

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS PESERTA DIDIK KELAS XI AGAMA MAN PARAKAN
TEMANGGUNG DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Ita Setyawening
14204241006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.
NIP. : 19580314 198503 2 001

Sebagai pembimbing.

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Ita Setyawening
NIM : 14204241006
Judul TA : Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung Dengan Media Permainan Monopoli

Sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Nopember 2018

Pembimbing,

Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.
19580314 198503 2 001

Halaman pengesahan

Skripsi yang berjudul *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung Dengan Media Permainan Monopoli* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada November 2018 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.	Ketua Penguji	_____	_____
Herman, M. Pd.	Sekretaris	_____	_____
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo	Penguji Utama	_____	_____



Yogyakarta, November 2018

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum.

NIP. 19571231 198303 2 004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ita Setyawening

NIM : 14204241006

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah ditetapkan.

Deikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 13 Nopember 2018

Penulis

Ita Setyawening

14204241006

MOTTO

Tetapkan tujuan, tantang diri anda dan capai tujuan tersebut. Hiduplah dengan sehat dan hitunglah setiap waktu yang anda miliki. Bangkitlah mengatasi rintangan dan fokus pada yang positif

(Robbert H. Goddard)

Tataplah masa depan dengan optimis

(Ita Setyawening)

Jangan takut dengan kesulitan sebab kesulitan akan menguatkan hati, membuat anda dapat merasakan nikmatnya sehat, membulatkan tekad, mengangkat kedudukan, dan memunculkan kesabaran anda

(Dr. Aidh al Qarni)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT

Dengan segala ketulusan hati saya persembahkan karya ini untuk ibu dan ayah tersayang, adik-adik, sahabat-sahabat, semua teman-teman dan semua pihak yang telah mendukung dan mendoakan sehingga karya ini dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas XI Agama MAN Temanggung dengan Media Permainan Monopoli”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat melakukan penelitian tugas akhir sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penulisan ini tidak lepas dari dukungan, motivasi, bimbingan, dan saran berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Endang Nurhayati, M. Hum. Selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dan Dr. Maman Suryaman, M. Pd. Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan dorongan dan motivasi.
3. Drs. Rohali, M. Hum. Selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama studi.
4. Dra. Siti Sumiyati, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, motivasi, saran dan masukan.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh studi.
6. Bapak H. Ali Masyhar, S.Ag. M.SI. Selaku Kepala Sekolah MAN Temanggung yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Suharni, S.Pd. dan Dra. Sri Haryani selaku Guru Bahasa Prancis MAN Temanggung yang telah memberikan ijin dan bimbingannya.
8. Seluruh peserta didik kelas XI Agama MAN Temanggung yang telah bersedia bekerjasama dalam proses penelitian sehingga mempermudah jalannya penelitian.

9. Orang tua, adik-adik, dan segenap keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi, dorongan, kasih sayang doa serta dukungan moral dan material.
10. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dukungan, yang selalu ada dalam suka maupun duka, saling memberi masukan dan saran, serta kebersamaan kalian.
11. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis '14.
12. Mbak Anggi yang selalu membantu dalam urusan administrasi kemahasiswaan.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun bagi penulis sangat diharapkan. Penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 3 Oktober 2018

Penulis

Ita Setyawening

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvi
EXTRAIT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Hasil Penelitian	4
G. Batasan Istilah	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kerangka Teoretik	6
1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing	6
2. Hakikat Keterampilan Berbicara.....	8
3. Pembelajaran Bahasa Prancis Kelas XI Sekolah Menengah Atas	10
4. Penilaian Keterampilan Berbicara	11
5. Media Pembelajaran	18
6. Permainan Monopoli.....	20
B. Penelitian yang Relevan	23

C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Desain Penelitian	27
B. Tempat, Subjek, dan Objek Penelitian.....	28
1. Tempat Penelitian.....	28
2. Subjek dan Objek Penelitian	29
C. Prosedur Penelitian	29
1. Perencanaan Tindakan	30
2. Pelaksanaan Tindakan	30
3. Observasi	30
4. Refleksi	30
D. Instrumen Penelitian.....	31
1. Lembar Observasi	31
2. Pedoman Wawancara.....	31
3. Lembar Angket/ Kuesioner	32
4. Catatan Lapangan	33
5. Dokumentasi.....	33
6. Tes.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
1. Observasi	33
2. Wawancara.....	34
3. Angket/ Kuesioner	34
4. Dokumentasi.....	35
F. Teknik Analisis Data	35
G. Validitas dan Reliabilitas	35
1. Validitas.....	35
2. Reliabilitas.....	36
H. Indikator Keberhasilan.....	36
1. Indikator Keberhasilan Proses	36
2. Indikator keberhasilan Produk	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Deskripsi Setting Penelitian.....	38
2. Deskripsi Pra-Tindakan.....	39
3. Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Media Permainan Monopoli.....	42
a. Siklus I.....	42
b. Siklus II.....	48
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	 56
A. Kesimpulan	56
B. Implikasi.....	56
C. Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA.....	 58
LAMPIRAN.....	60
RÉSUMÉ	151

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Standar penilaian dari kerangka acuan CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues)	12
Tabel 2: Rincian Waktu Penelitian Tindakan Kelas	29
Tabel 3: Lembar Observasi.....	31
Tabel 4: Kisi-kisi Wawancara dengan Guru	32
Tabel 5: Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik	32
Tabel 6: Kisi-kisi Angket untuk Peserta Didik	32
Tabel 7: Distribusi Nilai Pre-Test Keterampilan Berbicara dalam Skala 100.....	40
Tabel 8: Analisis Keterampilan Berbicara Pre-Test.....	40
Tabel 9: Distribusi Nilai Post-Test Siklus I Keterampilan Berbicara.....	45
Tabel 10: Analisis Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus I	46
Tabel 11: Distribusi Nilai Post-Test Siklus II Keterampilan Berbicara	52
Tabel 12: Analisis Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus II.....	52

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1: Model penelitian tindakan kelas Kemmis & McTaggart. (Arikunto, dkk, 2014: 16)	28
Grafik 2: Hasil Penilaian Pre-test	41
Grafik 3: Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara Siklus I	46
Grafik 4: Perbandingan Hasil Peningkatan Ketuntasan Pra-Siklus dan Siklus I	47
Grafik 5: Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Siklus II	53
Grafik 6: Perbandingan Ketuntasan pada Siklus I dan Siklus II	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Pedoman wawancara pra-tindakan dengan guru.....	62
Lampiran 2 : Hasil wawancara pra-tindakan dengan guru.....	63
Lampiran 3 : Angket pra-tindakan untuk peserta didik.....	65
Lampiran 4 : Hasil angket pra-tindakan untuk peserta didik.....	66
Lampiran 5 : Pedoman wawancara pra-tindakan dengan peserta didik.....	72
Lampiran 6 : Hasil wawancara pra-tindakan dengan peserta didik.....	73
Lampiran 7 : Soal <i>pre-test</i>	75
Lampiran 8 : Kunci jawaban <i>pre-test</i>	77
Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan ke-1.....	80
Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan ke-2.....	86
Lampiran 11 : Papan monopoli siklus I beserta kartunya.....	93
Lampiran 12 : Kisi-kisi dan soal <i>Post-Test I</i>	96
Lampiran 13 : Pedoman angket refleksi tindakan siklus I untuk peserta didik..	97
Lampiran 14 : Hasil angket refleksi tindakan siklus I untuk peserta didik.....	98
Lampiran 15 : Pedoman wawancara refleksi tindakan siklus I untuk peserta didik.....	104
Lampiran 16 : Hasil wawancara refleksi tindakan siklus I untuk peserta didik.....	105
Lampiran 17 : Hasil wawancara refleksi tindakan siklus I untuk guru.....	108
Lampiran 18 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan ke-3.....	111
Lampiran 19 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan ke-4.....	118
Lampiran 20 : Kisi-kisi dan soal <i>Post-Test II</i>	125
Lampiran 21 : Pedoman angket refleksi tindakan siklus II untuk peserta didik.....	126
Lampiran 22 : Hasil angket Refleksi Tindakan Siklus II untuk Peserta Didik...	127
Lampiran 23 : Hasil Wawancara Refleksi Tindakan Siklus II untuk Guru.....	133
Lampiran 24 : Papan monopoli siklus II beserta kartunya.....	134
Lampiran 25 : Dialog peserta didik pada Post-Test I.....	138

Lampiran 26 : Hasil nilai ketuntasan belajar peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung.....	139
Lampiran 27 : Lembar observasi.....	141
Lampiran 28 : Catatan Lapangan.....	143
Lampiran 29 : Dokumentasi foto.....	148

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS PESERTA DIDIK KELAS XI AGAMA MAN PARAKAN
TEMANGGUNG DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI**

**Oleh :
Ita Setyawening
14204241006**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah proses belajar mengajar dengan media permainan monopoli sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung. Pertemuan ini dilaksanakan sebanyak dua kali siklus pada tanggal 20 Juli 2018 sampai dengan 10 Agustus 2018. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, membagikan angket, wawancara, catatan lapangan dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis melalui media permainan monopoli mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung. Proses pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) mempelajari materi pembelajaran, 2) bermain monopoli secara bergantian dan 3) mendeskripsikan petak yang diperoleh secara individu.

Hasil *pre-test* menunjukkan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung masih rendah dengan 2 peserta didik (5,00%) yang mencapai nilai ketuntasan. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I, terdapat 19 peserta didik (47,50%) mencapai nilai KKM. Namun masih terdapat 21 siswa (52,50%) yang belum berhasil mencapai KKM sehingga dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus II sebanyak 38 peserta didik (95,00%) berhasil mendapatkan skor ketuntasan minimal.

Kata Kunci : kemampuan berbicara bahasa Prancis, permainan monopoli, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE EN FRANÇAIS DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI AGAMA DE MAN PARAKAN TEMANGGUNG AVEC LE JEU MONOPOLE

Par :
Ita Setyawening
14204241006

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de décrire les étapes d'enseignement du français en employant le jeu monopoli et d'améliorer de la compétence d'expression orale en français des apprenants de la classe XI Agama MAN Parakan Temanggung.

Cette recherche est une recherche d'action en classe (*Classroom Action Research*). Le sujet de cette recherche est des apprenants de la classe XI Agama MAN Parakan Temanggung. Cette recherche est menée en deux cycles et effectuée du 20 juillet 2018 au 10 août 2018. Chaque cycle se compose de la planification, de l'action, de l'observation et de la réflexion. Les données sont recueillies par l'observation, l'enquête, l'entretien, l'essai sur le terrain et le test. Les résultats de cette recherche montrent que la mise en œuvre de l'apprentissage du français par le jeu monopole est en mesure d'améliorer la compétence d'expression orale ainsi que la motivation et la participation des apprenants de la classe XI Agama MAN Parakan Temanggung. Le processus de l'apprentissage se fait en trois étapes suivantes: 1) l'étude du matériel d'apprentissage, 2) jouer au monopole tour à tour, et 3) décrire une case qui a été gagnée.

Au pré-test, la compétence d'expression orale des apprenants sont encore faible. Il existe seulement 2 apprenants (5%) qui ont gagné le score supérieur aux critères du succès minimum (*Kriteria Ketuntasan Minimal/ le KKM*). Après l'exécution du premier cycle, les apprenants qui ont réussi à atteindre le KKM sont beaucoup plus nombreux, ils sont 19 (47,50%). Or, il existe encore les 21 apprenants (52,50%) qui ne sont pas arrivés à l'atteindre. Il est donc indispensable de poursuivre le deuxième cycle. Au deuxième cycle, les 38 apprenants (95%) ont réussi à obtenir le score conforme au KKM.

Mots clés : la compétence d'expression orale en français, le jeu monopoli, la recherche d'action en classe.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia yang hidup di dunia ini, membutuhkan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi satu sama lain. Bahasa telah diajarkan kepada setiap manusia sejak lahir secara formal maupun non formal. Bahasa meliputi empat aspek keterampilan. Begitu pula Bahasa Prancis yang mempelajari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengarkan/ menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Expression Orale*), membaca/ memahami (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Expression Écrite*). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan karena berkaitan satu sama lain. Dalam memperoleh keempat keterampilan tersebut melalui tahap-tahap yang berurutan yaitu ketika kita masih kecil hanya sedang bisa mendengarkan/ menyimak. Kegiatan menyimak merupakan proses belajar untuk dapat berbicara. Begitu juga kegiatan berbicara merupakan proses belajar untuk dapat membaca/ memahami sesuatu, lalu keterampilan yang terakhir yaitu menulis. Untuk itu, peserta didik diharapkan dapat menguasai seluruh aspek keterampilan.

Dalam bidang pendidikan, pembelajaran bahasa asing telah berkembang pesat. Di jenjang Sekolah Menengah Atas, bahasa asing terutama Bahasa Prancis telah banyak dipelajari. Salah satu sekolah yang menyediakan mata pelajaran tersebut adalah MAN Parakan Temanggung. Bahasa Prancis menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing untuk kelas Bahasa dan Agama.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan beberapa informasi dari guru MAN Parakan Temanggung, di kelas XI Agama terdapat beberapa permasalahan saat berlangsungnya pembelajaran Bahasa Prancis yang terjadi antara peserta didik dan guru. Fasilitas penunjang pembelajaran seperti buku ajar yang menarik perhatian peserta didik masih sangat minim, karena buku ajar hanya disusun oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis tersebut. Media pembelajaran yang kurang bervariasi pun menyebabkan peserta didik merasa kurang tertarik pada materi yang diajarkan. Guru mengandalkan *powerpoint*, papan tulis dan buku ajar yang dibuatnya.

Keterampilan berbicara peserta didik juga masih kurang. Hal itu dibuktikan ketika mereka diminta untuk mempraktikkan dialog dari suatu teks dialog. Mayoritas dari mereka mengucapkan kalimat sesuai dengan tulisan yang mereka lihat. Meskipun guru telah memberikan contoh cara pengucapannya dengan benar, mereka masih mengucapkannya dengan kurang tepat. Pembelajaran juga terlihat pasif karena para peserta didik yang terlihat kurang antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran. Mereka kurang bisa menangkap materi yang diajarkan oleh guru. Ketika mereka diminta ke depan untuk berbicara, mereka saling melemparkan giliran kepada teman-temannya. Mereka menganggap pengucapan kata maupun kalimat Bahasa Prancis itu sulit. Hal itu membuat mereka tidak memiliki motivasi untuk mempelajarinya bahkan ada yang mengaku tidak suka dengan Bahasa Prancis. Ketika itu terjadi, peran guru sangat penting untuk membangkitkan semangat para peserta didik yang salah satunya dengan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat membantu pendidik dalam pelaksanaan belajar mengajar agar lebih efektif. Pembelajaran dengan permainan akan lebih menarik perhatian para peserta didik. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah permainan monopoli. Meskipun pada dasarnya permainan monopoli hanya untuk hiburan, akan tetapi permainan monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah untuk semua jenjang. Media permainan monopoli dapat dibuat sesuai materi pembelajaran tanpa menghilangkan unsur permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud menerapkan media permainan monopoli untuk pembelajaran yang diharapkan dapat lebih efektif dan menarik perhatian para peserta didik. Dengan menggunakan media permainan monopoli, diharapkan para peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Untuk itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung dengan Media Permainan Monopoli”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan keterampilan berbicara para peserta didik sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan berbicara peserta didik.
2. Peserta didik menganggap Bahasa Prancis sulit untuk dimengerti.

3. Kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Prancis.
4. Media pembelajaran kurang bervariasi.
5. Media permainan monopoli belum pernah digunakan dalam pembelajaran di MAN Parakan Temanggung.

C. Batasan Masalah

Oleh karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan, pengalaman, waktu dan tenaga, maka penulis membatasi masalah yaitu pada upaya peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Prancis peserta didik kelas XI MAN Parakan Temanggung dengan permainan monopoli.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dibatasi, maka penulis merumuskan masalah yaitu “Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Prancis peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung dengan media permainan monopoli?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi/sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya upaya mahasiswa dalam meningkatkan prestasi akademiknya.

b. Untuk mendukung penulisan-penulisan selanjutnya yang ingin mengembangkan penulisan di bidang yang sama.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru, dapat menjadi referensi untuk mengajar selanjutnya

b. Bagi mahasiswa sebagai referensi untuk melakukan penulisan dalam bidang yang sama.

G. Batasan Istilah

1. Upaya peningkatan adalah suatu usaha mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Prancis para peserta didik untuk keberhasilan pembelajaran.

2. Keterampilan berbicara yaitu kemampuan peserta didik dalam menuangkan pendapat, perasaan atau pikiran terkait materi *demandeur et proposer des opinions* dalam Bahasa Prancis secara lisan kepada seseorang atau kelompok.

3. Media permainan monopoli adalah permainan berupa papan yang berisi kotak-kotak pertanyaan dan pernyataan terkait materi *demandeur et proposer des opinions* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretik

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Asing

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu (Aunurrahman, 2016:33). Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2009:1) belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, maupun berbuat. Sedangkan proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar (Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2015: 20).

Menurut Arsyad (2002:1) salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Pendapat Arsyad sejalan dengan Hamalik (2011:30) yang menyatakan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Baharuddin, 2010:12).

Ertikanto (2016:1) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Dalam proses belajar, manusia membutuhkan bahasa untuk saling berkomunikasi agar dapat saling memahami satu sama lain. Pemerolehan bahasa pertama merupakan proses awal manusia belajar bahasa. Menurut Hermawan (2011:31) setelah belajar bahasa pertama/ ibu, ada belajar bahasa bukan bahasa pertama, ini disebut “bahasa kedua” (*al-lughah al tsâniyah/ second language*) dan “bahasa asing” (*al-lughah al ajnabiyah/ foreign language*). Dalam pengajaran bahasa asing, ada sebuah prinsip yang harus selalu menjadi rujukan, bahwa persamaan-persamaan antara bahasa pelajar dan asing yang dipelajari dapat menimbulkan berbagai kemudahan (Izzan, 2010:27).

Hermawan (2011:32) menyatakan bahwa dengan demikian, pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa asing.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang membantu individu maupun kelompok untuk belajar, yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik lagi serta memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman, sedangkan pembelajaran bahasa asing adalah suatu proses belajar yang dilakukan oleh pengajar bahasa asing kepada peserta didik atau yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri untuk mempelajari bahasa asing tujuan.

b. Pembelajaran Bahasa Prancis Sebagai Bahasa Asing

Le FLE (Le Français Langue Étrangère) peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études (Tagliante, 1994:6). Pernyataan dari Tagliante tersebut menyatakan bahwa Bahasa Prancis sebagai bahasa asing memungkinkan juga untuk dipelajari oleh pembelajar yang bukan *francophone*. Desmons, dkk. (2005:19) menyatakan bahwa ... *l'apprenant de FLE éprouve le besoin d'être rapidement capable de communiquer oralement, ce qui suppose l'acquisition de compétences de compréhension et d'expression*. Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa pembelajar Bahasa Prancis sebagai bahasa asing perlu mencoba berkomunikasi secara lisan agar memperoleh pemahaman dan keterampilan dengan cepat.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa Bahasa Prancis sebagai bahasa asing dapat dipelajari oleh siapapun. Pembelajaran Bahasa Prancis sebagai bahasa asing memungkinkan pembelajarnya untuk dapat berkomunikasi dengan lancar secara lisan agar dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan dengan cepat serta dapat meningkatkan kemampuan bagi yang sudah mempelajarinya secara mendalam. Dengan komunikasi yang berjalan dengan lancar, tidak akan ada kesalahpahaman antar *locuteur* (pembicara) dan *interlocuteur* (lawan bicara) sehingga akan terjalin hubungan yang baik.

2. Hakikat Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008:16). Menurut Pranowo (2014:254) bahwa ketika

seorang pembelajar sedang berbicara harus memperhatikan siapa mitra bicaranya, bagaimana situasinya, kapan dan di mana dia berbicara, apa pokok masalah yang dibicarakan, ragam bahasa apa yang harus digunakan, bagaimana pranata sosial budayanya, dan sebagainya.

Tarigan (2008:17-18) mengemukakan bahwa ada beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara yaitu sebagai berikut.

- a. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
- b. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
- c. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
- d. Merupakan suatu pertukaran antara partisipan.
- e. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
- f. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
- g. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara bunyi bahasa dan pendengaran.
- h. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Dari pernyataan-pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengeluarkan suara yang dapat berupa ide, pendapat, pikiran maupun perasaan. Seorang pembelajar yang sedang berbicara harus memperhatikan siapa mitra bicaranya, bagaimana situasinya, kapan dan di mana dia berbicara, apa pokok masalah yang dibicarakan,

ragam bahasa apa yang harus digunakan, bagaimana pranata sosial budayanya, dan sebagainya.

3. Pembelajaran Bahasa Prancis Kelas XI Sekolah Menengah Atas

Dalam kerangka acuan CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues) terdapat enam tingkatan yang mengukur empat keterampilan Bahasa Prancis yaitu A1, A2, B1, B2, C1, C2. Untuk pembelajar Bahasa Prancis jenjang Sekolah Menengah Atas khususnya kelas XI termasuk ke dalam tingkatan A1 yaitu tingkat dasar. Tingkat A1 adalah pendahuluan atau pengenalan (*introductif ou découverte*) yaitu kemampuan berbahasa awal yang harus dimiliki oleh pembelajar (January, 2014: 34).

Dalam kerangka acuan CECRL:

Niveaux communs de compétences – Échelle globale pour Utilisateur Élémentaire: Peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions. Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif.

Bahwa kemampuan yang harus dimiliki pembelajar tingkat A1 secara umum adalah dapat memahami dan menggunakan ungkapan familiar yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti istilah-istilah sangat sederhana yang memenuhi kebutuhan nyata. Dapat memperkenalkan diri atau memperkenalkan orang lain dan mengajukan pertanyaan kepada orang lain, misalnya tentang tempat tinggal, keluarga, kepemilikan, dll, dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Dapat

berkomunikasi dengan cara yang sederhana jika lawan bicara dengan lambat dan dapat bekerja sama.

Untuk keterampilan *Production Orale* berdasarkan kerangka acuan CECRL yaitu sebagai berikut.

Niveaux communs de compétences – Grille pour l'auto-évaluation: Je peux communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à m'aider à formuler ce que j'essaie de dire. Je peux poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont j'ai immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions. Je peux utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire mon lieu d'habitation et les gens que je connais.

Bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh pembelajar tingkat A1 pada keterampilan berbicara yaitu dapat berkomunikasi secara sederhana, dengan syarat lawan bicara bersedia untuk mengulangi kalimat-kalimatnya dengan lebih pelan dan membantu dalam menyusun kalimat yang ingin dibicarakan. Dapat mengajukan pertanyaan sederhana tentang topik yang umum atau yang dibutuhkan segera, ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Dapat menggunakan ungkapan dan kalimat-kalimat sederhana untuk mendeskripsikan tempat tinggal dan orang-orang yang dikenal.

4. Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu (Arifin, 2010:4). Untuk mengetahui seberapa kemampuan para peserta didik, dibutuhkan standar penilaian yang sudah ditetapkan.

Adapun kriteria penilaian dari penelitian ini yaitu menggunakan standar penilaian dari kerangka acuan CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*) untuk tingkat A1 keterampilan berbicara (*Production Orale*) yaitu *Grille d'Évaluation-Production Orale* menurut Breton, dkk. (2005: 86) sebagai berikut.

Tabel 1: Standar penilaian dari kerangka acuan CECRL (*Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*)

I^{re} partie – Entretien dirigé (Bagian pertama - Wawancara terpimpin)

<i>Peut se présenter et parler de soi en répondant à des questions personnelles simples, lentement et clairement formulées.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5
Dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana, dengan pelan dan dengan bentuk yang jelas.											

Rubrik Penilaian

Skor	Indikator
5	Peserta didik dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana sesuai dengan yang dibicarakan
4,5	Peserta didik dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana hampir seperti yang diajarkan guru hanya saja masih perlu beberapa perbaikan
4	Peserta didik dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana tetapi masih melakukan beberapa kesalahan yang masih bisa diterima
3,5	Peserta didik dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana tetapi masih melakukan beberapa kesalahan yang hampir tidak dapat diterima
3	Peserta didik dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dengan melakukan banyak kesalahan yang masih dapat diterima

2,5	Peserta didik dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dengan banyak sekali kesalahan yang tidak dapat diterima
2	Peserta didik cukup lancar dalam memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya tetapi tidak lancar dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana
1,5	Peserta didik tidak lancar dalam memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta tidak lancar dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana
1	Peserta didik tidak lancar dalam memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta tidak dapat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana
0,5	Peserta didik tidak dapat memperkenalkan diri dan berbicara tentang dirinya serta tidak dapat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana
0	Peserta didik sama sekali tidak dapat memproduksi kalimat

2^e partie – Échange d'informations (Bagian kedua - Pertukaran informasi)

<i>Peut poser des questions personnelles simples sur des sujets familiers et concrets et manifester le cas échéant qu'il/elle a compris la réponse.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4
Dapat mengajukan pertanyaan sederhana mengenai topik yang umum, nyata dan bila memungkinkan ia dapat menunjukkan bahwa ia memahami pertanyaan tersebut dengan mengetahui jawabannya.									

Rubrik Penilaian

Skor	Indikator
5	Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan sederhana mengenai topik yang umum, nyata sesuai dengan yang dibicarakan
4,5	Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan sederhana mengenai topik yang umum, nyata, hampir seperti yang diajarkan guru hanya saja masih perlu beberapa perbaikan

yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.								
<i>Peut établir un contact social de base en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires.</i> Dapat membentuk kontak sosial dengan menggunakan bentuk kesopanan yang paling dasar.	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	

Rubrik Penilaian 1

Skor	Indikator
4	Peserta didik dapat memahami atau memberikan perintah mengenai topik yang nyata sesuai dengan tema yang dibicarakan
3,5	Peserta didik dapat memahami atau memberikan perintah mengenai topik yang nyata sesuai dengan tema yang dibicarakan , hanya saja perlu beberapa perbaikan
3	Peserta didik dapat memahami atau memberikan perintah mengenai topik yang nyata tetapi sedikit tidak sesuai dengan tema yang dibicarakan
2,5	Peserta didik dapat memahami atau memberikan perintah mengenai topik yang nyata dengan melakukan sedikit kesalahan
2	Peserta didik dapat memahami atau memberikan perintah mengenai topik yang nyata dengan melakukan beberapa kesalahan
1,5	Peserta didik dapat memahami atau memberikan perintah mengenai topik yang nyata dengan melakukan banyak kesalahan
1	Peserta didik dapat memahami perintah tetapi tidak dapat memberikan perintah mengenai topik yang nyata sesuai yang sedang dibicarakan
0,5	Peserta didik tidak dapat memahami perintah dan tidak dapat memberikan perintah mengenai topik yang nyata sesuai yang sedang dibicarakan
0	Peserta didik sama sekali tidak bisa memproduksi kalimat

Rubrik penilaian 2

Skor	Indikator
3	Peserta didik dapat membentuk kontak sosial dengan sangat baik
2,5	Peserta didik dapat membentuk kontak sosial dengan baik tetapi masih perlu ditingkatkan
2	Peserta didik dapat membentuk kontak sosial dengan cukup baik
1,5	Peserta didik dapat membentuk kontak sosial dengan cukup baik tetapi masih perlu beberapa perbaikan
1	Peserta didik dapat membentuk kontak sosial dengan kurang baik
0,5	Peserta didik dapat membentuk kontak sosial dengan tidak baik
0	Peserta didik sangat buruk dalam membentuk kontak sosial

Pour l'ensemble des 3 parties de l'épreuve (Untuk keseluruhan tiga bagian yang diujikan)

<p>Lexique (étendue)/ correction lexicale <i>Peut utiliser un répertoire élémentaire des mots et d'expressions isolés relatifs à des situations concrètes.</i></p> <p>Leksikal/ kosakata yang tepat Kaya akan kosakata dasar dan ungkapan yang lain sesuai dengan kondisi nyata.</p>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<p>Morphosyntaxe/ correction grammaticale <i>Peut utiliser de façon limitée des structures très simples.</i></p> <p>Morfosintaksis/ tata bahasa yang sesuai Dapat menyusun kalimat sesederhana mungkin dengan kaidah tata bahasa yang benar.</p>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<p>Maîtrise du système phonologique <i>Peut prononcer de manière compréhensible un répertoire limité d'expressions mémorisées.</i></p> <p>Penguasaan dalam fonologi Dapat melafalkan kalimat dengan cara yang dapat dipahami dan tidak banyak mengulangi kata-kata serta menggunakan ungkapan yang telah dipelajari.</p>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3

Rubrik penilaian kosa kata

Skor	Indikator
3	Penggunaan kosa kata dan ekspresi seperti yang sudah dipelajari/ diajarkan guru
2,5	Penggunaan kosa kata dan ekspresi seperti yang sudah dipelajari/ diajarkan guru, hanya saja masih ada yang perlu diperbaiki
2	Penggunaan kosa kata dan ekspresi tepat dengan tema yang dibicarakan hanya masih ada sedikit ketidakcocokan penggunaan
1,5	Penggunaan kosa kata dan ekspresi tidak tepat dengan tema yang dibicarakan
1	Sering menggunakan kosa kata yang salah
0,5	Pembatasan kosa kata yang begitu besar sehingga percakapan tidak dapat berjalan
0	Percakapan tidak berjalan dikarenakan tidak bisa memproduksi kosa kata

Rubrik penilaian tata bahasa

Skor	Indikator
3	Sedikit atau tidak ada kesalahan sama sekali pada tata bahasa dan urutan kata
2,5	Tata bahasa dan urutan kata mendekati sempurna tetapi masih perlu diperbaiki
2	Melakukan beberapa kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata namun tidak menghilangkan arti/makna
1,5	Melakukan beberapa kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata yang menghilangkan arti/makna
1	Melakukan kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata, sehingga dapat menghilangkan arti/makna
0,5	Kesalahan tata bahasa dan urutan kata yang sangat buruk sehingga tidak dapat dipahami
0	Peserta didik sama sekali tidak dapat memproduksi kalimat

Rubrik penilaian fonetik

Skor	Indikator
3	Pengucapan sudah sesuai dengan yang dipelajari/ diajarkan guru
2,5	Pengucapan sudah sesuai dengan yang diajarkan guru hanya ada beberapa yang perlu diperbaiki
2	Pengucapan dapat dipahami, namun seringkali masih ada ucapan asing daerah
1,5	Pengucapan dapat dipahami tetapi masih melakukan beberapa kesalahan
1	Kesulitan dalam pengucapan yang terkadang menyebabkan kesalahpahaman
0,5	Kesalahan dalam pengucapan yang sangat buruk sehingga tidak dapat dipahami
0	Peserta didik sama sekali tidak dapat memproduksi kalimat

Pada penelitian ini, kemampuan berbicara yang dikembangkan meliputi semua bagian yaitu bagian 1 (*premier partie*) bagian 2 (*deuxième partie*) dan bagian 3 (*troisième partie*) yaitu wawancara terpimpin, pertukaran informasi dan simulasi dialog. Wawancara terpimpin meliputi pengenalan diri diri. Pertukaran informasi meliputi pernyataan-pernyataan yang harus peserta didik informasikan kepada teman-temannya. Simulasi dialog yaitu peserta didik yang terdiri atas 2 orang atau lebih mendemonstrasikan sebuah dialog di depan teman-teman yang lainnya. Lalu *pour l'ensemble des 3 parties de l'épreuve* atau untuk keseluruhan tiga bagian yang diujikan yaitu meliputi kosakata yang tepat, tata bahasa yang sesuai, dan pengucapan yang benar juga termasuk ke dalam kriteria penilaian keterampilan berbicara pada penelitian ini.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagné dan Briggs (dalam Arsyad, 2002:4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pendapat Gagné dan Briggs dalam Arsyad tersebut sejalan dengan pendapat Arifin (2010:24) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat-alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi/ materi pelajaran. Media dapat dibagi tiga kelompok, yaitu media audio, media visual, dan media auto-visual.

Berbicara dengan alat peraga (*visual arts*) akan menghasilkan penangkapan informasi yang lebih baik pada pihak penyimak (Tarigan, 2008:5). Untuk itu, dengan media permainan yang menarik perhatian para peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang secara fisik digunakan dalam pembelajaran yang dapat membantu guru/ pengajar menyampaikan materi yang akan diajarkannya. Media permainan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Daryanto, 2013:8). Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2002:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, kompensatoris yaitu sebagai berikut.

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah menyampaikan informasi dari sumber ke penerima yang dalam penelitian ini adalah guru ke siswa agar dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat mengingat apa yang dipelajari karena menggunakan alat yang berbentuk fisik yang menarik sebagai media pembelajaran.

6. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Menurut Sartikaningrum (2013:38) :

Monopoli adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan duit mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Jadi, permainan monopoli merupakan permainan yang menggunakan papan yang berisi petak-petak. Permainan ini memberikan peluang kepada pemainnya untuk berlomba-lomba mengumpulkan kekayaan dan menguasai semua petak dalam papan tersebut. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, jika ia berhenti di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Sebaliknya, jika petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan.

b. Sejarah Permainan Monopoli

Menurut Tubergue, dkk. (2005:335) :

Monopoly a été inventé par Charles B. Darrow en 1929, le jeu fut en vain proposé, par deux fois, à la firme américaine Parker Brothers, qui le jugeait <<injouable>>. Bricoleur de génie, Darrow avait fabriqué lui même les 6 premiers exemplaires de son jeu. Opiniâtre, il était parvenu à faire éditer à son compte 5000 boîtes, aussitôt vendues. Parker se ravisa finalement en 1935, signant le contrat qui allait faire de Darrow un milliardaire en dollars. Le Monopoly, pourtant, avait eu des précurseurs. Il a fallu un procès pour que l'on découvre un jeu presque identique, breveté en 1904 par Lizzie J. Maggie et baptisé The Landlord's Game.

Permainan monopoli diciptakan oleh Charles B. Darrow pada tahun 1929. Ia telah mengajukan permainan ini ke perusahaan Amerika Parker Brothers sebanyak dua kali, tetapi tidak diterima karena dianggap "tidak dapat dimainkan". Padahal, Darrow telah membuat 6 salinan pertama dari permainan monopoli itu.

Dengan pantang menyerah, ia berhasil menerbitkan 5000 kotak permainan dan segera terjual. Pada tahun 1935, Parker akhirnya berubah pikiran dengan menandatangani kontrak yang akan membuat Darrow menjadi milioner dolar. Permainan ini memiliki pelopor yang memang pernah memproduksinya. Pada tahun

1904 nama permainan itu dipatenkan menjadi *The Landlord's Game* oleh Lizzie J. Maggie. Darrow terinspirasi oleh penemuan Lizzie J. Maggie tersebut dan kemudian memperbaiki serta menciptakan kembali permainan tersebut.

c. Peralatan Permainan Monopoli

Tubergue, dkk. (2005:335) menyatakan bahwa peralatan permainan monopoli antara lain : *1 plateau, 2 dés, 9 pions, 32 maisons et 12 hôtels, 1 liasse de cartes <<Chance>>, 1 liasse de cartes <<Communauté>>, 28 titres de propriété, assortiment de billets de banque factices*. Pernyataan di atas menyatakan bahwa peralatan yang digunakan dalam permainan monopoli sebagai berikut.

- 1) Sebuah papan permainan;
- 2) 2 buah dadu yang masing-masing berisi enam angka;
- 3) 9 buah bidak;
- 4) 32 rumah dan 12 hotel yang terbuat dari plastik, rumah biasanya berwarna hijau, dan hotel berwarna merah;
- 5) Seberkas kartu <<kesempatan>> dan <<dana umum>>
- 6) 28 kartu kepemilikan yang tertera harga sewa dan harga belinya.
- 7) Uang-uang monopoli yang dibagi sama rata oleh bank.

d. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA telah berkembang pesat dibuktikan dengan banyaknya sekolah jenjang menengah atas yang menyediakan mata pelajaran Bahasa Prancis sebagai Bahasa asing. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di MAN Parakan Temanggung, ketika pembelajaran Bahasa Prancis berlangsung,

mereka cenderung pasif. Pembelajaran yang pasif dikarenakan mereka tidak begitu antusias mengikuti pembelajaran yang tidak begitu menarik. Mereka juga merasa kesulitan terutama untuk keterampilan berbicara.

Untuk itu, guru harus pandai dalam memilih media yang digunakan untuk pembelajaran. Para peserta didik pada umumnya menyukai pembelajaran yang asyik, tidak membosankan, yang salah satunya dengan permainan. Permainan monopoli merupakan permainan yang disukai oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Selain untuk mencari hiburan, permainan monopoli dapat digunakan juga untuk pembelajaran. Dengan sedikit modifikasi dari yang hanya permainan biasa menjadi permainan pembelajaran, media permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keaktifan dan kemampuan berbicara peserta didik. Dengan menggunakan media permainan monopoli ini, peneliti berharap para peserta didik tidak lagi menganggap Bahasa Prancis itu sulit untuk dimengerti dan dipelajari.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah penelitian dari Annisa Marsa Santi Fradadi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta Dengan Media Permainan Monopoli Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta yang berjumlah 28 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif yaitu hasil observasi, angket, wawancara, catatan lapangan dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis melalui media permainan monopoli mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis, motivasi dan partisipasi peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta. Proses pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) mempelajari materi pembelajaran, 2) bermain monopoli secara bergantian dan 3) mendeskripsikan petak yang diperoleh secara individu. Peningkatan ini ditunjukkan dengan: 1) Data hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada indikator peserta didik antusias terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan berbicara mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat yakni 35,71 %, 46,42%, 71,42% dan 82,14%. 2) Rerata hasil tes siklus mengalami peningkatan yakni pada siklus I didapat nilai 68,42 yang meningkat menjadi 85,42 pada siklus II.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian dari Ria Sartikaningrum yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran permainan monopoli akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media permainan monopoli ini terbukti dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”.

C. Kerangka Berpikir

Bahasa Prancis sebagai Bahasa asing yang dipelajari oleh peserta didik di SMA masih dianggap sulit dipahami. Terdapat banyak kendala yang membuat mereka merasa kesulitan saat belajar. Salah satu kendala yang membuat mereka kesulitan adalah pelafalan Bahasa Prancis yang dianggap terlalu rumit oleh para peserta didik. Menurut mereka, pelafalan dan penulisan Bahasa Prancis yang berbeda sangat membingungkan. Padahal, keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Dalam keterampilan berbicara Bahasa asing khususnya Bahasa Prancis, para peserta didik diharuskan dapat mengungkapkan ide, pendapat, perasaan dan pikiran yang dalam penelitian ini mempelajari materi *demandeur et proposer des opinions*. Para peserta didik diharapkan dapat menguasai banyak kosakata agar mampu membuat kalimat terkait materi yang sedang dipelajari. Setelah peserta didik membuat kalimat tersebut, mereka diharapkan mampu untuk menyampaikan ide dan gagasannya tersebut secara lisan sehingga keterampilan berbicara mereka akan terus terlatih.

Untuk meningkatkan keaktifan para peserta didik saat pembelajaran berlangsung, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian para peserta didik. Salah satu hal yang umum disukai oleh para peserta didik adalah pembelajaran melalui permainan. Dalam kajian teori, peneliti telah menjabarkan media yang akan digunakan yaitu media permainan monopoli. Dengan sedikit modifikasi dari permainan yang asli,

peserta didik tetap dapat bermain dan belajar sehingga akan meningkatkan semangat para peserta didik karena tidak bosan.

Media permainan monopoli akan meningkatkan semangat dan motivasi para peserta didik karena dapat belajar dengan permainan yang tentunya membuat mereka senang. Para peserta didik dituntut untuk dapat memahami pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalamnya sehingga mereka akan dapat menjawab dengan lancar. Modifikasi dari permainan ini menyesuaikan dengan materi yang dipelajari sehingga akan membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berbicara karena kosakata-kosakata yang familiar untuk mereka.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, hipotesis dari penelitian ini adalah penerapan media permainan monopoli dengan langkah guru membagi kelompok berpasang-pasangan, bermain monopoli dengan minimal 2 kali putaran, praktik berbicara di depan kelas, dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbicara para peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung.

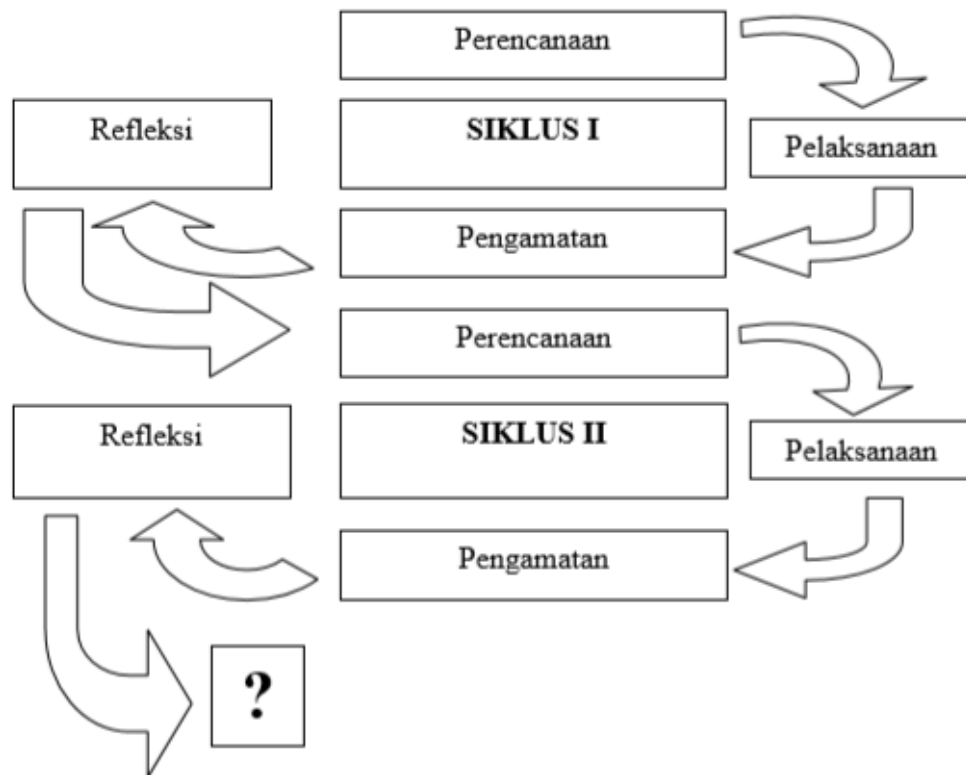
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Komaidi, 2011: 3).

Menurut Arikunto, dkk (2014: 16) dalam penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model PTK yang sering digunakan dalam dunia pendidikan antara lain (1) model Kurt Lewin; (2) model Kemmis & McTaggart; (3) model Dave Ebbut; (4) model John Elliott, dan (5) model Hopkins (Depdiknas dalam Taniredja, 2012: 23).

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis & McTaggart. Berikut adalah gambaran desain penelitian model Kemmis & McTaggart.



Grafik 1: Model penelitian tindakan kelas Kemmis & McTaggart.
(Arikunto, dkk, 2014: 16)

Berdasarkan grafik di atas terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang tahapannya berurutan. Pada grafik di atas, terdapat siklus I yang akan berputar menjadi siklus II dengan komponen yang sama dan akan terus berputar menuju siklus berikutnya secara berurutan sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

B. Tempat, Subjek, dan Objek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MAN Parakan Temanggung yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman No. 184, Cublikan, Kowangan, Kecamatan Temanggung,

Kabupaten Temanggung. Penelitian ini berlangsung pada semester pertama atau semester ganjil yang dimulai dari tanggal 20 Juli 2018 sampai dengan 10 Agustus 2018. Berikut rincian waktu pelaksanaan penelitian.

Tabel 2: Rincian Waktu Penelitian Tindakan Kelas

No	Waktu	Keterangan
1.	20 Juli 2018	Pre-test
2.	23 Juli 2108	Pelaksanaan tindakan siklus I
3.	27 Juli 2018	Pelaksanaan tindakan siklus I
4.	30 Juli 2018	Post-test 1
5.	3 Agustus 2018	Pelaksanaan tindakan siklus II
6.	6 Agustus 2018	Pelaksanaan tindakan siklus II
7.	10 Agustus 2018	Post-test 2

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung. Sedangkan objek penelitiannya adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis para peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung dengan media permainan monopoli.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Menurut Saur Tampubolon (2014: 155) prosedur penelitian melalui empat tahap yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang penjelasannya sebagai berikut.

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti. Kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan dan lain-lainnya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan tindakan yang merupakan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir sesuai dengan RPP yang telah disusun.

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang ada dapat digunakan untuk perbaikan siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi merupakan kegiatan mengevaluasi hasil analisis data bersama dengan kolaborator yang akan direkomendasikan tentang hasil suatu tindakan yang dilakukan demi mencapai keberhasilan penelitian dari seluruh aspek/ indikator yang ditentukan.

Keempat tahap dalam penelitian tersebut ada unsur sebuah siklus yaitu satu putaran beruntun, yang kembali ke langkah semula. Putaran tersebut merupakan kegiatan yang dilakukan dari tahap perencanaan sampai dengan tahap refleksi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk proses berlangsungnya tindakan dalam penelitian. Adapun instrumen-instrumen tersebut adalah sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data seperti keadaan kelas, keaktifan para peserta didik, konsentrasi para peserta didik, interaksi antar peserta didik dan guru, interaksi peserta didik dengan teman, kedisiplinan peserta didik, serta kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Prancis para peserta didik.

Tabel 3: Lembar Observasi

No.	Kriteria keaktifan siswa	Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
1	Interaksi peserta didik dengan guru				
2	Interaksi peserta didik dengan teman				
3	Perhatian peserta didik terhadap guru				
4	Keaktifan peserta didik dalam bertanya				
5	Disiplin dalam kehadiran				

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang suatu hal terkait dengan tujuan wawancara, baik informasi yang terkait dengan responden sendiri maupun orang lain atau sesuatu yang lain (Nurgiyantoro, 2012: 96).

Tabel 4: Kisi-kisi Wawancara dengan Guru

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis. 2. Minat peserta didik terhadap Bahasa Prancis. 3. Hambatan dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis. 4. Cara mengatasi hambatan-hambatan yang ada. 5. Media yang pernah digunakan. 6. Pernah atau tidaknya menggunakan media permainan monopoli. |
|---|

Tabel 5: Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendapat peserta didik mengenai pembelajaran Bahasa Prancis 2. Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama mengikuti pembelajaran Bahasa Prancis 3. Pendapat peserta didik mengenai cara guru mengajar di dalam kelas 4. Materi apa saja yang tidak dipahami 5. Pernah atau tidaknya menggunakan media selain buku ajar dan powerpoint untuk pembelajaran |
|---|

3. Lembar Angket/ Kuesioner

Lembar angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian dan memperoleh informasi yang benar.

Tabel 6: Kisi-kisi Angket untuk Peserta Didik

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendapat peserta didik tentang pembelajaran Bahasa Prancis 2. Hambatan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis 3. Kesulitan yang peserta didik alami khususnya dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis 4. Media pembelajaran yang pernah digunakan |
|--|

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dilakukan selama proses penelitian dengan mencatat hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan agar memperoleh data yang akurat. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti melakukan tindakan selanjutnya.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan dokumen-dokumen berupa gambar dan rekaman video/suara yang diperoleh dari kamera dan perekam video/suara.

6. Tes

Tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang distandardisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab atau direspon, baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan (Nasehudin, 2012: 120). Dalam penelitian ini, tes dilakukan untuk mengukur kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Prancis para peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi yaitu sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan menilai pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Peneliti bersama kolaborator melakukan penilaian berdasarkan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Penilaian pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam bentuk centang pada instrument yang sama.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:194-197) wawancara terbagi menjadi 2 yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur sebagai berikut.

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.

b. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Pada penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur karena peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Peneliti telah melakukan observasi kelas sehingga mengetahui apa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan apa yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis para peserta didik.

3. Angket/ Kuesioner

Angket/ kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:199).

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera dan perekam video serta audio yang digunakan saat penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data secara kualitatif diperoleh dengan mendeskripsikan hasil data kualitatif yang meliputi hasil observasi, catatan lapangan dan hasil wawancara. Teknik analisis data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

a. Validitas demokratik

Kriteria dalam validitas ini adalah jangkauan kekolaboratifan peneliti dan pencakupan berbagai pendapat atau saran sehingga dapat terhindar dari subjektivitas peneliti terhadap hasil penelitian. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan kolaborator guru bahasa Prancis MAN Parakan Temanggung. Data yang telah dikumpulkan kemudian diskusikan bersama dengan kolaborator sehingga data tersebut benar-benar valid.

b. Validitas Proses

Kriteria ini menekankan pada proses pemberian tindakan. Pelaksanaan tindakan penelitian akan lebih maksimal jika guru juga memahami konsep tindakan penelitian yang akan dilakukan. Berhubungan dengan hal ini, sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti menjelaskan tentang bagaimana langkah pembelajaran dengan

media permainan monopoli kepada guru, sehingga tidak menimbulkan masalah ketika penelitian sedang berlangsung.

c. Validitas Dialogik

Kriteria dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan diskusi yang dilaksanakan peneliti dan kolaborator untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada. Diskusi dilakukan sebelum dan selama penelitian. Hal ini dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. Kolaborasi dalam penelitian tindakan kelas dapat melibatkan peserta didik, guru, kepala sekolah maupun karyawan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian konsistensi pengukuran, yaitu seberapa konsisten skor tes atau hasil evaluasi dari satu pengukuran ke pengukuran yang lain (Gronlund dalam Nurgiyantoro, 2012: 165). Bentuk reliabilitas yang ditunjukkan peneliti pada penelitian ini adalah dengan menyajikan data asli, seperti transkrip wawancara, angket, tes, dan catatan lapangan.

H. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan perilaku peserta didik seperti keterlibatan peserta didik saat proses pembelajaran, sikap dan perilaku peserta didik yang menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran, interaksi peserta didik dengan guru maupun peserta didik lain, dan meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Analisis keberhasilan proses dapat dilakukan dengan

mencatat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan prosesnya.

2. Indikator keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan para peserta didik dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis setelah diterapkannya pembelajaran dengan media permainan monopoli. Peningkatan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik salah satunya dapat dilihat dari meningkatnya nilai yang mencapai/ melebihi KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yaitu nilai 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti. Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, dilakukan pra-tindakan yaitu observasi kelas untuk mengetahui keadaan kelas, penyebaran angket untuk mengetahui pendapat para siswa tentang pembelajaran Bahasa Prancis, dan wawancara terhadap guru untuk mengetahui bagaimana keberlangsungan pembelajaran bahasa Prancis yang telah dilakukan sebelum adanya penelitian lalu melaksanakan tindakan *pre-test*. Setelah *pre-test* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. Berikut hasil penelitian yang dikumpulkan mulai dari tanggal 20 Juli 2018 sampai tanggal 10 Agustus 2018.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah para peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung yang terdiri atas 40 peserta didik. Guru pengampu mata pelajaran bahasa Prancis kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung adalah Ibu Suharni, S. Pd. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli hingga Agustus 2018. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan dua kali dalam satu minggu yaitu ketika jam pelajaran bahasa Prancis yang dijadwalkan pada hari Senin dan Jum'at. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 2x45 menit (90 menit).

2. Deskripsi Pra-Tindakan

Sebelum dilaksanakannya tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra-tindakan yaitu observasi kelas, penyebaran angket, dan wawancara terhadap guru mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi kelas, antusias peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Prancis memang masih kurang. Hal itu dibuktikan ketika peserta didik diminta mengingat materi yang sudah dipelajari sebelumnya lalu hanya beberapa peserta didik saja yang merespon. Para peserta didik lain hanya diam, lalu ada yang terlihat bergurau dengan teman sebangkunya, bahkan ada beberapa yang tidur dengan menyandarkan kepalanya di atas meja. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat dan motivasi para peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis masih sangat kecil.

Selain observasi kelas yang menunjukkan bahwa antusiasme para peserta didik masih rendah, dari hasil angket yang telah diisi oleh para peserta didik pun menunjukkan bahwa mereka masih merasa kesulitan ketika mempelajari bahasa Prancis. Sebagian besar para peserta didik kesulitan dalam pengucapan bahasa Prancis yang memang sedikit berbeda dari tulisan. Ada juga yang berpendapat bahwa bahasa Prancis tidak dapat dipahami, banyak kosakata yang tidak diketahui, sehingga para peserta didik merasa kurang tertarik untuk mempelajari lebih dalam lagi. Meskipun begitu, ada juga beberapa siswa yang mengaku senang dengan bahasa Prancis dan ingin mempelajari lebih mendalam.

Selain observasi kelas, penyebaran angket dan juga wawancara terhadap guru, peneliti juga melaksanakan *pre-test*. *Pre-test* dilakukan guna mengetahui dan

mengukur seberapa kemampuan para peserta didik kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Tabel 7: Distribusi Nilai *Pre-Test* Keterampilan Berbicara dalam Skala 100.

Skor	Frekuensi
80-84	1
75-79	1
70-74	4
65-69	6
60-64	7
55-59	10
50-54	11
Jumlah	40

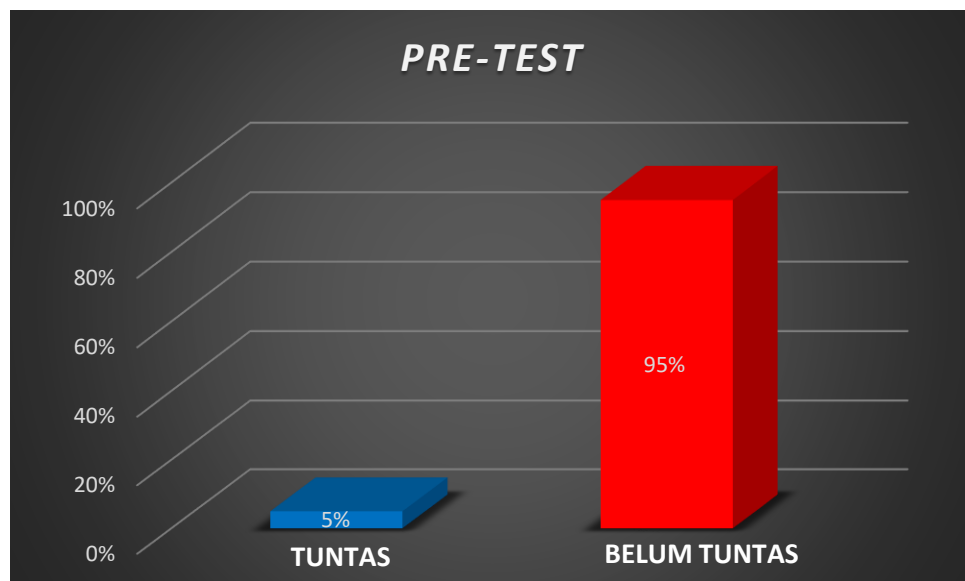
Dari distribusi nilai *pre-test* tersebut diketahui bahwa peserta didik yang mencapai nilai KKM yaitu 75, hanya berjumlah 2 orang, dengan skor masing-masing 20 dan 19,5 atau setara dengan nilai 80 dan 78. Kemudian terdapat 38 peserta didik yang belum berhasil mencapai nilai KKM.

Berikut gambaran tingkat ketuntasan belajar peserta didik:

Tabel 8: Analisis Keterampilan Berbicara *Pre-Test*

Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
≥ 75	2	5%	Tuntas
< 75	38	95%	Belum Tuntas

Berikut adalah grafik yang menggambarkan kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung masih rendah.



Grafik 2: Hasil Penilaian *Pre-test*

Hasil *pre-test* menjadi dasar penelitian untuk menggunakan media dengan variasi lain yaitu media permainan monopoli. Media permainan monopoli dapat menarik perhatian siswa karena bisa belajar dan bermain. Media permainan monopoli digunakan pada tindakan siklus I dan siklus II.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Media Permainan Monopoli

a. Siklus I

Setelah dilaksanakannya observasi kelas, penyebaran angket, wawancara terhadap guru, dan *pre-test*, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan tindakan siklus I. Adapun hal-hal yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu sebagai berikut.

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Mahasiswa peneliti bersama dengan guru membuat rencana untuk pelaksanaan tindakan yaitu pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan *post-test* I. Peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang juga dikoordinasikan dengan kolaborator yaitu guru mata pelajaran supaya kegiatan dapat berlangsung dengan lancar. Mahasiswa peneliti juga mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan. Peneliti mempersiapkan media berupa powerpoint yang berisi materi yang akan disampaikan supaya para peserta didik tertarik dan tidak bosan dengan mata pelajaran yang akan berlangsung. Tetapi karena keterbatasan alat dengan tidak berfungsinya LCD/proyektor di kelas tersebut, maka peneliti menggunakan alternatif lain yaitu dengan membagikan kertas yang berisi materi yang akan disampaikan beserta gambar-gambar guna menarik perhatian para peserta didik.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini merupakan realisasi dari rencana yang sudah dibuat mahasiswa peneliti bersama dengan guru atau kolaborator. Pelaksanaan tindakan siklus I ini terdiri atas 2 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk *post-test*.

a) **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama pada tahap pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2018 dengan durasi jam pelajaran yaitu 2x45 menit. Tema materi yang disampaikan adalah tentang “*Demandeur et Proposer des Opinions*” dengan subtema materi pelajaran yang disukai dan tidak disukai. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Pada pertemuan awal, peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam (*bonjour*) untuk menyapa para peserta didik lalu mengecek kehadiran peserta didik.
- 2) Kemudian peneliti membagikan selebar kertas yang berisi materi “*Demandeur et Proposer des Opinions*” untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang akan dipelajari lalu peneliti mulai menjelaskan materi.
- 3) Peneliti menjelaskan bagaimana menanyakan pendapat dan mengungkapkan pendapat tentang kesukaan atau ketidaksukaan terhadap materi pelajaran.
- 4) Materi tentang menanyakan pendapat yaitu “*comment d’après toi sur...., que penses-tu de...., et quelle est ton opinion sur....*”. Lalu mengungkapkan pendapat yaitu “*à mon avis...., d’après moi...., selon moi...., et je pense que....*”.
- 5) Lalu kata kerja *aimer, adorer, préférer, detester* serta macam-macam mata pelajaran sebagai submateri.

- 6) Peneliti memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahaminya kemudian mendiskusikannya.
- 7) Peneliti bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari serta mengemukakan manfaat dari apa yang telah dipelajari.
- 8) Mengingatkan peserta didik bahwa pertemuan selanjutnya akan diadakan permainan monopoli dengan materi yang telah dipelajari.
- 9) Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam (*au revoir*).

b) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2018 dengan alokasi waktu yaitu 2x45 menit. Pertemuan kedua merupakan penerapan media permainan monopoli. Langkah-langkah pembelajarannya yaitu sebagai berikut.

- 1) Seperti pada pertemuan sebelumnya, peneliti mengucapkan salam (*bonjour*) kepada para peserta didik lalu mengecek kehadiran para peserta didik.
- 2) Peneliti meminta para peserta didik mengingat materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 3) Peneliti mengulas sedikit tentang materi pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peneliti meminta para peserta didik membentuk kelompok yang masing-masing terdiri atas 5-6 peserta didik sehingga jumlah kelompok terbagi menjadi 7 kelompok.

- 5) Permainan monopoli pembelajaran dimulai dengan membagikan papan permainan beserta kartu, pion dan dadu.
- 6) Peserta didik mulai bermain dan praktik berbicara sesuai kartu yang didapatnya.
- 7) Peneliti memberikan kesempatan kepada para peserta didik perihal bagian materi yang belum dipahami.
- 8) Setelah selesai permainan, peneliti beserta peserta didik melakukan review tentang apa yang dipelajari dalam permainan monopoli.

3) Hasil Tes Keterampilan Berbicara Pada Siklus I

Setelah pelaksanaan tindakan siklus I selesai, dilakukan *post-test* 1 untuk mengukur meningkat atau tidaknya keterampilan berbicara para peserta didik. Setelah diterapkannya pembelajaran Bahasa Prancis dengan media permainan monopoli, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan. Berikut rekapitulasi nilai keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siklus I.

Tabel 9: Distribusi Nilai Post-Test Siklus I Keterampilan Berbicara dalam skala 100.

Skor	Frekuensi
85-89	2
80-84	3
75-79	14
70-74	12
65-69	4
60-64	4
55-59	1
Jumlah	40

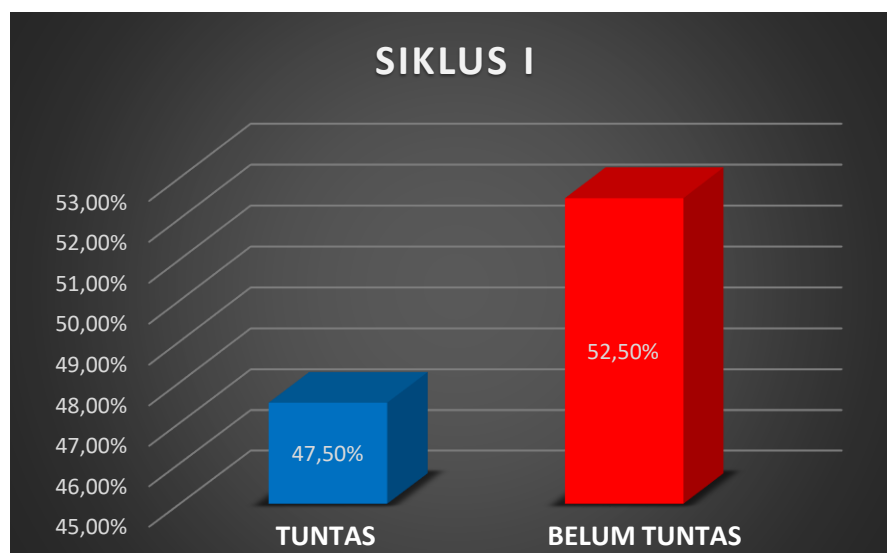
Berdasarkan tabel di atas, diketahui terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai keterampilan berbicara. Pada saat

pre-test hanya 2 peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM, setelah tindakan siklus I dilaksanakan, lalu dilakukan *post-test* 1, peserta didik yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 19 orang. Berikut gambaran ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I.

Tabel 10: Analisis Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus I

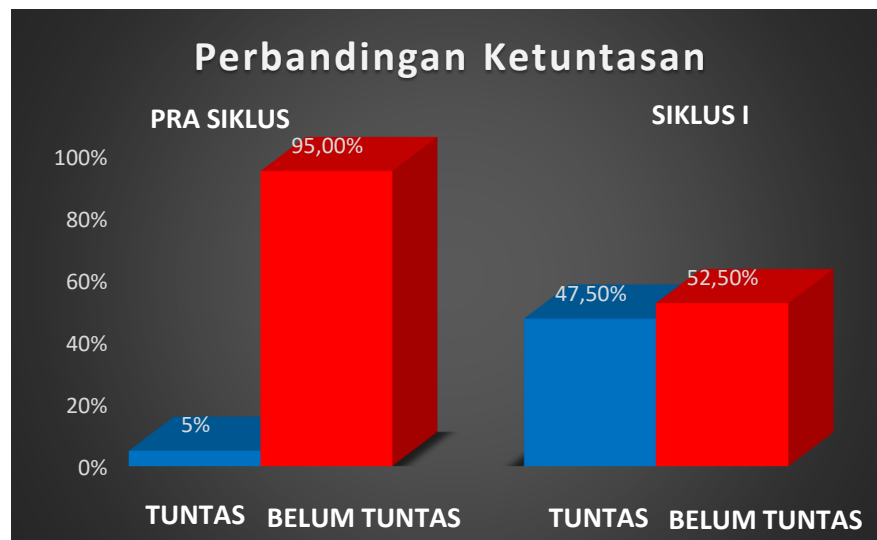
Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
≥ 75	19	47,50%	Tuntas
< 75	21	52,50%	Belum Tuntas

Berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI Agama pada siklus I.



Grafik 3: Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara Siklus I

Hasil ketuntasan belajar siklus I jika dibandingkan dengan pra siklus sebagai berikut.



Grafik 4: Perbandingan Hasil Peningkatan Ketuntasan Pra-Siklus dan Siklus I

4) Observasi Tindakan Siklus I

Observasi tindakan siklus I dilakukan peneliti bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran bahasa Prancis. Peneliti mengamati kegiatan siswa mulai awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Data diperoleh dari pengamatan yang dilakukan peneliti dengan menuliskan hasil pengamatan pada lembar observasi. Berikut deskripsi hasil observasi tindakan siklus I:

- a) Pembelajaran bahasa Prancis lebih asyik dan menarik dengan menggunakan media permainan monopoli.
- b) Para peserta didik lebih termotivasi dan semangat ketika pembelajaran berlangsung.
- c) Para peserta didik menjadi lebih aktif dan berani dalam keterampilan berbicara.
- d) Para peserta didik mendapatkan kosakata-kosakata baru.

5) Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan peneliti yaitu penyampaian materi, pelatihan berbicara dan juga permainan monopoli, selanjutnya peneliti melakukan refleksi tindakan siklus I ini. Refleksi tindakan siklus I dilakukan dengan cara wawancara terhadap beberapa peserta didik dan juga guru. Secara garis besar, berikut hasil refleksi tindakan siklus I:

- a) Terlalu banyaknya anggota kelompok karena terdiri atas 7 orang untuk masing-masing kelompok.
- b) Para peserta didik masih kurang memahami materi yang akan digunakan pada saat permainan monopoli.

Adapun rencana perbaikan pada siklus II yaitu :

- a) Membagi kelompok dengan anggota masing-masing 4 orang sehingga ada 10 kelompok.
- b) Membuat variasi submateri agar para siswa tidak bosan, tanpa mengubah materi utama yaitu "*Demanders et Proposers des Opinions*".

b. Siklus II

1) Hipotesis Tindakan Siklus II

Sebelum dilaksanakannya tindakan siklus II dan dari hasil refleksi tindakan siklus I oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator, maka hipotesis yang diajukan pada siklus II yaitu pembagian kelompok menjadi 10 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 4 peserta didik membuat pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan peserta didik lebih bisa berkonsentrasi seperti memahami apa yang

dibicarakan dan bisa menjawab pertanyaan dari lawan bicara, dilihat dari cara mereka pada saat praktik berbicara sehingga keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik dapat lebih meningkat.

2) Perencanaan Tindakan Siklus II

Setelah refleksi tindakan siklus I selesai dilaksanakan, peneliti bersama kolaborator membuat rencana pelaksanaan tindakan siklus II. Perencanaan tindakan siklus II ini dibuat berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk tindakan siklus II yang kemudian dikoordinasikan dengan guru.

3) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga yaitu pada tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2018 dengan durasi jam pelajaran yaitu 2x45 menit. Materi yang disampaikan adalah tentang “*Demandeur et Proposer des Opinions*” dengan submateri kesetujuan dan ketidaksetujuan serta bangunan-bangunan publik. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Pada pertemuan ketiga, peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam (*bonjour*) untuk menyapa para peserta didik lalu mengecek kehadiran peserta didik.
- 2) Kemudian peneliti membagikan selebar kertas yang berisi materi “*Demandeur et Proposer des Opinions*” untuk mempermudah peserta didik

memahami materi yang akan dipelajari lalu peneliti mulai menjelaskan materi.

- 3) Peneliti menjelaskan bagaimana menanyakan pendapat dan mengungkapkan pendapat.
- 4) Materi tentang menanyakan pendapat yaitu "*comment d'après toi sur...., que penses-tu de...., et quelle est ton opinion sur....*". Lalu mengungkapkan pendapat yaitu "*à mon avis...., d'après moi...., selon moi...., et je pense que....*".
- 5) Lalu peneliti memberikan submateri yaitu *exprimer son accord* dan *exprimer son désaccord* serta *les endroits publiques*.
- 6) Peneliti memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahaminya kemudian mendiskusikannya.
- 7) Peneliti bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari serta mengemukakan manfaat dari apa yang telah dipelajari.
- 8) Mengingatkan peserta didik bahwa pertemuan selanjutnya akan diadakan permainan monopoli dengan materi yang telah dipelajari.
- 9) Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam (*au revoir*).

b) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat pada tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2018 dengan alokasi waktu yaitu 2x45 menit. Pertemuan

kedua merupakan penerapan media permainan monopoli. Langkah-langkah pembelajarannya yaitu sebagai berikut.

- 1) Seperti pada pertemuan sebelumnya, peneliti mengucapkan salam (*bonjour*) kepada para peserta didik lalu mengecek kehadiran para peserta didik.
- 2) Peneliti meminta para peserta didik mengingat materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- 3) Peneliti mengulas sedikit tentang materi pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Peneliti meminta para peserta didik membentuk kelompok yang masing-masing terdiri atas 4 peserta didik sehingga jumlah kelompok terbagi menjadi 10 kelompok.
- 5) Permainan monopoli pembelajaran dimulai dengan membagikan papan permainan beserta kartu, pion dan dadu.
- 6) Peserta didik mulai bermain dan praktik berbicara sesuai kartu yang didapatnya.
- 7) Peneliti memberikan kesempatan kepada para peserta didik perihal bagian materi yang belum dipahami.
- 8) Setelah selesai permainan, peneliti beserta peserta didik melakukan review tentang apa yang dipelajari dalam permainan monopoli.

4) Hasil Tes Keterampilan Berbicara Pada Siklus II

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II selesai, dilakukan *post-test* II untuk mengukur meningkat atau tidaknya keterampilan berbicara para peserta didik.

Pada tindakan siklus II ini, keterampilan berbicara bahasa Prancis para peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Berikut rekapitulasi nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis pada siklus II.

Tabel 11: Distribusi Nilai Post-Test Siklus II Keterampilan Berbicara dalam skala 100.

Skor	Frekuensi
90-99	6
85-89	1
80-84	15
75-79	16
70-74	2
Jumlah	40

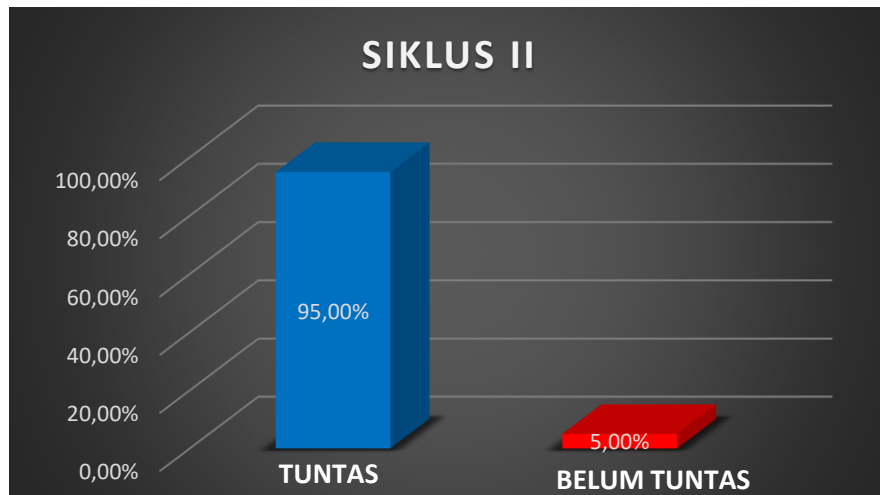
Berdasarkan tabel di atas, diketahui terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai keterampilan berbicara. Pada saat post-test I diketahui terdapat 19 peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM, setelah tindakan siklus II dilaksanakan, lalu dilakukan post-test II, peserta didik yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 38 orang.

Berikut gambaran ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II:

Tabel 12: Analisis Ketuntasan Keterampilan Berbicara Siklus II

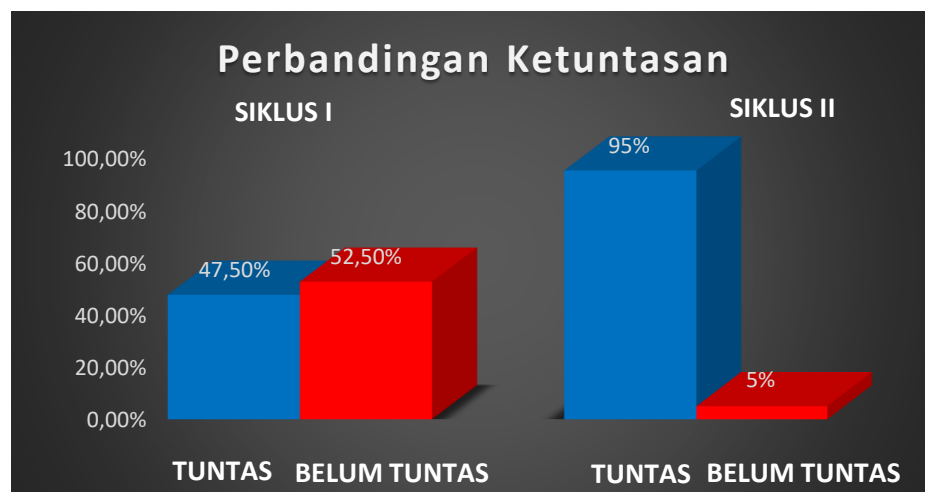
Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
≥ 75	38	95,00%	Tuntas
< 75	2	5,00%	Belum Tuntas

Berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI Agama pada siklus II.



Grafik 5: Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Siklus II

Berikut adalah perbandingan ketuntasan siklus I dan siklus II setelah dilaksanakannya tindakan siklus II.



Grafik 6: Perbandingan Ketuntasan pada Siklus I dan Siklus II

5) Hasil Observasi Tindakan Siklus II

Observasi tindakan siklus II dilakukan peneliti bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran bahasa Prancis. Peneliti mengamati kegiatan siswa mulai awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap siklus II ini menunjukkan bahwa motivasi dan semangat peserta didik mengalami peningkatan dibuktikan dengan antusiasme para peserta didik ketika pembelajaran dan juga ketika akan dilakukan *post-test* II lalu mereka berebut untuk mendapatkan giliran yang pertama.

Berikut deskripsi hasil observasi tindakan siklus II:

- a) Para peserta didik lebih aktif berbicara bahasa Prancis.
- b) Peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam belajar bahasa Prancis.
- c) Peserta didik memahami materi yang telah dijelaskan.

6) Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan peneliti yaitu penyampaian materi, pelatihan berbicara dan juga permainan monopoli, selanjutnya peneliti melakukan refleksi tindakan siklus II ini. Tindakan siklus II menunjukkan keberhasilan peserta didik yaitu 95%. Secara garis besar, berikut hasil refleksi tindakan siklus II:

- a) Sebagian besar peserta didik telah bisa berdialog secara lancar dengan teman lawan bicaranya.

- b) Para peserta didik yang sebelumnya tidak tertarik dengan bahasa Prancis, menjadi lebih tertarik dengan bahasa Prancis.
- c) Para peserta didik yang sebelumnya kurang memperhatikan ketika ada penjelasan dari peneliti, menjadi lebih berkonsentrasi untuk memperhatikan.
- d) Para peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi ketika dilakukannya *post-test* II dan mereka berebut untuk mendapatkan giliran yang pertama.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Keterampilan berbicara bahasa Prancis para peserta didik kelas XI MAN Parakan Temanggung mengalami peningkatan setelah dilakukannya tindakan siklus I dan siklus II dengan penerapan media permainan monopoli. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post-test* dan penilaian sikap dan motivasi peserta didik yang telah dilakukan.

Selain dari hasil *post-test I* dan *post-test II*, keberhasilan pembelajaran juga terlihat dari semangat dan motivasi para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Prancis sehingga lebih bisa komunikatif saat diminta berdialog dengan temannya.

B. Implikasi

Penerapan media permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara para peserta didik kelas XI MAN Parakan Temanggung. Penggunaan media permainan monopoli juga dapat memudahkan para peserta didik dalam belajar Bahasa Prancis karena dapat belajar dengan bermain.

Selain itu, pengajar juga dapat menggunakan media permainan monopoli tersebut untuk pembelajaran-pembelajaran selanjutnya dengan melakukan modifikasi yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pada penelitian kali ini, media permainan monopoli juga telah digunakan oleh pendidik/ guru untuk

mengajar di kelas lain bahkan sekolah lain. Hal itu menunjukkan bahwa media permainan monopoli efektif dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara para peserta didik serta meningkatkan minat, semangat dan motivasi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai upaya peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Prancis dengan media permainan monopoli, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran kepada pihak sekolah, pendidik/ guru dan peneliti lain sebagai berikut.

1. Sekolah hendaknya menambah fasilitas penunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.
2. Pendidik/ guru diharapkan dapat menggunakan media permainan monopoli ini untuk pembelajaran-pembelajaran selanjutnya agar keterampilan berbicara Bahasa Prancis para peserta didik semakin meningkat.
3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian dalam bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin, H. dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Breton, Gilles, dkk. 2005. *Réussir le Delf Niveau A1*. Paris: Les Éditions Didier.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmons, Fabienne. 2005. *Enseigner le FLE (Français Langue Étrangère) Pratiques de Classe*. Belin.
- Ertikanto, Chandra. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodologi pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Izzan, Ahmad. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- January, Rizka. 2014. Kurikulum Alternatif Kursus Intensif Bahasa Prancis di Pusdiklat Bahasa Badiklat Kementrian Pertahanan RI. Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komaidi, Didik dan Wahyu Wijayati. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Sabda Media.
- Nasehudin, dkk. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sartikaningrum, Ria. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue*. Paris: CLE International.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi dan Keilmuan*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tubergue, Jean-Pierre, dkk. 2005. *Petit Larousse des Jeux*. Paris Cedex: Larousse.

LAMPIRAN

PRA-SIKLUS

Lampiran 1

Pedoman wawancara pra-tindakan dengan guru

1. Bagaimana kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis di MAN Temanggung?
2. Bagaimana minat peserta didik terhadap Bahasa Prancis?
3. Apa saja yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis?
4. Bagaimana cara mengatasi hambatan-hambatan tersebut?
5. Apa saja media yang pernah digunakan ketika pembelajaran Bahasa Prancis?
6. Apakah media permainan monopoli pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Prancis?

Lampiran 2

Hasil wawancara pra-tindakan dengan guru

Peneliti : Bonjour, Bu Harni.

Bu Harni : Bonjour, Mbak Ita.

Peneliti : Terima kasih, Bu, saya sudah diperbolehkan untuk melakukan penelitian di sini.

Bu harni : Iya mbak sama-sama, saya juga senang.

Peneliti : Saya ingin bertanya terkait penelitian saya, Bu. Bagaimana kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis yang telah berlangsung selama ini di kelas XI Agama MAN Parakan Temanggung?

Bu Harni : Kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis di kelas XI Agama lumayan lancar, sedikit ada hambatan ketika peserta didik belum paham dengan materi yang saya ajarkan, sehingga terkadang kelas tidak bisa dikondisikan.

Peneliti : Jadi terkadang mereka ramai sendiri begitu ya, Bu?

Bu Harni : Iya, terkadang juga ada yang tidur, sehingga saya tegur dengan mendekati mejanya.

Peneliti : Tetapi sebenarnya mereka minat terhadap pelajaran Bahasa Prancis atau tidak ya, Bu?

Bu Harni : Pada dasarnya mereka minat dan antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Prancis, akan tetapi memang mereka beranggapan bahwa Bahasa Prancis itu sulit sehingga semangat belajar mereka menjadi sedikit berkurang. Apalagi jika saya memperkenalkan tulisan dan pengucapan dalam Bahasa Prancis, mereka semakin menganggap Bahasa Prancis itu sulit karena tulisan dan pengucapan yang hampir tidak sama.

Peneliti : Berarti itu yang menjadi hambatan untuk perkembangan belajar mereka ya, Bu? Lalu selain itu apakah ada hambatan-hambatan lain yang Ibu alami ketika proses pembelajaran?

- Bu harni : Iya ada, hambatannya itu tidak adanya buku pegangan Bahasa Prancis sehingga saya berusaha mencari materi sendiri dan membuat bukunya sendiri.
- Peneliti : Oh jadi mencari materi sendiri dan membukukannya itu menjadi cara Bu Harni mengatasi hambatan-hambatan tersebut ya, Bu?
- Bu harni : Iya, Mbak.
- Peneliti : Lalu, apa saja media yang pernah Ibu gunakan saat pembelajaran Bahasa Prancis?
- Bu harni : Karena keterbatasan kelas kami yang proyekturnya tidak bisa digunakan, saya menggunakan media-media seperti gambar di kertas. Jika proyekturnya bisa digunakan, saya akan menggunakan media powerpoint.
- Peneliti : Oalah seperti itu, berarti Ibu belum pernah menggunakan media-media lain seperti media permainan monopoli ya, Bu?
- Bu Harni : Belum pernah, Mbak. Sepertinya itu menarik untuk dijadikan media pembelajaran di kelas kami.
- Peneliti : Iya, Bu, saya akan menerapkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran di kelas XI Agama.
- Bu Harni : Iya, Mbak. Semoga peserta didik akan lebih antusias sehingga bisa meningkatkan kemampuan mereka ya, Mbak.
- Peneliti : Iya, Bu, amin. Terima kasih banyak, Bu. Saya mohon bantuan Bu Harni ya, Bu.
- Bu Harni : Iya Mbak, pasti saya bantu.
- Peneliti : Terima kasih, Bu.

Lampiran 3

Angket pra-tindakan untuk peserta didik

1. Bagaimana pendapat saudara tentang kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis yang sudah berlangsung?

Jawab :

.....

.....

2. Apa saja yang menjadi hambatan bagi saudara dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis?

Jawab :

.....

.....

3. Apa kesulitan yang saudara alami khususnya dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis?

Jawab :

.....

.....

4. Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis ?

Jawab :

.....

.....

Lampiran 4

Hasil Angket Pra-tindakan untuk Peserta Didik

No	Peserta Didik	Pertanyaan			
		1. Bagaimana pendapat saudara tentang kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis yang sudah berlangsung?	2. Apa saja yang menjadi hambatan bagi saudara dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis?	3. Apa kesulitan yang saudara alami khususnya dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis?	4. Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Prancis?
1.	PD1	Menurut saya pembelajaran Bahasa Prancis memang agak sulit karena saya belum pernah mempelajari Bahasa tersebut di pendidikan sebelumnya	Karena memang sangat belum mengerti sehingga terkadang malas mempelajarinya	Kesulitannya dari segi ejaan huruf dan pengucapannya	Dialog, tanya jawab
2.	PD2	Asyik, tetapi agak susah	Kosakata yang menjadi hambatan saya	Kesulitannya itu membacanya karena beda dengan tulisannya	Kamus, jam, turis, LCD
3.	PD3	Asyik namun membingungkan	Kalimat atau kata yang sulit dipahami	Bahasanya yang sulit diucapkan	Alam
4.	PD4	Menarik tetapi sulit untuk dipahami	Kurang menguasai kosakata dalam Bahasa Prancis	Penulisan dan pengucapannya yang berbeda	
5.	PD5	Senang	Sulit dalam menghafal kosakata	Pembacaan kosakata yang biasanya berbeda dari huruf pembentuknya	Dialog
6.	PD6	Asyik, menyenangkan,	Bahasa yang sulit dipahami	Tidak memahami	Alat peraga dengan

		ceria, dan bahagia		kosakata Bahasa Prancis	barang-barang di sekitar kelas
7.	PD7	Menyenangkan, mudah dimengerti tetapi sedikit membingungkan	Sulit dalam pengucapan dan penulisannya, serta tidak mengetahui artinya	Sulit dalam mengucapkan karena tulisannya aneh	Kamus, jam, LCD, turis
8.	PD8	Bahasanya mudah dipahami tetapi masih ada bahasa yang belum dimengerti	Kosakata yang diterima belum terlalu paham dikarenakan kurangnya belajar	Sedikit terhambat dalam berbicara karena tulisan dan cara membacanya berbeda	Jam, dialog, turis, LCD
9.	PD9	Sudah cukup bagus dan perlu ditingkatkan	Sulit dalam mengucapkan kalimat berbahasa Prancis dan kurang bisa memahami bahasa Prancis dengan benar	Sulit dalam mengucapkan kalimat berbahasa Prancis	Audio, dialog, lagu
10.	PD10	Menarik dan menyenangkan	Banyak kosakata yang tidak saya ketahui	Pengucapan dan tulisannya berbeda sehingga saya kesulitan ketika membacanya	Barang-barang yang terdapat di dalam kelas
11.	PD11	Menurut saya kegiatan pembelajaran Bahasa Prancis asyik, tetapi saya masih kesulitan untuk mempelajari Bahasa Prancis	Hambatannya masih sulit memahami bahasanya, pengucapannya, karena itu saya sangat sulit dalam pembelajaran bahasa Prancis	Cara pengucapan dengan tulisannya berbeda	Film, dialog, audio
12.	PD12	Menyenangkan karena pelajarannya agak susah sehingga rasa	Dalam bahasa Prancis, tulisan dan cara pengucapannya berbeda sehingga agak	Kesulitan dalam bahasa Prancis adalah tulisan dengan pengucapannya berbeda	Permainan, turis

		ingin tahu bertambah	susah untuk mempelajarinya		
13.	PD13	Menurut saya pembelajaran bahasa Prancis kali ini metode pembelajarannya terlalu cepat menjelaskannya sehingga materi satu belum paham sudah ditambah dengan materi baru	Banyak kosakata yang belum hafal dan cara pengucapannya yang susah	Tulisan dan cara membacanya berbeda jauh	Kamus
14.	PD14	Sangat menyenangkan, asyik, tetapi agak membingungkan	Dalam pengucapan, kata masih belum pas dengan Bahasa Prancis murni	Pengucapan kata agak sulit, karena penulisan dan pengucapannya sangat berbeda	Kuis, turis
15.	PD15	Cukup menarik dan menambah pengetahuan berbahasa	Masih belum terbiasa, terdengar sulit dipahami saat mendengar orang berbicara bahasa Prancis	Tulisan dan pengucapan jauh berbeda, masih asing di telinga, masih belum terbiasa	Berbagai benda di dalam kelas
16.	PD16	Asyik	Cara pengucapan	Cara pengucapan karena dalam penulisan dan bicaranya berbeda	Benda-benda di dalam kelas
17.	PD17	Menarik, tetapi saya masih kesulitan dalam memahami dan ejaan dalam Bahasa Prancis	Cara membaca dan banyak kosakata yang tidak diketahui	Tulisan dan cara berbicara jauh berbeda jadi ketika sedang membaca masih ada banyak kesulitan	Film, dialog
18.	PD18	Sangat bermanfaat bagi saya untuk menambah wawasan	Hambatan saya sulit membacanya, tetapi jika berusaha pasti bisa	Kesulitan saya susah membacanya	Permainan, audio

		berbahasa Prancis			
19.	PD19	Menarik, namun saya masih sangat kesulitan dalam memahami bahasanya dan saya kesulitan dalam berbicara Bahasa Prancis	Bahasanya terlalu rumit, ejaan bahasanya yang sulit, tulisan dengan cara bacanya berbeda	Cara pengucapan berbeda dengan tulisan sehingga sulit	Dialog, film, jam, turis
20	PD20	Menurut saya sedikit membingungkan, jika guru maple terlalu cepat menjelaskannya dikarenakan kami baru mengenal Bahasa Prancis di madrasah ini	Pengucapan dan terjemahan	Cara pengucapannya dengan tulisannya jauh berbeda	Film
21.	PD21	Menarik, tetapi menurut saya masih agak sulit untuk memahami pelajaran Bahasa Prancis	Ejaan bahasanya sulit, rumit, membacanya susah	Tulisan dan cara bacanya berbeda	Dialog, audio, film
22.	PD22	Menarik, tetapi menurut saya sedikit sulit untuk memahami Bahasa Prancis	Bahasanya sulit dipahami	Tulisan dan cara bacanya berbeda	Film, audio
23.	PD23	Menurut saya pelajaran Bahasa Prancis menyenangkan, hanya ada beberapa materi yang mungkin saya kurang memahami	Hambatannya pada tulisan dan pengucapan	Tulisan dan pengucapannya berbeda	LCD, buku ajar
24.	PD24	Menurut saya pelajaran Bahasa Prancis itu asyik dan saya menyukainya	Hambatannya cara membacanya	Cara membaca dan tulisan membingungkan	Benda-benda di dalam kelas

		karena pelajaran belum pernah diajarkan			
25.	PD25	Cukup menarik, dan menyenangkan tetapi lumayan agak susah	Susah cara membacanya dan tidak hafal kosakatanya	Antara tulisan dan cara pengucapannya berbeda jadi susah memahami	Film, benda-benda di dalam kelas
26.	PD26	Cukup menarik, menantang	Bingung dengan perubahan di akhir kalimat, tidak hafal kosakata	Cara baca dan penulisannya berbeda	LCD, benda-benda di dalam kelas
27.	PD27	Sangat baik, karena dapat menambah wawasan selain dapat berbahasa Inggris kita juga dapat berbahasa Prancis	Kata-katanya sulit untuk diucapkan, sangat berbeda jauh dengan Bahasa Inggris	Sulit untuk memahami ucapan-ucapannya	Permainan, audio
28.	PD28	Kurang puas karena saya belum bisa berbahasa Prancis	Bahasanya sulit untuk dimengerti khususnya untuk cara membacanya, jadi membuat saya malas, mengantuk di kelas	Kosakata Bahasa Prancis yang sulit untuk dibaca	Tanya jawab
29.	PD29	Agak sulit tetapi mengasyikkan	Kosakata yang sulit dan tidak tahu artinya	Pengucapan yang sulit	LCD, turis
30.	PD30	Sangat baik karena dapat menambah wawasan dan dapat memahami Bahasa Prancis	Mengantuk dan malas	Cara membaca dengan tulisannya	Audio, dialog
31.	PD31	Kurang puas karena saya belum bisa berbahasa Prancis	Mengantuk karena belum paham	Cara membaca dengan tulisan	Lagu, audio

32.	PD32	Menyenangkan	Cara pengucapannya	Penulisan dengan pengucapan berbeda	Benda-benda di dalam kelas
33.	PD33	Menyenangkan	Pengucapannya susah, mengantuk	Kesulitan dalam pengucapan	Jam, benda-benda di dalam kelas
34.	PD34	Menyenangkan	Cara pengucapannya	Bingung cara membacanya	Benda-benda di dalam kelas
35.	PD35	Menarik tetapi agak sulit untuk dipahami	Hambatan bagi saya karena saya tidak mengerti dan belum memahami Bahasa Prancis maka dari itu saya mendapat banyak hambatan dalam pembelajaran Bahasa Prancis	Antara tulisan dengan ejaan/ cara membacanya berbeda sehingga membingungkan	Dialog
36.	PD36	Bahasa Prancis merupakan Bahasa luar negeri	Pengucapannya dan bahasanya sulit dipahami	Susah dalam pengucapan sehingga membingungkan	Audio, permainan
37.	PD37	Menarik	Pengucapan dan tulisannya	Huruf yang berbeda dengan pengucapan	Berdialog
38.	PD38	Menantang membuat ingin belajar	Susah dipahami	Pengucapan dan tulisan beda	Tanya jawab
39.	PD39	Sulit karena belum pernah	Mengantuk	Pengucapan	LCD/ Proyektor
40.	PD40	Sulit	Malas	Pengucapan	Papan tulis

Lampiran 5

Pedoman wawancara pra-tindakan dengan peserta didik

1. Bagaimana pelajaran Bahasa Prancis menurut anda?
2. Apa saja kesulitan yang dihadapi selama mengikuti pembelajaran Bahasa Prancis?
3. Bagaimana cara guru mengajar Bahasa Prancis di dalam kelas?
4. Dari segi materi, apa yang anda belum pahami atau yang belum jelas?
5. Dalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung selama ini, apakah sudah pernah menggunakan media selain buku ajar dan powerpoint?

Lampiran 6

Hasil wawancara pra-tindakan dengan peserta didik

1. Peserta didik 1

Peneliti : Halo dek, boleh mengganggu sebentar?

PD 1 : Halo, Mbak. Boleh, gimana mbak?

Peneliti : Saya mau bertanya seputar pembelajaran Bahasa Prancis di kelas XI Agama ini dek.

PD 1 : Oh ya silahkan mbak.

Peneliti : Baik, terima kasih dek. Saya mau bertanya bagaimana pelajaran Bahasa Prancis yang selama ini telah kalian pelajari?

PD 1 : Asyik mbak, dulu waktu pertama kali mempelajari masih terasa asing di telinga saya, tapi lama kelamaan terbiasa. Tetapi menurut saya bahasa Prancis itu sangat sulit dipahami, Mbak.

Peneliti : Memangnya, apa yang membuat kamu merasa kesulitan ketika mempelajari Bahasa Prancis, Dek?

PD 1 : Tulisan dan pengucapan Bahasa Prancis itu sangat beda, jadi saya suka bingung kalau disuruh mengucapkan kata atau kalimat, Mbak.

Peneliti : Tapi kamu paham atau tidak dengan materi-materi yang diajarkan guru di kelas?

PD 1 : Sebagian paham, sebagian tidak, Mbak, karena agak susah.

Peneliti : Memangnya, gimana cara guru kamu mengajar di kelas dek?

PD 1 : Bertahap sih, Mbak. Tetapi ya itu terkadang memang sulit dipahami karena kosakata yang belum pernah saya dengar.

Peneliti : Lalu, materi apa yang menurutmu paling sulit dipahami?

PD 1 : Sebenarnya hampir sama saja sih mbak.

Peneliti : Oh begitu ya. Lalu media yang pernah digunakan selain buku ajar dan powerpoint itu apa lagi, Dek?

PD 1 : Papan tulis yang paling sering, Mbak.

Peneliti : Baiklah kalau begitu, terima kasih atas waktunya ya, Dek.

PD 1 : Iya, mbak, sama-sama.

2. Peserta didik 2

Peneliti : Halo, Dek.

PD 2 : Halo, Mbak.

Peneliti : Saya boleh meminta waktunya sebentar?

PD 2 : Boleh, Mbak, gimana?

Peneliti : Jadi, saya mau tanya-tanya seputar pembelajaran bahasa Prancis nih, Dek.

PD 2 : Oh ya gimana, Mbak?

Peneliti : Pembelajaran Bahasa Prancis yang sudah berlangsung selama ini menurutmu gimana sih, Dek?

PD 2 : Menurut saya, pembelajarannya seru. Sebenarnya mudah dipahami kalau kita berusaha memahami dan memperhatikan penjelasan guru.

Peneliti : Wah betul sekali kamu, lalu kamu menemukan kesulitan-kesulitan gitu gak selama belajar Bahasa Prancis?

PD 2 : Wah banyak, Mbak, seperti pengucapan yang berbeda sekali dengan tulisan, lalu kosakata-kosakata baru yang sulit diucapkan membuat saya tidak paham.

Peneliti : Memangnya guru kamu mengajarnya bagaimana?

PD 2 : Guru saya mengajarkannya enak, Cuma terkadang kalau sudah sulit dipahami gitu jadi kurang semangat belajar jadi tambah gak paham.

Peneliti : Memangnya materi apa yang belum kamu pahami, Dek?

PD 2 : Banyak, Mbak. Salah satunya yang mempelajari angka-angka itu susah menghafalnya.

Peneliti : Lah waktu mengajar gitu media apa yang digunakan guru kamu?

PD 2 : Audio pernah, Mbak. Video juga pernah.

Peneliti : Oh jadi tidak hanya menggunakan papan tulis ya?

PD 2 : Tidak, Mbak.

Peneliti : Baiklah, Dek, terima kasih atas waktunya ya.

PD 2 : Iya, Mbak, sama-sama.

Lampiran 7


Soal PRE-TEST


Dialogue 1

Jacques : Salut, Joé! Comment ça va?

Joé : Salut Jacques! Ça va bien merci, et toi?

Jacques : Ça va aussi merci. Dis-donc, que penses-tu du français, Joé?

Joé : _____ le français est facile. J'  le français.
Comment d'après toi?

Jacques : _____ le français est difficile. Je  le français


Joé : Ahh d'accord Jacques.

Dialogue 2

Thomas : Bonjour Maïa! Comment vas-tu?

Maïa : Bonjour Thomas! Je vais bien merci, et toi?

Thomas : Je vais bien aussi merci. Dis-donc, quelle est ton opinion sur
le sport, Maïa?

Maïa : _____ le sport est dur. Je  le sport.
Comment d'après toi?

Thomas : _____ le sport est génial. Je  le sport.


Maïa : Ahh d'accord Thomas.

Dialogue 3


Alice : Bonjour Théo! Comment vas-tu?

Théo : Bonjour Alice! Je vais bien merci, et toi?

Alice : Je vais bien aussi merci. Dis-donc, que penses-tu de l'anglais et l'arabe, Théo?

Théo : _____ ils sont ennuyeux. Je  ni l'anglais ni l'arabe.
Comment d'après toi?

Alice : Moi aussi, _____ ils sont compliqués.

Je  ni l'anglais ni l'arabe.

Théo : Ahh d'accord Alice.

Lampiran 8

Kunci jawaban Pre-Test

Dialogue 1

- Jacques : Salut, Joé! Comment ça va?
- Joé : Salut Jacques! Ça va bien merci, et toi?
- Jacques : Ça va aussi merci. Dis-donc, que penses-tu du français, Joé?
- Joé : Je pense que le français est facile. J'aime le français.
Comment d'après-toi?
- Jacques : D'après-moi, le français est difficile. Je déteste le français
- Joé : Ahh d'accord Jacques.

Dialogue 2

- Thomas : Bonjour Maïa! Comment vas-tu?
- Maïa : Bonjour Thomas! Je vais bien merci, et toi?
- Thomas : Je vais bien aussi merci. Dis-donc, quelle est ton opinion sur
le sport, Maïa?
- Maïa : À mon avis le sport est dur. Je déteste le sport.
Comment d'après-toi?
- Thomas : D'après-moi le sport est génial. J'adore le sport.
- Maïa : Ahh d'accord Thomas.

Dialogue 3

Alice : Bonjour Théo! Comment vas-tu?

Théo : Bonjour Alice! Je vais bien merci, et toi?

Alice : Je vais bien aussi merci. Dis-donc, que penses-tu de l'anglais et l'arabe, Théo?

Théo : Je pense qu'ils sont ennuyeux. Je n'aime ni l'anglais ni l'arabe. Comment d'après-toi?

Alice : Moi aussi, d'après-moi ils sont compliqués. Je n'aime ni l'anglais ni l'arabe.

Théo : Ahh d'accord Alice.

SIKLUS I

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN KE-1

Nama sekolah	:	MAN Parakan Temanggung
Mata pelajaran	:	Bahasa dan Sastra Prancis
Kelas/Semester	:	XI Agama/ ganjil
Tema	:	Demande et Proposition des Opinions
Alokasi Waktu	:	2 × 45 menit

A. Kompetensi Inti,

Kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
<p>3.1 Mencontohkan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.1 Menggunakan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.</p>	<p>3.1.1 Melisankan ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>3.1.2 Melisankan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.1 Menentukan ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>4.1.2. Menerapkan ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>4.1.3 Memproduksi ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>4.1.4. Menentukan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.5 Menerapkan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.6 Memproduksi ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan cara praktik berbicara dan permainan diharapkan peserta didik dapat menerapkan tindak tutur tentang *demandeur et proposer des opinions* dengan lancar secara lisan.

D. Materi Pembelajaran

- Les expressions communicatives pour demander des opinions:
 - Comment d'après toi/d'après-vous sur ?
 - Que penses-tu/pensez-vous de.... ?
 - Quelle est ton/votre opinion sur.... ?

➤ Les expressions communicatives pour proposer des opinions :

- À mon avis,...
- Selon moi,...
- D'après-moi,....
- Je pense que

Les matières scolaires

Le civique

Le sport/ la gymnastique

Le français

Les mathématiques

L'anglais

L'arabe

L'indonésien

Le dessin

La musique

Le javanais

L'histoire

Les adjectifs positifs

- Il/elle est facile
- Il/elle est génial/e
- Il/elle est intéressant/e
- Il/elle est simple

Les adjectifs négatifs

- Il/elle est difficile
- Il/elle est compliqué/e
- Il/elle est ennuyeux/euse
- Il/elle est dur/e

Les Verbes

Aimer	Adorer	Préférer	Détester
J'aime ...	J'adore ...	Je préfère ...	Je déteste ...
Tu aimes ...	Tu adores ...	Tu préfères ...	Tu détestes ...
Il/Elle aime ...	Il/Elle adore ...	Il/Elle préfère ...	Il/Elle déteste ...

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, drilling, diskusi, dan permainan

F. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (10 Menit)

1. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam lalu berdoa.
2. Mengecek kehadiran peserta didik.
3. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Mendiskusikan materi yang sudah dipelajari di kelas X.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Memberikan materi tentang *demandeur et proposer des opinions* dan membagikan teks dialog sebagai contoh.
2. Memberikan contoh menanyakan dan menyatakan pendapat.
3. Mempersilahkan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah diberikan.
4. Meminta peserta didik berhitung mulai dari 1-6 agar terbentuk kelompok menjadi 7 kelompok yang masing-masing terdiri atas 6 peserta didik.
5. Meminta setiap peserta didik yang memiliki angka yang sama untuk bergabung menjadi 1 kelompok.
6. Kemudian meminta masing-masing pasangan untuk mempraktekkan dialog yang telah diajarkan oleh peneliti.

7. Mendiskusikan isi dari dialog tersebut dan membahas kalimat yang terkait dengan *demandeur et proposer des opinions*.
8. Mempersilahkan peserta didik untuk bertanya seputar materi yang telah diajarkan.

Penutup (10 menit)

1. Memfasilitasi dalam menemukan kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari.
2. Meminta beberapa peserta didik untuk mengungkapkan manfaat mengetahui konsep penggunaan ungkapan komunikatif *demandeur et proposer des opinions*.
3. Mengingatkan peserta didik bahwa pertemuan berikutnya akan diadakan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli.
4. Menutup pelajaran dan memberi salam.

G. Penilaian

- a. Teknik Penilaian:
 - a) Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 - b) Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan
 - c) Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik.
- b. Bentuk Penilaian :
 1. Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 2. Tes lisan : uraian lisan
 3. Unjuk kerja : praktik berdialog
- c. Instrumen Penilaian (terlampir)

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat : Papan Tulis/*White Board*, *Powerpoint*
- a. Sumber Belajar :
 - a. Internet
 - b. Buku/ sumber lain yang relevan.

Temanggung, 23 Juli 2018

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Mahasiswa Peneliti

Suharni, S.Pd.

NIP. 19740707 200710 2 003

Ita Setyawening

NIM. 14204241006

Lampiran

Instrumen Penilaian Tes Lisan

No	Nama Peserta Didik	Entretien dirigé					Échange d'information				Dialogue Simulé		Pour l'ensemble de parties de l'épreuve			Skor dan nilai	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	0-3	0-3	0-3		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	

Nilai Perolehan = skor perolehan x 4=100

Nilai Perolehan = 25 x 4 = 100

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN KE-2

Nama sekolah	:	MAN Parakan Temanggung
Mata pelajaran	:	Bahasa dan Sastra Prancis
Kelas/Semester	:	XI Agama/ ganjil
Tema	:	Demande et Proposer des Opinions
Alokasi Waktu	:	2 × 45 menit

A. Kompetensi Inti,

Kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
<p>3.1 Mencontohkan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.1 Menggunakan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (<i>demandeur et proposer des opinions</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.</p>	<p>3.1.1 Melisankan ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>3.1.2 Melisankan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.1 Menentukan ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>4.1.2. Menerapkan ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>4.1.3 Memproduksi ungkapan meminta pendapat (<i>demandeur des opinions</i>)</p> <p>4.1.4. Menentukan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.5 Menerapkan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.6 Memproduksi ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan cara praktik berbicara dan permainan diharapkan peserta didik dapat menerapkan tindak tutur tentang *demandeur et proposer des opinions* dengan lancar secara lisan.

D. Materi Pembelajaran

- Les expressions communicatives pour demander des opinions:
 - Comment d'après-toi/d'après-vous sur ?
 - Que penses-tu/pensez-vous de.... ?
 - Quelle est ton/votre opinion sur.... ?

➤ Les expressions communicatives pour proposer des opinions :

- À mon avis,...
- Selon moi,...
- D'après-moi,....
- Je pense que

Les matières scolaires

Le civic

Le sport/ la gymnastique

Le français

Les mathématiques

L'anglais

L'arabe

L'indonésien

Le dessin

La musique

Le javanais

L'histoire

Les adjectifs positifs

- Il/elle est facile
- Il/elle est génial/e
- Il/elle est intéressant/e
- Il/elle est simple

Les adjectifs négatifs

- Il/elle est difficile
- Il/elle est compliqué/e
- Il/elle est ennuyeux/euse
- Il/elle est dur/e

Les Verbes

Aimer	Adorer	Préférer	Détester
J'aime ...	J'adore ...	Je préfère ...	Je déteste ...
Tu aimes ...	Tu adores ...	Tu préfères ...	Tu détestes ...
Il/Elle aime ...	Il/Elle adore ...	Il/Elle préfère ...	Il/Elle déteste ...

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, drilling, diskusi, dan permainan

F. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (10 Menit)

1. Membuka pelajaran dengan membaca asma'ul husna lalu mengucapkan salam dan berdoa.
2. Mengecek kehadiran peserta didik.
3. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Mendiskusikan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti (70 menit)

5. Mengingat kembali materi tentang *demandeur et proposer des opinions*.
6. Membagi para peserta didik menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang.
7. Membagikan papan permainan monopoli beserta kartunya.
8. Menjelaskan prosedur permainan monopoli :
 - a. Setiap kelompok menentukan urutan pemain.
 - b. Setiap pemain mengocok dadu sesuai urutannya, lalu menjalankan pionnya menuju petak yang sesuai dengan jumlah angka dadu (Permainan dilakukan minimal 2 kali putaran untuk setiap pemain).
 - c. Di petak tersebut ada 2 pilihan kartu yang berisi kata kunci dan gambar, lalu peserta didik mendemonstrasikan salah satu isi kartu yang dipilihnya

di depan teman-teman sekelompoknya, begitu seterusnya dilakukan dengan hal yang sama.

9. Setelah permainan selesai, guru melakukan *review* dengan cara menanyakan kepada peserta didik terkait apa saja yang telah didemonstrasikan ketika melakukan permainan.

Penutup (10 menit)

10. Memfasilitasi dalam menemukan kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari.
11. Meminta beberapa peserta didik untuk mengungkapkan manfaat mengetahui konsep penggunaan ungkapan komunikatif *demandeur et proposer des opinions*.
12. Mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas di pertemuan berikutnya maupun mempersiapkan diri menghadapi tes/ evaluasi akhir di pertemuan berikutnya.
13. Memberi salam.

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian:
 - Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 - Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan
 - Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik.
2. Bentuk Penilaian :
 - Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 - Tes lisan : uraian lisan
 - Unjuk kerja : demonstrasi dalam permainan monopoli dan praktik berdialog
3. Instrumen Penilaian (terlampir)

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat : Papan Tulis/*White Board*, Papan Permainan Monopoli
2. Sumber Belajar :
 - c. Internet
 - d. Buku/ sumber lain yang relevan.

Temanggung, 27 Juli 2018

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Mahasiswa Peneliti

Suharni, S.Pd.

NIP. 19740707 200710 2 003

Ita Setyawening

NIM. 14204241006

Lampiran

Instrumen Penilaian Tes Lisan

No	Nama Peserta Didik	Entretien dirigé					Échange d'information				Dialogue Simulé		Pour l'ensemble de parties de l'épreuve			Skor dan nilai	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	0-3	0-3	0-3		
											0-4	0-3					
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	

Nilai Perolehan = skor perolehan x 4=100

Nilai Perolehan = 25 x 4 = 100

Lampiran 11

PAPAN MONOPOLI SIKLUS I














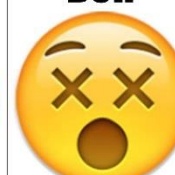














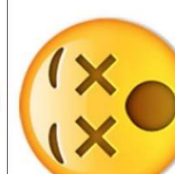



KARTU MONOPOLI SIKLUS I

A. TAMPAK DEPAN

LE SPORT L'ANGLAIS	LE SPORT	L'ANGLAIS	LE SPORT	L'ANGLAIS
LE FRANÇAIS LA MUSIQUE	LE FRANÇAIS	LA MUSIQUE	LE FRANÇAIS	LA MUSIQUE
L'HISTOIRE LE JAVANAIS	L'HISTOIRE	LE JAVANAIS	L'HISTOIRE	LE JAVANAIS
LE SPORT L'ANGLAIS	LE DESSIN	LES MATHS	LE DESSIN	LES MATHS
LE FRANÇAIS LA MUSIQUE	L'INDONÉSIE	L'ARABE	L'INDONÉSIE	L'ARABE
L'HISTOIRE LE JAVANAIS	LE DESSIN LES MATHS	L'INDONÉSIE L'ARABE	LE DESSIN LES MATHS	L'INDONÉSIE L'ARABE

B. TAMPAK BELAKANG

FACILE 	INTÉRESSANT 	DIFFICILE 	ENNUYEUX 	
SIMPLE 	GÉNIAL 	DIFFICILE 	DUR 	
INTÉRESSANT 	FACILE 	DIFFICILE 	DUR 	
GÉNIAUX 	INTÉRESSANT 	ENNUYEUX 	COMPLIQUÉ 	
GÉNIAL 	SIMPLE 	DUR 	COMPLIQUÉ 	
				

Lampiran 12

Kisi-kisi Soal *Post-Test I*

No	Perintah	Materi	Submateri
1.	Peserta didik diminta melakukan dialog bersama teman kelompoknya sesuai dengan situasi yang telah ditentukan.	<i>Demander et Proposer des Opinions</i>	<i>Les matières scolaires</i>

Soal *Post-Test I*

No.	Kegiatan peserta didik	Materi
1.	Peserta didik diminta berpasangan masing-masing 2 orang	Le civic-compliqué-détester La gymnastique-difficile-détester L'histoire-ennuyeuse-détester Le français-dur-détester L'anglais-dur-détester Les maths-compliqués-détester
2.	Perwakilan masing-masing kelompok mengambil kertas yang berisi kata kunci untuk membuat percakapan.	L'arabe-facile-aimer L'indonésien-génial-adorer Le javanais-intéressant-préférer Le dessin-simple-aimer La musique-simple-adorer
3.	Masing-masing kelompok melakukan diskusi singkat untuk membuat dialog dari kata-kata kunci yang telah didapatkan, lalu praktik di depan kelas	

Lampiran 13

Pedoman Angket Refleksi Tindakan Siklus I untuk Peserta Didik

1. Pendapat peserta didik tentang penerapan media permainan monopoli.
2. Minat dan motivasi peserta didik setelah penerapan media permainan monopoli.
3. Motivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam keterampilan berbicara.
4. Efektif atau tidaknya media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Prancis
5. Hambatan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran dengan media permainan monopoli.

