



Penggunaan Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMA BERSAMA Berastagi

L'Utilisation du Jeu Ludo pour Améliorer la Compétence de la Production Orale des Élèves à SMA BERSAMA Berastagi

Grace Eprimsa Ginting^{1*}, Tengku Ratna Soraya²
^{1,2}Pendidikan Bahasa Prancis, FBS Universitas Negeri Medan, Indonesia
*Email : gaceginting2915@gmail.com

RÉSUMÉ

Cette étude vise à améliorer les compétences orales des élèves en utilisant le jeu ludo. Cette recherche a été menée selon une méthode de recherche-action. Cette recherche a été menée à la SMA BERSAMA BERASTAGI en classe XI IPS 1 pour l'année académique 2021-2022 en mai-juillet 2022 avec un total de 31 étudiants. Cette recherche a été menée en 2 cycles avec 3 réunions dans chaque cycle, les types de données collectées étaient qualitatives et quantitatives. Sur la base de l'analyse des données, lors du pré-test avant d'utiliser le jeu ludo, seuls 13% des étudiants ont atteint le score KKM. lors de l'évaluation du premier cycle après l'utilisation du jeu Ludo, 17 étudiants ou 55% ont atteint le score de maîtrise minimum avec une valeur moyenne de 73,70. Et lors de l'évaluation du deuxième cycle, 27 étudiants, soit 87%, ont obtenu le score minimum de complétude avec une valeur moyenne de 80,16. Et au moment du post-test il y avait 28 élèves soit 90% avaient atteint le score minimum de complétude avec une valeur moyenne de 81,61. De plus, l'utilisation des jeux Ludo dans l'apprentissage du français peut améliorer l'atmosphère de la classe et aider les élèves à être plus actifs dans leur expression orale afin que les conditions de la classe soient actives et amusantes.

Mots-Clés : Amélioration, Production Orale, Jeu Ludo.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa menggunakan permainan ludo. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan (action research) Penelitian ini dilaksanakan di SMA BERSAMA BERASTAGI di kelas XI IPS 1 tahun ajaran 2021-2022 pada bulan Mei-Juli 2022 dengan jumlah 31 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 3 pertemuan pada setiap siklus, jenis data yang di kumpulkan adalah kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan analisis data, pada pre-test sebelum menggunakan permainan ludo hanya 13% siswa yang mencapai nilai KKM. pada evaluasi siklus I setelah menggunakan permainan Ludo ada 17 siswa atau 55% yang mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai rata-rata 73,70. Dan pada evaluasi siklus II ada 27 siswa atau 87% mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai rata-rata 80,16. Dan pada saat post-test ada 28 siswa atau 90% telah mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai rata-rata 81,61. Selain itu penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran bahasa Prancis dapat meningkatkan suasana kelas, dan membantu siswa agar lebih aktif dalam berbicara sehingga kondisi di dalam kelas aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Peningkatan, Keterampilan Berbicara, Permainan Ludo

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan suatu perasaan, ide atau opini. Bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan sosial, dengan adanya bahasa seseorang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain. Di dalam kehidupan sosial terdapat banyak bahasa yang dipakai, pada dasarnya bahasa memiliki 4 keterampilan yang harus dikuasai. 4 keterampilan tersebut adalah, keterampilan berbicara, menulis, menyimak dan mendengarkan. Namun, dapat dikatakan bahwa keterampilan berbicara sulit untuk dikuasai karena harus memperhitungkan kosakata, pelafalan, intonasi, dan kelancaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad dalam Sujinah (2017) yang menegaskan bahwa ada beberapa faktor yang mendukung keefektifan keterampilan berbicara, salah satunya adalah linguistik. Aspek linguistik meliputi ketepatan ucapan, penempatan aksen, nada dan durasi yang tepat, pilihan kata, dan ketepatan arah ucapan.

Di Indonesia bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, bahasa daerah, serta bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang digunakan adalah bahasa Prancis. Bahasa Prancis merupakan bahasa yang cukup banyak digunakan dalam *fashion*, gastronomi, dan wisata. Oleh karena itu bahasa Prancis menjadi salah satu bahasa yang cukup banyak dipelajari di Indonesia, salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Prancis adalah SMA Bersama Berastagi. Di sekolah ini bahasa Prancis menjadi mata pelajaran yang dipelajari di kelas X, XI dan XII jurusan IPS.

