

# TEKNIK *JEU DE RÔLE* DALAM KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA SMKN 3 BANDARLAMPUNG

Utari Yulianti Putri<sup>1</sup>, Muhammad Sukirlan<sup>2</sup>, Diana Rosita<sup>3</sup>

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandarlampung

E-mail: [utariyuliantip8@gmail.com](mailto:utariyuliantip8@gmail.com), Telp: +6282170932224

**Abstract :** *La technique jeu de rôle dans la production orale du français des élèves de SMKN 3 Bandarlampung.*

*Cette recherche a pour but de savoir l'efficacité de la technique jeu de rôler pour augmenter la compétence de la production orale des élèves de la classe XI SMKN 3 Bandarlampung. C'est une recherche quasi expérimentale car il n'y a pas de variable de contrôle. Nous avons utilisé le pretest-posttest design comme le design de recherche tandis que les techniques de la collecte de données sont sous forme de pre-test, traitement et post-test. Le score moyen de pre-test est 55,20. Cela montre que la compétence de la production orale des élèves est encore relativement basse: il y a seulement 9 élèves, soit 46%, qui obtiennent le score plus de 60. Après trois fois de traitements et le posttest, le résultat du posttest indique qu'il y a plus d'élèves qui gagnent le score plus de 60 dont le total est 20, soit 80%. Pour le t-test, la valeur P(sig) est  $0,000 < 0,05$  avec le valeur de t-table est 1.70814. Il existe donc des différences significatives entre le résultat d'apprentissage du français du pretest et du posttest. En conclusion, la technique jeu de rôle peut donc augmenter la compétence de la production orale des élèves de la classe XI SMKN 3 Bandarlampung.*

**Mots-clés :** *la production orale, technique jeu de role, la langue Français*

**Abstrak :** *Teknik Jeu de Rôle dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMKN 3 Bandarlampung*

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa teknik *jeu de rôle* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMK N 3 Bandarlampung . Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental design*, karena tidak adanya variabel kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest design*. Data penelitian diperoleh melalui *pretest, treatment* dan *posttest*. Hasil rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 55,20. Dari hasil *pretest* tersebut dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa masih rendah, hanya 9 siswa (46%) yang mendapat nilai di atas 60. Setelah diberlakukan perlakuan sebanyak 3 kali, siswa yang mencapai nilai di atas 60 mengalami peningkatan menjadi 20 siswa (80%). Untuk uji-t, nilai P(sig) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan nilai t-tabel 1.70814, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik *jeu de rôle* mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMKN 3 Bandarlampung.

**Kata Kunci :** *bahasa Prancis, keterampilan berbicara, teknik jeu de rôle.*

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini bahasa asing merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk menjalin kerjasama antar bangsa, baik di bidang politik, bidang ekonomi, bidang sosial, bidang budaya dan juga bidang pendidikan. Setelah bahasa Inggris, bahasa yang paling banyak digunakan di negara maju dan negara berkembang adalah bahasa Prancis. Untuk bidang budaya, kerjasama antarbangsa telah merambah dunia pariwisata yang berkembang sangat pesat. Negara Indonesia pun ikut berpartisipasi dalam mengembangkan pariwisata dunia.

Sejalan dengan berkembangnya pariwisata di Indonesia, maka pengajaran bahasa Prancis banyak diberikan di Sekolah Menengah Kejuruan yang berorientasi pada bidang pariwisata. Tujuan diberikannya pengajaran bahasa Prancis di SMK N 3 Bandarlampung adalah sebagai bekal bagi siswa agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Prancis yang akan berguna ketika siswa memasuki lapangan kerja di bidang pariwisata seperti hotel, biro perjalanan wisata, dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Prancis, terdapat empat komponen yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*) dan keterampilan menulis (*production écrite*). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang tidak mudah bagi pembelajar bahasa Prancis. Di samping itu, siswa diharapkan sudah dapat melakukan percakapan sederhana dengan menggunakan struktur dan kosakata yang dimilikinya.

