakuan yang diberikan pada pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan media pembelajaran pada kelas eksperimen. Selanjutnya *posttest* atau tes akhir setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Tes yang diberikan dalam *posttest* adalah tes dengan tema yang sama pada materi tes awal atau *pretest*. Tes ini merupakan tes yang diberikan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kosakata bahasa Prancis yang diajar menggunakan media aplikasi *LuvLingua*.

Tahap akhir yaitu tahap pasca eksperimen, setelah mengumpulkan semua data yang diperoleh dari pelaksanaan eksperimen untuk selanjutnya menganalisis dengan perhitungan secara statistik yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, uji hipotesis statistik. Semua data dianalisis menggunakan program SPSS 16.

HASIL PENELITIAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kosakata bahasa Prancis yang diajar menggunakan media aplikasi *LuvLingua* dalam proses pembelajaran di SMK Kridawisata Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kosakata siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung dengan menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Sebelum dilakukan penelitian, siswa diberikan *pretest* sebanyak 20 soal pilihan ganda. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kosakata yang dimiliki para siswa. Dari hasil *pretest* didapatkan kemampuan kosakata siswa cukup rendah dengan rata-rata nilai 46,53.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Pretest* Bahasa Prancis

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %
1	25-33	2	7,6
2	34-42	10	38,4
3	43-51	8	30,7
4	52-60	4	15,3
5	61-69	1	3,8
6	70-78	0	0
7	79-88	1	3,8
Jumlah		26	100,0

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa jumlah kelas = 7, rentang = 55, panjang kelas interval = 9. Sedangkan nilai yang paling sering muncul berada di rentang 34-42 dan nilai yang paling sedikit muncul berada di rentang 70-78. Setelah mendapatkan hasil tersebut peneliti

melakukan penelitian dengan menerapkan aplikasi *LuvLingua* pada pembelajaran bahasa Prancis untuk menguji apakah aplikasi tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kosakata siswa.

Setelah perlakuan dengan menerapkan aplikasi *Luvlingua*, peneliti melakukan *posttest*. Pemberian *posttest* dimaksudkan untuk melihat perbedaan hasil pencapaian pembelajaran menggunakan aplikasi *Luvlingua* pada siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan. Dari hasil *posttest* tersebut, skor tertinggi yang dicapai pada kelas adalah 95,00 dan skor terendah sebesar 80,00.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Posttest* Bahasa Prancis

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %
1	80-82	5	19,2
2	83-85	3	11,5
3	86-88	0	0
4	89-91	7	26,9
5	92-94	0	0
6	95-97	11	42,3
Jumlah		26	100,0

Berdasarkan data di atas, dapat dihitung bahwa jumlah kelas interval = 6, rentang nilai = 15, panjang kelas interval = 3. Sedangkan nilai yang paling sering muncul berada di rentang 95-97.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis dengan uji-t.

Tabel 4. Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Eksperimen

Sumber	P	A	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,388	0,05	$p > 0,05 =$ Normal
<i>Posttest</i>	0,087	0,05	$p > 0,05 =$ Normal

Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dengan bantuan SPSS diketahui nilai signifikansi (*Asymp.Sig*) sebesar 0,388. Apabila dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$, diketahui nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian H_0 diterima yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* diketahui nilai signifikansi (*Asymp.Sig*) sebesar 0,087. Apabila dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$, diketahui nilai signifikansi lebih daripada 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian H_0 diterima yang artinya data berdistribusi normal. Berikut disajikan tabel data uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas dengan Menggunakan SPSS

Test of Homogeneity of Variances				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
2.224	3	22	.114	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,114. Nilai signifikansi data tersebut lebih dari 0,05 maka data tersebut memiliki varian sama atau homogen.

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara skor rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Uji korelasi

ini menggunakan program SPSS 16 dengan uji *Paired Samples Correlations*.

Tabel 7. Uji *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>pretest & posttest</i>	26	.444	.023

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa signifikansi $0,023 < 0,05$. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Analisis uji-t bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis. Hasil perhitungan uji-t pada kelas eksperimen menggunakan bantuan program SPSS 16.

Table 8. *Paired Sample Test*

Paired Samples Test				
Paired Differences				
		t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	<i>pre-posttest</i>	-21.319	25	.000

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui, nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan aplikasi *Luvlingua* terdapat perbedaan. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $\leq 0,05$, yakni $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima atau pemanfaatan aplikasi *Luvlingua* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

kelas XI Akomodasi Perhotelan SMK Kridawisata Bandarlampung dalam peningkatan kosakata.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kosakata siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kosakata siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung dengan menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Sebelum dilakukan penelitian, siswa diberikan *pretest* sebanyak 20 soal pilihan ganda. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kosakata yang dimiliki para siswa. Dari hasil *pretest* didapatkan kemampuan kosakata siswa cukup rendah dengan rata-rata nilai 46,53. Setelah mendapatkan hasil tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan aplikasi *LuvLingua* pada pembelajaran bahasa Prancis untuk menguji apakah aplikasi tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kosakata siswa.

Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan instruksi oleh peneliti untuk membuka aplikasi *LuvLingua*. Peneliti mendemonstrasikan cara menggunakan aplikasi tersebut. Setelah itu siswa belajar dengan menggunakan aplikasi secara mandiri. Dalam proses pembelajaran tersebut peneliti membuat permainan agar siswa lebih semangat. Setelah itu, peneliti mengadakan sesi tanya jawab. Dalam sesi ini, para siswa aktif bertanya dan

peneliti menjelaskan materi yang belum dipahami oleh siswa. Hasil dari sesi ini diharapkan adanya peningkatan kosakata bahasa Prancis yang dimiliki oleh siswa. Setelah pembelajaran dua kali pertemuan, dilakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan, penurunan, atau tidak adanya pengaruh setelah penggunaan aplikasi *LuvLingua*. Berdasarkan hasil *posttest*, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan kosakata bahasa Prancis yang dimiliki oleh siswa dengan rata-rata nilai 89,61.

Hasil analisis uji-t yang telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16, nilai signifikansi menunjukkan $0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan yang signifikan antara skor hasil *pretest* dan skor hasil *posttest*, karena hasil uji-t didapatkan hasil yang berbeda nyata maka dilanjutkan dengan uji *N-gain*. Selanjutnya, hasil uji *N-gain* menunjukkan jumlah nilai sebesar 23,34 dan rata-rata nilai *N-gain* sebesar 0,80. Data tersebut menunjukkan bahwa $N-gain \geq 0,7$ yang berarti pembelajaran menggunakan aplikasi *LuvLingua* teruji dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan terdapat peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung yang diajar dengan menggunakan aplikasi *LuvLingua* sudah terpenuhi.

Dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis dapat diberikan tidak hanya dari sebuah buku, tetapi juga dari sebuah media. Penggunaan media aplikasi *LuvLingua* adalah salah satu media alternatif dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, karena terbukti dapat meningkatkan

perbendaharaan kosakata siswa yang ditunjukkan oleh data yang telah diuji pada penelitian ini. Dengan demikian, media aplikasi *LuvLingua* efektif digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *LuvLingua* untuk meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Prancis siswa kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran menggunakan media tersebut. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa jaman sekarang, yaitu mereka lebih suka beraktivitas melalui gawai. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi ini, tercipta suasana kelas yang menyenangkan. Siswa melakukan aktivitas di dalam kelas yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Terlepas dari itu semua, hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest-posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 46.53 dan hasil rata-rata *posttest* sebesar 89.61. Selanjutnya, hasil perhitungan uji-t menghasilkan nilai (*Sig. 2-tailed*) $\leq 0,05$ yaitu $0,000 \leq 0,05$. Hasil ini telah diuji kebenarannya dalam taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *LuvLingua* dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa

Saran

Beberapa saran untuk usaha perbaikan dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa dengan menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu, bagi guru dan calon guru bidang studi bahasa Prancis SMK Kridawisata Bandar Lampung agar dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam pemanfaatan media belajar dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu penelitian ini dapat memberikan pertimbangan untuk lebih mengembangkan kemampuan kosakata siswa dengan menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Aplikasi tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam peningkatan kosakata. Kemudian bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi sebuah saran untuk lebih memperhatikan pembelajaran bahasa asing dalam prosesnya. Bagi peneliti yang akan meneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi yang relevan bagi mahasiswa lain yang ingin meneliti mengenai penggunaan aplikasi *LuvLingua* sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyaturrohmaniyyah, S. 2015. *Pengembangan media les mots mélés untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa SMA Kelas XI Semester II*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 194 hlm.

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asia-Pacific boast more than 1 billion smartphone*. 2015. <http://www.emarketer.com/Article/Asia-Pacific-Boasts-More-Than-1-Billion-Smartphone-Users/1012984> diakses 22 Desember 2018
- Badriah, R. 2016. *Analisis latihan pembelajaran kosakata bahasa Prancis dalam media Duolingo*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Margono, S. 2007. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian pembelajaran bahasa asing berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Sambodo, R.A. 2014. *Pengembangan mobile learning (m-learning) berbasis android untuk siswa kelas XI SMA/MA*. Depok: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sugiyono, G. 2016. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suranigtyas, A.P. 2013. *Hubungan antara penguasaan kosakata bahasa Prancis dan kemampuan berbicara bahasa Prancis pada kelas XII pariwisata SMKN 6 dan SMKN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 125 hlm.
- Sutirman. 2013. *Media & model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarigan, H.G. 2008. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Edisi Revisi Angkasa.
- The Nielsen Company. 2011. *Mobile phone penetration in Indonesia triples in five years*, (Online), (<http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2011/mobile-phone-penetration-in-indonesia-triples-in-five-years.html>), diakses 13 Desember 2018.