Peneliti melakukan observasi dengan memberikan angket untuk mengumpulkan data awal. Angket diberikan kepada siswa di kelas XI IPS 1 dengan jumlah partisipan sebanyak 31 orang. Peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang kurang dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru,

dari hasil angket yang diperoleh 75% siswa menyatakan bahasa Prancis adalah bahasa yang sulit dipelajari, 75% siswa menyatakan kesulitan dalam berbicara, 16,7% kesulitan dalam menyusun kalimat dan 8,3% menyatakan bahwa siswa kekurangan kosakata.

Dalam proses pembelajaran, pengajar menggunakan metode diskusi dan monolog. Materi yang digunakan adalah 83,3% video *Youtube* dan 16,7% dari buku pelajaran. Hal ini dikarekan siswa belum memiliki buku pelajaran. Buku yang digunakan guru adalah buku dari liwana dan juga buku super terbitan airlangga. Sehingga pembelajaran lebih sering menggunakan materi yang diambil dari *Youtube*. Kemudian, dalam kuesioner 90,9% persen siswa menyatakan bahwa mereka tidak dapat berbahasa Prancis dan 100% siswa menyatakan bahwa mereka tidak lancar berbicara bahasa Prancis meskipun guru telah memberikann latihan berbicara.

Setelah memberikan angket, peneliti melakukan pre-test untuk melihat sejauh mana tingkat kemampuan berbicara siswa. Dari hasil pre-test yang dilakukan maka didapat hasil 13% atau 4 orang siswa mampu berbicara bahasa Prancis dengan baik dan 87% atau 27 orang siswa tidak mampu berbicara bahasa Prancis dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan maka kemampuan berbicara siswa kelas XI IPS 1 SMA Bersama Berastagi sangat rendah.

Dalam proses pembelajaran media merupan alat penunjang pembelajaran, media dapat membuat materi mudah untuk disampaikan, lebih efisien dan juga lebih menarik. Pemilihan media menjadi salah satu faktor penting untuk kegiatan proses pembelajaran, media dapat berupa media elektronik dan non elektronik, semasa corona media elektronik digunakan untuk menunjang pembejaran jarak jauh, namun ketika kembali ke sekolah dan sudah memulai pembelajaran tatap muka

penggunaan media elektronik menjadi berkurang. Di sekolah SMA Bersama penggunaan media elektronik seperti laptop dan juga infokus masih sulit dilakukan karena kurangnya kelengkapan media yang sediakan di sekolah, oleh sebab itu penggunaan media nonelektronik adalah satu cara pilihan yang baik untuk proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media non elektronik adalah salah satu pilihan yang baik karena mudah di buat, dan mampu mengasah kemampuan guru dalam membuat media yang kreatif dan efektif untuk pembelajaran. Media non elektronik yang sering digunakan adalah media cetak. Penggunaan media cetak dapat digunakan untuk membuat sebuah permainan, dan permainan dapat membuat proses pemberajaran menjadi menarik dan menyenangkan, salah satu permaian yang dikenal dan juga banyak dimainkan oleh orang-orang dari masa ke masa adalah permainan ludo. Siapa yang tidak mengenal ludo, ludo adalah sebuah permainan tradisional yang mirip dengan ular tangga namun permainan ludo lebih menarik karena memerlukan perhitungan dan juga konsentrasi untuk memainkannya. Ludo dimainkan minimal 2 pemain dan maksimal 4 pemain, masing-masing pemain memiliki 4 pion yang harus di keluarkan dari kotak aman untuk menuju kotak kemenangan. Dalam pemebelajaran permainan ludo dapat dimodifikasai sedemikian rupa untuk menunjang kemampuan berbicara bahasa Prancis.

Permainan ludo sudah pernah dimodifikasi oleh Merlyana Dwi Hapsari dengan judul “Efektivitas *Ludo Word Game* (LWG) dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes » dengan hasil meningkatnya penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMK tersebut. Penelitian lain dari Rafika Annur Rokhimah dengan judul “Pengembangan media permainan ludo untuk pembelajaran keterampilan berbicara

bahasa Prancis siswa kelas X SMK Pi Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta” dengan hasil pengembangan media permainan ludo sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media yang sudah di modifikasi dan dikembangkan oleh Merlyana Dwi Hapsari dimana media yang digunakan sudah mendapatkan validasi oleh ahli media. Tujuan penelitian ini adalah melihat bagaimana penggunaan media permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SMA Bersama Berastagi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai penggunaan permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, oleh Kemmis dan Taggart dengan menggunakan 2 (dua) siklus atau lebih. Dalam setiap siklus terdapat langkah-langkah sebagai berikut: 1) Perencanaan. Perencanaan dilakukan untuk merencanakan setiap kegiatan yang dilaksanakan, persiapan untuk kegiatan proses pembelajaran, persiapan materi pembelajaran (RPP), media yang akan digunakan serta evaluasi yang akan dilaksanakan. 2) Realisasi aksi atau pelaksanaan. Pada tahap ini, semua yang telah direncanakan akan dilaksanakan. 3) Obsevasi. Observasi dilaksanakan untuk melihat apakah pelaksanaan dilakukan sesuai dengan perencanaan, bagaimana reaksi siwa terhadap kegiatan yang dilkuakan serta mencatat kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada saat proses pelaksanaan dilakukan. 4) Refleksi. Refleksi dalah kegiatan terakhir yang dilakuakn untuk

melihat apakah kegiatan yang di rancang aada kendala atau tidak. Tahap ini merupakan acuan dalam perencanaan siklus berikutnya, serta penentuan apakah akan dilakukan siklus lain atau tidak.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu,pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Penelitian ini diawali dengan pra-siklus dimana pada tahap ini peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa yang dilanjutkan dengan pengisian angket kemudian masuk ke siklus satu dan dua lalu melakukan evaluasi untuk selanjutnya dioalah menjadi data dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juli 2022 di SMA Bersama Berastagi, dengan 31 partisipan/siswa kelas XI IPS 1 semester 2 tahun ajaran 2021-2022. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket, observasi, wawancara, dan tes atau evaluasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penilaian individual dan penelian rata-rata keseluruhan nilai siswa. Dalam penilaian individual setelah mendapatkan nilai akan di proses dengan menggunakan rumus :

$$D = X/N \times 100\%$$

Keterangan :

D = persentasi hasil

X = jumlah siswa yang lulus

N = jumlah siswa keseluruhan

(Arikunto, 2008)

Kemudian setelah mendapat persentasi keseluruhan maka akan di proses untuk melihat nilai rata-rata kelas dengan rumus

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah nilai keseluruhan siswa

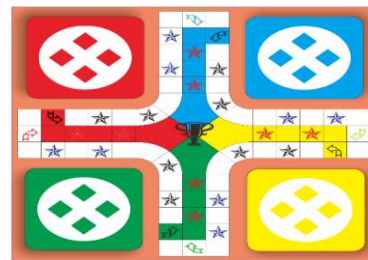
$\sum N$: jumlah siswa

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 70% siswa melewati nilai 75 dengan kriteria :

$0\% \leq DS < 75\%$ siswa yang belum lulus.

$75\% \leq DS \leq 100\%$ siswa yang telah lulus.

Alat dan bahan yang digunakan adalah sebuah papan ludo yang telah di modifikasi yang berisikan tantangan-tangan yang ada di dalam kartu. Oleh sebab itu diperlukan papan ludo, pion dadu serta kartu tantangan, papan ludo yang digunakan dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

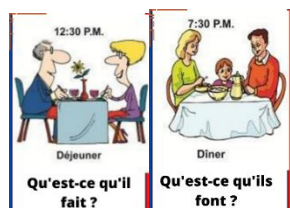


Gambar 1. Papan ludo

wajib menjawab kuis sebelum melangkah maju. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan maka pemain akan mendapatkan hukuman untuk mengucapkan kalimat yang telah dipelajari sebelumnya.

Selain itu juga diperlukan kartu tantangan, kartu tangangan tersebut berisi kuis untuk pemain agar pemain dapat menjelaskan tentang apa yang ada di kartu tantangan, kartu tantangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.





Gambar 2. Kartu tantangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan pre-test kepada siswa kelas XI IPS 1 untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam berbahasa Prancis. Berdasarkan hasil pre-test peneliti dapat melihat bahwa tingkat kemampuan produksi lisan siswa masih belum mencapai nilai ketuntasan, hasil pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil pre-test

Nilai	Fre-kuensi	Persen-tase	Nilai rata-rata	Kate-gori
75-100	4	13%	60	Baik Tidak
0-75	27	87%		baik

Dari tabel di atas terlihat bahwa perbandingan persentase skor kecakapan siswa dalam kemampuan berbicara sangat rendah diantara 31 siswa, hanya 4 siswa yang berhasil mencapai nilai 75. Oleh sebab itu dilakukanlah penelitian tindakan kelas dengan beberapa siklus :

Siklus 1

Dalam siklus ini terdapat empat tahap yang akan dilakukan yaitu:

1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti berkonsultasi dengan bapak Harapan Sebayang S.Pd selaku guru bahasa Prancis SMA Bersama Berastagi, tentang kondisi kelas, siswa dan

kegiatan apa saja yang akan dilakukan di kelas serta merancang RPP.

2. Realisasi

Pada tahap ini akan dilakukan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua untuk tindakan dan pertemuan ketiga untuk evaluasi. Pertemuan pertama dan kedua berlangsung pada hari senin 23 Mei 2022 pada jam pelajaran ke 3 dan ke 4 dengan durasi 2x45 menit dan pertemuan kedua berlangsung pada jam pelajaran pertama dan kedua dengan durasi yang sama yaitu 2x45 menit. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada jam pelajaran ketiga dan keempat.

Pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan materi konjugasi verba *aller, prendre, manger, etudier, preparer, regarder dan faire*. Guru membentuk kelompok, 1 kelompok berisikan 4 orang, setelah itu memberikan pengarahan terkait permainan ludo dan mempraktekkan permainan tersebut selama 30 menit.

Pertemuan kedua dilakukan dengan mengulang materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya, membuat kalimat serta mempraktekkan percakapan yang telah disediakan. Setelah itu pada pelajaran kedua permainan ludo dimulai kembali dengan ketentuan permainan yang telah disampaikan sebelumnya kemudian mempraktekkan kembali apa yang telah dipelajari

Pertemuan ketiga dilakukan untuk pelaksanaan evaluasi, evaluasi dilakukan secara perseorangan dengan mengambil acak kartu tantangan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut, kemudian guru menilai dengan ketentuan penilaian yang sudah ada.

3. Observasi

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran, berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran, berdasarkan observasi yang diperoleh, siswa mulai menunjukkan kemajuan yang baik, tingkat kemampuan berbicara siswa perlahan mulai

Berikut adalah beberapa

berkembang walaupun masih banyak kesenjangan.

4. Refleksi

Setelah melihat peningkatan keterampilan berbicara siswa, masih terlihat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta belum tercapainya indikator keberhasilan, hal itu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil evaluasi siklus 1

Nilai	Frekuensi	Persentase	Nilai rata-rata	Kategori
75-100	17	55%	73	Baik
0-75	14	45%		Tidak baik

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat 55% siswa sudah mencapai nilai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas 73. Namun dengan nilai tersebut, dapat dilihat bahwa indikator keberhasilan belum tercapai. Oleh sebab itu diperlukan siklus ke 2.

Siklus 2

Dalam siklus ini terdapat empat tahap yang akan dilakukan yaitu:

1. Perencanaan

Dalam tahap ini ditentukan hal apa saja yang akan dilakukan sesuai dengan hasil yang telah dapat dilihat pada siklus 1, di rancanglah kegiatan yang lebih menarik serta penyampaian materi yang lebih efisien.

2. Realisasi

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2022. Pada pertemuan ini pembelajaran berfokus pada tata bahasa, kosakata dan juga pengucapan. Pada saat proses pembelajaran dilakukan guru memberikan lembar materi yang telah disiapkan sebelumnya kemudian siswa diminta untuk memperhatikan dan mengulangi apa yang disampaikan oleh guru.

Kemudian kembali membentuk kelompok seperti minggu sebelumnya.

Pada pertemuan kedua, siswa diminta untuk duduk berdasarkan kelompok dan bermain ludo, kartu tantangan akan ditingkatkan tingkat kesulitannya, berdasarkan apa yang telah dipelajari sebelumnya, guru dan peneliti memperhatikan kegiatan yang sedang berlangsung.

Pertemuan ketiga dilakukan untuk pelaksanaan evaluasi, evaluasi dilakukan secara perseorangan dengan mengambil acak kartu tantangan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut, kemudian guru menilai dengan ketentuan penilaian yang sudah ada.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat sejauh mana kemampuan berbicara siswa selama pertemuan pertama dan kedua, peneliti mencatat apa saja yang terjadi pada pertemuan tersebut.

4. Refleksi

Dari hasil evaluasi yang dilakukan dapat keterampilan siswa dalam berbicara semakin terlihat hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Hasil evaluasi siklus 2

Nilai	Frekuensi	Persentase	Nilai rata-rata	Kategori
75-100	27	87%	80	Baik
0-75	4	13%		Tidak baik

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat keterampilan berbicara siswa semakin meningkat dengan nilai rata-rata 80 dengan persentase kelulusan 87%. Jadi dapat simpulkan indikator keberhasilan siswa telah terlampaui.

Deskripsi post-test

Post-test dilakukan untuk evaluasi terakhir dengan tujuan untuk melihat peningkatan keterampilan berbicara siswa. Evaluasi ini dilakukan pada tanggal 11 Juni 2022 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil post-test

Nilai	Frekuensi	Persentase	Nilai rata-rata	Kategori
75-100	28	90%	81,61	Baik
0-75	3	10%		Tidak baik

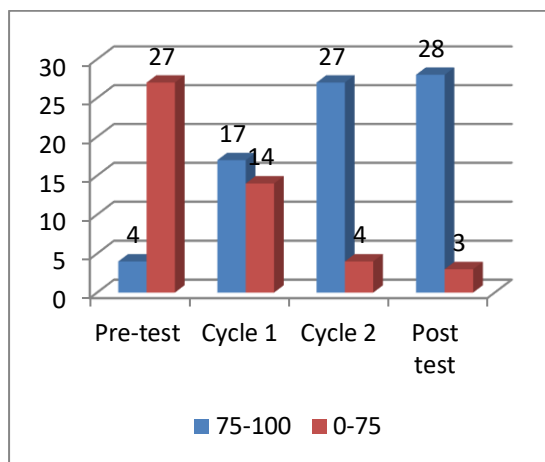
Dapat kita lihat bahwa kemampuan berbicara siswa kelas XI IPS 1 mencapai 90% siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 81,61. Dari hasil yang dapat dilihat pada tabel dapat disimpulkan bahwa 90% siswa mencapai nilai ketuntasan atau KKM. Indikator keberhasilan skripsi ini adalah 70% siswa dengan nilai di atas KKM. Sehingga penelitian ini berhasil dan dapat dihentikan, hal ini dapat dilihat melalui perubahan kemampuan berbicara siswa pada tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 5. Peningkatan nilai siswa pada pre-test, evaluasi siklus 1, evaluasi siklus 2, dan post-test

No.	Keterampilan berbicara	pre-test	siklus 1	Siklus 2
1	Nilai rata-rata	60	73	80
2	Siswa yang lulus	4 (13%)	17(55%)	27(87%)
3	Siswa yang tidak lulus	27 (87%)	14 (45%)	4 (13%)

Dari tabel di atas dapat dilihat perkembangan keterampilan berbicara siswa kelas XI IPS 1 mulai dari pre-test, siklus I dan siklus II. Terdapat peningkatan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ludo mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa

kelas XI IPS 1 SMA Bersama Berastagi tahun ajaran 2021/2022.



Gambar 2. Grafik peningkatan keterampilan berbicara siswa

Analisis data kuantitatif

Peningkatan hasil keterampilan berbicara siswa dengan penggunaan permainan ludo terlihat dari nilai rata-rata siswa pada setiap siklus tes. Untuk menganalisis peningkatan semua tes, rumus berikut diterapkan:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai keseluruhan siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

81,61

28 Peningkatan nilai rata-rata siswa dari pre-test ke siklus I dan II, jumlah nilai pre-test siswa adalah 1890, dan jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 31 siswa. Nilai rata-rata siswa yang terdaftar adalah:

$$x = \frac{1890}{31} = 60,96$$

Pada tes pertama, nilai total siswa adalah 2285, dan jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 31 siswa. Nilai rata-rata siswa yang terdaftar adalah:

$$x = \frac{2285}{31} = 73,70$$

Pada tes siklus II, total skor siswa adalah 2485 dan jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 31 siswa. Nilai rata-rata siswa yang terdaftar adalah:

$$x = \frac{2485}{31} = 80,16$$

Pada pretest nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 75. Pada tes sarjana nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 85. Dan pada tes siklus II dan post test nilai terendah adalah 70 dan nilai terendah adalah 70. Skor tertinggi adalah 90. Kemudian, menjumlahkan jumlah keterampilan siswa yang memperoleh Nilai Standar Minimal (KKM) 75. Digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = X / N \times 100\%$$

Pada pre-test siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 4 siswa, sehingga persentasinya adalah:

$$D = \frac{4}{31} \times 100\% = 13\%$$

Pada tes siklus I, siswa yang memperoleh nilai di atas 75 sebanyak 17 siswa, sehingga persentasinya sebagai berikut:

$$D = \frac{17}{31} \times 100\% = 55\%$$

Pada tes siklus II, siswa yang memperoleh nilai di atas 75 sebanyak 27 siswa, sehingga persentasinya sebagai berikut:

$$D = \frac{27}{31} \times 100\% = 87\%$$

Pada tes siklus II, siswa yang memperoleh nilai di atas 75 sebanyak 28 siswa, sehingga persentasinya sebagai berikut:

$$D = \frac{28}{31} \times 100\% = 90\%$$

Siswa dinyatakan lulus mata pelajaran bahasa Perancis dengan memperoleh nilai di atas standar kebutuhan minimum (KKM) yaitu nilai 75. Berdasarkan data yang diperoleh, persentase kelulusan siswa meningkat menjadi 90% dibandingkan dengan persentase sebelumnya. Nilai 10%. Setelah menganalisis semua data, diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan produksi lisan siswa meningkat dari tes awal ke siklus I, siklus II dan evaluasi pasca tes menggunakan permainan Ludo.

SIMPULAN

Setelah dilakukan analisis data dan berdasarkan hasil penelitian, akan dipaparkan kesimpulan khususnya penggunaan permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan produksi lisan siswa SMA Bersama Berastagi. Hasil penelitian dan data yang diperoleh menunjukkan bahwa keterampilan produksi lisan siswa SMA Bersama Berastagi kelas XI IPS 1 meningkat setelah menggunakan permainan ludo dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mendapat nilai KKM, pada saat pre test terdapat 3 siswa yang mendapat nilai di atas KKM atau 10% dari jumlah siswa di kelas tersebut. Pada saat penilaian sarjana mahasiswa yang mendapat nilai KKM sampai dengan 17 orang atau 55% dari jumlah mahasiswa disini mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dan pada saat dilakukan penilaian kelulusan juga terjadi peningkatan yaitu jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 28 siswa atau 90% dari jumlah siswa. Selain itu, juga terjadi peningkatan jumlah nilai rata-rata siswa di kelas tersebut. Nilai rata-rata siswa pada pre-test adalah 60,96 kemudian meningkat pada penilaian siklus I dengan nilai rata-rata 73,70. Hal ini terus meningkat pada evaluasi siklus II dengan nilai rata-rata 80,16. dan pada saat post-test Nilai rata-rata siswa adalah 81,61.

Penggunaan permainan Ludo selain untuk meningkatkan nilai rata-rata di kelas dan meningkatkan produksi lisan siswa juga untuk membawa suasana baru, suasana kelas lebih jenaka dengan berinteraksi antar teman selama proses pembelajaran, penggunaan Permainan ludo dapat merangsang siswa untuk aktif berbicara bahasa Perancis karena ada tantangan yang harus diatasi, dan jika siswa tidak dapat memenuhi tantangan tersebut, siswa akan dihukum dengan menyebutkan konjugasi kata kerja yang telah dipelajari sebelumnya. mampu mengingat materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dilaksanakan. Jadi siswa juga bisa mengobrol bersama melalui permainan ludo.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. S. (2008). *Metodologi Penelitian/Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Breton, G. (2005). *Réussir le Delf Niveau A1 du Cadre Européen Commun de Référence*. Paris: Didier
- Hapsari, M. D. (2014). Efektivitas *Ludo Word Game (LWG)* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan. *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Hujair. A. H. S (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Jannah, M. M & Wiyatno, Y. (2013) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materb i dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika* 7(3), 240–249
- Larousse, P. (1999). *Le Petit Larousse Illustré*. Paris: Larousse
- Mulyanta & Marlon, L.(2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran* : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.
- Nurrohawati, S. (2021) The influence of *Ludo Word Game (LWG)* toward student's tvocabulary. <<https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/321411034/the-influence-of-ludo-word-game-lwg-toward-students-vocabulary.html>>, (Diakses, 20 November 2021)
- Rokhimah, R., A. (2021). Pengembangan media permainan ludo untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMK Pi Ambarukmo Sleman Yogyakarta <<http://eprints.uny.ac.id/68272/1/SKRIPSI%20RAFIKA.pdf>> (Diakses, 20 November 2021)
- Sujinah, (2017). *Menjadi pembicara terampil*. Yogyakarta. Deepublish
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran* Surabaya: Temprina Grafika
- Tagliante, Christine. (1994). *La classe de langue*. Paris: Hachette
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa