



Penggunaan Discord pada Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis di SMK Kridawisata Bandar Lampung

L'Utilisation de l'Application Discord dans la Production Orale au SMK Kridawisata Bandar Lampung

Pilanti^{1*}, Kintan Dwi Sriwahyuni²

¹ SMK Kridawisata, Bandar Lampung, Indonesia

² Pendidikan Bahasa Prancis, FKIP Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

* Email : pilanti123@gmail.com

RÉSUMÉ

Cette étude vise à savoir l'efficacité de l'application Discord pour augmenter la compétence de la production orale des élèves de la classe XI SMK Kridawisata Bandar Lampung. Elle constitue la recherche expérimentale avec le plan de pretest et posttest dans un groupe, puis elle contient la description des résultats d'apprentissage en utilisant le Discord. Pour l'analyse des données, les tests de validité, de fiabilité et de t-test se sont employés. Et puis, les échantillons étaient les élèves de la classe XI Tataboga II qui s'élevaient à 16 élèves. Les résultats indiquent que l'utilisation de l'application Discord peut augmenter les résultats de la compétence de production orale des élèves qui se voit du résultat de prétest 42,00 et aussi du posttest 71,71. Le résultat de t-test avec le niveau de signification (0,000 < 0,05) indique une augmentation significative des résultats d'apprentissage pour les étudiants qui ont utilisé l'application Discord. De plus, sur la base des résultats du questionnaire, la valeur d'intervalle de 53,48 % a été obtenue dans les résultats du questionnaire de l'échelle de Likert, ce qui indique que la valeur était incluse dans la catégorie suffisante.

Mots-clés : production orale, application Discord, efficacité

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Discord* pada keterampilan *Production Orale*. Penelitian ini berbentuk penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest posttest* dan berisi deskripsi hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung menggunakan aplikasi *Discord*. Analisis data penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji hipotesis dan uji-t. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI Tataboga 2 yang berjumlah 16 orang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Discord* dapat meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan Berbicara peserta didik pada saat pretest 42,00 dan posttest 71,71. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikansi (0,000 < 0,05) hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Discord*. Selain itu berdasarkan hasil angket didapatkan nilai interval sebanyak 53,48% pada hasil angket *Skala Likert* yang menunjukkan bahwa nilai tersebut masuk kedalam kategori cukup.

Kata kunci : kompetensi berbicara, aplikasi *Discord*, efektivitas.

PENDAHULUAN

Salah satu penyebab kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik selama pembelajaran jarak jauh tidak terlepas dari adanya metode dan sarana berupa aplikasi yang diberikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Metode dan sarana pembelajaran yang bervariasi dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar. Siswa menjadi lebih mudah untuk mengaplikasikan kemampuan berbicara khususnya dalam matapelajaran bahasa Prancis.

Proses pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Namun dalam pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), seringkali ditemukan kendala ataupun ketidaksesuaian dengan pembelajaran yang seharusnya, banyak yang mengira tanggung jawab pengajar dalam melaksanakan PJJ jauh lebih ringan ketimbang dengan Pembelajaran tradisional (Semradova & Hubackova, 2016). Saat ini sistem pendidikan menghadapi banyak masalah, dalam masa pandemi COVID-19 pembelajaran di Indonesia dialihkan menjadi Pendidikan jarak jauh, namun kurangnya peralatan, personel, sumber daya, dan keterbatasan teknologi pendidikan, serta keterampilan dan kualitas yang dimiliki pengajar belum mencukupi (Dursun et al., 2013).

Penggunaan *hypermedia technology* tidak memiliki nilai tambah jika digunakan hanya untuk mengganti tugas tugas yang menggunakan kertas atas tulisan tangan (Yengin et al., 2011). Permasalahan dalam menerima konsep dan prinsip materi akan sulit dalam pembelajaran pjj tanpa adanya tatap muka meskipun Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran seperti *power point*,

hyperlink, video tutorial, *compact disc* (CD) dan multimedia interaktif berbasis CAI (Abdi et al., 2018).

Dari permasalahan tersebut maka guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan komunikatif agar sesuai dengan tujuan pembelajaran khususnya pada keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara bukanlah keterampilan yang dapat dipelajari secara otomatis oleh siswa, tetapi siswa harus banyak latihan dan praktik secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada keterampilan berbicara peserta didik khususnya pada kelas XI di SMK Kridawisata Bandar Lampung.

Salah satu sekolah yang memiliki pelajaran bahasa Prancis di Lampung adalah SMK Kridawisata Bandar Lampung sebagai mata pelajaran pilihan. Berdasarkan hasil observasi terdapat masalah dalam pembelajaran bahasa Prancis di dalam kelas yang merupakan pembelajaran dalam jaringan (*daring*), salah satunya adalah adanya anggapan bahwa mata pelajaran bahasa Prancis itu sulit, khususnya pada keterampilan berbicara. Selain itu semangat siswa langsung menurun dan kurang antusias ketika pembelajaran keterampilan berbicara. Terlebih ketika harus menghafal atau mengingat kosakata beserta artinya ditambah lagi masih belum adanya aplikasi yang memadai di sekolah tersebut untuk mendukung proses komunikasi antara siswa dan guru dalam mata pelajaran bahasa Prancis.

Hasil rata-rata nilai siswa yang masih belum mencapai KKM salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran dan aplikasi yang kurang tepat. Selama ini dalam pembelajaran hanya digunakan *website* berbayar resmi SMK Kridawisata di laman elearning.smkkridawisata.com dan aplikasi *Whatsapp* sebagai wadah pembelajaran dan komunikasi antar guru dan siswa.

Beberapa kelebihan dari *website* berbayar resmi SMK Kridawisata adalah, laman dapat diakses kapanpun dan dimanapun, menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat memperkaya materi, materi pembelajaran dapat diperbaharui secara lebih mudah dengan memposting materi di *database*, dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri ketika proses pembelajaran, materi yang disajikan tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menampilkan gambar, video tutorial sehingga tidak terkesan membosankan, dan dapat diakses dengan media apapun baik PC, Laptop maupun *smartphone* dengan syarat harus terhubung dengan internet.

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik belum seperti yang diharapkan sehingga mendorong peneliti untuk memperkenalkan aplikasi *Discord* sebagai media pembelajaran baru kepada guru dan peserta didik. *Discord* adalah sebuah aplikasi yang digunakan dan dimanfaatkan oleh para *gamers* untuk berkomunikasi. Pada dasarnya aplikasi *Discord* adalah aplikasi pesan teks seperti aplikasi *Whatsapp*, *Line*, dan *Telegram*. Namun, aplikasi *Discord* lebih dekat dengan aplikasi pesan teks untuk tim seperti *Slack*, dan *Microsoft Teams*. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk dapat melakukan obrolan teks personal (antara dua orang pengguna) atau obrolan group (melalui server) di dalam aplikasi ini pengguna dapat membagikan obrolan melalui kanal-kanal (*Channel*). Selain berisi pesa teks dan pesan suara di dalam aplikasi ini pengguna juga dapat melakukan panggilan video (*video call*) tanpa adanya batasan waktu dan jumlah pengguna.

Aplikasi *Discord* dapat diunduh secara gratis di berbagai perangkat lunak seperti *Handphone (Ios dan Android)* serta komputer atau laptop (*Windows, MacOS, dan Linux*).

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Discord* diantaranya adalah memiliki kualitas suara yang jernih serta dapat membuat *chanel* sendiri dengan lingkup peserta yang tidak terbatas serta didukung dengan adanya berbagai fitur seperti fitur *chatt, voice*, dan juga dapat menambahkan berbagai *file* seperti *powerpoint, MS Word, MS Excel, dll*. Dalam hal ini, *Discord* juga dapat menilai kemampuan peserta didik, membuat umpan balik, bahkan dapat berkolaborasi dan berkomunikasi antar seluruh peserta didik dan guru tanpa melalui tatap muka sehingga dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran jarak jauh khususnya dalam kemampuan berbicara siswa mata pelajaran bahasa Prancis di SMK Kridawisata, Bandar Lampung.

Beberapa penelitian tentang aplikasi *Discord* menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media informasi pembelajaran jarak jauh (Efriani, 2020; Lacher & Bhiel, 2019). Selain itu aplikasi *Discord* juga dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris siswa (Wulanjari, 2018). Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti ini akan fokus pada pembelajaran berbicara dalam bahasa Prancis..

Penggunaan aplikasi *Discord* dalam pembelajaran jarak jauh dapat menjadi alternatif lain selain aplikasi yang biasa digunakan dalam pembelajaran jarak jauh seperti *Google Classroom, Zoom, Google Meet, dan Whatsapp*. Aplikasi *Discord* juga dapat digunakan dan diimplementasikan secara terpisah dengan aplikasi dalam jaringan lainnya. Berdasarkan hasil uraian yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Prancis

Kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung”.

METODE

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung yang terdiri dari kelas Tata Boga dan Akomodasi Perhotelan. Teknik sampel yang dipilih adalah teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2017) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan penentuan sampel pada penelitian ini ialah hasil dari rekomendasi guru matapelajaran bahasa Prancis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel yaitu kelas XI Tata Boga 2 dengan keterampilan berbicara sebagai variabel terikat, sedangkan yang menjadi variabel bebas ialah aplikasi *Discord*.

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian kuantitatif dan menggunakan teknik eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pre-experimntal design* dengan bentuk *one group pre-test-post-test design* karena dalam penelitian ini hanya terdapat kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa aplikasi *Discord* untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Sistematis penelitian ini ialah peneliti mengobservasi keterampilan berbicara dan aktivitas keaktifan peserta didik sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menerapkan aplikasi *Discord*, jika hasil *post-test* lebih besar daripada *pre-test*, maka itu menunjukkan bahwa penerapan aplikasi

Discord berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

O1 X O2

Gambar 1. Desain penelitian

Keterangan :

- O₁ : nilai observasi awal (sebelum diberi perlakuan)
- X : penerapan aplikasi *Discord*
- O₂ : nilai observasi akhir (setelah diberi perlakuan)

Sumber : Sugiyono (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel penelitian di kelas XI Tata Boga 2 yang berjumlah 14 siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan materi pembelajaran kelas X semester 1 dengan KD. 3.1 tentang *Se Saluer et Prendre Congé* sesuai dengan silabus Bahasa Prancis. Pertemuan pertama berupa *Pre-test*, pertemuan kedua dan ketiga berupa perlakuan (*treatment*) aplikasi *Discord*, serta pertemuan ke empat berupa *Post-test*.

Pre-test bertujuan untuk mengetahui pencapaian peserta didik sebelum diberikan perlakuan yang dilakukan di kelas eksperimen. *Pre-test* dilakukan secara *online* melalui website Kridawisata dan aplikasi *Whatsapp group* karena sedang terjadi pandemi *Covid-19*. Selanjutnya perlakuan dilakukan melalui aplikasi *Discord* dan *Post-test* dilakukan melalui aplikasi *Discord*. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui pencapaian siswa setelah diberikan perlakuan dengan materi tentang *Saluer et Prendre Congé* sesuai dengan silabus Bahasa Prancis.

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang kemudian data tersebut diolah melalui *SPSS versi 16.0 for windows*. Dari hasil analisis didapatkan bahwa nilai tertinggi siswa pada hasil *pretest* adalah 43, dengan nilai terendah 20, dengan jumlah nilai 454 serta diperoleh nilai rata-rata 32,42. Kemudian, pada hasil *posttest* ditemukan nilai tertinggi siswa 88, nilai terendah 76, dengan jumlah nilai 1.126 dengan rata-rata nilai 80,42.

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini isi dari materi pembelajaran bahasa Prancis sudah sesuai pada KD 3.1 tentang *Se Saluer et Prendre Congé* sesuai dengan silabus bahasa Prancis yang dipakai di SMK Kridawisata Bandar Lampung kelas XI Tata Boga 2 dan telah disetujui oleh para ahli yang melibatkan dosen pembimbing skripsi serta guru pamong sebagai validator instrumen penelitian yang mana sesuai dengan konteks judul pada penelitian ini. Menurut Sugiyono (2017) untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (*Judgement experts*), sehingga validitas isi dari soal tersebut telah terpenuhi. Penelitian ini sesuai dengan Silabus Bahasa Perancis Kelas X Semester Ganjil.

b. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas dari jumlah soal dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Realibilitas
 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,375	2

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat kita lihat bahwa nilai reliabilitas untuk soal *pretest* sebesar $\alpha = 0,375s$

Tabel 2. Daftar Interpretasi Koefisien *r*

Koefisien <i>r</i>	Reliabilitas
0.8000 - 1.0000	Sangat Tinggi
0.6000 - 0.7999	Tinggi
0.4000 - 0.5999	Sedang / Cukup
0.2000 - 0.3999	Rendah
0.0000 - 0.1999	Sangat Rendah

Kesimpulan dari perhitungan tersebut dalam tabel menunjukkan instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas rendah.

c. Deskripsi Data

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Discord*, peserta didik diberi soal *Pre-test* untuk mengukur pengetahuan peserta didik sebelum perlakuan (*treatment*) serta soal *Post-test* untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah perlakuan.

Data Skor Pretest

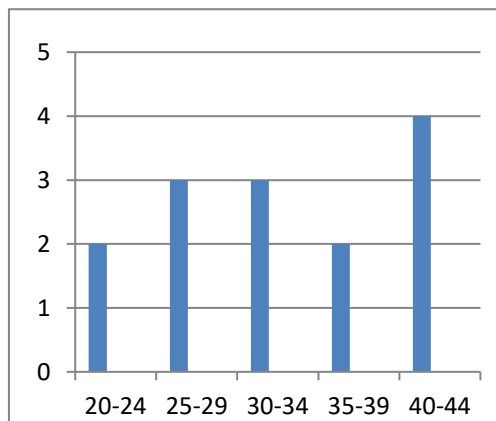
Soal *pretest* diberikan kepada peserta didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan aplikasi *Discord*. Subjek pada kegiatan *pretest* di kelas eksperimen berjumlah 14 siswa kelas XI Tata Boga 2. Data yang diperoleh dari *pretest* kelas eksperimen diolah dengan program *SPSS 16.0 for windows*, yaitu menghasilkan skor tertinggi 43,00 dan skor terendah sebesar 20,00.

Berdasarkan data yang telah dihasilkan, dapat disajikan distribusi frekuensi perolehan nilai *pretest* penggunaan aplikasi *Discord* pada kelas eksperimen. Penentuan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus H.A. Strugess (Sugiyono,2017) sebagai berikut : Jumlah kelas interval : $1+3,3\log n$
 Rentang data : Nilai max- nilai min
 Panjang kelas : banyaknya kelas interval

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Skor

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %
1	20-24	2	14,28
2	25-29	3	21,42
3	30-34	3	21,42
4	35-39	2	14,28
5	40-44	4	28,16
Jumlah		14	100,0

Berdasarkan data di atas, dapat dihitung bahwa jumlah kelas = 5, rentang = 23, panjang kelas interval = 5. Sedangkan nilai yang paling sering muncul berada di rentang 40-45 dan nilai yang paling sedikit muncul berada di rentang 20-24 seperti tertera pada gambar berikut :



Gambar 2. Distribusi frekuensi Nilai *Pretest*

Data Skor Posttest

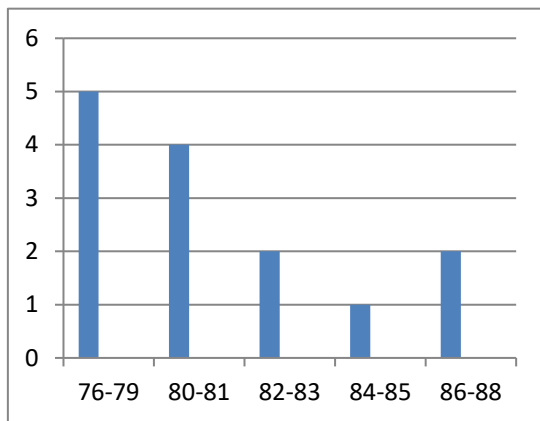
Soal *posttest* diberikan kepada peserta didik setelah diberi perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Discord* guna mengetahui perbedaan hasil pencapaian siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Subjek pada kegiatan *pretest* pada kelas eksperimen berjumlah 14 siswa di kelas XI Tata Boga 2. Data yang diperoleh dari *posttest* diolah dengan program *SPSS 16.0 for windows*, yaitu diperoleh skor tertinggi 88,00 dan skor terendah sebesar 76,00.

Berdasarkan data yang dihasilkan diatas dapat disajikan distribusi frekuensi perolehan nilai *posttest* penggunaan aplikasi *Discord* kelas eksperimen. Penentuan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus H.A. Strugess (Sugiyono, 2017) sebagai berikut :
 Jumlah kelas interval : $1+3,3\log n$
 Rentang data : Nilai max-nilai min
 Panjang kelas : banyaknya kelas interval

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Skor Posttest Penggunaan Aplikasi *Discord* kelas eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi %
1	76-79	5	35,72
2	80-81	4	28,58
3	82-83	2	14,28
4	84-85	1	7,15
5	86-88	2	14,28
Jumlah		14	100,0

Berdasarkan data di atas, dapat dihitung bahwa jumlah kelas = 5, rentang = 12, panjang kelas interval = 2. Nilai yang paling sering banyak muncul berada di rentang 76-79 sedangkan yang paling sedikit terletak pada rentang 84-85. Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Gambar 3. Distribusi frekuensi Nilai Posttest

Perbandingan Data Pretest dan Posttest

Pembahasan yang telah dijabarkan di atas dengan menyajikan data *Pretest* dan *Posttest* pada penggunaan aplikasi *Discord* pada keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan hasil tabulasi yang dapat kita lihat pada tabel perbandingan berikut ini :

Tabel 5. Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Pretest	Posttest
N	14	14
Nilai Tertinggi	43	88
Nilai Terendah	20	76
Mean	32,43	80,43
Median	33,50	80,00
Modus	27,00	80,00
Standar Deviasi	7,532	3,694

Tabel di atas adalah tabel yang menjelaskan hasil perbandingan dari kedua data. Pada data *Pretest* siswa memperoleh nilai tertinggi 43 dengan rata-rata sebesar 32,43. Sedangkan hasil data *Posttest* siswa memperoleh nilai tertinggi 88. Selain itu juga kita dapat mengetahui rata-rata dalam nilai *Posttest* itu sendiri mencapai angka sebesar 80,43.

d. Uji-t

Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Discord*, maka digunakan analisis uji T *dependent* untuk menguji hipotesis. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah “ada perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan aplikasi *Discord* dan sesudah menggunakan aplikasi *Discord* dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis siswa kelas XI Tata Boga 2 SMK Kridawisata Bandar Lampung”.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan aplikasi *Discord* dan sesudah menggunakan aplikasi *Discord* dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis siswa kelas XI tata Boga 2 SMK Kridawisata Bandar Lampung.

e. Regresi Linear Sederhana

Pengujian yang dilakukan guna menguji ada tidaknya pengaruh aplikasi *Discord* terhadap hasil belajar peserta didik dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis maka digunakan analisis *regresi linear* sederhana untuk menguji hipotesis, dengan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh yang signifikan mengenai penggunaan aplikasi *Discord* terhadap keterampilan berbicara siswa

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan mengenai penggunaan aplikasi *Discord* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Dari hasil analisis, peneliti menemukan bahwa (b/a) untuk JK (b/a) atau S^2 reg diperoleh sebesar 408,582 dan residual atau JK(S) atau S^2 sis sebesar 18,275. Dari data

diatas diperoleh F_{hitung} sebesar $41,454 > 4,75$ atau $sig\ 0,000 < 0,05$ dengan demikian regresi dinyatakan **berarti**.

f. Hasil Angket

Berdasarkan hasil angket yang telah peneliti sebar dan telah diolah menggunakan rumus Skala Likert didapatkan nilai interval sebanyak 53,48% yang menunjukkan bahwa nilai tersebut masuk kedalam kategori Cukup/Netral sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi *Discord* dapat diterima oleh siswa khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis.

Tabel 6. Hasil Angket

No.	Indikator	Jawaban (√)				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Pengetahuan/ Pemahaman	3	5	3	0	0
2.		6	5	0	0	0
3.		1	8	2	0	0
4.		2	2	1	6	0
5.	Manfaat	2	9	0	0	0
6.		3	5	3	0	0
7.		2	2	3	1	2
8.	Kelebihan dan kekurangan	3	7	0	0	0
9.		2	6	1	0	0

Penggunaan aplikasi *Discord* dalam keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Prancis pada siswa kelas XI Tata Boga 2 di SMK Kridawisata Bandar Lampung dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat diketahui dengan cara membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen setelah dan sebelum diberi perlakuan. S.

Pretest dilakukan kurang lebih selama 60 menit, terhitung setelah peneliti memberikan soal *pretest* di *website* SMK Kridawisata. Kemudian, peserta didik

mengirimkan jawaban melalui *Whatsapp group* karena tidak adanya fitur yang memadai untuk siswa dapat mengirimkan jawaban yang berupa *voice note* di *website* SMK Kridawisata.

Setelah itu dilakukan perlakuan berupa pengenalan aplikasi *Discord* kepada siswa. Peneliti meminta siswa untuk mendownload aplikasi *Discord* terlebih dahulu melalui *Playstore, Appstore* atau *PC Computer* yang mereka miliki lalu kemudian peneliti menjelaskan tahap pendaftaran aplikasi tersebut dan membagikan *link room* agar peserta didik dapat masuk kedalam aplikasi *Discord* dan memulai pembelajaran. Setelah peserta didik memasuki ruangan yang telah disediakan dalam aplikasi *Discord* peneliti membagikan materi yang akan digunakan untuk pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Tahap ketiga penelitian yakni memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penjelasan materi di aplikasi *Discord*. peneliti melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan fitur *Salon Vocaux* pada aplikasi *Discord* yakni berupa fitur *Video call* yang dapat digunakan secara langsung tanpa adanya hambatan, peneliti menjelaskan sembari menayangkan materi dalam bentuk *Share screen Power point* dan memberikan contoh pengucapan kosa kata yang terdapat dalam KD 3.1 tentang *Se Saluer et Prendre Congé* sesuai dengan silabus Bahasa perancis. Selain itu, peserta didik yang merupakan siswa kelas XI Tata Boga 2 mulai aktif melakukan percakapan dengan peneliti karena terhubung secara langsung sehingga memudahkan peserta didik untuk melakukan interaksi komunikasi apabila ada materi yang kurang jelas atau kurang dimengerti.

Tahap terakhir adalah pembagian soal *posttest* guna mengetahui kemampuan belajar siswa setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) melalui aplikasi *Discord*. Pada saat *posttest*, peneliti menyiapkan instrument

penelitian yang berisikan 1 soal dialog kelompok dengan jumlah anggota yang berisikan 2 orang. Peserta didik diminta untuk mengirimkan jawaban di fitur *Planification de Session* pada aplikasi *Discord* dengan durasi waktu 45 menit terhitung setelah soal dibagikan. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk mengisi angket yang sudah dibagikan melalui aplikasi *Whatsapp group* berupa *link Google Form* guna mengetahui pendapat peserta didik tentang pengaruh aplikasi *Discord* terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis.

Dari hasil pengolahan data diketahui terdapat perbedaan prestasi belajar pada peserta didik antara pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Discord* dan sebelum menggunakan aplikasi *Discord*. peningkatan tersebut diketahui dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang dapat dibuktikan dengan melakukan analisis uji-t. Hasil analisis uji-t yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 16.0 for windows*. nilai signifikansi menunjukkan $0,000 < 0,05$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara skor hasil *pretest* dan skor hasil *posttest*. Artinya pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis yang menggunakan aplikasi *Discord* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Prancis sangat membutuhkan media pembelajaran yang tepat yakni berupa aplikasi penunjang khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dapat memudahkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan tenaga pendidik, dengan demikian peserta didik tidak cepat merasa bosan dan jenuh. Penggunaan aplikasi *Discord* merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar

mengajar khususnya dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama masa pandemi. Penggunaan aplikasi *Discord* teruji dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Prancis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Discord*. Peningkatan nilai peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan aplikasi *Discord* yang diperoleh sebesar 32,43 dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Discord* diperoleh sebesar 80,43. Selisih nilai rata-rata *pretest posttest* adalah 48,00. Hal tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai *posttest* lebih besar dibanding nilai *pretest*. Selain itu, berdasarkan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan aplikasi *Discord* dan setelah menggunakan aplikasi *Discord*.

Kemudian berdasarkan hasil angket yang telah disebar dan diolah menggunakan rumus *Skala Likert* didapatkan nilai interval sebanyak 53,48% yang menunjukkan bahwa nilai tersebut masuk kedalam kategori Cukup/Netral sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi *Discord* dapat diterima oleh siswa khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi, M., Bachtiar, G., & Daryati, D. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted*

- Instruction* (CAI) pada Topik Pembahasan Baja Sebagai Bahan Bangunan. *Jurnal PenSil* 6(2). <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i2.7243>
- Chandrawati Sri, R. (2019). *Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran*
- Dursun, T., Oskaybaş, K., & Gökmen, C. (2013). The Quality Of Service Of The Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.441>
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan aplikasi discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>
- Lacher, L. L., & Biehl, C. (2019). Investigating team effectiveness using discord: A case study using a gaming collaboration tool for the CS classroom. *Fecs'19*, 15(1), 199–204.
- Semradova, I., & Hubackova, S. (2016). Teacher Responsibility in Distance Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 217, 544–550. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.042>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wulanjani, A. N. (2018). Discord Application:Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class. 2nd English Language and Literature *International Conference (ELLiC)*, 2, 115–119.
- Yengin, I., Karahoca, A., Karahoca, D., & Uzunboylu, H. (2011). Deciding which technology is the best for distance education: Issues in media/technology comparisons studies. *Procedia Computer Science*, 3,1388–1395. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2011.01.020>