

MEDIA PERMAINAN BISIK BERANTAI PADA KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS SISWA SMKN 3 BANDARLAMPUNG

Maulida Putri¹, Mulyanto Widodo², Endang Ikhtiarti³
FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
*Surel : maulidaputri12@gmail.com, Telp: +6281279699641

Abstract: *Le Jeu du Téléphone Arabe dans la Compétence de la Compréhension Orale du Français des Élèves SMKN 3 Bandarlampung*

Le but de cette recherche est pour savoir les différences de résultat de l'apprentissage de la compréhension orale entre les élèves de la classe X du SMK 3 Bandarlampung qui sont enseignés avec le jeu du téléphone arabe et ceux de média de l'audio. Cette recherche utilise la méthode de True Experimental Design. Les sujets de cette recherche sont 25 élèves de la classe experimental et 30 de la classe contrôle. La technique de collecte de données dans cette recherche est les prétest et posttest, ensuite pour l'analyse des données nous utilisons le test de normalité, le test d'homogénéité, le t-test et le test de gain. Les résultats d'analyse de cette recherche indiquent que la valeur de t-compte est $4.105 > t\text{-table } 1.675$, cela montre qu'il y a une différence significative dans les résultats de l'apprentissage de la compréhension orale entre des élèves qui utilisent le média le jeu du téléphone arabe et ceux qui utilisent le média de l'audio.

Mots-clés : *compréhension orale, média, le jeu du téléphone arabe.*

Abstrak: Permainan Bisik Berantai Pada Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Siswa SMKN 3 Bandarlampung

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dalam keterampilan menyimak siswa kelas X SMKN 3 Bandarlampung yang belajar dengan media permainan bisik berantai dan yang belajar dengan media audio. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *True Experimental Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*, kemudian analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t dan uji *gain*. Hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 4105 > t_{tabel} 1,675$ dan ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar keterampilan menyimak siswa yang menggunakan media permainan bisik berantai dan siswa yang menggunakan media audio.

Kata Kunci : keterampilan menyimak, media, permainan bisik berantai

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal utama dalam berkomunikasi, misalnya sebagai alat dalam menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan kepada orang lain. Bahasa juga dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan ekonomi, perdagangan, hubungan antar bangsa, sosial budaya dan Pendidikan serta pengembangan karir. Dengan demikian, penguasaan bahasa merupakan salah satu persyaratan yang penting bagi keberhasilan individu, masyarakat pada umumnya, dan siswa pada khususnya dalam menjawab tantangan zaman era globalisasi.

Pada saat ini banyak bahasa tersebar di dunia yang berfungsi sebagai bahasa internasional dan digunakan untuk berkomunikasi selain dari bahasa ibu. Salah satunya adalah bahasa Prancis. Bahasa Prancis kini semakin banyak dipelajari oleh siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Melihat perkembangan pembelajaran bahasa Prancis yang cukup signifikan, hal ini memberi peluang baru bagi pengajar untuk lebih memperkaya pengetahuannya agar dapat memperkenalkan dan mengajarkan bahasa Prancis kepada siswa dengan baik.

Dalam pembelajaran bahasa Prancis akan selalu berhubungan dengan unsur-unsur dan kaidah bahasa tersebut, salah satunya keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak adalah elemen penting yang dapat menunjang pembelajaran. Ada empat keterampilan berbahasa yang dapat dikuasai yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Dalam proses belajar mengajar, siswa dan guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam dirinya. Guru dituntut untuk terampil dalam segi mengajar sedangkan siswa dituntut dalam segi belajarnya.

Dalam mempelajari bahasa Prancis banyak hambatan yang perlu disikapi, seperti kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Prancis, pemikiran siswa akan mata pelajaran bahasa Prancis yang dianggap sulit, serta sarana dan prasarana yang terbatas dalam mempelajari bahasa Prancis. Menanggapi masalah-masalah tersebut, dalam proses belajar mengajar dibutuhkan sebuah media ataupun teknik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media yang baik dapat membuat siswa aktif dalam mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terbebani apapun.

Ketika dilakukan observasi di SMKN 3 Bandar Lampung, diketahui banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyimak. Keterampilan menyimak merupakan syarat yang mutlak untuk menguasai informasi. Hal tersebut mempermudah untuk berkomunikasi dengan orang lain. Oleh sebab itu, keterampilan menyimak sangat penting untuk dilatih. Berdasarkan observasi tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan permainan bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas X di SMKN 3 Bandar Lampung.

Geralch & Ely (1971) dalam Arsyad (2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian

yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Djamarah dan Zain (2002:136), media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan, Gagne dalam Suryani & Agung (2012:135) mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Sadiman (2011: 28-75), media pengajaran mempunyai beberapa klasifikasi yaitu 1) Media grafis yang termasuk dalam kategori media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, 2) Media audio berkaitan dengan indra pendengaran, 3) Media proyeksi diam yang mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan visual. Jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), media transparansi, proyektor tak tembus pandang (*opaque projector*), mikrofis, film, film gelang, televisi, video, dan permainan.

Menurut Sadiman (2011:75), permainan atau yang disebut (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama 1) adanya pemain (pemain-pemain), 2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, 3) adanya aturan-aturan main, dan 4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Dewi (2014:4) mengatakan bahwa permainan bisik berantai adalah komunikasi antar kelompok sehingga siswa dapat melatih emosi sosial. Dalam pelaksanaan permainan bisik berantai ini siswa mendapatkan pengalaman saat membisikkan kepada teman pertama dan dilanjutkan kepada teman kedua berikutnya sampai terakhir mengucapkan dengan keras sesuai dengan pesan yang diterima.

Menurut Budinuryanta (2008:29), permainan berbisik adalah guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa tersebut menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (*experimental method*). Menurut Arikunto (2010:51),

eksperimen adalah cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor lain yang mengganggu. Metode yang digunakan adalah *True Experimental Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas kontrol (*control class*) dan kelas eksperimen (*experimental class*). Pada kelas kontrol media yang digunakan adalah audio sedangkan pada kelas eksperimen media yang digunakan adalah permainan bisik berantai. Desain metode penelitian *True Experimental Design* menurut Sugiyono (2015:76) adalah:

Tabel 1. Desain Eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₂		O ₁

Keterangan:

- O₁ : nilai *pretest* kelas eksperimen (sebelum diberi perlakuan)
- O₂ : nilai *posttest* kelas eksperimen (setelah diberi perlakuan)
- O₃ : nilai *pretest* kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan)
- O₄ : nilai *pretest* kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan)
- X : perlakuan (*treatment*) yang diberikan dengan menggunakan permainan bisik berantai di kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini, terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas (*independent variable*) adalah suatu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau

timbul variabel dependen, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2012:64).

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2016:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi penelitian ini adalah adalah siswa kelas X SMKN 3 Bandarlampung, dengan jumlah siswa 54 pada kelas X Perhotelan yang terdiri dari dua kelas yaitu 29 siswa kelas X Perhotelan 1 dan 25 siswa kelas X Perhotelan 2. Kemudian 25 siswa pada kelas X Usaha Perjalanan Wisata dan 30 siswa pada kelas X Jasa Boga.

Menurut Sugiyono (2016:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini diambil dengan cara *simple random sampling* atau sampel acak sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Dalam penelitian ini diambil dua kelas sebagai sampel penelitian. Kelas yang digunakan adalah kelas X UPW sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa

dan kelompok kontrol yaitu kelas X Boga yang berjumlah 30 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk memperoleh data yang diinginkan. Menurut Sudijono (2011:66), tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penelitian. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebanyak dua kali, pemberian tes awal (*pretest*) dilakukan pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal menyimak bahasa Prancis di SMKN 3 Bandar Lampung dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur hasil akhir pada kemampuan menyimak bahasa Prancis kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Arikunto (2010), instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam menentukan sumber data, perlu disusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang dikenal dengan istilah "kisi-kisi". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Selanjutnya siswa diminta untuk mendengarkan sebuah percakapan dan diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Tujuan penggunaan instrumen ini yaitu untuk mengetahui perkembangan keterampilan menyimak bahasa Prancis.

Menurut Sugiyono (2016:173), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur itu valid). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas isi ini bertujuan untuk mengukur valid atau

tidaknya dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Kemudian isi dari instrumen ini berpedoman pada silabus mata pelajaran bahasa Prancis dan instrumen tersebut didiskusikan kembali dengan orang yang lebih ahli atau lebih berpengalaman dalam hal ini yaitu guru mata pelajaran bahasa Prancis.

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono 2016:173). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Adapun Rumus uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas yang dicari

σ_1^2 : jumlah varians skor tiap item

σ_i^2 : varians total

Lalu dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Indeks Reliabilitas

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat Kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2012:231)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji *gain*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas sebaran menggunakan data *test of normality* dan menarik kesimpulan dengan kriteria penentuan pengambilan uji distribusi normalitas sebagai berikut.

- Tolak H_0 nilai apabila $\text{sig} < 0,05$ berarti distribusi bersifat tidak normal.
- Terima H_0 apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ berarti distribusi bersifat normalitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diuji berasal dari populasi variansi homogen atau tidak homogen, pengujian homogenitas tersebut dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest*.

- Tolak H_0 apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ berarti sampel mempunyai varian yang berbeda.
- Terima H_0 apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ berarti sampel mempunyai varian yang sama.

Menurut Iskandar (2008:113), analisis uji-t merupakan analisis parametrik yang dilakukan apabila data penelitian bertabur normal atau data harus diuji normalitas data terlebih dahulu. 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 kelas eksperimen
- n = jumlah subyek

Menurut Edward Corcoran dalam Seta Yuliawan (2015), uji N-*gain* Hake digunakan untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran. Setiap tes diberikan pada awal dan akhir pertemuan, dan kenaikan siswa dalam pemahaman ditandai oleh *gain*. *Gain* adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan. Hasil dari N *gain* akan dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan. Rumus uji N-*gain* Hake adalah sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pretest}}}$$

Keterangan :

- S_{posttest} = nilai *posttest*
- S_{pretest} = nilai *Pretest*
- S_{maks} = nilai maksimum atau idcal

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. Sesuai dengan tujuan dilaksanakannya penelitian ini, maka penelitian dilakukan dalam lingkungan SMKN 3 Bandarlampung. Sebelum melakukan penelitian ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan pengajar seperti

persiapan instrumen, RPP, serta bahan ajar.

Tahap awal pada penelitian adalah memberikan *pretest*. Tes ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui hasil awal kemampuan menyimak siswa. Hasil *pretest* ini berguna sebagai bahan perbandingan dengan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Tahap kedua adalah tahap perlakuan (*treatment*). Penulis akan memberikan perlakuan dengan menggunakan permainan bisik berantai pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media audio. Pelaksanaan perlakuan kepada kelas eksperimen diadakan selama empat kali pertemuan. Satu kali pertemuan untuk pemberian tes pada kelas eksperimen (*pretest*) kemudian dua kali pertemuan pemberian perlakuan (*treatment*) dan satu kali pertemuan setelah pemberian eksperimen untuk *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah diberikan perlakuan, tahap selanjutnya adalah pemberian tes akhir atau *posttest*. Tes yang diberikan dalam *posttest* adalah tes yang sama dengan yang diberikan pada *pretest*. Tes ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan penggunaan teknik permainan bisik berantai dan dengan penggunaan media audio dalam pembelajaran menyimak bahasa Prancis.

Tahap akhir penelitian merupakan tahap penyelesaian dari eksperimen. Data yang diperoleh dari pelaksanaan eksperimen selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis dengan perhitungan

secara statistik serta membuat kesimpulan. Peneliti melaporkan hasil penelitian sesuai dengan data yang telah diperoleh dalam bentuk skripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa data dan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan pada bab sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kemampuan menyimak bahasa Prancis siswa yang diajar dengan menggunakan permainan bisik berantai dan siswa yang diajar dengan menggunakan media audio di SMKN 3 Bandarlampung. Hasil data tersebut dihitung oleh peneliti dengan bantuan komputer *SPSS 16.0 For windows* untuk mempermudah dan menghindari adanya kesalahan dalam proses analisis.

Data yang diambil dalam penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMKN 3 Bandarlampung. Jumlah subjek dalam penelitian kelas eksperimen sebanyak 25 siswa. Sedangkan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas X Boga dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 30 siswa.

Penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan, pertemuan pertama adalah tes awal (*pretest*), kemudian pertemuan kedua dan ketiga adalah perlakuan (*treatment*), dan pertemuan keempat adalah tes akhir (*posttest*). Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang menyatakan jam, hari, tanggal, bulan dan tahun (*situer dans le temps*).

Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Penentuan jumlah dan interval kelas akan dihitung dengan menggunakan rumus jumlah kelas interval = $1 + 3,3 \log N$, rentang data = nilai maksimum-nilai minimum, panjang kelas = rentang/banyaknya kelas interval.

Tabel 3. *Pretest* Kemampuan Menyimak Bahasa Prancis Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	45-47	4	16%
2.	48-50	4	16%
3.	51-53	0	0%
4.	54-56	8	32%
5.	57-59	0	0%
6.	60-62	7	28%
7.	63-65	2	8%
Total		25	100%

Berdasarkan data di atas, diketahui skor *pretest* pada kemampuan menyimak kelas eksperimen dibagi menjadi 7 kelas interval dengan panjang kelas interval 3. Nilai yang sering muncul berada di rentang 54-56.

Tabel 4. *Pretest* Kemampuan Menyimak Bahasa Prancis Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	40-43	2	6,7%
2.	44-47	6	20%
3.	48-51	5	16,7%

4.	52-55	5	16,7%
5.	56-59	0	0%
6.	60-63	8	26,7%
7.	64-67	4	13,3%
Total		30	100%

Berdasarkan data di atas, diketahui skor *pretest* pada kemampuan menyimak kelas kontrol dibagi menjadi 7 kelas interval dengan panjang kelas interval 4. Nilai yang sering muncul berada di rentang 60-63.

Setelah mendapatkan hasil tersebut, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan media permainan bisik berantai pada pembelajaran menyimak. Pada kelas kontrol peneliti tidak menerapkan perlakuan yang sama. Pada kelas kontrol, peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio. Setelah dilakukan proses pembelajaran, rata-rata keterampilan menyimak siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. *Posttest* Kemampuan Menyimak Bahasa Prancis Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	60-62	3	12%
2.	63-65	6	24%
3.	66-68	0	0%
4.	69-71	4	16%
5.	72-74	0	0%

6.	75-77	4	16%
7.	78-80	8	32%
Total		25	100%

Berdasarkan data di atas, diketahui skor *posttest* pada kemampuan menyimak kelas eksperimen dibagi menjadi 7 kelas interval dengan panjang kelas interval 3. Nilai yang sering muncul berada di rentang 78-80.

Tabel 6. *Posttest* Kemampuan Menyimak Bahasa Prancis Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	45-49	1	3,3%
2.	50-54	3	10%
3.	55-59	5	16,7%
4.	60-64	5	16,7%
5.	65-69	7	23,3%
6.	70-74	4	13,3%
7.	75-79	5	16,7%
Total		30	100%

Berdasarkan data di atas, diketahui skor *posttest* pada kemampuan menyimak kelas kontrol dibagi menjadi 7 kelas interval dengan panjang kelas interval 5. Nilai yang sering muncul berada di rentang 65-69.

Selanjutnya uji normalitas sebaran untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Data pada uji normalitas sebaran ini berasal dari *pretest* dan *posttest* kemampuan menyimak bahasa Prancis yang dilakukan di kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Syarat sebuah data berdistribusi normal apabila nilai sig. (*2-tailed*) yang diperoleh dari perhitungan lebih besar dari signifikansi 5% (0,050). Rangkuman hasil uji normalitas untuk masing-masing kelas pada keterampilan berbicara bahasa Prancis sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Sebaran

Variabel	P	Keterangan
<i>Pretest</i> eksperimen	0,235	Normal
<i>Posttest</i> eksperimen	0,243	Normal
<i>Pretest</i> kontrol	0.301	Normal
<i>Posttest</i> kontrol	0.595	Normal

Dari tabel di atas dapat dilihat untuk hasil indeks skor *pretest* kelas eksperimen memiliki signifikansi lebih dari 0,05 yaitu $0,235 > 0,05$ dan untuk *pretest* kelas kontrol menunjukkan hasil indeks sebesar $0,301 > 0,05$ dan hasil indeks *posttest* kelas eksperimen memiliki signifikansi sebesar $0.243 > 0,05$ dan untuk *posttest* kelas kontrol sebesar $0,595 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki variansi yang sama dan ada tidaknya perbedaan yang signifikan satu sama lain. Syarat agar varian tersebut homogen apabila *f* hitung lebih kecil dari nilai *f* tabel dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Rangkuman hasil penghitungan uji homogenitas varian ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}	Db	P	Keterangan
Pretest eksperimen	0.384	4.02	53	0.041	P>0.05 = Homogen
Pretest Kontrol					
Posttest Eksperimen	0.410	4.02	53	0.524	
Posttest kontrol					

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil data f hitung *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dibandingkan nilai f tabel dengan nilai signifikansi 5% ($\alpha = 0.05$). Nilai f hitung (Fh) *pretest* 0,384 dengan nilai P sebesar 0,041 dan db sebesar 53 pada kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan nilai f hitung (Fh) *posttest* 0,410 dengan nilai P sebesar 0,524 dan db sebesar 54 pada kelas eksperimen dan kontrol. Dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* adalah homogen dan memenuhi persyaratan untuk uji-t.

Uji-t berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada prestasi keterampilan menyimak awal siswa. Adapun perhitungan uji-t sebagai berikut:

Tabel 9. Uji-t *posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel	Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	P	Keterangan
Eksperimen	71,6				t _{hitung} > t _{tabel}

kontrol	62,6	4.105	1.674	0.000	(signifikan)
---------	------	-------	-------	-------	--------------

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan *mean* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki *mean* sebesar 71,6 dan kelas kontrol memiliki *mean* sebesar 62,6. Hasil perhitungan pada taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$), diperoleh t-hitung sebesar 4.105 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Selanjutnya, Nilai t-hitung dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$), diperoleh t-tabel sebesar 1,674. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($t_{hitung} = 4105 > t_{tabel} = 1,675$), dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hasil uji-t pada skor *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMKN 3 Bandar Lampung antara yang diajar dengan menggunakan permainan bisik berantai.

Selanjutnya, uji peningkatan (N-gain) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil N-gain :

Tabel 10. Rekapitulasi N-Gain

No	Kelas	Jumlah N-gain	Rata-rata N-gain	Kategori
1	Eksperimen	9.39	0.375	Sedang
2	Kontrol	5.78	0.192	Rendah

Pemerolehan nilai N-gain pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi

peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun pada kelas eksperimen peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan prestasi belajar dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis pada siswa antara yang diajar dengan menggunakan permainan bisik berantai dan yang diajar dengan menggunakan media audio teks. Peningkatan tersebut dapat diketahui dengan cara membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pretest dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan hasil awal sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan terhadap kelas. Setelah diadakan kegiatan *pretest*, diperoleh hasil skor para siswa. Skor rata-rata tes menyimak bahasa Prancis pada siswa kelas eksperimen sebesar 54,6 dan kelompok kontrol sebesar 53,8. Setelah mendapatkan hasil rata-rata skor *pretest* tersebut, peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen di kelas X UPW dengan menerapkan permainan bisik berantai dan di kelas kontrol yaitu kelas X Boga dengan menggunakan media audio.

Setelah dilakukan proses pembelajaran, nilai rata-rata pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan, skor rerata *posttest* kelas eksperimen sebesar 71,6 dan rerata kelas kontrol sebesar 62,6. Hal ini dibuktikan dengan pengujian *N-gain*. Hasil *N-gain* pada kelas eksperimen berjumlah 9,39 dengan

rata-rata nilai 0,375. Sedangkan *N-gain* pada kelas kontrol berjumlah 5,78 dengan rata-rata nilai berjumlah 0,192. Hal ini menunjukkan keterampilan menyimak bahasa Prancis dengan menggunakan permainan bisik berantai dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan yang tidak menggunakan permainan bisik berantai.

Dari hasil uji t-tes yang telah dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 16.0 For windows*. Hasil perhitungan pada taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$), diperoleh t-hitung sebesar 4,105 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t-hitung dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$), diperoleh t-tabel sebesar 1,674. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($t_{hitung} = 4,105 > t_{tabel} = 1,675$), dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hasil uji-t pada skor *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMKN 3 Bandar Lampung antara yang diajar dengan menggunakan permainan bisik berantai dan yang tidak diajar menggunakan permainan bisik berantai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan bisik berantai pada keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas X UPW SMKN 3 Bandar Lampung dapat me-

tingkatkan kemampuan menyimak siswa.

Nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* sebesar 54,8 dan nilai rata-rata *posttest* sesudah menggunakan permainan bisik berantai sebesar 71,6. Skor terendah *pretest* sebesar 45 dan skor tertinggi sebesar 65. Untuk skor terendah *posttest* sebesar 65 dan skor tertinggi 80. Berdasarkan hasil uji-t, perhitungan dari t-hitung pada saat *pretest* sebesar 0,406 dengan nilai signifikan 0,687. diperoleh t-tabel 1,674. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,406 < 1,674$).

Terdapat perbedaan kemampuan menyimak antara siswa kelas X UPW yang diajar dengan menggunakan media permainan bisik berantai dengan kelas X Boga yang menggunakan media audio. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian *N-gain*.

Hasil *N-gain* pada kelas eksperimen berjumlah 9,39 dengan rata-rata nilai 0,375. Sedangkan *N-gain* pada kelas kontrol berjumlah 5,78 dengan rata-rata nilai berjumlah 0,192 artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *N-gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Saran

Penelitian yang dilakukan dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi siswa dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan keterampilan menyimak. Kemudian, siswa harus lebih berkonsentrasi pada saat proses belajar mengajar terutama pada saat pembelajaran menyimak, karena dalam pembelajaran menyimak membutuhkan fokus yang sangat tinggi

agar siswa dapat menerima dengan baik pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Lalu, untuk guru diharapkan dapat memberikan inovasi dan suasana baru dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak mudah bosan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budinuryanta. 2008. *Pengajaran keterampilan berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, S. 2002. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, K. (Volume 2). 2014. *Penerapan model pembelajaran cooperative script melalui permainan bisik berantai untuk meningkatkan perkembangan berbahasa pada anak*. Diakses pada tanggal 24 Febuari.
- Iskandar. 2008. *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial (kuantitatif dan kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Sadiman, A, et al. 2011. *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sudijono. A. 2011. *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N, et al. 2012. *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

