



## Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis

### *Les Serpents et Les Échelles pour Augmenter le Vocabulaire du Français*

Rizka Hayani<sup>1</sup>, Putri Ferdianasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup> SMAN 1 Terusan Nunyai, Bandar Agung, Indonesia

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

Email : [putri.ferdianasari@gmail.com](mailto:putri.ferdianasari@gmail.com)

#### RÉSUMÉ

*Cette recherche vise à savoir l'augmentation du vocabulaire du français chez les élèves enseignés à l'aide du média les serpents et les échelles et ceux qui sont appris avec le média conventionnel. C'est une recherche d'expérience avec l'approche quantitative. Le design de recherche constitue le Pretest-Posttest Control Group Design dont les sujets sont les élèves de classe X SMAN 1 de Terusan Nunyai : 32 élèves de X MIA 7 comme classe d'expérience et 30 élèves de X MIA 3 comme classe de contrôle. Pour déterminer les échantillons, nous avons utilisé la technique Simple Random Sampling et le test-t comme technique pour analyser des données. Avant le test-t s'est appliqué, nous avons examiné la normalité et l'homogénéité. Selon les résultats du calcul de la qualité de l'efficacité (N-Gain score), le score moyen de la classe d'expérience est de 57,8155 (efficace) et celui de la classe de contrôle est de 26,9604 (inefficace). Cela veut dire que l'utilisation du média les serpents et les échelles peut effectivement augmenter le vocabulaire du français des élèves..*

**Mots-clés** : médias, les serpents et les échelles, augmentation de vocabulaire

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X di SMA 1 Terusan Nunyai yang diajar menggunakan media permainan ular tangga dan menggunakan media konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai, pada kelas eksperimen yaitu X MIA 7 sebanyak 32 siswa dan pada kelas kontrol yaitu X MIA 3 sebanyak 30 siswa. Untuk menentukan sampel, teknik yang digunakan *Simple Random Sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji-t, sebelum melakukan uji-t maka diberikan uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian dari hasil perhitungan efektivitas (*N-Gain Score*), nilai kelompok eksperimen mempunyai rata-rata 57,8155 (efektif) dan kelompok kontrol sebesar 26,9604 (tidak efektif). Hasil tersebut diartikan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa.

**Kata kunci** : media, ular tangga, peningkatan kosakata

## PENDAHULUAN

Selain bahasa Inggris, bahasa Prancis juga merupakan bahasa yang sangat penting di dunia. Bahasa Prancis menjadi salah satu bahasa asing yang digunakan oleh sebagian besar orang di dunia misalnya di Kanada, kini telah banyak diajarkan termasuk di Indonesia. Mempelajari bahasa bukanlah hal yang mudah dilakukan karena adanya pengucapan, kosakata, serta tata bahasa, dan lain-lain yang sangat berbeda dengan bahasa yang digunakan pada sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan jumlah pembelajaran bahasa Prancis di Indonesia yang meningkat melalui lembaga pendidikan seperti universitas dan Sekolah Menengah Atas (SMA), artinya semakin banyak orang yang akan berpeluang bisa untuk menguasai bahasa Prancis. Bagi orang-orang yang belajar melalui kursus, biasanya hanya ingin menguasai bahasa Prancis lalu dimanfaatkan untuk mempelajari suatu bidang tertentu. Namun, sebagian pemula hanya mencoba mempelajari suatu bahasa, apabila mereka tertarik maka akan terus belajar sampai dapat menguasai bahasa tersebut.

Bahasa Prancis diajarkan juga di sekolah menengah sejak lebih dari 50 tahun yang lalu. Lebih dari 250 sekolah menengah baik negeri maupun swasta memiliki pelajaran bahasa Prancis. Setiap tahun, ada sekitar 3.000 mahasiswa yang tersebar di berbagai jurusan/program studi bahasa Prancis pada perguruan tinggi negeri, yaitu di UI, UNPAD, UGM, UNHAS serta Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) seperti UNJ, UPI, UNY, UNNES. Setiap tahunnya sekitar 15.000 orang Indonesia terutama anak muda, belajar bahasa Prancis di empat pusat kebudayaan Prancis dan *Alliance Française* yang tersebar di kota-kota besar. (<http://file.upi.edu>).

Keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada seberapa banyak kosakata yang dimilikinya. Menurut Tarigan dalam

Ardiyanti (2018: 177), kosakata memiliki peranan penting, semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin baik pula keterampilannya dalam berbahasa. Kosakata juga merupakan himpunan kata yang dimiliki seseorang yang disusun secara alfabetis dengan memberikan penjelasan makna untuk menyampaikan informasi.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat aspek yang penting yaitu, (1) keterampilan menyimak (*compréhension orale*), (2) keterampilan berbicara (*production orale*), (3) keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan (4) keterampilan menulis (*production écrite*).

Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dalam seluruh proses pembelajaran di sekolah. Namun, seringkali peserta didik merasa jenuh apabila tidak diberikan media yang lebih menarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas seorang guru untuk memecahkan masalah ini. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan media belajar yang menarik dan mudah dipahami agar bisa meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media berfungsi untuk mengarahkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman dalam belajar. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Keberhasilan dapat dilihat dari perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif yang diberikan, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara/wadah.

Penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran karena media merupakan alat bantu yang bermanfaat untuk peserta didik dan guru dalam memberikan pembelajaran secara maksimal..

Selain itu, peserta didik juga terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami yang telah diajarkan secara lebih efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat digunakan adalah ular tangga. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sutirman, 2013: 15).

Media permainan ular tangga merupakan alternatif yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik yang didesain khusus untuk pembelajaran kosakata bahasa Prancis, yang dapat menunjang proses belajar. Dengan menggunakan media ular tangga peserta didik lebih terstimulasi dalam proses belajar. Media ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi rasa jenuh yang cenderung muncul pada saat mempelajari bahasa baru.

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih berbasis permainan edukasi yang mengajarkan bahasa Prancis melalui permainan yang menarik dan menantang. Kemudian, ular tangga merupakan permainan yang sudah familiar yang sering digunakan dan sering dimainkan oleh semua kalangan baik remaja maupun dewasa.

Peserta didik akan merasakan kesenangan layaknya mereka bermain dan materi pelajaran tetap tersampaikan. Media ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi rasa jenuh yang muncul pada saat proses belajar karena, memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain.

Seperti halnya media lain, media permainan ular tangga juga memiliki kelebihan yaitu gambar biduk yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik, karena dapat berperan aktif untuk memindahkan objek. Karena dalam permainan ini membuat peserta didik merasa

ingin tahu. Dengan hal ini, peserta didik tidak hanya terlibat secara intelektual, namun juga fisik dan pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual maupun kelompok. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan permainan ular tangga untuk menjadi media yang digunakan saat penelitian.

Media pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan lebih interaktif yaitu pada waktu pelaksanaan proses pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran bisa ditingkatkan, dan pada saat proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun saat diperlukan, sehingga sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan dan peran guru berubah ke arah yang lebih positif

Penelitian menggunakan ular tangga telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Alternatif untuk mengatasi kesulitan para peserta didik dalam mengetahui kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan sebuah media yang menarik dan menyenangkan salah satunya yaitu ular tangga berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar. (Lailatur:2015). Sama halnya dengan (Ambar:2017) yang telah melakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan media ular tangga dengan hasil bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa dalam belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada memahami kosakata bahasa Prancis yaitu siswa menggunakan media permainan ular tangga untuk menjawab tantangan yang telah diberikan. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui sejauh mana peningkatan kosakata bahasa Prancis kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai dengan media permainan ular tangga. Penelitian ini diharapkan dapat

bermanfaat bagi sekolah, guru, mahasiswa, dan peneliti lain.

