



## **Kreativitas Bermain Peran Melalui Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa**

### *La Créativité du Jeu De Rôle à Travers de Vidéo pour Augmenter la Production Orale des Élèves*

Satwika Citra Dewi<sup>1</sup>, Kris Revina<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> SMAN 9 Bandarlampung, Indonesia

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

\*Email: [krisrevina19@gmail.com](mailto:krisrevina19@gmail.com)

#### **RÉSUMÉ**

*Cette recherche quantitative a été menée dans le but de savoir comment la méthode du jeu de rôle à travers la vidéo dans l'apprentissage des compétences francophones de classe X SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Ce modèle de recherche est une conception de recherche expérimentale utilisant un groupe de pré-test post-test, tandis que la technique de collecte de données utilisée est un pré-test et post-test Les échantillons de cette étude étaient 28 élèves de la classe X IPA 1 SMA Negeri 9 Bandarlampung. La variable indépendante est la méthode du jeu de rôle enregistré sous forme de vidéo tandis que la variable dépendante est la compétence de production orale. Pour l'analyse des données nous avons utilisé le test de normalité, le test d'homogénéité et le test t à l'aide du programme SPSS 26. Sur la base des résultats de l'étude, il a été constaté que la compétence de la production orale des élèves a augmenté.. Ceci est démontré par les résultats du prétest et du post-test. Le score moyen du prétest était de 59,43 et le post-test était de 76,79. Il y a une augmentation de 17,36.*

**Mots-clés :** *méthode de rôle, vidéo, production orale*

#### **ABSTRAK**

Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana metode bermain peran melalui media video pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMA Negeri 9 Bandarlampung. Model penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *one group pre-test post-test*, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Sampel dari penelitian ini yakni 28 siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 9 Bandarlampung. Variabel independen adalah metode bermain peran melalui media video dan variabel dependen adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dengan bantuan program SPSS 26. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa metode bermain peran melalui media video dapat meningkatkan hasil kemampuan berbicara. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest*, rata-rata nilai kemampuan berbicara pada saat *pretest* 59,43 dan *posttest* 76,79. Kemampuan berbicara siswa meningkat sebesar 17,36.

**Kata kunci :** metode bermain peran, media video, keterampilan berbicara

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari kehidupan manusia di muka bumi ini. Manusia perlu berkomunikasi dengan mitra tutur, semua yang dilakukan oleh manusia seperti berkumpul dan menyampaikan pesan semua menggunakan media bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Ada banyak sekali bahasa yang ada di dunia, salah satunya adalah bahasa Prancis. Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa paling penting dalam kelompok bahasa dan merupakan bahasa yang banyak dituturkan di dunia, jumlah penutur bahasa Prancis meningkat tiga kali lipat sejak enam puluh tahun yang lalu dan popularitas bahasa Prancis tidak menurun, bahkan sebaliknya.

Tarigan (2013) mengatakan bahwa bahasa memiliki empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis untuk menguasai bahasa kita harus mempelajari semua komponennya. Aspek yang terpentingnya adalah keterampilan berbicara, sama halnya dengan bahasa Prancis yang memiliki aspek-aspek yang harus dikuasai oleh pembelajarnya. Setiap pembelajar harus menguasai keempat keterampilan tersebut dengan tepat. Namun, berbicara merupakan aspek terpenting dalam sebuah komunikasi.

Pembelajaran bahasa asing juga harus dikembangkan menjadi pembelajaran yang multifungsi. Media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif juga mempengaruhi. Dengan demikian, perlu dilakukan sebuah penelitian mengenai pengembangan model dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Saat ini penggunaan teknologi sangat berperan penting di segala

bidang. salah satunya, adalah pendidikan. Para pengajar, membuat kombinasi-kombinasi baru antara pendidikan dan teknologi salah satunya adalah media rekam video dalam pembelajaran. Media dan metode, merupakan satu kesatuan yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan metode bermain peran atau *jeu de rôle* yang disandingkan melalui media rekaman video. Kombinasi antar kedua hal tersebut dapat menstimulasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan hidup.

SMA Negeri 9 Bandar Lampung adalah salah satu sekolah menengah atas yang mengajarkan bahasa Prancis sebagai mata pelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris dan bahasa Jerman namun, dari adanya pembelajaran bahasa asing tersebut ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran bagi siswa-siswa salah satunya, ada beberapa siswa yang mengatakan bahwa mata pelajaran bahasa Prancis sangat sulit dalam pengucapannya karena sangat berbeda dengan tulisannya. Siswa sangat berharap untuk dapat berbicara bahasa Prancis dengan baik namun, kesempatan tersebut terhalang waktu belajar yang singkat serta beberapa faktor lain yang mempengaruhi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Prancis terutama dalam keterampilan berbicara siswa belum bisa seperti yang diharapkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan rangsangan terjadinya proses belajar pada pembelajar (siswa). Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran,

guru menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Pembelajaran di sekolah dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna serta tidak membosankan sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal. Sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka tugas pengajar harus memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai. Beragamnya karakteristik dan kemampuan peserta didik, maka dengan menggunakan metode dan pembelajaran yang sesuai pula peserta didik dapat menjadi lebih kritis dan kreatif mampu bekerja sama, mampu berpikir logis, analisis dan sistematis. Untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan pencapaian hasil yang diharapkan, salah satu penentu naik atau tidaknya progress adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu peran terpenting yang digunakan dalam proses pembelajaran. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Namun, ketika siswa menggunakan bahasa asing secara lisan, pelafalannya masih sulit dimengerti dan menerima lafal yang kurang dipahami. Peneliti memilih metode ini karena menggunakan permainan dan mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode lainnya. Salah satunya adalah membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara. Dalam penelitian ini keterampilan berbicara siswa mengacu pada aspek-aspek penilaian berbicara bahasa Prancis Berdasarkan *Cadre Européen Commun de Référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer* kemampuan berbahasa Prancis dikategorikan dalam tiga tingkatan dalam DELF, yaitu *niveau A utilisateur élémentaire* atau tingkatan dasar, *niveau B utilisateur indépendant* atau tingkat menengah dan *niveau C utilisateur expérimenté*, tingkat atas atau mahir.

Masing-masing tingkatan tersebut memiliki dua sub-tingkat yang memiliki tujuan dan kriteria penilaian tersendiri (*Conseil de l'Europe*, 2001). Tingkatan yang digunakan pada pembelajaran bahasa Prancis di SMA adalah tingkatan pertama dalam niveau A yaitu tingkatan A1.

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar untuk lebih interaktif dan lebih spesifikasi. Metode bermain peran adalah, metode pembelajaran bahasa yang berprinsip pada komunikasi, yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Bermain peran, dapat menimbulkan hubungan situasi sosial dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam penggunaan Bahasa secara lisan yang mengandung arti atau makna.

Metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran bahasa yang berprinsip pada komunikasi yang dapat menimbulkan hubungan situasi sosial dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam penggunaan bahasa secara lisan yang mengandung arti atau makna. Oleh sebab itu, metode bermain peran cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta hasil belajar dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Terdapat dua penelitian relevan yang membantu dalam penelitian ini. Penelitian yang pertama diteliti oleh Sugiarti. Penelitian ini memiliki peranan metode yang sama dengan peneliti yaitu metode bermain peran dan media video sedangkan penelitian kedua yaitu penelitian dari Utari Yulianti Putri. Peneliti menggunakan metode yang sama yaitu bermain peran atau *jeu de rôle*. Penelitian ini dianggap relevan karena memiliki persamaan pada metode dan media yang digunakan yaitu metode bermain peran atau *jeu de rôle* dan media

video dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan serta kreativitas keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis menggunakan metode bermain peran dan media video.

**METODE**

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah bermain peran menggunakan video sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berbicara. Variabel bebas (*independent variable*) sering disebut sebagai variabel stimulus, *predictor*, *antecedent*. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Kemudian, variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Cresweel (2010, h. 24) menyatakan bahwa, pendekatan kuantitatif adalah pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survey untuk menentukan frekuensi dan presentase tanggapan mereka. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 1 . Desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

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

Keterangan :

- X :Perlakuan
- O1 :*PreTest*
- O2 :*PostTest*

Desain yang digunakan terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, *posttest* diterapkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dan media video dengan menggunakan materi *se pr senter*.

Kemudian untuk populasi dalam penelitian ini adalah siswa peminatan kelas X SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang berjumlah 67 siswa yang terbagi dalam tiga kelas yang mengambil peminatan bahasa Prancis. Populasi tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	X IPA 1	28
2	X IPA 2	30
3	Campuran	9
	Jumlah	67

Adapun sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sama seperti yang diutarakan oleh Arikunto (2006, h.131) bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah teknik *random sampling*. Dengan teknik ini tiap kelas atau individu

dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel. Cara menarik sampel acak yaitu dengan cara acak sederhana, yaitu kelas X IPA, melalui cara tersebut diperoleh kelas X IPA1 sebagai kelas yang akan diteliti. Sampel dapat dilihat di tabel 3 berikut.

Tabel 3. Sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	X IPA 1	28
	Jumlah	28

Tahap perencanaan adalah tahapan pertama yang peneliti lakukan sebelum melakukan *pra-eksperimen* terlebih dahulu yaitu mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan instrumen atau bahan ajar. Selanjutnya, tahap pelaksanaan pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa hal, yaitu pertama peneliti berkonsultasi dengan dosen dan guru mata pelajaran mengenai kesesuaian media dengan materi pembelajaran menulis bahasa Prancis untuk kelas X yang terdapat dalam silabus. Kedua, sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen seperti persiapan instrumen, rencana persiapan pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta persiapan materi atau bahan ajar. Peneliti menentukan dan menyusun seluruh instrument yang dibutuhkan dengan memberikan uji coba instrumen penelitian dan memberi tes awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen. Untuk mengetahui tingkat prestasi siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis sebelum diberi perlakuan oleh peneliti. Kemudian, tahapan yang terakhir adalah tahapan eksperimen. Pada tahap ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Tahapan pertama *pre-test* adalah tes awal yang dilakukan untuk mengetahui seberapa

besar keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Prancis lalu dibandingkan dengan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan metode dan media oleh peneliti. Kemudian, tahapan kedua yaitu *treatment*, pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud adalah pengaplikasian metode bermain peran yang dibuat di media videodalam pembelajaran bahasa Prancis keterampilan berbicara. Tahapan terakhir adalah *post-test*. *Post test* dilakukan untuk melihat pencapaian dan peningkatan hasil berbicara bahasa Prancis siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media untuk membandingkan dengan nilai yang telah dicapai saat pretest, apakah hasil yang dicapai meningkat, sama, atau menurun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis. Siswa diajarkan menggunakan metode bermain peran melalui media video. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat aspek berbicara apakah ada peningkatan menggunakan metode bermain peran dan video terhadap kemampuan berbicara Bahasa Prancis siswa kelas X. Penelitian ini dilaksanakan di SMA negeri 9 Bandar Lampung. Pada kelas X terdapat dua kelas yang belajar bahasa Prancis. Kelas pertama merupakan kelas X IPA 2 Kelas ini bukan kelas sampel dalam penelitian, tetapi masih dalam populasi. Uji reliabilitas dilakukan pada waktu 90 menit. Peneliti mengambil sampel penelitian di kelas X IPA 1 yang berjumlah 28 siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah diberikan *pretest*, siswa diberi perlakuan yaitu mealalui contoh

video yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian, hasil belajar siswa diperoleh dari pemberian *posttest* di akhir pertemuan. Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* berbentuk soal perintah. Kemudian, hasil belajar siswa diperoleh dari pemberian *posttest* di akhir pertemuan. Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* berbentuk soal perintah.

Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah. Selanjutnya, bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Tes dalam penelitian 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 bermain peran sederhana dengan tema atau soal yang telah dipersiapkan oleh peneliti menggunakan media video.

Uji validitas menurut Sugiyono (2015, h.172) suatu instrumen dikatakan valid bila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Sehingga dapat dikatakan bahwa validitas berhubungan dengan "ketepatan" dengan alat ukur. Dengan instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid juga. Validitas yang dipenuhi dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*Construct Validity*).

Uji reabilitas instrumen menurut Azwar dalam Matondang (2009, h. 93) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika

memberikan hasil yang tetap atau konsisten bila diberikan tes berulang kali. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cornbach-Alpha* dengan bantuan program SPSS 26.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes digunakan sebagai alat penilaian dalam pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam mengukur prestasi hasil belajar. Menurut Arikunto dalam Nurjannah (2015, h. 71), tes dikatakan baik sebagai alat ukur apabila memenuhi persyaratan tes yaitu; (1) Validitas, (2) Reliabilitas, (3) Objektivitas, (4) Praktisibilitas, (5) Ekonomis. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan berbicara bahasa Prancis yang berbentuk lisan untuk mengukur keterampilan berbicara pada siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dengan tujuan untuk menganalisis hasil pencapaian yang telah diberikan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t dan dibantu dengan program SPSS 26.

Uji normalitas dilakukan untuk mengkaji normal tidaknya sebandar data penelitian. Uji normalitas menggunakan program SPSS, kriteria penentuan pengambilan keputusan uji distribusi normalitas yaitu sebagai berikut.

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

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian homogen atau tidak homogen, pengujian homogenitas tersebut dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan bantuan program SPSS 26. Kriteria pengambilannya yaitu sebagai berikut:

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

Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata suatu variabel dengan suatu konstanta tertentu atau nilai hipotesis. Uji-t ini menggunakan program SPSS 26. Sedangkan uji hipotesis statistik sering disebut sebagai hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis nol adalah hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel (Y). Hipotesis yang akan diuji adalah keefektifan metode bermain peran melalui media video terhadap pembelajaran berbicara bahasa Prancis. Kriteria uji pengambilannya yaitu sebagai berikut.

- a. Terima  $H_0$  apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  tidak ada perbedaan yang signifikan.
- b. Terima  $H_a$  apabila  $\text{sig} < 0,05$  ada perbedaan yang signifikan.

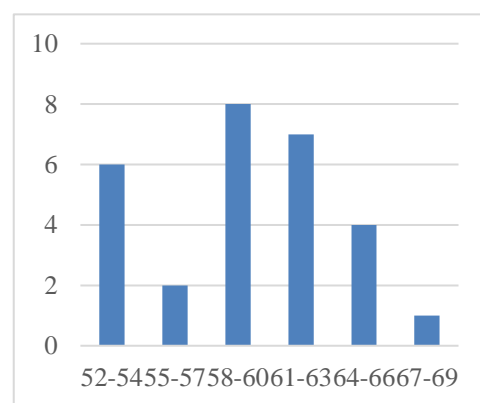
**1. Pretest dan Posttest**

Kelas diberikan *pre-test* kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan metode bermain peran sesuai dengan tema. Setelah dilakukan *pre-test* kemudian siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model bermain peran menggunakan media video. Setelah kelompok melaksanakan pembelajaran, tahap terakhir adalah data yang diperoleh dari *pre-test* kelompok diolah dengan program SPSS 26. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi frekuensi perolehan nilai *Pretest*

Interval	Fi	Xi	Presentase	Fi*Xi
52-54	6	53	21.43	318
55-57	2	56	7.14	112
58-60	8	59	28.57	472
61-63	7	62	25	434
64-66	4	65	14.29	260
67-69	1	68	3.57	68
Jumlah	28		100	1664
Rata-rata	59,43			

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kemampuan kelas pada kegiatan *pre-test* pembelajaran berbicara dari 28 siswa yaitu pada pelaksanaan *pre-test* dikelas dengan skor terendah 52 dan skor tertinggi 68. Berdasarkan rentang skor tersebut, hasil *pre-test* dikelompokkan menjadi 6 kelas interval dengan pajang kelas intervalnya adalah 3 dilakukan *posttest*. Subyek pada kegiatan *pre-test* adalah kelas X IPA 1 sebanyak 28 siswa. Skor rata-rata *pre-test* pada kelas X IPA 1 adalah 59,43. Berikut diagram batang yang mendukung penjelasan pada tabel yang menggambarkan rentang skor dan frekuensinya.



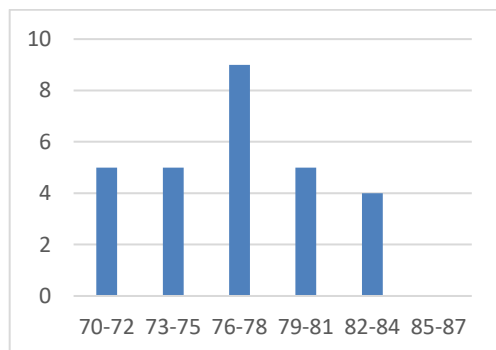
Grafik 1. Rentang skor *pre-test*

Pemberian *posttest* kemampuan berbicara Bahasa Prancis pada siswa kelas X IPA 1 dimaksudkan untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran menggunakan media video. Subyek kelas eksperimen saat *posttest* masing-masing 28 siswa.

Tabel 5. Distribusi frekuensi perolehan nilai *posttest*

Interval	Fi	Xi	Presen tase	Fi* Xi	
70	72	5	71	17.86	355
73	75	5	74	17.86	370
76	78	9	77	32.14	693
79	81	5	80	18	400
82	84	4	83	14.29	332
85	87	0	86	0.00	0
Juml ah	28		100	2150	
Rata-rata	76.79				

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan kelas pada kegiatan *posttest* pembelajaran berbicara dari 28 siswa yaitu pada pelaksanaan *posttest* dikelas skor terendah adalah 70 dan skor tertinggi adalah 86. Skor rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 76,79. Berikut diagram batang yang mendukung penjelasan pada tabel yang menggambarkan rentang skor dan frekuensinya.



Grafik 2. Rentang skor *post-test*

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dianalisis menggunakan bantuan program SPSS 26. Berikut hasil uji reliabilitas.

Tabel 6. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,734	2

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,734 angka tersebut menunjukkan instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai interpretasi kappa berikut.

Tabel 7. Distribusi Kappa

Nilai Kappa	Kekuatan Kesepakatan
$\leq 0,20$	Buruk
0,20 – 0,40	Kurang dari Sedang
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Baik
0,81 – 1,00	Sangat baik

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengkaji normal tidaknya sebaran data penelitian. Uji normalitas menggunakan program SPSS, kriteria penentuan pengambilan keputusan uji distribusi normalitas yaitu sebagai berikut.

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

Tabel 8. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	D	Sig.	Statistic	D	Sig.



ic	f	g.		f	
,17	2	,0	,931	2	,070
4	8	3		8	
		0			
,18	2	,0	,932	2	,065
2	8	1		8	
		8			

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26. Syarat sebuah varians dikatakan homogen apabila taraf signifikansinya lebih besar dari 0,050.

Tabel 9. Uji homogenitas Varians

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
,071	1	54	,792

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 26 syarat sebuah data berdistribusi homogen apabila signifikansi diperoleh lebih besar dari 5% (0,05). Dari tabel di atas dapat disimpulkan perolehan taraf signifikansi berdistribusi homogen untuk skor *pretest-postest* memiliki signifikansi lebih dari 0,050 (0,792 > 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian ini homogen secara varians.

#### 5. Uji-t

Uji t-test bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat prestasi keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan uji *Paired Samples*. Berikut hasil uji *Paired Sample*.

Tabel 10. Uji-T

<i>Paired Differences</i>			
	T	Df	Sig. (2-tailed)
<i>Pair</i>	- 15,5	27	,000

<i>I</i>	10		
<i>Pretest-Postest</i>			

Berdasarkan hasil uji-t menggunakan bantuan SPSS 26 syarat sebuah data memiliki perbedaan apabila signifikansi diperoleh <0,05. Dari tabel di atas dapat disimpulkan angka pada kolom sig. (2-tailed), menunjukkan bahwa skor signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil diketahui perbedaan keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas X SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang diajar dengan menggunakan metode bermain peran menggunakan media video. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hasil uji-t yaitu signifikansi < 0,05.

Di era modern seperti saat ini, metode pembelajaran erat kaitannya dengan media teknologi. Ada banyak variasi dalam metode pembelajaran, yang merangsang kreativitas serta inovasi lebih kepada siswa. Dalam mempelajari bahasa, terdapat empat aspek yang harus dikuasai. Tetapi aspek terpenting adalah berbicara. Karena, dalam sebuah komunikasi berbicara adalah satu-satunya cara yang dapat dipahami secara langsung. Artinya, dalam kegiatan ini harus ada dua peran yaitu pemberi dan penerima pesan. Hal ini, sangat identik dengan sebuah metode pembelajaran, yaitu bermain peran. Metode ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara serta, media video yang akan membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif sehingga siswa merasa lebih terpacu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X SMA negeri 9 Bandarlampung. Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali terhitung satu kali *pretest*, dua kali perlakuan dan satu kali *posttest*. Penelitian dimulai pada tanggal 18

februari 2020 yang mana kurang lebih satu bulan sebelumnya pada tanggal 15 Januari 2020 peneliti melakukan observasi ke sekolah SMA negeri 9 Bandarlampung.

Pertemuan pertama, terlebih dahulu peneliti melakukan uji reliabilitas instrumen pada tanggal 17 Februari 2020 di kelas X IPA 2. Kelas ini bukan kelas sampel dalam penelitian, tetapi masih dalam populasi. Uji reliabilitas dilakukan pada waktu 90 menit. Saat uji coba, peneliti memberikan salam, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa. Selanjutnya, peneliti memeriksa kehadiran siswa kelas X IPA 2, lalu peneliti meminta siswa untuk membuat kelompok secara berpasang-pasangan, kemudian masing-masing siswa memilih tema bermain peran disediakan. Selanjutnya, siswa membuat percakapan sesuai dengan tema yang telah diperoleh, peneliti memberikan waktu 30 menit. Kemudian, peneliti meminta siswa untuk melakukan *jeu de role* di depan kelas. Reaksi siswa sangat antusias dikarenakan ini adalah kali pertama bagi para siswa melakukan bermain peran.

Peneliti mulai melakukan pertemuan kedua untuk melakukan pretest pada siswa kelas X IPA 1. Sebelum memulai kelas, peneliti memberikan salam, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa. Selanjutnya, peneliti memeriksa kehadiran siswa kelas X IPA 1. Selanjutnya, peneliti memberitahu siswa apa yang seharusnya dilakukan dan tidak dilakukan didalam kelas. Peneliti memperkenalkan diri dan bertanya kepada siswa mengenai minat dan ketertarikan dalam bahasa Prancis sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan keuntungan belajar bahasa Prancis. Kemudian, peneliti meminta siswa untuk membuat kelompok secara berpasang-pasangan, kemudian masing-masing siswa memilih tema bermain peran disediakan peneliti.

Pada pertemuan ketiga peneliti melakukan perlakuan yang mana peneliti

memberikan sumber atau referensi dari berbagai macam sumber di jejaring sosial *youtube* mengenai bahasa Prancis untuk tema *se présenter*. Siswa terkesan tertarik untuk menyimak dan mendengarkan. Kemudian, setelah diberikan referensi video. Peneliti akan bertanya kembali dari beberapa kalimat yang telah disimak oleh siswa dan meminta mereka untuk mengulangnya serta memahami artinya. Kemudian, peneliti menuliskan tahap-tahap yang harus dilakukan dalam tema *se présenter* untuk contoh *salutation* yang juga termasuk kedalam materi *se présenter* bagaimana cara memperkenalkan diri baik secara formal maupun non formal. Setelah melakukan perlakuan tersebut, peneliti meminta siswa untuk maju ke depan kelas dan meminta mereka untuk mempraktikkan bersama pasangan di dalam kelompoknya dengan soal yang sama seperti kemarin apa yang mereka dapat sebelumnya. Reaksi siswa pada pertemuan ketiga ini cukup bersemangat, karena peneliti telah memberikan sedikit referensi tentang materi yang sedang dibahas.

Peneliti melakukan pertemuan keempat dimana, peneliti memberikan perlakuan yang sama seperti sebelumnya. Yang membedakannya, adalah referensi di pertemuan ketiga ini adalah video nyata yang direkam oleh peneliti dan seorang native. Sama halnya seperti pertemuan sebelumnya peneliti mencoba bertanya dan mengulangi materi tentang tahap-tahap *se présenter* yang telah diajarkan di pertemuan sebelumnya, kemudian peneliti meminta siswa untuk mempraktikkan di depan kelas tanpa merekamnya.. Siswa mulai aktif dan bersemangat terutama, pada saat peneliti memberitahu bahwa tugas ini akan diambil nilai.

Di pertemuan terakhir atau *posttest* Peneliti berhenti memberikan *treatment* ataupun materi yang telah diajarkan sebelumnya. Peneliti meminta siswa untuk

praktik serta bebas mengekspresikan kreativitas didalam video tersebut. Untuk melihat peningkatan kemampuan berbicara serta kreativitas siswa dengan skor yang meningkat dari test sebelumnya 76,79. Siswa sudah mulai aktif dalam berbicara dan berekpresi serta bersemangat dengan adanya peningkatan tersebut. Maka, dapat dibuat kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan metode bermain peran melalui media video dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X IPA SMA Negeri 9 Bandarlampung.

## **SIMPULAN**

Penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain peran menggunakan media video dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMA Negeri 9 Bandarlampung dapat disimpulkan berhasil meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil data yang sudah disajikan. Dengan, skor rata-rata *pretest* 59,43 dan *postest* 76,79. Metode ini dapat membantu siswa aktif dalam berbicara dan juga dapat terbentuk suasana kelas yang lebih hidup dan meningkatkan kreativitas siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Conseil de l'Europe. (2001). *Un Cadre Européen Commun de Référence Pour Les Langues : Apprendre, Enseigner, Évaluer*. Paris: Les Éditions Didier.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Drajat, R. S. (2016). *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Media Lagu Berbahasa Prancis Pada Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Depok*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tarigan, H.G. (2013). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sugiarti, (2019). *Peranan Metode Bermain Peran Dan Media Video LCD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema Cerita Rakyat kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Pasir Gunung Selatan Kota Depok*.
- Conseil de l'Europe. (2001). *Un Cadre Européen Commun de Référence Pour Les Langues : Apprendre, Enseigner, Évaluer*. Paris: Les Éditions Didier.