



## **Teknik Permainan Simulasi dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI di SMA Negeri 9 Bandarlampung**

### *La Technique Jeu de Simulation dans L'apprentissage de la Production Orale du Français de Classe XI du SMA Negeri 9 Bandarlampung*

Ayu Wulandari<sup>1</sup>, Diana Rosita<sup>2</sup>, Nani Kusri<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP Universitas Lampung, Bandarlampung, Indonesia

Email : [ayuwulandari.aw349@gmail.com](mailto:ayuwulandari.aw349@gmail.com)

#### **RÉSUMÉ**

*La compétence de la production orale est très importante dans la vie quotidienne et elle devient la compétence primaire dans la vie sociale. Cette recherche vise à savoir l'effet positif de l'utilisation de la technique de jeux de simulation pour la compétence de la production orale des élèves de la classe XI du SMA Negeri 9 Bandarlampung. C'est une recherche quantitative avec la méthode "Quasi Experimental Design". La recherche a été effectuée dans les classes XI IPA 5 et XI IPA 4. Le pré-test et le post test se sont employés comme l'instrument. Le résultat de la recherche montre que le score moyen de pré-test de la classe d'expérience est de 51,92 et de 57,76 pour le post-test, tandis que pour la classe de contrôle ce sont 48,13 et 49,33 consécutivement pour le pré-test et le post test. Le résultat du calcul de test dans la signification 0,05 indique que  $H_a$  est accepté et  $H_0$  est refusé. Ce calcul indique que la technique des jeux de simulation donne l'effet positif dans la compétence de la production orale de la classe expérimentale. En conclusion, la technique de jeux de simulation peut donner l'effet positif pour augmenter la compétence de la production orale des élèves de la classe XI du SMA Negeri 9 Bandarlampung.*

**Mots-clés** : production orale, techniques d'apprentissage, jeu de simulation

#### **ABSTRAK**

Keterampilan berbicara sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga digunakan sebagai sarana komunikasi utama dalam kehidupan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandarlampung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental semu dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 5 dan XI IPA 4. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes lisan dengan teknik *pretest posttest*. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 51,92 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 57,76. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 48,13 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 49,33. Hasil uji-t menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik permainan simulasi memiliki dampak yang signifikan pada keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan simulasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandarlampung.

**Kata kunci** : keterampilan berbicara, teknik pembelajaran, permainan simulasi

## PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Menurut Tarigan (2015: 3), berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Selain itu, Permana (2015: 133) mengatakan bahwa keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis, dan berbudaya.

Dengan memiliki keterampilan berbicara, seseorang akan mampu mengungkapkan perasaan, gagasan, dan juga ide yang dimiliki. Keterampilan berbicara merupakan hal yang sangat penting untuk mempermudah komunikasi dengan orang lain. Komunikasi merupakan sesuatu yang fungsional, mengandung maksud dan dirancang untuk menghasilkan beberapa efek atau akibat pada lingkungan para penyimak dan pembicara (Tarigan, 2015: 10). Nurhadi (2017: 91) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian suatu pernyataan seseorang kepada orang lain. Jika keterampilan berbicara yang dimiliki baik, maka pesan yang disampaikan pembicara akan diterima dengan baik oleh pendengar. Sebaliknya, jika keterampilan berbicara yang dimiliki terbatas, maka akan mengganggu kelangsungan proses komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

Pada dasarnya, setiap manusia harus memiliki keterampilan berbicara, sebab dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari kegiatan berinteraksi. Seseorang yang mempunyai kemampuan komunikasi yang baik, akan lebih mudah berinteraksi terutama dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam era globalisasi, memiliki kemampuan berbahasa asing merupakan hal penting bagi setiap orang, guna mendapatkan berbagai informasi-informasi yang berasal dari dunia internasional. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati. Selain itu, bahasa Prancis juga merupakan bahasa asing yang paling banyak dipelajari setelah bahasa Inggris, bahkan bahasa Prancis merupakan bahasa ke-9 yang paling banyak digunakan di dunia.

Setelah bahasa Inggris, bahasa yang paling banyak digunakan di negara-negara maju dan berkembang adalah bahasa Prancis. Dibeberapa negara, bahasa Prancis dijadikan sebagai bahasa resmi. Tidak hanya itu, dalam kongres organisasi besar, bahasa Prancis menjadi bagian dari bahasa komunikasi yang digunakan oleh para utusan negara.

Di Indonesia, bahasa Prancis merupakan bahasa asing yang dimasukkan kedalam kurikulum pendidikan. Pengajaran bahasa asing memiliki tujuan sebagai alat komunikasi di dunia internasional. Dengan memperoleh bahasa asing, siswa dapat memahami dan mengungkapkan informasi, ide, serta gagasan. Pendidikan bahasa Prancis di Indonesia diharapkan dapat berkembang dan dikuasai oleh pelajar, terutama pada siswa tingkat Sekolah Menengah Atas.

Dalam keterampilan berbahasa terdapat empat aspek, yaitu; keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Keterampilan-keterampilan tersebut saling berkaitan erat satu sama lain. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam hal ini, siswa harus mempelajari dan menguasai tentang *prononciation* atau pelafalan, *grammaire* atau tata bahasa, *vocabulaire* atau kosakata, *aisance* atau kelancaran, dan *compréhension* atau pemahaman.

Proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis bukanlah hal yang mudah, sebab guru harus mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Namun dalam kegiatan ini, siswa sering kali mengalami kendala ketika pembelajaran berlangsung. Mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Arifuddin (2009) dengan judul “Penerapan Metode Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 1 Banjar Tegal Singaraja”, didapatkan informasi bahwa keterampilan berbicara di sekolah tersebut belum dapat memenuhi tuntutan pembelajaran dalam kurikulum.

Pembelajaran berbicara di sekolah tersebut kurang mendapatkan simpati dari para siswa. Oleh karena itu, siswa dari sekolah tersebut belum memiliki bekal yang memadai untuk terampil dalam berbicara. Hal ini dikarenakan, siswa belum memiliki keberanian untuk menyampaikan ide, gagasan, ataupun pendapat mereka kepada guru secara lisan.

Selain itu, buku ajar yang digunakan guru mata pelajaran memperlihatkan bahwa pembelajaran keterampilan membaca dan menulis lebih banyak porsi dibandingkan dengan keterampilan berbicara, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Umumnya, para siswa mengalami kesulitan ketika diminta untuk bercerita, melakukan percakapan, berpidato, bahkan sekadar bertanya pun banyak diantara siswa yang tidak mampu melakukannya. Sering kali siswa merasa kegiatan pembelajaran di sekolah adalah aktivitas yang sangat membebani.

Selanjutnya, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tersebut, dijelaskan bahwa ketika para siswa berada di dalam kelas, mereka ingin keluar kelas atau pulang. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan monoton, sehingga siswa

merasa tidak nyaman jika berada di dalam kelas. Selain itu, permasalahan yang sering terjadi adalah siswa malas mengemukakan pendapat atau pertanyaan, siswa sering takut atau malu berbicara pada saat belajar di kelas. Siswa tidak mampu menyampaikan ide dengan benar, grogi, dan tidak lancar. Proses pembelajaran yang kurang efektif ini, menyebabkan rendahnya daya serap siswa terhadap mata pelajaran yang berkaitan dengan aspek berbicara. Saat proses pembelajaran, siswa tampak kurang aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang dapat menanggapi pertanyaan guru.

Beberapa permasalahan di atas, merupakan permasalahan yang juga ditemukan pada saat observasi awal di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Dalam hal ini, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan-permasalahan yang menjadikan keterampilan berbicara bahasa Prancis belum mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa, peneliti mencari cara agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis yang dimiliki. Menurut Arifuddin (2009: 3), pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan cara pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan harus disesuaikan dengan materi yang akan diberikan. Pemilihan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran berbicara harus sesuai, sebab pemilihan metode yang tepat dan cara pelaksanaannya yang benar akan mampu meningkatkan minat serta keantusiasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan aktif dalam proses pembelajaran dan berani berbicara dalam pelajaran apapun.

Selanjutnya, peneliti berupaya untuk mencari cara agar keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa di SMA Negeri 9

Bandarlampung dapat meningkat, yaitu dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Teknik permainan simulasi merupakan teknik yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa. Teknik ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memotifasi siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dalam hal ini, siswa dapat lebih tertarik dan juga aktif dalam pembelajaran karena objek yang dipelajari siswa dapat mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan teknik permainan simulasi, siswa dapat berlatih untuk mengekspresikan ide mereka.

Menurut Anitah (2008: 5.23), permainan simulasi (*simulation game*) merupakan bagian dari simulasi, yang dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan, sebagai belajar membuat suatu keputusan. Rahayu (2017: 126) mengatakan bahwa permainan simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dengan cara memerankan atau mencontohkan suatu situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata, dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu.

Selain itu, Arifuddin (2009: 54) mengatakan bahwa permainan simulasi didesain untuk membantu siswa mempelajari dan menganalisis dunia nyata secara aktif. Siswa yang terlibat dalam simulasi mempunyai peranan masing-masing dan berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Permainan simulasi memudahkan siswa memahami konsep-konsep pembelajaran, karena objek yang dipelajari siswa dapat mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teknik permainan simulasi adalah suatu teknik pembelajaran dengan cara memerankan atau mencontohkan suatu situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata, objek yang dipelajari siswa dapat mereka alami dalam kehidupan

sehari-hari, serta belajar membuat suatu keputusan sesuai dengan materi pembelajaran.

Terdapat dua penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Suprapti (2013: 62) yang berjudul "*The Influence of Simulation Game toward Students' Speaking Ability at the Eleventh Grade Students of SMA N 1 Abung Selatan Academic Year 2013/2014*". Dalam penelitiannya, permainan simulasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Skor rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan permainan simulasi adalah 70 dan skor rata-rata siswa yang diajarkan dengan metode konvensional adalah 63,6. Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan permainan simulasi lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Arifuddin (2009: 44) yang berjudul "Penerapan Metode Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 1 Banjar Tegal Singaraja". Dalam penelitiannya, penerapan model pembelajaran permainan simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No.1 Banjar Tegal Singaraja dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Hal ini terbukti dari skor hasil belajar siswa dari siklus ke siklus selama metode simulasi diterapkan.

Dalam hal ini, permainan simulasi diyakini dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandarlampung.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan eksperimental semu. Eksperimental semu bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan suatu perkiraan, dapat diperoleh dengan cara eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sudjarwo dan Basrowi, 2009: 97). Dalam penelitian ini, peneliti memilih desain penelitian *nonequivalent control group design* yang hanya mempekerjakan dua kelompok. Satu kelompok sebagai kelas eksperimen dan yang lainnya sebagai kelas kontrol. Kedua kelas mengambil *pretest* dan *posttest*. Menurut Sugiyono (2008: 86) dalam Suprati (2013:31) desain *nonequivalent control group design* sebagai berikut:

O1	X	O2
O3		O4

Catatan:

- O1 : *Pretest* Kelas Eksperimen
- O2 : *Posttest* Kelas Eksperimen
- X : Perlakuan
- O3 : *Pretest* Kelas Kontrol
- O4 : *Posttest* Kelas Kontrol

Desain penelitian yang digunakan terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Teknik permainan simulasi belum diterapkan di sekolah ini, sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru bahasa Prancis dalam mengajarkan keterampilan berbicara pada siswa di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

Populasi dalam penelitian ini merupakan semua siswa yang mempelajari bahasa Prancis pada kelas XI di SMA

Negeri 9 Bandar Lampung yang berjumlah 72 siswa. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5. Kelas XI IPA 5 dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 dipilih sebagai kelas kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 62 siswa.

Kemudian, penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* untuk memilih sampel. Teknik *simple random sampling* merupakan salah satu bagian dari teknik *sampling random (probability sampling)*. Selanjutnya, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen dalam bentuk tes lisan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Siswa membentuk beberapa kelompok terdiri dari dua orang siswa dan mereka menentukan topik yang telah disediakan oleh peneliti dengan cara diundi. Topik tersebut berhubungan dengan materi mengajak/mengundang, menerima dan menolak ajakan. Setelah itu, setiap kelompok membuat percakapan tentang topik yang didapatkan selama 25 menit dan menampilkan percakapan dengan waktu maksimal 3 menit. Dalam tes ini peneliti menggunakan telepon pintar sebagai media untuk merekam suara percakapan siswa.

Sebelum instrumen digunakan, peneliti terlebih dahulu menguji validitas instrumen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk, yaitu dengan menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Selanjutnya, peneliti melakukan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan reliabilitas antar penilai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui instrumen yang akan digunakan dapat diandalkan atau tidak. Batasan hasil rujukan yang dianalisis antar penilai adalah sekitar 0,0-1,0 yang berarti ada konsistensi antar penilai dan tes dapat diandalkan.

Sebelum menyimpulkan hasil dari penelitian, data yang diperoleh akan dianalisis terlebih dahulu dengan

menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini, peneliti menggunakan rumus Lilliefors untuk menguji normalitas data dengan kriteria kenormalan, jika  $L_{maks} \leq L_{tabel}$ , maka data berdistribusi normal.

Kemudian, uji homogenitas. Dalam hal ini, peneliti menggunakan rumus varians besar dibagi varians kecil dengan kriteria, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (variens homogen). Selanjutnya, uji hipotesis. Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji-t kelompok independen dengan kriteria, jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini berupa hasil penilaian saat *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandarlampung. Dalam hal ini, hasil yang telah diperoleh sebelumnya harus dianalisis terlebih dahulu sebelum diambil kesimpulan. Analisis data memegang peranan yang penting dalam penelitian kuantitatif. Seluruh data yang telah terkumpul dalam penelitian, harus dianalisis dengan menggunakan metode yang sesuai. Terdapat beberapa langkah analisis data dalam penelitian ini, diantaranya; uji validitas instrumen, uji reliabilitas instrumen, uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Proses uji coba instrumen dilakukan untuk menentukan apakah instrumen tes yang akan digunakan valid atau tidak. Sebelum instrumen digunakan sebagai tes,

instrumen tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu. Selanjutnya, untuk mengetahui instrumen tes yang digunakan telah valid, peneliti menggunakan validitas konstruk dan tidak ada perhitungan di dalam jenis validitas ini. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Untuk mengetahui hasil dari uji validitas, peneliti telah melakukan konsultasi instrumen terlebih dahulu kepada pembimbing skripsi dan juga guru mata pelajaran bahasa Prancis di sekolah tersebut. Maka, hasil dari pendapat ahli menunjukkan bahwa mereka sepakat jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk penelitian ini. Setelah instrumen dianggap sah oleh para ahli, peneliti selanjutnya melakukan uji reliabilitas instrumen pada kelas XI IPA 8 di SMA Negeri 9 Bandarlampung.

### 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen diperlukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan dapat diandalkan atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan reliabilitas antar penilai. Dalam hal ini, terdapat tiga penilai dalam penelitian, yaitu peneliti dan dua orang teman yang memberikan penilaian berbicara bahasa Prancis dalam uji coba instrumen. Hasil uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xx'} &= \frac{(S_s^2 - S_e^2)}{S_s^2} \\ &= \frac{(166,22 - 15,47)}{166,22} \\ &= \frac{150,75}{166,22} \\ &= 0,91 \end{aligned}$$

Berdasarkan teori, jika koefisien reliabilitas didapat sekitar 0,0-1,0, itu berarti ada konsistensi antar penilai dan tes dapat diandalkan. Berdasarkan hasil hitungan di atas, ditemukan bahwa koefisien reliabilitas dari antar penilai adalah 0,91. Maka dapat disimpulkan bahwa uji reliabilitas instrumen

dapat diandalkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Februari 2020. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan teknik permainan simulasi, pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional seperti diskusi dan tanya jawab dengan materi mengajak/mengundang, menerima dan menolak ajakan.

Peneliti melakukan pertemuan sebanyak enam kali. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran atau sembilan puluh menit. Proses pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas masing-masing. Pertemuan pertama, digunakan untuk uji reliabilitas instrumen. Pertemuan kedua, digunakan untuk pelaksanaan *pretest*. Pertemuan ketiga hingga kelima digunakan untuk perlakuan menggunakan teknik permainan simulasi pada kelas eksperimen dan metode diskusi serta tanya jawab pada kelas kontrol. Selanjutnya, pertemuan terakhir digunakan untuk pelaksanaan *posttest*.

#### 4. Hasil Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Bandar Lampung dengan jumlah sampel 31 siswa pada kelas eksperimen dan 31 siswa pada kelas kontrol. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. Data tersebut diolah secara kuantitatif untuk menguji hipotesis.

##### a) Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Setelah *pretest* dan *posttest* dilaksanakan, selanjutnya peneliti memberikan penilaian dari hasil rekaman percakapan siswa yang telah dikumpulkan saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Dalam *pretest* dan *posttest*, peneliti memberikan tes lisan untuk kedua kelas dengan materi mengajak/mengundang, meminta dan menolak ajakan. Dalam hal ini, data

*pretest* dan *posttest* dalam penelitian digunakan untuk mengetahui uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Tabel 1. Daftar Nilai Siswa dalam *Pretest*

Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
40 – 43	5	11
44 – 47	8	5
48 – 51	2	5
52 – 55	5	5
56 – 59	5	2
60 – 63	3	2
64 – 67	3	1
Jumlah Siswa	31	31
Rata-rata	51,92	48,1
Nilai Terendah	40	40
Nilai Tertinggi	66,67	64

Tabel di atas merupakan rentang nilai hasil *pretest* yang diambil dari dua kelas. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 51,92 dan pada kelas kontrol adalah 48,13. Sedangkan daftar nilai siswa yang diperoleh dalam *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Nilai Siswa dalam *Posttest*

Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
33 – 39	-	1
40 – 46	7	13
47 – 53	4	10
54 – 60	6	2
61 – 67	10	5
68 – 74	3	-
75 – 82	1	-
Jumlah Siswa	31	31
Rata-rata	57,76	49,33
Nilai Terendah	44	33,33
Nilai Tertinggi	77,33	66,67

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 44 dan nilai tertingginya adalah 77,33. Pada kelas kontrol, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 33,33 dan nilai tertingginya adalah 66,67.

b) Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data dalam *Pretest*

Kelas	Jumlah Siswa	$L_{maks}$	$L_{tabel}$
Eksperimen	31	0,158	0,159
Kontrol	31	0,142	0,159

Berdasarkan tabel di atas, kelas eksperimen memiliki  $L_{maks}$  sebesar 0,158 dan kelas kontrol dengan  $L_{maks}$  sebesar 0,142. Maka dapat disimpulkan bahwa  $L_{maks} < L_{tabel}$ , baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dengan kata lain, kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan pada uji normalitas data *posttest*, ditemukan bahwa:

Tabel 4. Uji Normalitas Data dalam *Posttest*

Kelas	Jumlah Siswa	$L_{maks}$	$L_{tabel}$
Eksperimen	31	0,137	0,159
Kontrol	31	0,145	0,159

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa uji normalitas data dalam kelas eksperimen adalah  $0,137 < 0,159$  atau  $L_{maks} < L_{tabel}$ . Dengan kata lain, populasi berasal

dari distribusi normal. Sementara itu, pada kelas kontrol  $0,145 < 0,159$  atau  $L_{maks} < L_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berasal dari distribusi normal. Maka, hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam uji normalitas data saat *pretest* maupun *posttest* berasal dari distribusi normal.

c) Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menguji homogenitas dalam *pretest* dan *posttest*, maka peneliti menggunakan rumus varians besar dibagi varians kecil. Kemudian, dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  dengan kriteria, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka kedua sampel tersebut homogen.

Tabel 5. Uji Homogenitas dalam *Pretest*

Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$ (0,05)
Eksperimen	67,55	1,36	1,84
Kontrol	49,82		

Dari perhitungan uji F, didapatkan bahwa varians kelas eksperimen adalah 67,55 dan varians kelas kontrol adalah 49,82. Lebih lanjut, varians besar dibagi dengan varians kecil. Berdasarkan hasil pengolahan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh  $F_{hitung} = 1,36$  dan  $F_{tabel} (0,05)(30,30)$  menggunakan rumus microsoft excel = 1,84. Maka dapat disimpulkan,  $F_{hitung}, 1,36 < 1,84$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  diterima.

Tabel 6. Uji Homogenitas dalam *Posttest*

Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$ (0,05)
Eksperimen	84,57	1,31	1,84
Kontrol	64,36		

Dari perhitungan uji F, didapatkan bahwa varians kelas eksperimen adalah



84,57 dan varians kelas kontrol adalah 64,36. Lebih lanjut, varians besar dibagi dengan varians kecil. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh  $F_{hitung} = 1,31$ . Berdasarkan kriteria, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ ,  $1,31 < 1,84$  maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa kedua sampel homogen.

#### d) Uji Hipotesis *Pretest* dan *Posttest*

Setelah uji normalitas data dan uji homogenitas dilakukan dan terbukti data berdistribusi normal dan homogen, pengujian selanjutnya adalah analisis data dengan menggunakan uji kesamaan rata-rata (uji-t) dua pihak. Uji kesamaan dua rata-rata digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan pada keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rumusan hipotesisnya adalah:

$H_0$ : Tidak ada perbedaan pada keterampilan berbicara yang dimiliki antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

$H_a$ : Ada perbedaan pada keterampilan berbicara yang dimiliki antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji kriteria hipotesis adalah:

- Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Adapun hasil uji hipotesis dalam *pretest* sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis dalam *Pretest*

Taraf Signifikansi	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
5%	1,945	$t(0,05)(60) = 2,000$

Hasil uji hipotesis pada *pretest* menggunakan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 adalah  $t_{hitung} < t_{tabel}$ ,  $1,945 < 2,000$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Dengan kata lain, tidak ada perbedaan pada keterampilan berbicara yang dimiliki antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya, pada uji hipotesis *posttest*, rumusan hipotesisnya adalah:

$H_a$  : Tidak ada pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

$H_0$  : Ada pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

Uji kriteria hipotesis adalah:

- Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Adapun hasil uji hipotesis dalam *posttest* sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis dalam *Posttest*

Taraf Signifikansi	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
5%	3,846	$t(0,05)(60) = 2,000$

Dari tabel di atas, terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti "Ada pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung".

Kegiatan uji coba instrumen dilaksanakan terlebih dahulu sebelum dilaksanakannya *pretest*. Dalam hal ini, dibutuhkan waktu 90 menit atau selama 2

jam pelajaran. Selanjutnya, hasil rekaman suara percakapan siswa dinilai oleh peneliti dan dua orang teman dengan menggunakan kriteria penilaian keterampilan berbicara bahasa Prancis berdasarkan *Échelle de Haris* (Tagliante, 1991: 113 dalam Turnip (2019: 17).

Hasil hitungan yang diperoleh dari tiga penilai adalah 0,91 atau dapat diandalkan. Hal ini berdasarkan teori, jika koefisien reliabilitas didapat sekitar 0,0-1,0, itu berarti ada konsistensi antar penilai dan tes dapat diandalkan. *Pretest* dilaksanakan pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun tes lisan yang diberikan adalah materi tentang meminta/mengundang, menerima dan menolak ajakan. Setelah *pretest* dilaksanakan, peneliti memperoleh hasil skor siswa dari para penilai. Nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Prancis pada kelas eksperimen adalah 51,92 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 48,13.

Dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis, perlakuan dengan teknik permainan simulasi diterapkan pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, peneliti tidak menggunakan teknik permainan simulasi melainkan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab. Setelah pembelajaran menggunakan teknik permainan simulasi diterapkan, nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Prancis pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dan hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak belajar dengan teknik permainan simulasi.

Pernyataan tersebut dapat dibuktikan pada hasil nilai rata-rata saat *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang semula saat *pretest* adalah 51,92 kini meningkat menjadi 57,76 pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Secara

keseluruhan, peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa sebelum dilakukan perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan adalah sebesar 5,84. Selain itu, hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji-t dengan kriteria,  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $3,846 > 2,000$ . Dengan kata lain, ada pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

Pada perlakuan pertama, ketika pembelajaran bahasa Prancis dimulai siswa lebih banyak diam dan tidak mau bertanya. Hanya terdapat beberapa siswa yang berani untuk bertanya. Tidak hanya itu, ketika peneliti memberikan tugas, banyak siswa yang masih mengandalkan teman kelompoknya untuk membuat percakapan, bahkan ada siswa yang merasa takut apabila diminta untuk menampilkan percakapan di depan kelas.

Hal ini berbeda pada proses pembelajaran dalam perlakuan kedua dan ketiga. Saat peneliti menanyakan ungkapan apa saja yang dapat siswa gunakan ketika sedang mengajak/mengundang, menerima dan menolak ajakan, mereka merespon dengan baik, dengan cara mulai memberanikan diri untuk menjawab. Mereka mengingat kembali ungkapan-ungkapan apa saja yang digunakan pada saat pembelajaran di pertemuan sebelumnya. Selain itu, siswa bertanggungjawab atas tugas yang diberikan oleh peneliti. Hal ini terlihat dari tugas yang dikumpulkan tepat waktu, mereka mengerjakan secara mandiri, mereka terlihat saling bertanya, mengungkapkan ide, serta memberikan pendapat dengan baik, bahkan saat akan menampilkan percakapan, beberapa siswa meminta pada peneliti agar tidak menggunakan teks dengan alasan agar mereka lebih leluasa dalam menampilkan percakapan.

Dalam hal ini, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang lebih baik disetiap pertemuannya. Oleh sebab itu, siswa dinilai telah cukup untuk mempelajari materi tentang mengajak/mengundang, menerima dan menolak ajakan yang telah diberikan. Selain itu, teknik permainan simulasi dikatakan dapat memberikan pengaruh positif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa.

Dalam penggunaan teknik ini, siswa yang terlibat memiliki peranan masing-masing dan tidak hanya sekedar komunikasi namun juga berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Pada umumnya, pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan simulasi ini berjalan dengan baik, walaupun ada beberapa kendala seperti siswa yang merasa malu dan ragu untuk melakukan percakapan menggunakan teknik ini. Salah satu alasannya dikarenakan masih tidak percaya diri dan merasa tidak mampu jika harus berbicara bahasa Prancis. Meskipun demikian, penelitian ini masih dapat dijadikan salah satu referensi tambahan guna penelitian selanjutnya yang terkait dengan penggunaan teknik permainan simulasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Teknik Permainan Simulasi dinilai dapat memberi pengaruh positif dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis, sebab siswa mendapatkan pengetahuan dari materi yang diajarkan. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa menjadi aktif,

serta dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya dengan baik.

Hal itu juga dapat dibuktikan pada hasil uji hipotesis. Pada uji tersebut diperoleh  $t_{hitung} = 3,846$  dan  $t_{tabel} = 2,000$  dengan menggunakan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Berdasarkan kriteria uji hipotesis, hasil menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, ada pengaruh positif dari teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifuddin. (2009). *Penerapan Metode Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No 1 Banjar Tegal Singaraja*. Tegal: Universitas Tegal. <https://www.google.co.id/amp/s/lambitu.wordpress.com/2009/12/29/penerapan-metode-permainan-simulasi-untuk-meningkatkan-kemampuan-berbicara-pada-siswa-kelas-v-sekolah-dasar-negeri-no-1-banjar-tsegal>. Diakses pada 6 Desember 2019.
- Putra, D. J. (2013). *Inspirasi Mengajar ala Harvard University*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahayu, M. (2017). *Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMK Negeri 1 Polewali*. Polewali Mandar: IAI DDI Polewali Mandar. <https://jppi.ddiploma.ac.id/index.php/jp>

[pi/article/download/26/25](#). Diakses pada 6 Desember 2019.

Sappaile, I. B. (2007). *Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan*. <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/download/356/239>. Diakses pada 7 Desember 2019.

Sudjarwo dan Basrowi. (2009). *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung: CV. Maju Mundur.

Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.

Suprapti. (2013). *The Influence of Simulation Game toward Students' Speaking Ability at the Eleventh Grade Students of SMA N 1 Abung Selatan Academic Year 2013/2014*. (Skripsi). STKIP Muhammadiyah Kotabumi Lampung. Kotabumi.

Turnip, E. M. (2019). *Teknik Talking Stick Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 9 Bandar Lampung*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.