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menguji teori-teori dan meneliti hubungan antarvariabel. Variabel dapat diukur menggunakan instrumen penelitian lalu dianalisis berdasarkan prosedur statistik dengan bantuan aplikasi *excel* atau SPSS.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Experiment Pre-Test Post-test Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Eksperimen *Pretest Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: *Pretest* kelas eksperimen

O<sub>2</sub>: *Posttest* kelas eksperimen

O<sub>3</sub>: *Pretest* kelas kontrol

O<sub>4</sub>: *Posttest* kelas kontrol

X: *Treatment* (Perlakuan) dengan media permainan ular tangga

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai yang berlokasi di Jl. Negara Km. 84, Bandar Agung, Kec. Terusan Nunyai, Kab. Lampung Tengah. Pengambilan data dilaksanakan pada semester genap, tahun pelajaran 2019/2020, yaitu pada bulan Februari – Maret 2020. Sampel yang diambil dua kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas X MIA 7 sebagai kelas eksperimen dengan 32 orang siswa dan kelas

X MIA 3 sebagai kelas kontrol dengan 30 orang siswa.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu:

Tahap pra eksperimen

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Hal ini berguna untuk mengetahui situasi lapangan. Kemudian menentukan sampel penelitian yang akan dijadikan subjek penelitian, selanjutnya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Membuat instrumen penelitian yang akan diuji cobakan dan menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap eksperimen

Pada pelaksanaannya, sebelum melakukan perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan tes awal (*pretest*). Kemudian dalam jangka tertentu pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media permainan ular tangga pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus.

Materi yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas control sama. Hanya saja cara menyampaikan berbeda yaitu kelas eksperimen menggunakan media permainan ular tangga dan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Lalu setelah selesai, kedua kelas tersebut diberi tes akhir (*post-test*).

Tahap ini merupakan tahap akhir eksperimen atau tahap penyelesaian. Pada tahap ini hasil *pretest* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik, dan membuat kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan melalui tes. Instrumen tes yang digunakan yaitu tes secara tertulis berupa *pretest* dan *post-test*. Dengan pembelajaran yang digunakan sekolah sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa

Prancis kurikulum 2013 kelas X SMA Negeri 1 Terusan Nunyai, Lampung Tengah.

Untuk mengetahui instrumen tes layak digunakan maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan melalui pertimbangan orang yang lebih ahli (*expert judgement*) yaitu dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa Prancis di sekolah.

Kemudian, instrumen yang baik harus bersifat reliabel. Instrumen yang reliabel adalah ketepatan atau keajegan instrumen tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari uji normalitas, uji normalitas perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer SPSS 16.0. Kriteria penentuan pengambilan keputusan uji distribusi normalitas yaitu nilai  $\text{sig} < 0,05$  berarti distribusi bersifat tidak normal dan nilai  $\text{sig} > 0,05$  berarti distribusi bersifat normalitas.

Uji homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas tersebut dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* dan dengan SPSS 16.0 Kriteria pengujian hipotesis yaitu dengan nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Selanjutnya yaitu uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *post-test* yang didapatkan oleh siswa dengan menggunakan rumus N-gain. Lalu selanjutnya teknik analisis data yang terakhir adalah uji-t.

Setelah diketahui berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan dengan pengujian menggunakan uji-t. Yang bertujuan untuk membandingkan atau membedakan apakah rata-rata kedua kelompok data atau sampel independen yang diuji berbeda secara signifikan atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan pengujian yaitu  $H_0$  diterima, apabila nilai  $\text{sg} > 0,05$  tidak ada perbedaan yang signifikan dan  $H_a$  diterima, apabila nilai  $\text{sg} < 0,05$  ada perbedaan yang signifikan. Dengan dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai, Lampung Tengah dengan menggunakan media permainan ular tangga dan media konvensional.