Setelah melaksanakan observasi peneliti menemukan bahwa para siswa masih mengalami kesulitan untuk melakukan percakapan secara sederhana. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan berbicara yang seharusnya dimiliki siswa sebagai bekal keterampilan tambahan dengan kenyataan yang ada. Untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Prancis khususnya secara lisan, ada beberapa kompetensi yang harus dikuasai, antara lain: kedua belah pihak yaitu pembicara dan pendengar harus memahami maksud dari kata-kata yang digunakan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian ini.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara perlu diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan ini. Menurut Tarigan (1998: 27), faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa pada umumnya dan kemampuan berbicara pada khususnya antara lain adalah guru, metode mengajar, fasilitas dan pengaruh lingkungan. Faktor-faktor di atas merupakan faktor yang berasal dari luar individu (faktor eksternal). Sedangkan faktor dari dalam individunya (faktor internal) antara lain adalah tingkat kecerdasan, minat, bakat, sikap, kreativitas, dan lain-lain. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara pengajar perlu menggunakan teknik yang tepat agar siswa diharapkan mampu mengungkapkan dan menyampaikan gagasan melalui bahasa lisan secara sederhana. Ada berbagai macam teknik pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran antara lain, teknik ceramah, teknik diskusi, dan teknik tanya jawab.

Ada sifat-sifat umum yang terdapat pada metode yang satu tapi tidak terdapat pada metode lain, maka dari itu peneliti tertarik pada *technique jeu de rôle*, yaitu teknik bermain peran. Melalui teknik bermain peran siswa dapat latihan berbicara dan

memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih memahami kalimat-kalimat yang diucapkan orang lain secara tepat dengan apa yang dimaksud. Dalam teknik *jeu de rôle* (bermain peran), peserta didik memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dengan tema cerita yang sudah ditentukan oleh guru, kemudian berkolaborasi bersama teman-temannya untuk merangkai sebuah cerita.

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Menurut Brown (2007:6), bahasa adalah keterampilan khusus yang kompleks, berkembang dalam diri anak-anak secara spontan, tanpa usaha sadar atau instruksi formal, dipakai tanpa memahami logika yang mendasarinya, secara kualitatif sama dalam diri setiap orang, dan berbeda dari kecakapan-kecakapan lain yang sifatnya lebih umum dalam hal memproses informasi atau berperilaku secara cerdas. Sedangkan Suyanto (2011:15) memberikan dua pengertian bahasa (1) menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (2) bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik untuk kepentingan individu maupun lingkungan sosial .

Seiring perkembangan zaman, manusia tidak cukup hanya menguasai bahasa kenegaraan maupun bahasa daerah saja, tetapi juga harus mampu menguasai bahasa asing. Hal ini sangat penting karena dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, banyak informasi yang bersumber dari luar negeri. Dengan demikian, peranan bahasa asing sangatlah

penting dan dibutuhkan sesuai perkembangan zaman saat ini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:66), bahasa asing merupakan bahasa milik bangsa lain yang dikuasai, biasanya melalui pendidikan formal dan secara sosial kultural tidak dianggap bahasa sendiri. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2013:42), bahasa asing adalah bahasa yang bukan bahasa asli milik suatu negara, tetapi kehadirannya diperlukan dengan status tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa asing adalah bahasa yang bukan dari bahasa asli milik suatu negara tetapi dapat kita gunakan untuk berkomunikasi.

Setiap negara mempunyai media komunikasi yang dapat mempelancar suatu hubungan antar individu. Alat komunikasi ini kita sebut dengan bahasa. Selain bahasa Indonesia dan bahasa daerah, terdapat juga bahasa asing. Bahasa ini dibawa oleh bangsa asing yang datang ke Indonesia. Menurut Novela (2015), dalam hubungannya dengan bahasa Indonesia, bahasa asing seperti bahasa Tamil, Portugis, Prancis, Latin, Yunani, Cina, Inggris, Belanda, Arab, dan lainnya memiliki peran sebagai penyumbang perkembangan bahasa Indonesia. Sumbangan dari bahasa asing tersebut terutama berupa kosakata yang mengisi di bidang-bidang tertentu, misalnya bidang agama, ekonomi, perdagangan, politik, teknik, dan seni budaya. Kata dari bahasa asing tersebut diserap menjadi bahasa Indonesia.

Bermain peran bisa disebut juga dengan drama. Berdasarkan etimologi, kata *drama* berasal dari bahasa Yunani *dram* yang berarti gerak. Tontonan drama memang menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (akting) di panggung. Percakapan dan gerak-gerik itu memeragakan cerita yang tertulis di dalam naskah. Menurut Wiyanto (2002:6), drama

sering disebut sandiwara atau teater. Kata sandiwara berasal dari bahasa Jawa *sandi* yang berarti rahasia dan *warab* yang berarti ajaran. Sandiwara berarti ajaran yang disampaikan secara rahasia atau tidak terang-terangan. Mengapa? Karena lakon drama sebenarnya mengandung pesan/ajaran (terutama ajaran moral) bagi penontonnya. Penonton menemukan ajaran itu secara tersirat dalam lakon drama. Misalnya, orang yang menebar kejahatan akan menuai kehancuran.

Keterampilan berbicara yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa, terutama bahasa Prancis di Sekolah Menengah Atas diperlukan adanya suatu penilaian agar dapat diketahui tingkat keberhasilan dari tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Menurut Jihad dan Haris dalam Pangesti (2014) penilaian adalah proses memberikan atau menentukan terhadap hasil belajar tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Pada tingkatan Sekolah Menengah Atas, penilaian keterampilan berbicara bahasa Prancis mengacu pada ujian jenis DELF A1 (Veltcheff, 2003: 133). Maka untuk menilai kemampuan berbicara peserta didik, peneliti menggunakan kriteria penilaian menurut *échelle de harris* dan dipadukan dengan DELF Niveau A1. Penggunaan DELF A1 disini hanya sebagai pedoman penilaian pembelajaran bahasa Prancis karena penilaian ini sudah ditetapkan dan diakui secara internasional. Sedangkan penilaian berdasarkan *Échelle de Harris* (Tagliante 1991: 113) dipilih karena di dalam penilaian keterampilan berbicara terdapat indikator-indikator yang lebih terperinci dan subjektifitas dalam penilaian dapat dihindari.

Suatu proses pembelajaran membutuhkan metode dan teknik tertentu agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Pada

dasarnya pengertian metode dan teknik sangat berbeda. Menurut Ahmadi dalam Pangesti (2014), teknik pembelajaran merupakan sebuah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah yang jumlah siswanya terbatas.

*Teknik jeu de rôle* atau *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Menurut Kurniasih dan Sani (2015:68), model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi.

Berdasarkan observasi lapangan di SMKN 3 Bandar Lampung guru mengajar menggunakan teknik ceramah. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan saat kegiatan mengajar. Pertama banyak siswa yang merasa kesulitan saat berbicara bahasa Prancis. Kedua, siswa jarang berbicara dan terkesan masih malu berbicara menggunakan bahasa Prancis di dalam kelas. Dari permasalahan yang ada, siswa perlu menggunakan teknik yang lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Dari permasalahan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dapat diberikan tidak hanya dari buku atau bahan ajar saja, namun juga dari sebuah teknik mengajar. Maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang

berjudul “teknik *jeu de rôle* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis bagi siswa SMKN 3 Bandarlampung”.

## METODE PENELITIAN

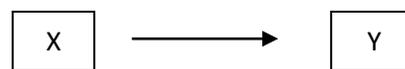
Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian kuantitatif karena semua gejala dalam penelitian ini dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini hanya terdapat satu kelompok yang menjadi kelompok eksperimen. Desain penelitiannya sebagai berikut.

<i>Pre-Test</i>	<b>Perlakuan</b>	<i>Post-Test</i>
O1	X	O2

Keterangan :  
 X : Perlakuan  
 O1 : *Pretest*  
 O2 : *Posttest*

Sugiyono (2016:109) mengatakan bahwa mengapa dikatakan *quasi experimental design* atau eksperimen pura-pura karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Dengan demikian, harapan yang muncul adalah hasil penelitian yang diperoleh merupakan pengaruh dari faktor perlakuan/ *treatment*. Sehingga hubungan antara variabel bebas (yang berupa perlakuan) dengan variabel terikat dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat.

Dalam penelitian eksperimen hanya terdapat satu kelompok yang menjadi kelompok eksperimen, perlakuan diadakan setelah *pretest*. Perlakuan atau *treatment* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik bermain peran dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis pada kelompok. Menurut Setiyadi (2006:106), variabel penelitian bisa dibedakan berdasarkan (1) sifat variabelnya, (2) wujud variabelnya, dan (3) fungsi variabelnya. Kalau kita ingin mencari hubungan antara variabel A dan variabel B, sebelum data dianalisis dengan alat tes tertentu, kita harus menentukan posisi variabel A dan variabel B. Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan teknik *jeux de rôle* sebagai variabel bebas dan diberi lambang notasi X, sedangkan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata 2 SMK N 3 Bandarlampung sebagai variabel terikat diberi lambang notasi Y.



Keterangan:  
 X : Variabel bebas adalah penggunaan teknik *jeu de rôle*  
 Y : Variabel terikat adalah keterampilan berbicara siswa.

## Populasi dan Sampel

Untuk penelitian ini populasinya adalah siswa kelas XI jurusan Usaha Perjalanan wisata SMKN 3 Bandarlampung, dengan jumlah siswa 52 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI Usaha Perjalanan Wisata 1 berjumlah 27 siswa dan kelas XI Usaha Perjalanan Wisata 2 yang berjumlah 25 siswa.

Menurut Sugiyono (2015:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili) dan menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah dilakukan penentuan maka dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini mengambil kelas XI usaha perjalanan wisata 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 siswa.

Untuk teknik pengumpulan data, penelitian ini menggunakan tes untuk memperoleh data yang diinginkan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berbentuk lisan untuk mengukur keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa. Menurut Arikunto (2012:266), untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

Tes tersebut diberikan pada awal penelitian yaitu *pretest* pada kelas eksperimen dalam bentuk tes lisan atau berbicara langsung. Tahap selanjutnya pemberian perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen menggunakan teknik *jeu de rôle*. Setelah selesai diberikan perlakuan, di akhir penelitian diberikan kembali tes akhir *posttest* pada kelas eksperimen.

Bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar sekaligus digunakan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran

yang telah direncanakan oleh peneliti. Tes dalam penelitian ini menggunakan tes berbentuk lisan berupa percakapan sederhana yang telah disiapkan oleh siswa.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi atau *content validity*. Menurut Sugiyono (2016:182), untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti berdasarkan kompetensi dasar, indikator pencapaian serta materi-materi yang terdapat dalam kurikulum yang digunakan SMK N 3 Bandarlampung.

Reliabilitas merupakan ketetapan hasil tes, maksudnya yaitu suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi, jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2012:100). Hasil pengukuran yang memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi akan mampu memberikan hasil yang terpercaya. Tinggi rendahnya reliabilitas instrumen ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan reliabilitas minimum *Alpha Cronbach* sebesar 0,70. Jika semua instrumen dalam penelitian ini reliabilitasnya di atas 0,70, maka instrumen tersebut reliabel dan layak dijadikan sebagai alat pengumpul data penelitian. Adapun rumus uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2012: 122) yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : reliabilitas yang dicari

$\sigma_i^2$  : jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_1^2$  : varians total

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Uji normalitas sebaran berfungsi untuk menguji normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Dalam penelitian ini, uji normalitas sebaran menggunakan teknik *chi kuadrat*. Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 ( $\alpha$ : 5%) maka data pada penelitian ini berdistribusi normal. Uji homogenitas variansi yang bertujuan untuk mengetahui apakah seragam atau tidak sampel yang diambil dan mempunyai variansi yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu dengan yang lainnya. Berikut rumusnya adalah :

$$X^2 = \sum \left[ \left( \frac{fo - fe}{fe} \right)^2 \right]$$

Keterangan:

$X^2$  : chi-kuadrat

Fo : frekuensi yang diperoleh dari sampel

Fe :frekuensi yang diharapkan dalam sampel

Menurut Iskandar (2008:113), uji t merupakan analisis parametrik yang dilakukan apabila data penelitian berdistribusi normal atau data harus diuji normalitas data terlebih dahulu. Pengujian normalitas dan homogenitas akan dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS 16.0 for windows*. Selanjutnya, pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan hasil analisis uji t dengan bantuan program aplikasi *SPSS 19.0 for windows*. Adapun uji-t atau *T-test* yang biasa digunakan penelitian adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

T = koefisien yang dicari

X = mean

X2 = mean kelompok kontrol

S1 = varians kelompok eksperimen

n = jumlah subyek

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Jadi hipotesis merupakan suatu pendapat atau kesimpulan yang belum final, yang harus diuji kebenarannya. Apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa yang signifikan ketika siswa diajar dengan menggunakan teknik bermain peran (*jeu de rôle*).

Apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis yang signifikan ketika siswa diajar dengan menggunakan metode bermain peran (*jeu de rôle*).

*Gain* adalah selisih antara nilai *postest* dan *pretest*. *Gain* menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru. Dalam penelitian ini, data dianalisis secara statistik dengan bantuan *Microsoft Office Excel* dan rumus *N-gain* menurut Hake dalam Simbolon (2015). Tinggi rendahnya *Gain* yang dinormalisasi (*N-gain*) dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- jika  $N\text{-gain} > 0,7$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori tinggi
- jika  $0,7 > N\text{-gain} > 0,3$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori sedang
- jika  $N\text{-gain} < 0,3$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

## Prosedur Penelitian

Tahap pembuatan rancangan penelitian dimulai dari menentukan masalah yang akan dikaji, studi pendahuluan, membuat rumusan masalah, tujuan, manfaat, mencari landasan teori, menentukan hipotesis, menentukan metodologi penelitian, dan mencari sumber-sumber yang dapat mendukung jalannya penelitian. Dalam pembuatan rancangan penelitian ini peneliti melakukan pengamatan di SMK N 3 Bandarlampung

dengan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Prancis sebagai narasumber untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan siswa.

Tahap eksperimen yaitu tahap dimana sebuah penelitian sudah dilakukan atau dilaksanakan. Pada tahap ini pengumpulan data atau informasi dan penarikan kesimpulan telah dilakukan. Terdapat tiga cara tahap eksperimen, yaitu yang pertama pemberian tes awal atau *pretest*, tes ini dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkan perlakuan.

Peneliti memberi perlakuan atau dalam bentuk bermain peran (*jeu de rôle*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis. Sebelum dilakukannya perlakuan, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran tersebut kepada siswa serta aspek-aspek yang harus dicapai oleh siswa, kemudian peneliti menjelaskan materi yang diberikan serta mencontohkan bagaimana melafalkan kalimat pada materi tersebut dengan benar. Setelah itu peneliti membagi kelompok siswa dan menyuruh siswa untuk membuat dialog kemudian dilafalkan ke depan kelas.

Setelah perlakuan, selanjutnya diadakan *posttest*. *Posttest* ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan yang telah dilakukan peneliti pada peserta didik. Pada *posttest* ini siswa diberikan soal untuk membuat sebuah dialog dengan kelompoknya dan memilih salah satu tema dari (*inviter quelqu'un, accepter et refuser une invitation*). Kemudian siswa diperintahkan untuk melafalkan hasil dialog di depan kelas sembari peneliti menilai keterampilan berbicara siswa. Selanjutnya, disusunlah laporan penelitian yang merupakan langkah terakhir untuk menentukan apakah suatu penelitian yang sudah dilakukan baik atau tidak. Pada pembuatan

laporan penelitian ini, peneliti melaporkan hasil penelitian sesuai dengan data yang telah diperoleh dalam bentuk skripsi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian berupa data dan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan berbicara dalam pembelajaran berbicara (*production orale*) siswa kelas XI yang diajar menggunakan teknik *jeu de rôle*. Penelitian ini memiliki data-data yang mendukung meliputi skor *pretest* dan *posttest*. Keterampilan berbicara (*production orale*). Dari hasil data tersebut, kemudian akan dihitung menggunakan *SPSS 16.0 For windows* untuk mempermudah dan menghindari adanya kesalahan dalam proses analisis.

Penelitian ini terdiri dari satu kelas eksperimen di kelas XI UPW 2 SMK N 3 Bandarlampung. Jumlah sampel dalam penelitian pada kelas eksperimen sebanyak 25 peserta didik. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen merupakan tes berdialog. Soal terdiri atas 3 soal yang dipilih secara acak yang akan dijadikan bahan untuk membuat dialog atau tes keterampilan berbicara. Awal penelitian dilakukan hari senin tanggal 16 April 2018 pada jam keempat dan kelima yaitu pukul 09.45-11.15 WIB dengan durasi 2x45 menit.

Sebelum peneliti memberikan perlakuan kelas eksperimen diberikan *pretest* dahulu, dengan Jumlah peserta didik adalah 25 siswa. Dengan analisis menggunakan bantuan SPSS versi 16, Perhitungan data kelas Eksperimen didapatkan skor tertinggi sebesar = 68; skor terendah sebesar = 40; rerata/*mean* sebesar = 55,20; Median

sebesar = 56; Modus sebesar = 56; standar deviasi sebesar = 7,30297. Kemudian, data disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dengan menggunakan rumus jumlah kelas interval =  $1+3,3 \log N$ , rentang data = nilai maksimum – nilai minimum, panjang kelas = rentang/ banyaknya kelas interval.

**Tabel 1. Distribusi frekuensi data *pretest* siswa**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	40-44	2	8%
2.	45-49	4	16%
3.	50-54	4	16%
4.	55-59	6	24%
5.	60-64	8	32%
6.	65-69	1	4%
Total		25	100%

Setelah mendapat perlakuan menggunakan teknik *jeu de rôle* dalam keterampilan berbicara, siswa diberikan *posttest, posttest* diikuti oleh 25 siswa. Dari hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar = 80; skor terendah sebesar = 56; rerata/ mean sebesar = 70,40; Median sebesar = 72,00; modus sebesar = 76,00 standar deviasi sebesar = 7,11805. Kemudian, data di-sajikan dalam tabel distribusi frekuensi dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dengan menggunakan rumus jumlah kelas interval =  $1+3,3 \log N$ , rentang data = nilai maksimum - nilai minimum, panjang kelas = rentang/

banyaknya kelas interval. Berikut Tabel distribusi frekuensi skor *posttest*:

**Tabel 2. distribusi frekuensi skor *posttest***

No	Kelas interval	Frekuensi	Persentase
1	56-59	1	4%
2	60-63	4	16%
3	64-67	1	4%
4	68-71	5	20%
5	72-75	4	16%
6	76-79	7	28%
7	80-83	3	12%
Total		25	100%

Selanjutnya uji reliabilitas dianalisis dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program komputer SPSS *statistic 16.0*. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui nilai koefisien reliabilitas untuk soal *pre-test* sebesar  $\alpha = 0,878$ . Angka tersebut menunjukkan instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi.

**Tabel 3. Uji reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	2

Selanjutnya uji normalitas sebaran berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai P yang diperoleh dari perhitungan lebih besar daripada nilai taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS. Perhitungan uji normalitas dengan *pretest* kelas eksperimen menunjukkan hasil indeks sebesar  $0,681 > 0,05$

( $\alpha : 5\%$ ). Begitu pula dengan perhitungan untuk *posttest* kelas XI usaha perjalanan wisata 2 sebagai kelas eksperimen, menunjukkan hasil indeks sebesar  $0,364 > 0,05$  ( $\alpha : 5\%$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas sebaran**

Variabel	P	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,681	$P > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Post-test</i>	0,364	$P > 0,05 = \text{Normal}$

Data pada uji homogen, variansi nilai F hitung ( $F_h$ ) 0,354 dengan nilai P sebesar 0,838. Sebagai syarat supaya varian tersebut homogen apabila  $f$  hitung lebih kecil dari nilai  $f_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* adalah homogen dan memenuhi persyaratan untuk uji-t.

Analisis data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil dari SPSS 16.0 dapat dilihat bahwa nilai  $P(\text{sig})$  sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan nilai  $t$ -tabel sebesar 1.70814 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *posttest*. Artinya pembelajaran berbicara bahasa Prancis menggunakan teknik *jeu de rôle* dapat meningkatkan keterampilan ber-bicara siswa pada pembelajaran bahasa Prancis

Pada hipotesis statistik, teknik yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) =  $5\% / 0,05$ . Penghitungan tersebut diselesaikan dengan bantuan program komputer SPSS statistics 16. Kriteria penerimaan hipotesis adalah apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis yang

signifikan ketika siswa diajar dengan menggunakan metode bermain peran (*Jeu de Rôle*), diterima. Pada uji hipotesis statistik ini dapat disimpulkan yaitu, ada perbedaan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan teknik bermain peran (*jeu de rôle*).

Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI usaha perjalanan wisata SMK N 3 Bandarlampung dengan menggunakan teknik *Jeu De Rôle* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dapat dilihat pada perolehan nilai *N-gain*, terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI usaha perjalanan wisata 2 SMK N 3 Bandarlampung pada tabel jumlah nilai *N-gain* sebesar 8,92 dan rata-rata nilai *N-gain* 0,3568 dapat dikatakan bahwa peningkatan nilai sedang.

**Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar (*N-gain*)**

Kelas	Jumlah nilai <i>N-gain</i>	Rata-rata nilai <i>N-gain</i>	Kategori
XI UPW 2	8,92	0,3568	Sedang

## Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan secara keseluruhan memperlihatkan adanya pengaruh teknik *jeu de rôle* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas XI UPW 2 di SMKN 3 Bandarlampung. Peningkatan tersebut dapat diketahui dengan cara membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Dari hasil *pretest*, skor rerata tes berbicara bahasa Prancis pada siswa sebesar 55.20. Setelah

mengetahui nilai siswa, peneliti memberikan perlakuan pada kelas XI UPW 2 dengan menerapkan teknik *jeu de rôle*. Dalam pembelajaran teknik ini, siswa saling berinteraksi sesama teman dengan menggunakan bahasa Prancis dan membuat dialog bersama untuk diperatikkan.

Selanjutnya setelah dilakukan perlakuan untuk kelas XI UPW 2, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan menjadi 70.40, dengan dibuktikan dari hasil pengujian *N-gain* dengan jumlah nilai 8,92 dan rata-rata *N-gain* sebesar 0,3568. Hal ini membuktikan pembelajaran bahasa Prancis yang menggunakan teknik *jeu de rôle* teruji dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Dalam hasil uji t-tes yang telah dihitung dengan menggunakan program *SPSS 16*. Angka pada kolom *sig.(2-tailed)* menunjukkan signifikansi data  $0,000 < 0,05$  dengan nilai t-tabel 1.70814, artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *posttest*. Artinya pembelajaran berbicara bahasa Prancis yang menggunakan teknik *jeu de rôle* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Prancis.

Teknik bermain peran (*jeu de rôle*) ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara karena siswa membuat dialog sendiri dan siswa cenderung akan banyak menghafal karena mereka akan menampilkan suatu percakapan di depan kelas. Teknik *jeu de rôle* juga melatih siswa dalam memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain peran, siswa harus memahami isi cerita secara keseluruhan, dengan demikian ingatan siswa harus tajam, juga kerjasama antar kelompok.

Menurut Ramayulis (1990:160), teknik bermain peran atau *jeu de rôle* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena dapat (a) melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, (b) kemudian siswa dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, (c) guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan siswa, (d) melatih siswa dalam berinisiatif dan berkreasi.

Dalam penelitian ini terdapat juga keterbatasan yaitu;

- a. Membutuhkan waktu pelajaran yang lebih lama;
- b. Para murid enggan memerankan adegan dikarenakan malu ;
- c. Ketidakmungkinan menerapkan teknik *jeu de rôle* jika suasana kelas tidak kondusif ;
- d. Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian dilaksanakan dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung. Peningkatan prestasi keterampilan berbicara peserta didik dapat dilihat dari semakin membaiknya nilai keterampilan berbicara peserta didik. Sebelum diberikan tindakan, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh peserta didik adalah 55,20. Kemudian, setelah diberikan tindakan berupa penerapan teknik *jeu de rôle* terhadap pembelajaran bahasa Prancis, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 70,40. Analisis data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji-t dapat dilihat dalam bab IV nilai  $P(\text{sig})$  sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil

belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *postest*.

Selanjutnya pada perolehan nilai *N-gain*, dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI UPW SMK N 3 Bandar Lampung jumlah nilai *N-gain* sebesar 8,92 dan rata-rata nilai *N-gain* 0,3568 dapat dikatakan bahwa peningkatan nilai sedang. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran (*jeu de rôle*) efektif digunakan untuk me-ngajarkan keterampilan berbicara bahasa Prancis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pengaruh penerapan teknik *jeu de rôle* terhadap kenaikan nilai rata-rata siswa sebelum diadakan perlakuan nilai rata-rata siswa sebesar 55,20 dan sesudah diadakan treatment nilai siswa naik sebesar 70,40 dan dengan hasil rata-rata nilai *N-gain* sebesar 0,3568.

## SARAN

Beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti kepada guru, sekolah, calon pendidik untuk usaha perbaikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis (*production orale*) siswa dengan menggunakan teknik *jeu de rôle* yaitu bahwa teknik *jeu de rôle* tidak bisa digunakan untuk kelas dengan jumlah siswa yang terlalu banyak karena akan menghabiskan banyak waktu, cara menanggulangnya dengan membagi siswa perkelompok. Guru dan calon guru juga harus bisa memilih mana materi yang cocok digunakan untuk teknik bermain peran (*jeu de rôle*).

Kemudian bagi peneliti yang akan meneliti selanjutnya diharapkan memiliki suatu inovasi di dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan, siswa yang tidak terbiasa melakukan percobaan di dalam kelas akan begitu antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga menimbulkan kelas menjadi aktif namun sedikit gaduh. Saran dari peneliti saat

suasana gaduh terjadi, baiknya guru dapat menunjuk ketua kelompok untuk meng-kondisikan kelompoknya dengan baik, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.  
Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Brown, D. H. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: GP Press.
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Setiyadi, A. B. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suyanto, E. 2011. *Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar*. Yogyakarta: Ardana Media.

Tarigan, G. H. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan angkasa.

Wiyanto, U. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: PT Grasindo.