Lampiran 14

Hasil Angket Refleksi Tindakan Siklus I untuk Peserta Didik

No	Peserta Didik	Pertanyaan				
		1. Bagaimana pendapat saudara tentang penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Bahasa Prancis?	2. Setelah penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Bahasa Prancis, bagaimana minat saudara terhadap mata pelajaran Bahasa Prancis?	3. Apakah saudara termotivasi untuk lebih aktif berbicara Bahasa Prancis setelah pembelajaran menggunakan media permainan monopoli?	4. Apakah penerapan media permainan monopoli efektif dalam pembelajaran Bahasa Prancis? Berikan alasannya!	5. Hambatan apakah yang saudara alami khususnya dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis dengan menggunakan media permainan monopoli?
1.	PD1	Menurut saya pembelajarannya menjadi lebih asyik jadi cepat paham	Ya tentunya saya jadi lebih cepat paham dan minat saya meningkat	Iya	Iya karena lebih asyik dan mencegah rasa kantuk	Kadang belum tau cara mainnya
2.	PD2	Sangat membantu dalam proses pembelajaran	Menambah minat	tidak	Tidak begitu efektif	Kurang penerapan
3.	PD3	Cukup membantu dalam pemahamann dan berbicara Bahasa Prancis	Minat dan motivasi saya bertambah	Ya, tetapi banyak kosakata baru yang belum hafal	Iya karena membuat para peserta didik berani berbicara	Kosa katanya kurang
4.	PD4	Mengasyikkan karena belajar mengingat materi sambil bermain	Ya, pengen menguasai bicarannya	Ya, pengen lebih aktif lagi	Kurang, karena ada kelompok yang bergurau	Kadang lupa cara membacanya
5.	PD5	Menambah kosakata dan membuat siswa berani berbicara	Ada keinginan belajar lebih karena menambah pengalaman	Ya termotivasi tapi saya belum terlalu paham karena kekurangan saya	Efektif karena dapat menambah kosakata	Kekurangan saya dalam memahami materi dan menghafal

						karena baru bagi saya
6.	PD6	Sangat menyenangkan, asyik, tidak tegang membuat paham	Semakin ingin menguasai pelajaran dan berbicara	Kurang, karena masih bingung	Kurang, karena ada yang hanya main dadu saja	Bingung
7.	PD7	Membantu pemahaman	Motivasi saya agak meningkat, semoga bermanfaat untuk masa depan	Lumayan	Iya efektif karena mengasyikkan dan tidak jenuh	Cara pengucapannya yang tidak sama dengan tulisan
8.	PD8	Permainan pembelajarannya menarik tetapi saya masih bingung dengan pengucapan	Belum terlalu minat karena masih kesulitan	Sedikit termotivasi untuk berbicara	Ya, karena lebih menyenangkan dan tidak jenuh	Banyak, seperti pengucapan
9.	PD9	Membuat tambah lancar	Iya saya minat	Ya saya termotivasi	Iya karena mudah	Kurang lebar papannya
10.	PD10	Permainan membuat kita lebih mudah paham	Ya saya minat	Ya	Iya efektif karena mudah	Papannya kurang lebar
11.	PD11	Bagus, penerapan permainan monopoli mempermudah pembelajaran	Saya sangat minat dengan Bahasa Prancis	Ya saya jadi lebih giat belajar	Efektif, karena siswa dapat belajar sambil bermain dan tidak bosan	Agak bingung tetapi setelah mencoba bisa
12.	PD12	Menurut saya penerapan media ini bagus karena dapat membuat cepat paham dan hafal	Minat saya belajar Bahasa Prancis bertambah	Ya saya termotivasi karena pembelajarannya mengasyikkan	Efektif karena dapat belajar sambil bermain dan tidak tegang	Pengucapan dan tulisan beda
13.	PD13	Sangat menarik dan juga sangat mudah dipahami dan dihafalkan	Ya lumayan	Ya sangat termotivasi	Ya karena mudah dihafal	Kosakata dan cara bacanya
14.	PD14	Menurut saya baik dan bagus	Minat saya meningkat	Ya saya termotivasi untuk lebih aktif	Efektif karena mudah dihafalkan	Sedikit paham dengan permainannya

15.	PD15	Bagus karena cara belajarnya menyenangkan dan tidak jenuh	Saya belum termotivasi karena Bahasa Prancis itu tetap sulit terutama pengucapannya	Tadinya sulit, tetapi setelah belajar dengan media ini menjadi semangat belajar	Ya karena menyenangkan dan tidak bosan	Belum bisa cara pengucapan
16.	PD16	Saya kurang suka karena pengucapannya tetap sulit padahal monopolinya mmengasyikkan	Saya merasa harus bisa menguasainya	Belum, karena menurut saya tetap sulit pengucapannya	Kurang efektif karena saya tidak paham	Sulit pengucapannya
17.	PD17	Sangat bagus karena menambah wawasan dan pengetahuan	Agak lebih aktif dan semangat	Ya saya ingin lebih aktif lagi	Iya karena melatih untuk berbicara	Cara pengucapan
18.	PD18	Sangat bagus, karena dapat menambah semangat belajar siswa	Lebih giat dan aktif	Lebih aktif	Sangat efektif karena belajar sambil bermain	Cara pengucapan
19.	PD19	Menurut saya, pembelajaran menggunakan monopoli mempermudah saya untuk belajar Bahasa Prancis	Motivasi saya lebih terampil dan lancar berbicara	Ya karena dengan media monopoli saya lebih lancar	Efektif karena mempermudah pemahaman	Kadang bingung cara bermainnya
20	PD20	Baik sekali, sangat membantu agar mengetahui makna kata dan kalimat	Minat dan motivasi saya bertambah dan ingin mendalaminya	Ya saya ingin menguasai Bahasa Prancis agar menguasai 3 bahasa	Ya sangat efektif karena membantu membangkitkan semangat belajar	Pengucapan
21.	PD21	Menyenangkan	Lebih senang belajarnya	Ya	Ya karena lebih mudah mempelajarinya	Pengucapan dan kalimatnya beda
22.	PD22	Sangat menyenangkan karena diajarkan belajar sambil bermain	Sangat termotivasi karena medianya	Ya, saya ingin menjadi lebih aktif lagi	Efektif karena bisa berdialog dengan pasangan	Sedikit grogi ketika berbicara karena

			mempermudah saya belajar			pengucapannya susah
23.	PD23	Asyik, menyenangkan	Sedikit meningkat	Iya	Iya karena menyenangkan	Groggi dan malu
24.	PD24	Menurut saya penerapan media permainan monopoli sangat menyenangkan dan menarik	Minat sedikit, tetapi banyak termotivasi	Iya karena lebih mudah praktiknya	Menurut saya lebih efektif karena mempermudah siswa memahaminya	Kurang kerjasama
25.	PD25	Menarik karena dapat menambah pengetahuan	Minat dan motivasi bertambah	Ya karena saya mulai lancar berbicara	Ya karena dapat menjadi salah satu sarana pengetahuan dan hiburan	Teman-teman kurang kerjasama
26.	PD26	Menjadi lebih bisa dan lebih memahami	Minat dan motivasi untuk belajar bertambah	Iya karena bahasa Prancis lebih menarik daripada Bahasa lain	Iya karena dapat menambah wawasan	Lebih gampang kok
27.	PD27	Menurut saya penerapan media ini sangat bermanfaat bagi seluruh siswa	Menat saya bertambah dan termotivasi	Inshaallah	Ya karena belajar sambil bermain	Bingung
28.	PD28	Seru dan menyenangkan karena belajar sambil bermain	Minat dan motivasi bertambah	Iya saya termotivasi untuk belajar	Efektif, karena akan melatih berbicara	Masih bingung bermainnya
29.	PD29	Menyenangkan	Minat dan motivasi bertambah untuk belajar Bahasa Prancis	Ya	Efektif, karena melatih siswa berani berbicara	Cara bermainnya
30.	PD30	Media permainan monopoli menarik tetapi saya sedikit bingung belajar Bahasa Prancis	Saya belum terlalu minat karena masih merasa kesulitan	Inshaallah saya akan lebih giat lagi jika menggunakan banyak media yang unik	Tidak, karena membingungkan	Kurangnya kerjasama teman-teman
31.	PD31	Membantu dalam belajar dan memahami Bahasa Prancis	Minat dan motivasi saya bertambah	Ya sangat senang dan kreatif	Ya karena menjadi lebih mudah	Kata per kata dan penerapannya

32.	PD32	Menyenangkan dan mudah dipahami	Sangat suka	Ya saya termotivasi	Ya karena menyenangkan	Pengucapan
33.	PD33	Menyenangkan karena belajar sambil bermain	Bisa lancar dalam berbicara Bahasa Prancis	Ya, karena permainan tersebut mengajarkan tentang berbicara dalam Bahasa Prancis	Ya karena tidak membosankan	Tulisan dan pengucapan yang tidak sama
34.	PD34	Dengan permainan itu menjadi asyik dan menambah semangat saya	Ya menjadikan saya selalu semangat dan termotivasi kalau dengan permainan	Ya lebih aktif karena selalu dilatih berbicara	Efektif karena murid-murid selalu aktif dalam pembelajaran bahasa Prancis	Tergantung orangnya, ada yang cepat paham dan ada yang tidak, dan guru harus selalu bertanya kepada siswanya
35.	PD35	Bagus karena media tersebut juga menghibur dan tidak membuat jenuh	Ya minat bertambah karena dapat berbicara Bahasa asing	Mungkin dikarenakan kemarin saya kurang paham jadi kurang termotivasi	Ya efektif karena hal tersebut tertuju pada praktikum, sehingga melatih mulut untuk berbicara Bahasa Prancis	Karena kurangnya saya dalam mengetahui kosa kata Bahasa Prancis dan pengucapannya
36.	PD36	Asyik dan mudah diingat	Menambah minat dan semangat	Ya	Ya karena peserta didi harus lebih aktif	Kosakata yang sulit diucapkan
37.	PD37	Cukup mengasyikkan dan menyenangkan karena tidak tegang	Saya menjadi lebih minat dan ingin lebih bisa menguasai Bahasa Prancis	Ya cukup termotivasi dan ingin belajar terus	Efektif karena kita bisa belajar sambil bermain	Belum sepenuhnya menguasai
38.	PD38	Lumayan bisa menghibur dan belajar dengan mudah	Semakin menarik untuk dipelajari	Ya karena menantang untuk menambah wawasan	Efektif karena lebih mudah memahami	Banyak
39.	PD39	Asyik dan tidak tegang	Ya minat dan motivasi saya bertambah	Ya saya ingin lebih aktif lagi	Ya efektif	Pengucapannya

40.	PD40	Menyenangkan sekali	Ya	Ya saya termotivasi lebih aktif lagi	Ya efektif sekali	Pengucapan dan tulisan
-----	------	---------------------	----	--------------------------------------	-------------------	------------------------

Lampiran 15

Pedoman Wawancara Refleksi Tindakan Siklus I untuk Peserta Didik

1. Bagaimanakah pendapat saudara mengenai penggunaan media permainan monopoli saat pembelajaran bahasa Prancis?
2. Menurut saudara, apa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli?
3. Apa masalah yang saudara temukan ketika media permainan monopoli digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis?
4. Apakah media permainan monopoli dapat membantu saudara dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis?

Lampiran 16

Hasil Wawancara Refleksi Tindakan Siklus I untuk Peserta Didik

1. Peserta didik 1

Peneliti : Halo, Dek. Lagi apa nih?

PD 1 : Halo, Mbak. Lagi ngobrol aja sama temen-temen, gimana mbak?

Peneliti : Saya mau meminta waktunya sebentar boleh, Dek?

PD 1 : Boleh, Mbak, silahkan.

Peneliti : Gimana pendapatmu mengenai penggunaan media permainan monopoli saat pembelajaran, dek?

PD 1 : Menurut saya, media permainan monopoli sangat asyik, menarik, dan membuat saya tidak bosan, sehingga bisa cepat paham, Mbak.

Peneliti : Berarti menjadi semangat belajar ya, Dek, hehe. Lalu apa sih kekurangan dan kelebihan media permainan monopoli?

PD 1 : Iya, Mbak, tentunya lebih semangat dan giat belajar. Menurut saya kelebihannya ya itu membuat siswa menjadi lebih semangat belajar, tidak malas-malasan dan tidak mengantuk. Kalau kekurangannya itu saat permainan ada yang hanya memainkan dadu saja kalau pas tidak diperhatikan karena kan Mbak Ita keliling mengontrol semua kelompok.

Peneliti : Oalah iya, Dek, jadi kalau pas saya lihat dan main dadu saja saya tegur lalu mereka kembali bermain dengan cara yang seharusnya dilakukan.

PD 1 : Iya, Mbak, itu aja sih kekurangan dan kelebihannya.

Peneliti : Berarti kekurangan itu termasuk masalah yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan monopoli ya, Dek?

PD 1 : Iya, Mbak, bisa dibilang begitu.

Peneliti : Baiklah. Lalu kamu merasa terbantu dalam keterampilan berbicaramu atau tidak ? dengan penggunaan media monopoli ini?

PD 1 : Sangat terbantu mbak, karena kan setiap anak diberi kesempatan untuk berbicara, dan tidak tegang juga jadi santai.

Peneliti : Syukurlah kalau begitu, terima kasih ya, Dek, atas waktunya.

PD 1 : Iya, Mbak, sama-sama.

2. Peserta didik 2

Peneliti : Hai, Dek, boleh minta waktunya sebentar?

PD 2 : Boleh, Mbak, gimana?

Peneliti : Menurutmu, gimana sih pembelajaran dengan media permainan monopoli?

PD 2 : Menurut saya menarik sekali, Mbak. Saya jadi tidak mengantuk dan tidak malas belajar bahasa Prancis.

Peneliti : Jadi lebih semangat ya, Dek? Hehe

PD 2 : Iya, Mbak, padahal sebelumnya saya sering mengantuk waktu pelajaran bahasa Prancis. Tetapi dengan media monopoli saya jadi sangat antusias mengikuti pelajaran.

Peneliti : Syukurlah kalau begitu dek. Lalu menurutmu apa kekurangan dan kelebihan media permainan monopoli ini?

PD 2 : Menurut saya, kekurangannya papannya kurang lebar, Mbak, hehe. Tetapi karena memang untuk banyak kelompok ya segitu aja sih, Mbak. Mungkin bisa dibuat yang besar untuk satu kelas langsung itu, Mbak, biar tambah seru. Tetapi banyak kelebihannya kok, Mbak, seperti melatih siswa dalam berbicara, siswa jadi berani berbicara gitu.

Peneliti : Wah kalau dibuat besar untuk satu kelas itu nanti malah tidak efektif kalau menurut saya, mungkin kalau siswanya sedikit bisa, Dek, tetapi kan di kelas Agama ini ada 40 siswa jadi lebih enak dibuat kelompok-kelompok kecil. Oh ya jadi kamu lebih terbantu dalam keterampilan berbicara ya, Dek?

PD 2 : Iya, Mbak, saya sangat terbantu untuk keterampilan berbicara saya.

Peneliti : Baiklah, Dek, semoga bermanfaat ya dan terima kasih atas waktunya.

PD 2 : Iya mbak sama-sama.

Lampiran 17

Hasil Wawancara Refleksi Tindakan Siklus I untuk Guru

- Peneliti : Selamat siang, Bu Harni.
- Bu Harni : Selamat siang, Mbak Ita.
- Peneliti : Saya ingin bertanya terkait media permainan monopoli saya untuk pembelajaran, bagaimana pendapat Bu Harni?
- Bu Harni : Menurut saya sangat bagus ya, Mbak. Karena pada dasarnya sebagian besar dari mereka itu memang antusias dengan bahasa Prancis, apalagi ditambah dengan penggunaan media yang berupa permainan, itu membuat mereka senang dan tidak bosan sehingga lebih memperhatikan saat pembelajaran.
- Peneliti : Iya ya, Bu, terlihat sekali mereka sangat antusias dan memperhatikan. Tetapi apakah ada kekurangan-kekurangan media permainan monopoli ini, Bu?
- Bu Harni : Mungkin karena terlalu banyaknya anggota per kelompok jadi kurang bisa mengontrol mereka satu per satu, Mbak, apalagi kalau nanti setelah saya gunakan untuk mengajar sendiri kan tidak ada partner yang membantu. Tetapi ada kelebihanannya yaitu menarik perhatian para peserta didik jadi saya tidak terlalu repot untuk mengondisikan kelas.
- Peneliti : Begitu ya, Bu. Lalu saran untuk media permainan monopoli pada pertemuan selanjutnya apa ya, Bu?
- Bu Harni : Pembagian kelompoknya, Mbak. Kalau kemarin ada 7 kelompok, besok dibuat 10 kelompok saja biar tidak terlalu susah mengontrolnya, dan ketika mereka bermain pun tidak terlalu lama menunggu giliran. Lalu sub materi untuk pertemuan selanjutnya kalau bisa diubah supaya peserta didik tidak bosan.

Peneliti : Baik, Bu, terima kasih atas waktu dan sarannya, akan saya perbaiki untuk pertemuan selanjutnya.

Bu Harni : Baik, Mbak, sama-sama.

SIKLUS II

Lampiran 18

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN KE-3

Nama sekolah	:	MAN Parakan Temanggung
Mata pelajaran	:	Bahasa dan Sastra Prancis
Kelas/Semester	:	XI Agama/ ganjil
Tema	:	Demande et Proposition des opinions
Alokasi Waktu	:	2 × 45 menit

A. Kompetensi Inti,

Kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B.Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
<p>3.1 Mencontohkan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (demander et proposer des opinions) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.1 Menggunakan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (demander et proposer des opinions) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.</p>	<p>3.1.1 Melisankan ungkapan meminta pendapat (<i>demander des opinions</i>)</p> <p>3.1.2 Melisankan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.1 Menentukan ungkapan meminta pendapat (demander des opinions)</p> <p>4.1.2. Menerapkan ungkapan meminta pendapat (demander des opinions)</p> <p>4.1.3 Memproduksi ungkapan meminta pendapat (demander des opinions)</p> <p>4.1.4. Menentukan ungkapan mengemukakan pendapat (proposer des opinions)</p> <p>4.1.5 Menerapkan ungkapan mengemukakan pendapat (proposer des opinions)</p> <p>4.1.6 Memproduksi ungkapan mengemukakan pendapat (proposer des opinions)</p>

C.Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan cara praktik berbicara dan permainan diharapkan peserta didik dapat menerapkan tindak tutur tentang *demander et proposer des opinions* dengan lancar secara lisan.

D.Materi Pembelajaran

- Les expressions communicatives pour demander des opinions:
 - Comment d’après toi/d’après-vous sur ?
 - Que penses-tu/pensez-vous de.... ?
 - Quelle est ton/votre opinion sur.... ?
- Les expressions communicatives pour proposer des opinions :
 - À mon avis,...
 - Selon moi,...
 - D’après-moi,....
 - Je pense que

Exprimer son accord

C’est absolument

C’est exactement

Je suis d’accord

C’est intéressant

C’est parfaitement

C’est une bonne idée

Exprimer son désaccord

Je ne suis pas d’accord

Je suis contre

Ça ne me dit rien

Les endroits publics

Le jardin publique

Le musée

La bibliothèque

La piscine

La plage

Le gymnase

Le cinéma

Le café

Le stade

Le restaurant

Dialogue !

Lisez bien le dialogue !

Jacques : Salut, Michelle!

Michelle : Salut, Jacques!

Jacques : Comment ça va ?

Michelle : Ça va bien merci, et toi ?

Jacques : Ça ne va pas bien.

Michelle : Pourquoi ?

Jacques : Je suis crevé. J'ai beaucoup de boulot en ce moment.

Michelle : Tu ne veux pas aller au cinéma ?

Jacques : Ah non, le cinéma, ça ne me dit rien. J'ai envie d'aller au restaurant. Quelle est ton opinion du restaurant ?

Michelle : Selon moi, c'est intéressant.

Jacques : C'est une bonne idée, allons-y maintenant.

D.Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, drilling, dan diskusi

E.Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (10 Menit)

1. Membaca asma'ul husna, lalu mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Mengecek kehadiran peserta didik.
3. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Mendiskusikan materi yang sudah dipelajari di pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti (70 menit)

5. Guru memberikan materi tentang *demandeur et proposer des opinions*.
6. Guru memberikan contoh menanyakan dan menyatakan pendapat.
7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah diberikan.
8. Meminta peserta didik berpasangan dengan teman sebangkunya.
9. Kemudian meminta masing-masing pasangan untuk mempraktekkan dialog yang telah diajarkan oleh peneliti.
10. Mendiskusikan isi dari dialog tersebut dan membahas kalimat yang terkait dengan *demandeur et proposer des opinions*.
11. Mempersilahkan peserta didik untuk bertanya seputar materi yang telah diajarkan.

Penutup (10 menit)

12. Memfasilitasi dalam menemukan kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari..
13. Meminta beberapa peserta didik untuk mengungkapkan manfaat mengetahui konsep penggunaan ungkapan komunikatif *demandeur et proposer des opinions*.
14. Memberi salam.

F. Penilaian

1. Teknik Penilaian:
 - a) Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 - b) Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan
 - c) Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik.
2. Bentuk Penilaian :
 - a) Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 - b) Tes lisan : uraian lisan
 - c) Unjuk kerja : latihan berdialog
3. Instrumen penilaian (terlampir)

G.Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat: Papan Tulis/White Board
2. Sumber Belajar :
 - a. Internet
 - b. Buku/ sumber lain yang relevan.

Temanggung, 3 Agustus 2018

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Mahasiswa peneliti

Suharni, S.Pd.

NIP. 19740707 200710 2 003

Ita Setyawening

NIM. 14204241006

Lampiran

Instrumen Penilaian Tes Lisan

No	Nama Siswa	Entretien dirigé					Échange d'informat ion				Dialogue Simulé		Pour l'ensemble de parties de l'épreuve			Skor dan nilai	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	0-3	0-3	0-3		
1																	
2																	
3																	
4																	

5																			
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Nilai Perolehan = skor perolehan x 4=100

Nilai Perolehan = 25 x 4 = 100

Lampiran 19

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN KE-4

Nama sekolah	:	MAN Parakan Temanggung
Mata pelajaran	:	Bahasa dan Sastra Prancis
Kelas/Semester	:	XI Agama/ ganjil
Tema	:	Demande et Proposer des opinions
Alokasi Waktu	:	2 × 45 menit

A. Kompetensi Inti,

Kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
<p>3.1 Mencontohkan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (demander et proposer des opinions) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>4.1 Menggunakan tindak tutur untuk meminta dan mengemukakan pendapat (demander et proposer des opinions) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks.</p>	<p>3.1.1 Melisankan ungkapan meminta pendapat (<i>demander des opinions</i>)</p> <p>3.1.2 Melisankan ungkapan mengemukakan pendapat (<i>proposer des opinions</i>)</p> <p>4.1.1 Menentukan ungkapan meminta pendapat (demander des opinions)</p> <p>4.1.2. Menerapkan ungkapan meminta pendapat (demander des opinions)</p> <p>4.1.3 Memproduksi ungkapan meminta pendapat (demander des opinions)</p> <p>4.1.4. Menentukan ungkapan mengemukakan pendapat (proposer des opinions)</p> <p>4.1.5 Menerapkan ungkapan mengemukakan pendapat (proposer des opinions)</p> <p>4.1.6 Memproduksi ungkapan mengemukakan pendapat (proposer des opinions)</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan cara praktik berbicara dan permainan diharapkan peserta didik dapat menerapkan tindak tutur tentang *demander et proposer des opinions* dengan lancar secara lisan.

D. Materi Pembelajaran

- Les expressions communicatives pour demander des opinions:
 - Comment d'après toi/d'après-vous sur ?
 - Que penses-tu/pensez-vous de.... ?
 - Quelle est ton/votre opinion sur.... ?
- Les expressions communicatives pour proposer des opinions :
 - À mon avis,...
 - Selon moi,...
 - D'après-moi,....
 - Je pense que

Exprimer son accord

C'est absolument

C'est exactement

Je suis d'accord

C'est intéressant

C'est parfaitement

C'est une bonne idée

Exprimer son désaccord

Je ne suis pas d'accord

Je suis contre

Ça ne me dit rien

Les endroits publics

Le jardin publique

Le musée

La bibliothèque

La piscine

La plage

Le gymnase

Le cinéma

Le café

Le stade

Le restaurant

Dialogue !

Lisez bien le dialogue !

Jacques : Salut, Michelle!

Michelle : Salut, Jacques!

Jacques : Comment ça va ?

Michelle : Ça va bien merci, et toi ?

Jacques : Ça ne va pas bien.

Michelle : Pourquoi ?

Jacques : Je suis crevé. J'ai beaucoup de boulot en ce moment.

Michelle : Tu ne veux pas aller au cinéma ?

Jacques : Ah non, le cinéma, ça ne me dit rien. J'ai envie d'aller au restaurant. Quelle est ton opinion du restaurant ?

Michelle : Selon moi, c'est intéressant.

Jacques : C'est une bonne idée, allons-y maintenant.

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya jawab, drilling, diskusi, dan permainan

F. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (10 Menit)

1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.
2. Mengecek kehadiran peserta didik.
3. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Mendiskusikan materi yang sudah dipelajari di pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti (70 menit)

5. Guru memberikan materi tentang *demandeur et proposer des opinions*.
6. Guru memberikan contoh menanyakan dan menyatakan pendapat.
7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah diberikan.
8. Guru membagi para peserta didik menjadi 10 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang.
9. Guru membagikan papan permainan monopoli beserta kartunya.
10. Guru menjelaskan prosedur permainan monopoli :
 - a. Setiap kelompok menentukan urutan pemain.
 - b. Setiap pemain mengocok dadu sesuai urutannya, lalu menjalankan pionnya menuju petak yang sesuai dengan jumlah angka dadu (Permainan dilakukan minimal 2 kali putaran untuk setiap pemain).
 - c. Di petak tersebut ada 2 pilihan kartu yang berisi kata kunci dan gambar, lalu peserta didik mendemonstrasikan salah satu isi kartu yang dipilihnya di depan teman-teman sekelompoknya, begitu seterusnya dilakukan dengan hal yang sama.
11. Setelah permainan selesai, guru melakukan *review* dengan cara menanyakan kepada peserta didik terkait apa saja yang telah didemonstrasikan ketika melakukan permainan.

Penutup (10 menit)

12. Memfasilitasi dalam menemukan kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari..
13. Meminta beberapa peserta didik untuk mengungkapkan manfaat mengetahui konsep penggunaan ungkapan komunikatif demander et proposer des opinions.
14. Memberi salam.

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian:
 - a) Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 - b) Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan
 - c) Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik.
2. Bentuk Penilaian :
 - a) Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 - b) Tes lisan : uraian lisan
 - c) Unjuk kerja : demonstrasi dalam permainan monopoli dan praktik berdialog
3. Instrumen Penilaian (terlampir)

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat : Papan Tulis/*White Board*, Papan Permainan Monopoli.
2. Sumber Belajar :
 - c. Internet
 - d. Buku/ sumber lain yang relevan.

Temanggung, 6 Agustus 2018

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Mahasiswa peneliti

Suharni, S.Pd.

NIP. 19740707 200710 2 003

Ita Setyawening

NIM. 14204241006

Lampiran

Instrumen Penilaian Tes Lisan

No	Nama Siswa	Entretien dirigé					Échange d'information				Dialogue Simulé		Pour l'ensemble de parties de l'épreuve			Skor dan nilai	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	0-3	0-3	0-3		
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	

Nilai Perolehan = skor perolehan x 4=100

Nilai Perolehan = 25 x 4 = 100

Lampiran 20

Kisi-kisi Soal *Post-Test II*

No	Perintah	Materi	Submateri
1.	Peserta didik diminta melakukan dialog bersama teman kelompoknya sesuai dengan situasi yang telah ditentukan.	<i>Demander et Proposer des Opinions</i>	<i>Exprimer son accord et désaccord</i>

Soal *Post-Test II*

No.	Kegiatan peserta didik	Materi
1.	Peserta didik diminta berpasangan masing-masing 2 orang.	Le cinema-absolument Le restaurant-exactement Le jardin publique-parfaitement Le gymnase-c'est une bonne idée La piscine-je suis d'accord
2.	Perwakilan masing-masing kelompok mengambil kertas yang berisi kata kunci untuk membuat percakapan.	La bibliothèque-ça ne me dit rien Le musée-ça ne me dit rien Le stade-ça ne me dit rien La plage-je ne suis pas d'accord Le café-je suis contre
3.	Masing-masing kelompok melakukan diskusi singkat untuk membuat dialog dari kata-kata kunci yang telah didapatkan, lalu praktik di depan kelas	

Lampiran 21

Pedoman Angket Refleksi Tindakan Siklus II untuk Peserta Didik

1. Bagaimana pendapat saudara tentang penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Bahasa Prancis?
2. Apakah penerapan media permainan monopoli efektif dalam pembelajaran Bahasa Prancis?
3. Setelah penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Bahasa Prancis, bagaimana minat saudara terhadap mata pelajaran Bahasa Prancis?
4. Apakah saudara termotivasi untuk lebih aktif berbicara Bahasa Prancis setelah pembelajaran menggunakan media permainan monopoli? Berikan alasannya!
5. Hambatan apakah yang saudara alami khususnya dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis dengan menggunakan media permainan monopoli?

Lampiran 22

Hasil angket Refleksi Tindakan Siklus II untuk Peserta Didik

No	Peserta Didik	Pertanyaan				
		1. Bagaimana pendapat saudara tentang penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Bahasa Prancis?	2. Apakah penerapan media permainan monopoli efektif dalam pembelajaran Bahasa Prancis?	3. Setelah penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Bahasa Prancis, bagaimana minat saudara terhadap mata pelajaran Bahasa Prancis?	4. Apakah saudara termotivasi untuk lebih aktif berbicara Bahasa Prancis setelah pembelajaran menggunakan media permainan monopoli? Berikan alasannya!	5. Hambatan apakah yang saudara alami khususnya dalam keterampilan berbicara Bahasa Prancis dengan menggunakan media permainan monopoli?
1.	PD1	Sangat menarik karena dengan adanya media permainan monopoli seperti itu membuat pelajaran tidak membosankan	Sangat efektif, dengan begitu setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berbicara dalam Bahasa Prancis	Saya semakin penasaran dan ingin cepat menguasai Bahasa Prancis	Ya, sangat termotivasi karena media seperti itu jarang digunakan dalam pelajaran lain	Hambatan yang saya alami, sering salah dan lupa dalam pengucapan bahasanya
2.	PD2	Menarik karena lebih hafal dalam materi pelajaran Bahasa Prancis dan lebih bisa dalam pengucapannya	Ya, karena dengan itu kami semakin tahu dalam kosakata Bahasa Prancis	Lebih minat, dan semakin bertambah ingin mempelajari Bahasa Prancis	Ya, lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Prancis lebih dalam lagi	Hambatan yang saya alami yaitu sering susah dalam pengucapan Bahasa Prancis
3.	PD3	Mengasyikkan	Efektif, karena melatih peserta didik untuk berbicara Bahasa Prancis	Minat bertambah	Ya, karena belajar sambil bermain	Sulit
4.	PD4	Menarik dan menyenangkan	Efektif	Cukup bermminat untuk lebih bisa berbicara Bahasa Prancis	Ya, termotivasi ingin belajar	Susah pengucapan Bahasa Prancis

5.	PD5	Menarik, dengan permainan itu pengetahuan Bahasa Prancis semakin bertambah	Ya, karena dengan itu kami semakin tahu dan dapat menjadi sarana hiburan	Ya, minat semakin bertambah	Ya, lebih termotivasi karena Bahasa Prancis ternyata sangat menyenangkan	Hambatannya dalam pengucapannya sering salah
6.	PD6	Menarik, karena dengan permainan monopoli bisa menjadi agak lancar dalam berbahasa Prancis	Ya, karena dengan media permainan menjadi semangat belajar walaupun dengan permainan	Minat, dalam pembelajaran menjadi bertambah rasa ingin tahu	Ya, karena Bahasa Prancis menjadi menarik perhatian dengan permainan monopoli	Pengucapannya agak sulit dimengerti sehingga menjadi susah
7.	PD7	Bagus dalam pembelajaran Bahasa Prancis agar kita lebih paham	Iya karena dalam media permainan monopoli kita lebih paham	Saya minat dengan mata pelajaran Bahasa Prancis	Ya, saya termotivasi untuk lebih aktif dalam berbahasa Prancis karena asyik	Hambatannya adalah berbicara
8.	PD8	Bagus karena lebih menyenangkan dan tidak membosankan	Ya, karena saya menjadi lebih semangat ketika belajar dengan monopoli	Mungkin dengan media permainan monopoli lebih menyenangkan dalam belajar tetapi saya belum termotivasi karena tulisan dan pengucapannya berbeda sehingga saya kesulitan	Ya karena belajarnya lebih menyenangkan	Hambatannya belum bisa mengucapkan Bahasa Prancis
9.	PD9	Penerapan media monopoli ini sangat membantu pemahaman materi	Sangat efektif karena dapat menambah wawasan dalam materi ini	Bahasa Prancis sangat menyenangkan lebih mudah daripada Bahasa Inggris	Ya saya termotivasi ingin mempelajari Bahasa Prancis	Tulisan yang tidak jauh dari penerapan
10.	PD10	Memudahkan pembelajaran	Agak efektif karena dalam permainan	Sedikit berminat untuk mempelajarinya	Ya karena mudah jika	Banyak, seperti cara pengucapan

			monopoli bersama teman saya bisa saling membantu		mengerti cara membacanya	yang tidak sama dengan tulisan
11.	PD11	Bagus buat pelatihan berbicara agar otak peserta didik terasah untuk selalu berusaha berbicara Bahasa Prancis	Cukup efektif, karena dengan media permainan monopoli anak merasa senang sekaligus bisa aktif berbicara Bahasa Prancis dan juga bisa bermain	Sudah berminat tetapi agak sulit dan saya masih banyak tidak bisa	Kurang, karena saya masih sulit pengucapan tetapi saya tertantang untuk bisa berbahasa Prancis	Tulisan dan cara membacanya beda
12.	PD12	Asyik dan menyenangkan tetapi kadang masih membingungkan	Agak efektif karena diselingi permainan	Ya lebih tau dan paham	Saya suka tetapi belum lancar	Masih agak bingung
13.	PD13	Menyenangkan dapat memperlancar daam berbicara	Kurang, karena ada kelompok yang hanya bergurau	Saya ingin lebih mahir dan menguasainya	Ya karena bisa melatih hafalan	Kadang lupa
14.	PD14	Menyenangkan, karena mudah mempraktikkannya	Kurang, karena ada sebagian siswa yang hanya bermain ddu saja	Lebih minat dan serius untuk mempelajarinya	Ya semakin termotivasi dan ingin banyak latihan	Bingung dengan pengucapan
15.	PD15	Bagus karena dapat mempermudah siswa dalam menghafal	Ya karena memudahkan peserta didik	Berminat karena ternyata tidak terlalu sulit	Termotivasi karena terdapat banyak kosakata baru	Tulisan dan ejaan yang tidak sama
16.	PD16	Sangat bagus	Ya efektif	Minat saya sedikit meningkat	Ya termotivasi dan ingin mempelajari lagi	Pengucapannya
17.	PD17	Sangat suka dan mudah dipahami	Ya efektif	Masih lumayan	Ya sangat termotivasi apalagi setelah diterangkan	Kosakata dan pengucapan

18.	PD18	Menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain	Efektif karena bisaa mengenal Bahasa Prancis lewat permainan	Minat saya bertambah	Ya karena menyenangkan jika memahaminya	Pengucapannya
19.	PD19	Asyik dan mudah dipahami	Ya, belajar dengan bermain itu menyenangkan	Saya dari awal sudah minat dan sekarang tambah minat	Ya karena semakin banyak mengenal kosakata baru	Tulisan dan membacanya
20.	PD20	Kurang tepat untuk pembelajaran Bahasa Prancis	Kurang efektif	Belum terlalu minat	Masih kesulitan jadi belum termotvasi	Teman masih belum bisa diajak kerjasama
21.	PD21	Menyenangkan	Ya karena tidak membosakan	Agak meningkat	Lumayan	Pengucapan
22.	PD22	Setuju karena siswa dapat belajar sambil bermain	Efektif karena dapat bertambah semangat	Semakin suka dan bersungguh-sungguh	Ya akan lebih aktif lagi	Pengucapan
23.	PD23	Setuju	Ya efektif	Saya akan bersungguh-sungguh	Ya akan aktif	Belum paham
24.	PD24	Sangat baik dan efektif	Ya sangat efektif karena membantu pemahaman	Minat saya bertambah	Iya agar bisa berbahasa Prancis dengan fasih	Sulit pengucapannya
25.	PD25	Asyik, menyenangkan	Ya karena lebih mudah dalam memahami	Lebih senang dalam belajar	Ya karena sekarang lebih mudah dalam membaca	Pembacaan huruf akhir yang berbeda
26.	PD26	Sangat menarik dan menambah semangat	Ya karena kita bisa lebih aktif lagi	Belum minat, karena sulit	Ya karena siswa lebih aktif lagi	Mengucapkan kosakata
27.	PD27	Lumayan membantu karena kita bisa meningkatkan kemampuan walaupun masih banyak kesalahan	Efektif kalau digunakan secara teratur	Ada keinginan untuk bisa	Ya termotivasi karena kreatif	Belum mengerti pengucapannya
28.	PD28	Sangat membantu	Ya karena dapat memberi kesempatan	Lebih tertarik	Sedikit	Pengucapan

			bagi siswanya mengucapkan Bahasa Prancis			
29.	PD29	Bagus karena lebih asyik	Ya karena lebih mudah dipahami	Saya menjadi semangat	Ya tapi saya belum lancar	Sulit membacanya
30.	PD30	Menyenangkan menambah semangat	Efektif karena bermain juga	Insyaallah minat	Iya sangat termotivasi	Tidak ada hambatan
31.	PD31	Memudahkan kami	Ya lebih efektif	Lebih meningkat minatnya	Ya karena menambah wawasan pengetahuan	Tidak
32.	PD32	Memudahkan dan menyenangkan	Ya karena menjadi lebih paham	Ya meningkat dari sebelumnya	Ya karena menyenangkan	Sulit dalam pengucapan
33.	PD33	Menyenangkan	Ya karena kita bisa belajar sambil bermain	Ya saya tambah berminat	Ya karena cara bicaranya tambah mudah	Dalam pernyataan setuju
34.	PD34	Mengasyikkan,	Efektif karena belajar sambil bermain	Menjadi tambah suka	Ya karena tambah mudah	Dalam pernyataan setuju
35.	PD35	Cukup efektif bisa lebih dikembangkan	Iya efektif karena semua siswa antusias	Menambah minat	Ya mengasyikkan dan dapat menghafal lebih mudah	Kurang lama
36.	PD36	Cukup efektif untuk para siswa	Ya karena dapat bermain sambil belajar	Ya saya ingin lebih lanjut mempelajarinya	Ya dengan pembelajaran ini saya lebih termotivasi dan ingin lebih giat belajar	Tidak tahu artinya
37.	PD37	Efektif karena mempermudah	Ya karena kami dapat belajar sambil bermain	Saya semakin minat	Ya saya menjadi lebih ingin menguasai di kemudian hari	Pengucapan
38.	PD38	Siswa menjadi cepat paham	Ya	Minat agak bertambah	Ya termotivasi	Kosakata yang banyak
39.	PD39	Cukup efektif untuk pembelajaran	Ya	Saya semakin semangat	Iya sangat termotivasi	Belum hafal

40.	PD40	Menurut saya sangat mengasyikkan	Iya cukup efektif	Ingin lebih mendalami Bahasa Prancis	Iya	Bingung bermainnya
-----	------	----------------------------------	-------------------	--------------------------------------	-----	--------------------

Lampiran 23

Hasil Wawancara Refleksi Tindakan Siklus II untuk Guru

- Peneliti : Selamat siang, Bu Harni.
- Bu Harni : Selamat siang juga, Mbak Ita.
- Peneliti : Apakah Bu harni sedang ada waktu senggang?
- Bu Harni : Iya, Mbak bagaimana?
- Peneliti : Saya ingin bertanya seputar penelitian yang telah saya lakukan, Bu. Bagaimana pendapat Bu harni mengenai penggunaan media sampai dengan tindakan siklus II, Bu?
- Bu Harni : Menurut saya, pembelajaran dengan penerapan media permainan monopoli sudah berhasil meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Lalu mereka semakin antusias dalam pembelajaran. Selain itu juga mereka tidak bermalas-malasan lagi karena mereka merasa senang belajar sambil bermain kan, Mbak.
- Peneliti : Iya Bu, mereka juga terlihat bersemangat ya, Bu, karena ketika *post-test* II mereka saling berebut untuk mendapatkan giliran pertama.
- Bu Harni : Iya padahal biasanya sudah ditunjuk pun mereka masih ada yang tidak mau maju.
- Peneliti : Semoga media permainan monopoli ini bisa bermanfaat untuk pembelajaran-pembelajaran selanjutnya ya, Bu.
- Bu Harni : Iya, Mbak, nanti akan saya coba terapkan di kelas lain dan di sekolah lain yang saya ajar. Semoga bisa meningkatkan kemampuan belajar peserta didik di kelas lain juga.
- Peneliti : Iya, Bu, terima kasih banyak.
- Bu Harni : Iya, Mbak, sama-sama.

Lampiran 24

PAPAN MONOPOLI SIKLUS II
























KARTU MONOPOLI SIKLUS II

A. TAMPAK DEPAN

LE JARDIN PUBLIQUE	LE JARDIN PUBLIQUE	LE MUSÉE	LE JARDIN PUBLIQUE	LE MUSÉE
LA BIBLIOTHÈQUE	LA BIBLIOTHÈQUE	LE CINÉMA	LA BIBLIOTHÈQUE	LE CINÉMA
LE GYMNASSE	LE GYMNASSE	LA PLAGÉ	LE GYMNASSE	LA PLAGÉ
LE CAFÉ	LE CAFÉ	LE STADE	LE CAFÉ	LE STADE
LE RESTAURANT	LE RESTAURANT	LA PISCINE	LE RESTAURANT	LA PISCINE
LE MUSÉE	LE CINÉMA	LA PLAGÉ	LE STADE	LA PISCINE

B. TAMPAK BELAKANG

C'EST UNE BONNE IDÉE 	C'EST UNE BONNE IDÉE 	JE NE SUIS PAS D'ACCORD 	JE NE SUIS PAS D'ACCORD 	
ABSOLUMENT 	ABSOLUMENT 	JE SUIS CONTRE 	JE SUIS CONTRE 	
EXACTEMENT 	EXACTEMENT 	ÇA NE ME DIT RIEN 	ÇA NE ME DIT RIEN 	
PARFAITEMENT 	PARFAITEMENT 	ÇA NE ME DIT RIEN 	ÇA NE ME DIT RIEN 	
JE SUIS D'ACCORD 	JE SUIS D'ACCORD 	JE SUIS CONTRE 	JE SUIS CONTRE 	
				

**HASIL DIALOG PESERTA DIDIK PADA
POST-TEST I DAN POST-TEST II
HASIL NILAI KETUNTASAN BELAJAR
PESERTA DIDIK
CATATAN LAPANGAN
DOKUMENTASI FOTO**

Lampiran 25

Dialog peserta didik pada *Post-Test I*

PD 1 : Bonjour, comment ça va?

PD 2 : Bonjour, ça va bien merci, et toi?

PD 1 : Je vais bien merci. Dis-donc, comment d'après-toi sur le math?

PD 2 : D'après-moi, le math est compliqué. Je déteste le math. Comment d'après-toi sur le dessin?

PD 1 : D'après-moi, le dessin est simple. J'aime le dessin.

Dialog peserta didik pada *Post-Test II*

PD 1 : Bonjour, Zizah.

PD 2 : Bonjour, Nurul. Comment ça va?

PD 1 : Ça va bien merci, et toi?

PD 2 : Je vais bien merci.

PD 1 : Dis-donc, je veux aller à la piscine. Comment d'après-toi sur la piscine?

PD 2 : D'après-moi, la piscine est intéressante, je suis d'accord.

PD 1 : D'accord.

PD 2 : Et je veux aller au café. Comment d'après-toi sur le café?

PD 1 : D'après-moi, le café est ennuyant. Je suis contre.

PD 2 : D'accord, au revoir.

PD 1 : Au revoir.

Lampiran 26

**HASIL NILAI KETUNTASAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI
AGAMA MAN TEMANGGUNG**

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST I	POST-TEST II
1	Abdur Rosyid	58	64	76
2	Adelwisa Rifma Putri	56	72	76
3	Ahmad Lutfi Aziz	54	74	80
4	Akhmad Adham Ali	62	76	82
5	Alivia Rahma Utami	60	70	78
6	Andy Prasetyo	56	66	76
7	Anik Afiyatun	58	78	90
8	Arief Joko Saputro	50	62	76
9	Badlotul Nafta'in	68	76	80
10	Chafi Zania Lin Kauri	54	64	78
11	Dimas Bang Juta	56	68	78
12	Elisa Lailatur Rochmah	72	80	90
13	Fajar Setiawan	68	70	80
14	Fatinatun Nisrina	50	70	76
15	Latifhatul Chasanah	56	74	78
16	Muhamad Enggi Faridi	52	58	72
17	Muhamad Khanif Istakhori	50	64	78
18	Muhamad Sakhy Al Aqyas	72	82	92
19	Muhamat Taufiq Hidayat	62	76	80
20	Muhammad Dikki Hisbinajja	70	78	88
21	Muhammad Haikal Azim	60	76	84
22	Muhammad Miftakhul Huda	68	72	80
23	Muhammad Nabil Nafia	62	76	80
24	Muhammad Restu Mada	66	80	92
25	Muhammad Sul Khan Abidin	66	78	80
26	Muhammad Taufiqurrohman	68	78	80
27	Naila Rahma Mufida	52	76	78
28	Nawa Miya Khabibah	70	74	80
29	Novalinda Ramadhani	56	70	78
30	Noviana Widyastuti	58	68	78
31	Nur Anifah	50	70	76
32	Nuriyah Azizah	80	88	92
33	Nurul Kholifah	78	88	90
34	Sabar Budi yati	54	78	82
35	Salma Hanifatun Nisa	54	68	76
36	Sani Nur Hidayati	56	70	74
37	Slamet Khasanah Tri Nuryanti	62	76	82
38	Vita Musrifah	52	72	78

39	Windi Zulfia	58	78	80
40	Yulian Kurniawan	60	76	80
	TOTAL SKOR	2414	2934	3230
	RATA-RATA	60.35	73.35	80.75

Lampiran 27

Lembar observasi

Lampiran 28

CATATAN LAPANGAN

Catatan Lapangan 1

Agenda : Pelaksanaan *Pre-Test*
Hari/ Tanggal : Jumat, 20 Juli 2018
Waktu : 07.00-08.30 WIB
Tempat : MAN Parakan Temanggung

Pada hari Jumat, 20 Juli 2018, peneliti tiba di sekolah pada pukul 06.30. Pada hari ini, peneliti melakukan *pre-test*. Peneliti bersama guru memasuki kelas XI Agama. Pada pukul 07.00, peneliti mulai membuka pelajaran dengan berdoa dan membaca asma'ul husna karena hari Jumat. Setelah itu, *pre-test* mulai dilaksanakan. Peneliti meminta semua peserta didik keluar, kecuali pasangan yang dipanggil. Di dalam kelas, setiap pasangan melakukan *pre-test* dengan memilih salah satu dialog yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah semua mendapatkan giliran, peserta didik masuk ke kelas lagi. Peneliti dan guru beserta peserta didik melakukan diskusi mengenai kosakata yang belum dipahami. Setelah selai, bel telah berbunyi yang menandakan pergantian jam pelajaran. Peneliti menutup pelajaran dan mengucapkan “*merci beaucoup de votre attention, au revoir*”.

Catatan Lapangan 2

Agenda : Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus I Pertemuan ke-1
Hari/ Tanggal : Senin, 23 Juli 2018
Waktu : 10.15-11.45 WIB
Tempat : MAN Parakan Temanggung

Pada hari Senin, 23 Juli 2018, peneliti tiba di sekolah pada pukul 09.45. Peneliti dan fasilitator beserta guru mempersiapkan bahan yang akan diberikan saat pembelajaran nanti, seperti memastikan lembar-lembar materi dengan jumlah yang pas untuk 40 peserta didik. Setelah semuanya siap dan bel tanda masuk telah

berbunyi, kami memasuki kelas XI Agama. Pada pukul 10.15, peneliti memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi tentang *demandeur et proposer des opinions* sampai habis satu jam pelajaran. Kemudian, peneliti meminta masing-masing peserta didik mempraktikkan dialog yang telah diberikan sebagai contoh, dengan teman sebangku mereka. Setelah itu, bel tanda pelajaran telah usai berbunyi. Peneliti mengucapkan “au revoir” dan mengingatkan bahwa pertemuan berikutnya adalah permainan monopoli pembelajaran.

Catatan Lapangan 3

Agenda : Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus I Pertemuan ke-2

Hari/ Tanggal : Jumat, 27 Juli 2018

Waktu : 07.00-08.30 WIB

Tempat : MAN Parakan Temanggung

Pada hari Jumat, 27 Juli 2018, peneliti datang lebih awal lagi dan tiba di sekolah pada pukul 06.15. Peneliti bersama guru mempersiapkan materi dan bahan-bahan yang digunakan untuk pembelajaran seperti menyiapkan papan monopoli beserta kartu-kartunya. Pada pukul 07.00 peneliti dan fasilitator bersama guru memasuki kelas XI Agama. Peneliti membuka pelajaran dengan berdoa dan membaca asma’ul husna. Setelah itu, peneliti mengulas sedikit tentang materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya untuk permainan monopoli pembelajaran. Peneliti menanyakan kepada peserta didik perihal bagian mana yang belum dipahami. Setelah semua paham, peneliti menjelaskan cara bermain monopoli pembelajaran, lalu peserta didik mulai bermain. Peneliti berkeliling untuk mengontrol kalau-kalau ada peserta didik yang kebingungan. Semua berjalan dengan lancar, dan bel tanda pelajaran telah usai pun berbunyi. Peneliti mengakhiri permainan tersebut dan mengucapkan salam serta “merci beaucoup et au revoir”.

Catatan Lapangan 4

Agenda : Pelaksanaan *Post-Test* I
Hari/ Tanggal : Senin, 30 Juli 2018
Waktu : 10.15-11.45 WIB
Tempat : MAN Parakan Temanggung

Pada hari Senin, 30 Juli 2018, peneliti tiba di sekolah pada pukul 09.50. Peneliti menemui guru di kantor, kemudian menjelaskan bahwa hari ini akan dilakukan *post-test* I. Peneliti bersama guru memasuki kelas. Pada pukul 10.20 peneliti memulai kegiatan *post-test* I. Setelah semua peserta didik mendapatkan giliran, peneliti melakukan *review* tentang dialog-dialog yang telah dipraktikkan oleh para peserta didik. Setelah bel berbunyi, peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan “*merci beaucoup de votre attention, au revoir*”

Catatan Lapangan 5

Agenda : Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus II Pertemuan ke-1
Hari/ Tanggal : Jumat, 3 Agustus 2018
Waktu : 07.00-08.30 WIB
Tempat : MAN Parakan Temanggung

Pada hari Jumat, 3 Agustus 2018, peneliti tiba di sekolah pada pukul 06.15. Peneliti bertemu dengan guru di kantor kemudian menyiapkan bahan-bahan untuk pembelajaran. Pada pukul 07.00, peneliti membuka pelajaran dengan membaca doa dan asma’ul husna. Setelah itu peneliti mulai menjelaskan materi. Kemudian meminta para peserta didik latihan berdialog dengan dialog yang mereka buat. Setelah semuanya selesai, peneliti dan peserta didik beserta guru melakukan diskusi perihal materi apa yang belum dipahami. Setelah semua paham, peneliti mengingatkan bahwa pertemuan selanjutnya adalah pembelajaran dengan permainan monopoli. Peserta didik sangat antusias. Lalu peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan “*au revoir*”.

Catatan Lapangan 6

Agenda : Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus II Pertemuan ke-2
Hari/ Tanggal : Senin, 6 Agustus 2018
Waktu : 10.15-11.45 WIB
Tempat : MAN Parakan Temanggung

Pada hari Senin, 6 Agustus 2018, peneliti tiba di sekolah pada pukul 09.45. Peneliti bersama guru mempersiapkan papan monopoli beserta kartu-kartunya untuk pembelajaran. Peneliti memasuki kelas pada pukul 10.15. Peneliti mengulas sedikit tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Peneliti memulai penjelasan materi dan menanyakan kepada peserta didik perihal materi yang belum dipahami agar peneliti bisa menjelaskan kembali sampai semua peserta didik memahami materi yang diajarkan. Setelah semuanya paham, para peserta didik memulai bermain monopoli. Pembelajaran dengan media permainan monopoli berjalan dengan lancar. Peneliti mengelilingi kelas untuk melihat semua kelompok agar bisa terkontrol. Setelah permainan selesai, peneliti melakukan diskusi dengan para peserta didik dan guru tentang bagian mana yang membingungkan. Hampir semua peserta didik tidak kebingungan dengan permainannya, dan mereka merasa senang karena bisa belajar sambil bermain. Setelah itu, bel berbunyi dan peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan “*merci beaucoup de votre attention, au revoir*”.

Catatan Lapangan 7

Agenda : Pelaksanaan *Post-Test* II

Hari/ Tanggal : Jumat, 10 Agustus 2018

Waktu : 10.15-11.45 WIB

Tempat : MAN Parakan Temanggung

Pada hari Jumat, 10 Agustus 2018, ada perubahan jam pelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Prancis. Perubahan ini dikarenakan mata pelajaran pada jam yang seharusnya tidak bisa diisi oleh guru pengampunya. Lalu mata pelajaran Bahasa Prancis diubah menjadi pukul 10.15-11.45. Pada pukul 10.20, peneliti bersama guru memasuki kelas XI Agama dan membuka pelajaran. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini akan dilakukan *post-test* II. Setelah semua mendapatkan giliran, peneliti melakukan diskusi perihal apa yang telah dilakukan. Karena hari ini adalah pertemuan terakhir, peneliti menutup pelajaran dan sekaligus berpamitan. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih dan peserta didik pun mulai ramai karena sebenarnya mereka masih ingin belajar dengan bermain monopoli. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini masih bisa digunakan di kemudian hari oleh guru mata pelajaran Bahasa Prancis. Setelah itu peneliti dan guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan “au revoir”

Lampiran 29

DOKUMENTASI FOTO



1. Peneliti melakukan wawancara pra-tindakan kepada peserta didik



2. Peneliti melakukan wawancara pra-tindakan kepada guru pengajar bahasa Prancis kelas XI Agama



3. Pelaksanaan *pre-test*



4. Peserta didik melakukan *post-test I*



5. Permainan monopoli pembelajaran pada siklus II

AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE EN FRANÇAIS DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI AGAMA DE MAN PARAKAN TEMANGGUNG AVEC LE JEU MONOPOLE

Par :
Ita Setyawening
14204241006

RÉSUMÉ

A. Introduction

Dans la vie humaine, la langue est très importante car la langue est l'instrument de communication. Dans le monde d'éducation, l'apprentissage des langues étrangères s'est développé rapidement, notamment au lycée. Le français est l'une des langues étrangères que nous apprenons au lycée. Il existe 4 compétences langagières telles que la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite. Ces quatre compétences sont étroitement liées l'une à l'autre.

MAN Parakan Temanggung considère que le français est nécessaire pour ses apprenants. À ce lycée, le français est enseigné dans la classe *Bahasa* et *Agama*. Les apprenants de ces deux classes ont la différente compétence, la compétence de la classe *Bahasa* est supérieure que la classe *Agama*.

Selon l'observation dans la classe Agama à MAN Parakan Temanggung, nous avons trouvé des problèmes dans l'apprentissage du français. La plupart des apprenants ne sont pas actifs, n'ont pas de confiance en eux mêmes, et ils prononcent incorrectement. Leur compétence de l'expression orale était faible. En

plus, le support pédagogique ne supporte pas l'apprenant à l'oral. En réalité, le support pédagogique est l'un des facteurs importants pour la réussite de l'apprenant du français. Le support pédagogique qui est créatif et innovatif peut aider le professeur de français à réaliser un apprentissage qui est efficace.

L'apprentissage avec le jeu est considéré comme le support pédagogique qui pourrait améliorer la motivation de l'apprenant. L'un des jeux qui peut être utilisé pour l'apprentissage est le jeu monopole. Le monopole peut être modifié selon le besoin d'apprentissage à l'école pour tous les niveaux. Ce média peut être développé en ajoutant les matériels scolaires sans abandonner les éléments de jeu qui sont amusants.

En outre, nous voulons appliquer le jeu monopole à l'apprentissage en vue de rendre l'apprentissage du français plus rentable et d'améliorer la compétence langagière de l'apprenant. Dans ce cas-là, nous faisons la recherche dont le titre est "L'Amélioration de la Compétence d'Expression Orale en Français des Apprenants de la Classe Agama de MAN Parakan Temanggung avec le Jeu Monopoli".

B. Développement

Étudier est une activité qui n'est jamais libre de la vie humaine. Aunurrahman (2016:33) affirme que les gens apprennent toujours dans l'activité de la vie humaine. Iskandarwassid et Dadang Sunendar (2009:1) ajoutent que l'apprentissage est un processus qui se déroule dans l'esprit d'un homme, qui change son attitude. Avec ces changements, la personne peut être aidée à résoudre les problèmes de sa vie. En plus, la personne peut s'adapter à son environnement

(Baharuddin, 2010:12). De cette manière, l'apprentissage est un système qui aide la personne ou un groupe à apprendre. Il peut résulter en rendant l'attitude meilleure car l'apprenant obtient beaucoup de savoirs et d'expériences.

Nous pouvons étudier la langue étrangère dans la situation formelle ou informelle. Le français est la langue étrangère qui est apprise par l'apprenant dans quelques pays. Tagliante (1994:6) affirme que le FLE (Le Français Langue Étrangère) peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études. Desmons et ses amis. (2005:19) ajoutent que l'apprenant de FLE éprouve le besoin d'être rapidement capable de communiquer oralement, ce qui suppose l'acquisition de compétences de compréhension et d'expression.

L'apprentissage du français permet son apprenant de pouvoir communiquer rapidement à oral. En plus, l'apprenant pourrait comprendre l'information de la communication afin qu'il n'y ait pas mal entendu entre le locuteur et l'interlocuteur. Pranowo (2014 :254) explique que l'apprenant doit prendre attention à sa partenaire, le lieu, le temps, la culture, le problème, et le registre de la langue quand il est en train de parler.

La compétence d'expression orale est l'une de quatre compétences langagières qui doit être maîtrisée dans l'apprentissage des langues. Bassée sur CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues), les niveaux communs de compétences d'expression orale au niveau A1 sont l'apprenant peut communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler sa phrase plus lentement et à l'aider à formuler ce qu'il essaie de dire. Il peut poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont il a

immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions. Il peut utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire son lieu d'habitation et les gens qu'il connaît. En général, les niveaux communs de compétences sont l'apprenant peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant par exemple, sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. et peut répondre au même type de questions. Peut communiquer de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif.

Pour améliorer la compétence langagière des apprenants, nous avons besoin du média d'apprentissage à réaliser la communication en français. L'apprentissage du français avec le jeu est un effort pour que l'apprenant y soit intéressé et plus actif en classe.

Lors de l'observation à la classe Agama de MAN Parakan Temanggung, nous avons trouvé des problèmes dans l'apprentissage du français, notamment ceux de l'expression orale. L'apprenant n'est pas actif, il n'a pas de confiance en lui-même, et il prononce incorrectement. En plus, le support pédagogique ne supporte pas l'apprenant à l'oral. Le support pédagogique est un facteur important pour la réussite de l'apprenant du français. L'objectif de l'application du support pédagogique est de réaliser l'atmosphère qui permet aux apprenants de travailler plus activement.

Dans ce cas-là, le professeur doit bien choisir le média qui pourrait être utilisé pour l'apprentissage. La majorité des apprenants aiment bien l'apprentissage qui n'est pas ennuyant. Alors, nous pouvons appliquer le jeu en classe. Le monopole est un jeu qui est aimé par beaucoup de gens, des enfants aux adultes. Sartikaningrum (2013:38) signale que le monopole est un jeu de la planche qui se vend bien dans le monde. Dans ce jeu, les joueurs font le concours pour gagner la richesse par le système d'économie du jeu qui enroule d'un achat, d'un louage et d'un échange la terre en utilisant de l'argent de monopole. Tubergue et ses amis (2005:335) affirment que les instruments du jeu monopole sont 1 plateau, 2 dés, 9 pions, 32 maisons et 12 hôtels, 1 liasse de cartes <<chance>>, 1 liasse de cartes <<communauté>>, 28 titres de propriété, assortiment de billets de banque factices. Le joueur doit jeter les dés et il fait le mouvement autour du plateau en accord avec le chiffre qui lui est obtenu du jet de dés.

Au paravant, le monopole était éminemment un jeu. Nous pouvons faire quelques modifications à ce jeu pour que ce jeu puisse se sert au support pédagogique. Ce média pourrait améliorer le courage et la motivation de l'apprenant car il peut apprendre en jouant et cela le rend heureux. La modification de ce jeu est pertinente au sujet appris par les apprenants afin que cela puisse améliorer la compétence d'expression orale, et puis le vocabulaire est familier pour eux.

Nous avons effectué la recherche pour l'application de ce media d'apprentissage à MAN Parakan temanggung 184 rue Jenderal Sudirman Cublikan, Kowangan, Temanggung. Cette recherche s'est déroulée au premier semestre, elle a été débutée le 16 juillet 2018 et a été finie le 10 août 2018.

Cette recherche convient à la recherche d'Annisa Marsa Santi Fradadi dont le titre est "L'Amélioration de la Compétence d'Expression Orale de Français des Apprenants de la Classe XI de SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta avec le Moyen du Jeu Monopoli". En outre, cette recherche convient aussi à la recherche de Ria Sartikaningrum dont le titre est "Le Développement de Média d'Apprentissage du Jeu Monopoli *Akuntansi* pour Améliorer la Motivation de l'Étude des Apprenants de la Classe X *Program Keahlian Akuntansi* de SMK Negeri 1 Tempel".

Notre recherche est une recherche d'action en classe (*Classroom Action Research*). La recherche d'action en classe a l'attention d'améliorer les activités d'apprentissage à l'action. Elle est volontairement apparue et elle se déroule dans la classe (Komaidi, 2011:3). Cette recherche utilise le mode de recherche d'action en classe de Kemmis & McTaggart. L'hypothèse de cette recherche est que l'apprentissage avec le jeu monopole pourrait améliorer la compétence d'expression orale des apprenants de la classe XI Agama de MAN Parakan Temanggung.

Cette recherche se compose de 2 cycles, ce sont le premier cycle et le deuxième cycle. Avant la réalisation de l'action du premier et du deuxième, nous avons

effectué le pré-cycle pour savoir les conditions de la classe. En outre, nous avons donné des enquêtes aux apprenants pour savoir leurs opinions sur l'apprentissage du français. Ensuite, nous avons effectué l'observation et l'entretien à l'enseignant de français, puis nous avons fait le pré-test et enfin, nous faisons le premier cycle et le deuxième cycle.

Au pré-test, il n'y a que 2 apprenants qui ont gagné le score des critères du succès minimum (le KKM). Après avoir fait le pré-test, nous avons fait le premier cycle. Le résultat de *post-test* au premier cycle a montré qu'il existe 19 apprenants qui ont gagné le score supérieur au critères du succès minimum (le KKM).

La réflexion de l'action du premier cycle est qu'il y avait auparavant 7 groupes dont chacun est de 6 apprenants. Au deuxième cycle, nous avons fait la division de 10 groupes à 4 apprenants par groupe en espérant que cela vaudra mener la bonne influence pour cet apprentissage. Le résultat de *post-test* au deuxième cycle a montré qu'il y a une amélioration de la réussite des apprenants. L'indicateur de la réussite de ce produit est visible à l'augmentation de 2 à 38 apprenants qui ont dépassé la note moyenne après avoir utilisé ce média.

Selon l'action qui a été réalisée, nous faisons par la suite la réflexion de l'action du deuxième cycle. L'action du deuxième cycle représente que 95 % apprenants ont dépassé la note moyenne. Les résultats de la réflexion de l'action du deuxième cycle sont comme les suivants.

- a) La majorité des apprenants ont parlé rapidement, l'un à l'autre.
- b) Les apprenants arrivent à s'y intéresser au français.

- c) Les apprenants deviennent attentifs à l'apprentissage du français.
- d) L'enthousiasme des apprenants a amélioré, c'est prouvé au deuxième cycle où les apprenants font le concours pour être le meilleur.

C. Conclusion et Recommandation

Les résultats de la recherche ont montré que la compétence d'expression orale en français des apprenants de la classe XI Agama MAN Parakan Temanggung a amélioré grâce au jeu monopole. C'est prouvé par les résultats du premier et du deuxième *post-test* et ceux de l'évaluation de l'attitude. D'après les derniers et la motivation des apprenants s'améliore peu à peu en employant le support pédagogique de monopole.

De la distribution des notes au pré-test, il n'y a que 2 apprenants qui ont gagné le score de critères du succès minimum (le *KKM*). Ils existent 38 apprenants qui ne l'ont pas gagné. Après avoir fait le pré-test, nous avons fait le premier cycle. Le résultat de *post-test* au premier cycle a montré qu'il existe 19 apprenants qui ont gagné le score supérieur au critères du succès minimum (le *KKM*).

Bassée sur le premier cycle, l'hypothèse du deuxième cycle est la division des groupes. Cette décision est qu'il y avait auparavant 7 groupes au premier cycle, et puis au deuxième cycle nous divisons en 10 groupes en espérant que cela mènera à la bonne influence pour cet apprentissage. Le résultat de *post-test* au deuxième cycle a montré qu'il y a une augmentation de 2 apprenants à 38 apprenants qui ont dépassé la note moyenne.

Selon les actions qui ont été effectuées, nous avons fait par la suite la réflexion de l'action du deuxième cycle. Le deuxième cycle représente que 95% apprenants ont dépassé la note moyenne. En outre, nous avons vu les résultats du premier et deuxième *post-test* dont la réussite d'apprentissage est visible grâce à l'apprentissage avec le jeu monopole. Les apprenants sont motivés, plus actifs, et plus courageux..

D'après cette recherche, nous pouvons proposer des recommandations au lycée, à l'enseignant de français, et aux autres chercheurs, comme les suivantes.

1. Au lycée

Le lycée peut fournir la chance aux enseignants à appliquer les nouveaux media d'apprentissage qui conviennent à la matière enseignée.

2. À l'enseignant de français

Il voudrait mieux que l'enseignant de français puisse utiliser le jeu monopole comme support pédagogique pour l'amélioration de la compétence d'expression orale des apprenants.

3. Aux autres chercheurs

Les autres chercheurs pourraient profiter de cette recherche comme référence.