Dalam hal ini, penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas X MIA 7 sebanyak 32 siswa (kelas eksperimen) dan X MIA 3 sebanyak 30 siswa (kelas kontrol). Saat pelaksanaannya, respon yang diberikan siswa kelas eksperimen sangat antusias dan aktif sekali karena membuat suasana kelas menjadi asyik, tanpa disadari mereka sedang belajar sambil bermain dan dalam kelas kontrol siswa juga menerima respon pelajaran dengan baik hanya saja tidak menggunakan media permainan ular tangga.

### 1. Hasil Pretest dan Posttest

Untuk mempermudah proses analisis data dan menghindari kesalahan, maka proses analisis data menggunakan bantuan komputer SPSS 16.0. Hasil *pretest* siswa di kelas eksperimen yaitu 64,25 dan *post-test*

85,00. Hal ini berarti nilai siswa mengalami peningkatan sesudah diberikan perlakuan dengan media permainan ular tangga sebesar 20,75%. Kemudian, hasil dari perhitungan uji-t dengan menggunakan SPSS 16.0 menghasilkan nilai (sig 2-tailed)  $\leq 0,05$  yaitu  $0,000 \leq 0,05$ .

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	54 – 59	8	25%
2.	60 – 65	11	34.37 %
3.	66 – 71	7	21.87 %
4.	72 – 77	5	15.62 %
5.	78 – 80	1	3.12 %
<b>Jumlah</b>		32	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa dengan nilai terendah terdapat pada kelas interval 1 yaitu 54 – 59 dengan persentase 25% dan nilai tertinggi terdapat pada kelas interval 5 yaitu 78 – 80 dengan persentase 3.12%.

Setelah mendapatkan hasil tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X. Pemberian *post-test* dilakukan untuk melihat perbedaan hasil pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada kelas X MIA 7 (kelas eksperimen). Dari hasil tersebut, diperoleh skor tertinggi yaitu 94,00 pada kelas eksperimen dan skor terendah sebesar 76,00.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	76 – 78	3	9.37%
2.	79 - 81	4	12.5%
3.	82 – 84	9	28.12%

4.	85 – 87	5	16.62%
5.	88 – 90	7	21.87%
6.	91 - 94	4	12.5%
<b>Jumlah</b>		32	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa dengan nilai terendah pada kelas interval 1 yaitu 76 – 78 dengan persentase 9.37% dan nilai tertinggi terdapat pada kelas interval 6 yaitu 91 – 94 dengan persentase 12.5%.

Kelas kontrol merupakan kelas yang diajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Sama halnya pada kelas eksperimen, *pretest* dilakukan sebelum memberikan materi. Soal yang diberikan pada *pretest* kelas kontrol sama dengan soal yang diberikan pada kelas eksperimen dan memiliki butir soal yang sama sebanyak 50 butir soal. Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh, data *pretest* skor terendah pada kelas kontrol sebesar 54 dan skor tertinggi sebesar 68.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	54-56	3	10%
2.	57-60	7	23.33%
3.	61-63	3	10%
4.	64-66	4	13.33%
5.	67-70	13	43.33%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa siswa dengan nilai terendah terdapat pada kelas interval 1 yaitu 54 – 56 dengan persentase 10% dan nilai tertinggi berada pada kelas interval 5 yaitu 67 – 70 dengan persentase 43.33%.

Selanjutnya peneliti *post-test* pada kelas kontrol, *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran

menggunakan media konvensional, yaitu dengan menggunakan papan tulis dan buku. Soal *post-test* yang diberikan di kelas kontrol sama dengan soal *post-test* yang digunakan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol yaitu sebanyak 50 butir soal.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data *Post-test* Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	60-64	3	10%
2.	65-68	5	16.67%
3.	69-72	6	20%
4.	73-75	3	10%
5.	76-78	9	30%
6.	79-83	2	6,67%
7.	84-86	1	3.33%
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa siswa dengan nilai terendah terdapat pada kelas interval 1 yaitu 60-64 dengan persentase 10% dan nilai tertinggi berada pada kelas interval 7 yaitu 84-86 dengan persentase 3.33%.

## 2. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu akan melakukan uji persyaratan dalam analisis. Persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji jormalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan uji gain dan uji-t.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretes eksperimen	.130	32	.180	.964	32	.342
posttest eksperimen	.084	32	.200*	.972	32	.561

pretes kontrol	.129	30	.200*	.960	30	.308
posttest kontrol	.117	30	.200*	.983	30	.889

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat diketahui bahwa data semua variabel *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen maupun *pretest* dan *post-test* kelas kontrol nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen mau pun *pretest* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

### Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.494	3	120	.220

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi yaitu  $0,220 > 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima yang berarti sampel yang diambil dari populasi bersifat *homogeny* sehingga bisa dibandingkan (*comparable*). Artinya, kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Maka kedua kelompok tersebut memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

## 3. Uji-T

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

Tabel 8. Hasil Uji-t

Paired Samples Test			
Paired Differences			
	T	Df	Sig. (2-tailed)

Pair 1	Pre-posttest kelas eksperimen	-21.385	31	.000
Pair 2	Pre-posttest kelas kontrol	-11.242	29	.000

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai sig (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa yang diajarkan dengan media permainan ular tangga, hal ini ditunjukkan oleh signifikansi (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  diterima.

#### 4. Uji N-Gain

Untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Prancis siswa, maka dilakukan uji *N-Gain*.

Tabel 9. Hasil Uji *N-Gain*

No	Kelas	Rata-rata Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
1.	Kelas Eksperimen	<b>57,8155</b>	Cukup Efektif
2.	Kelas Kontrol	<b>26,9604</b>	Tidak Efektif

Berdasarkan hasil di atas, bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 57,8155% atau 58% termasuk dalam kategori *N-Gain score* efektif dengan nilai *N-Gain score* minimal 20,00 dan maksimal 86,96. Kemudian untuk rata-rata *N-Gain score* untuk kelas kontrol adalah sebesar 26,9604 termasuk dalam kategori *N-Gain score* tidak efektif dengan nilai *N-Gain score* minimal 13,04 dan maksimal 56,26.

Hal ini dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis mampu meningkatkan kosakata bahasa Prancis siswa dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil diketahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Prancis kelas X SMA N 1 Terusan Nunyai, Lampung Tengah antara yang diajar dengan menggunakan media permainan ular tangga dan media konvensional. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hasil uji-t yaitu signifikansi  $< 0,05$ .

Sebelum melakukan perlakuan, kedua kelompok tersebut diberikan *test* awal (*pretest*) tentang penguasaan kosakata bahasa Prancis dengan memberikan soal sebanyak 50 soal isian singkat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui ada atau tidak peningkatan hasil belajar antara kedua kelas tersebut, terutama pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis. Terdapat peningkatan adanya hasil belajar, terlihat peningkatan hasil belajar yang lebih menonjol yaitu kelas eksperimen, hal ini didasari dari adanya skor rata-rata nilai *post-test* yaitu 85.00 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 73.07.

Selain itu juga dapat diketahui oleh masing-masing variabel dalam penelitian ini yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji normalitas dan nilai Sig  $> 0,05$ , selanjutnya dari hasil homogenitas variansi menunjukkan bahwa populasi yang diambil berasal dari varian



yang sama atau homogen dengan nilai Sig  $0,220 > 0,05$ .

Pembelajaran kosakata di kelas eksperimen yaitu menggunakan media permainan ular tangga dan pada kelas kontrol menggunakan media konvensional. Proses pada saat belajar mengajar di kelas eksperimen diawali dengan (1) guru memberikan salam pembuka, menanyakan kabar lalu menjelaskan materi yang ingin disampaikan, (2) sebelum peserta didik diberikan media permainan ular tangga dan dijelaskan peraturan permainan tersebut, peserta didik dipersilahkan untuk mencatat kosakata yang telah dijelaskan di depan kelas, (3) kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (yang terdiri dari 4 - 8 orang) untuk saling membantu bertukar informasi mengenai fasilitas publik yang ada disekitar mereka untuk saling mengingat, (4) peserta didik diberikan media permainan ular tangga sesuai dengan kelompok yang sudah terbentuk sebelumnya, dan guru meminta peserta didik untuk menjawab tantangan yang ada di papan ular tangga tersebut, (5) peserta didik menjawab tantangan tersebut dengan menuliskan di dalam satu lembar kertas lalu kelompok yang telah lebih dulu menyelesaikan tantangan dinyatakan sebagai pemenangnya, (6) guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi kosakata yang sudah di pelajari pada waktu itu, (7) guru kembali mengajarkan peserta didik melafalkan kosakata yang ada dalam papan permainan ular tangga dengan melihat gambar yang ada, (8) guru mempersilahkan kepada peserta didik yang ingin bertanya dan memberikan sedikit motivasi sebelum mengakhiri pelajaran.

Pada saat penelitian, respon yang diberikan siswa kelas eksperimen sangat antusias dan aktif sekali dikelas karena membuat suasana kelas menjadi asyik, seperti mereka mendapat tantangan dalam proses belajar, dan tanpa disadari mereka

sedang belajar sambil bermain dengan media pembelajaran permainan ular tangga. Kelas kontrol merupakan kelas yang diajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional, media belajar konvensional adalah media pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena media ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan peserta didik. Sama halnya pada kelas eksperimen, *pretest* dilakukan sebelum memberikan materi. Soal yang diberikan pada *pretest* kelas kontrol sama dengan soal yang diberikan pada kelas eksperimen dan memiliki butir soal yang sama sebanyak 50 butir soal. Berdasarkan hasil *pre-test* yang diperoleh, data *pre-test* skor terendah pada kelas kontrol sebesar 54 dan skor tertinggi sebesar 68.

Kemudian proses pada saat belajar mengajar di kelas kontrol diawali (1) guru memberikan salam pembuka, menanyakan kabar lalu menjelaskan materi yang ingin disampaikan, (2) guru memberikan dan menjelaskan materi tentang kosakata bangunan umum dalam bahasa Prancis, lalu peserta didik dipersilahkan untuk mencatat kosakata yang telah dijelaskan di depan kelas, (3) guru kembali mengajarkan peserta didik melafalkan kosakata yang telah diberikan dengan benar, (4) guru mempersilahkan kepada peserta didik yang ingin bertanya dan memberikan sedikit motivasi sebelum mengakhiri pelajaran, (5) guru memberikan salam penutup pada peserta didik.

Pada saat pelaksanaannya dalam kelas kontrol siswa juga menerima respon pelajaran dengan baik, siswa memperhatikan materi yang diberikan, hanya saja tidak menggunakan media permainan ular tangga. Berdasarkan dari penjelasan yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga ini memberikan kontribusi positif pada saat

proses pembelajaran kosakata bahasa Prancis.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media permainan ular tangga pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol, menunjukkan hasil belajar akhir pada kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan kedua kelas ini ditunjukkan oleh hasil uji-*t post-test* dimana nilai  $P$  (Sig.) sebesar  $0,000 < \alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa yang diajarkan dengan menggunakan media permainan ular tangga dengan peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional.

Hal ini menunjukkan penggunaan media ular tangga lebih dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis daripada menggunakan media konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis pada peserta didik kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai Lampung Tengah. Selanjutnya, dari hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 57,8155% atau 58% termasuk dalam kategori *N-Gain score* efektif, sedangkan rata-rata *N-Gain* pada kelas kontrol sebesar 26,9604% termasuk dalam kategori *N-Gain score* yaitu tidak efektif.

Berdasarkan nilai *N-Gain* tersebut dapat dilihat hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional. Sebagai media pembelajaran ini, media permainan ular tangga yang banyak berisi gambar menarik dalam pembelajaran kosakata, tentu ini dapat menjadi salah satu media yang dapat untuk meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik dalam proses mempelajari kosakata bahasa Prancis,

sehingga akan terlihat lebih mudah untuk dipahami.

Dari hasil penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga pada kelas eksperimen, media permainan ular tangga bisa menghasilkan nilai lebih bagi penggunaannya seperti memberi peranan penting bagi peserta didik yaitu melatih konsentrasi anak yang akan membantu daya tangkap peserta didik karena memiliki daya tarik tersendiri, lalu dapat menambah daya ingat bahwa dengan menggunakan lebih banyak media yang berhubungan terhadap pembelajaran dapat mempermudah proses belajar mengajar dikelas, maka pengajaran bisa berhasil untuk mengatasi keterbatasan bahasa pada kemampuan peserta didik.

Dan dalam proses belajar dapat menambah kesegaran, kemudian dalam mengajar cara belajar yang monoton membuat anak cepat bosan, tetapi bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda akan memberikan kesegaran pada peserta didik, dan dapat pula menambah suasana belajar yang menyenangkan dalam kelas.

Berbeda halnya dengan penggunaan media konvensional yang membuat suasana menjadi monoton sehingga peserta didik akan cepat merasa bosan, jenuh dan kurang memperhatikan terhadap materi yang diberikan pada peserta didik, sehingga peserta didik kurang antusias dalam proses belajar bahasa Prancis di kelas.

Disamping itu hasil belajar yang meningkat, kelebihan-kelebihan lainnya dapat mendukung media permainan ular tangga dilihat pada indikator dalam proses pertemuan berlangsung selama pelaksanaan penelitian. Pada saat pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dengan menerapkan media permainan ular tangga, tidak mengalami hambatan karena media permainan ular tangga ini mudah untuk dimengerti dan dipahami. Kemudian mempunyai nilai positif pada peserta didik untuk peningkatan kosakata bahasa Prancis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai Lampung Tengah.

## SIMPULAN

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, penguasaan kosakata bahasa Prancis pada peserta didik kelas X SMAN 1 Terusan Nunyai Lampung Tengah yang diajarkan dengan menggunakan media permainan ular tangga mengalami peningkatan daripada peserta didik yang menggunakan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *post-test* pada siswa kelas eksperimen yang telah menggunakan media permainan ular tangga, mengalami peningkatan yaitu *pretest* sebesar 64,25 dan nilai *post-test* yaitu 85.00 dengan selisih peningkatan nilai sebesar 20 poin. Kemudian dari hasil perhitungan *uji-t* menghasilkan nilai (*Sig. 2-tailed*)  $\leq 0,05$  yaitu  $0,000 \leq 0,05$ , dengan demikian hasil *uji-t* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan media permainan ular tangga berhasil dan skor akhir berupa *post-test* mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka sebagai bentuk usaha untuk dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya penguasaan kosakata bahasa Prancis pada peserta didik, peneliti dapat memberikan beberapa saran yaitu, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis dapat dijadikan alternatif sebagai salah satu variasi media pembelajaran di kelas. Namun,

peralatannya harus disiapkan dengan lengkap sehingga mempermudah dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan dan memperkaya kosakata bahasa Prancis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Agustina, D. W. (2013). *Kohesi Leksikal Pada Iklan Komersial Berbahasa Prancis*. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2017). *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arwecendo, M. E. (2019). *Aplikasi Luvlingua dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung*. Pranala: Vol.2. Lampung: Universitas Lampung.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Djiwandono. (2008.) *Tes bahasa pegangan bagi pengajar bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Norviana, S & Sari, A. R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri Tempel*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rizqi, L. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab.Blitar*. Universitas Islam Negeri Malang.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widowati, F dan Mulyani. (2014). *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Yasin, Y dan Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka.