

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA SMA N 3 KLATEN KELAS XI IPS
DENGAN MEDIA PERMAINAN “SEDANG APA”**

SKRIPSI

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






oleh :
Mayta Grand Purwaningsih
10204241027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA N 3 Klaten Kelas XI IPS dengan Media Permainan "Sedang Apa"* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 13 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko P, M.Pd.	Ketua Penguji		07 Juni 2016
Nuning Catur Sri W, M.A.	Sekretaris Penguji		07 Juni 2016
Ch. Waluja Suhartono, M.Pd.	Penguji Utama		07 Juni 2016

Yogyakarta, 07 Juni 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri

Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A

NIP. 19610524 199001 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuning Catur Sriwilujeng, M. A.

NIP. : 19730330 200212 2 001

sebagai pembimbing I,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Mayta Grand P

No. Mhs. : 10204241027

Judul TA : Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa
SMA N 3 Klaten Kelas XI IPS dengan Media Permainan
"Sedang Apa"

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Nuning Catur Sriwilujeng, M.A.

NIP. 19730330 200212 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Mayta Grand Purwaningsih

NIM : 10204241027

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

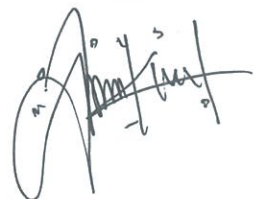
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 15 April 2016

Penulis



Mayta Grand Purwaningsih

MOTTO

**Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu
tidak memanfaatkannya
menggunakannya untuk memotong, ia
akan memotongmu (menggilasmu)**

(H.R. Muslim)

Belajar dari masa lalu, berjalan di masa
sekarang, dan berpegang pada masa
depan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat melaksanakan penelitian dengan lancar. Sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik. Karya ilmiah ini dibuat sebagai Tugas Akhir Skripsi (TAS) untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan

Penulisan karya ilmiah ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Widyastuti Purbani, M.A. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
3. Dra. Alice Armini selaku Penasehat Akademik.
4. Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. selaku dosen pembimbing Skripsi.
5. Dra. Hartati yang sudah bersedia menjadi kolablator 1, dan seluruh staff SMA N 3 Klaten yang sudah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA N 3 Klaten.
6. Mbak Khomariah Dwi Hastuti yang bersedia menjadi kolablator 2, dan membantu setiap permasalahan dalam penelitian saya.
7. Rekan-rekanku Indah, Sari, Yola, Mbak Yokhe, Jessi, Apri, Marsa, Mbak Anggarasmi, Putri, dan rekan-rekan lain yang selama ini pernah berjuang bersama, terima kasih atas kebersamaannya.

Penulis sadar benar bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ilmiah ini.

Yogyakarta, April 2016

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Kedua Orang Tua saya Bp/Ibu Mazono

Suami saya Oky Sujatmiko,

dan anak saya M.Ramadhan Miko Aji Merdeka

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Surat Keterangan Persetujuan Ujian Tugas Akhir	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Halaman Persembahan	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Lampiran	xi
Daftar Grafik	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Singkatan	xv
Abstrak	xvi
Extrait	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Batasan Istilah	5
 BAB II KAJIAN TEORI	 7
A. Keterampilan Berbicara	7
1. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa	8
2. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Prancis	11

B. Perilaku Siswa dan Motivasi	14
1. Perilaku Siswa	14
2. Motivasi	17
C. Teori Belajar Konstruktivistik	19
D. Permainan	21
1. Permainan dalam Pembelajaran	22
2. Language Play (LP)	27
E. Permainan Kata “Sedang Apa”	28
1. Penerapan	29
2. Aturan Permainan	31
3. Kelebihan Permainan “Sedang Apa”	31
4. Kekurangan Permainan “Sedang Apa”	32
F. Penelitian yang Relevan	32
G. Kerangka Pikir	33
H. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Subjek Penelitian	35
B. Instrumen Penelitian	36
C. Desain Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian	37
1. Tahapan Perencanaan	37
2. Tahapan Pelaksanaan	38
3. Tahapan Pengamatan	38
4. Refleksi	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
G. Validitas dan Reliabilitas Data	41
H. Indikator Keberhasilan	41
1. Indikator Keberhasilan Proses	41
2. Indikator Keberhasilan Produk	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Data Penelitian	43
1. Pra- Tindakan	43
2. Siklus I	57
3. Siklus II	66
B. Pembahasan	74
1. Analisis Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis	74
2. Analisis Sikap dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Prancis	80
C. Hasil Penelitian	82
1. Proses	82
2. Produk	83
D. Keterbatasan Peneliti	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Implikasi	86
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	92
Resumé	184

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Pedoman Wawancara Pra-Tindakan untuk Guru	93
Pedoman Wawancara Pra-Tindakan untuk Siswa	94
Hasil Wawancara Guru	95
Hasil Wawancara Pra-Tindakan Siswa Kelas XI IPS 1	98
Hasil Wawancara Pra-Tindakan Siswa Kelas XI IPS 2	102
Hasil Wawancara Pra-Tindakan Siswa Kelas XI IPS 3	106
Angket Pra-Tindakan untuk Siswa	110
Hasil Angket Pra-Tindakan Kelas XI IPS 1	111
Hasil Angket Pra-Tindakan Kelas XI IPS 2	112
Hasil Angket Pra-Tindakan Kelas XI IPS 3	113
Soal <i>Pre-Test</i>	114
RPP Siklus I	115
Soal <i>Post-Test</i> I	123
Pedoman Wawancara Refleksi Siklus I	124
Angket Siswa Siklus I.....	125
Hasil Wawancara Kolabolator I	127
Hasil Wawancara Kolabolator II	130
RPP Siklus II	132
Soal <i>Post-Test</i> II	141
Pedoman Wawancara Refleksi Siklus II	142
Angket Siswa Siklus II	143
Hasil Wawancara Refleksi Siklus II	145
Catatan Lapangan Penelitian	146
Daftar Hadir Siswa Kelas XI IPS 1	170
Daftar Hadir Siswa Kelas XI IPS 2	171
Daftar Hadir Siswa Kelas XI IPS 3	172
Daftar Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 1	173
Daftar Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 2	174

Daftar Keaktifan Siswa Kelas XI IPS 3	175
Dokumentasi	176
Surat Izin Penelitian	180

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 : Peningkatan Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	77
Grafik 2 : Peningkatan Prestasi Kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS3.....	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : 1 ^{ère} (e) partie - Entretien dirigé	13
Tabel 2 : 2 ^{ème} (e) partie - Échange d'informations	13
Tabel 3 : 3 ^{ème} (e) partie – Dialogue simulé	13
Tabel 4 : Pour l'ensemble des 3 parties de l'épreuve	14
Tabel 5 : Jadwal Penelitian	35
Tabel 6 : Hasil Observasi Kelas XI IPS 1	44
Tabel 7 : Hasil Observasi Kelas XI IPS 2	45
Tabel 8 : Hasil Observasi Kelas XI IPS 3	47
Tabel 9 : Hasil Angket Siswa Sebelum Siklus	53
Tabel 10 : Hasil Pre-Test	57
Tabel 11 : Angket Siklus I Kelas XI IPS 1	61
Tabel 12 : Angket Siklus I Kelas XI IPS 2	62
Tabel 13 : Angket Siklus I Kelas XI IPS 3	63
Tabel 14 : Hasil Post-test I Kelas XI IPS1, 2, dan 3	65
Tabel 15 : Angket Siklus II Kelas XI IPS 1	69
Tabel 16 : Angket Siklus II Kelas XI IPS 2	70
Tabel 17 : Angket Siklus II Kelas XI IPS 3	71
Tabel 18 : Hasil Post-test II Kelas XI IPS1, 2, dan 3	73
Tabel 19 : Hasil Pre-test, Post-test I, dan Post-test II Kelas XI IPS	76

Daftar Singkatan

PPT	Power Point
KBM	Kegiatan Belajar Mengajar
PKL	Praktik Kerja Lapangan
LP	Language Play
PTK	Penelitian Tindakan Kelas
RPP	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
PPL	Praktik Pengalaman Lapangan
LCD	Liquid Crystal Display
CCTV	Closed Circuit Television
DELF	Diplôme d'Etudes en Langue Francaise
DALF	Diplôme Approfondi de Langue Francaise
CECR	Cadre Européen Comun de Reference
KKM	Kriteria Ketuntasan Minimal

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA SMA NEGERI 3 KLATEN KELAS XI IPS DENGAN MEDIA
PERMAINAN “SEDANG APA”**

Oleh :
Mayta Grand Purwaningsih
10204241027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan “Sedang Apa” dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA N 3 Klaten kelas XI IPS.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa SMA N 3 Klaten kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus pada bulan Oktober hingga November 2015. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan yang diterapkan secara berkelompok. Namun, pada siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan yang diterapkan secara individu. Penelitian ini menghasilkan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis-domain. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik-deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data untuk mendapatkan validitas data. Reliabilitas data didapatkan melalui *expert judgement*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan “Sedang Apa” dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS SMA N 3 Klaten. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata setiap kelas pada tiap siklusnya. Nilai rata-rata setiap kelas dalam *pre-test* yaitu kelas XI IPS 1 (1,5), kelas XI IPS 2 (0,9), dan kelas XI IPS 3 (1,9). Nilai rata-rata siswa meningkat pada *pos-test* I yaitu kelas XI IPS 1 (6,89), kelas XI IPS 2 (6,08), dan kelas XI IPS 3 (6,83). Nilai rata-rata pada *pos-test* II lebih meningkat yaitu kelas XI IPS 1 (9,03), kelas XI IPS 2 (8,2) dan kelas XI IPS 3 (8,5). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat perubahan perilaku dan motivasi siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan “Sedang Apa”. Perubahan tersebut ditunjukkan dengan keaktifan siswa di kelas dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci : Permainan "Sedang Apa", Media Permainan, Keterampilan Berbicara, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

**L'AMÉLIORATION DE LA COMPÉTANCE D'EXPRESSION ORALE DES
APPRENANTS DE LA CLASSE XI IPS SMA N 3 KLATEN EN
APPLIQUANT LE SUPPORT PÉDAGOGIQUE DU JEU
"SEDANG APA"**

Par :
Mayta Grand Purwaningsih
NIM. 10204241027

EXTRAIT

Cette recherche a pour but d'améliorer l'apprentissage de l'expression orale des apprenants de la classe XI IPS SMA N 3 Klaten en appliquant le support pédagogique du jeu "*Sedang Apa*".

Cette recherche est une recherche d'action en classe (RAC). Le sujet de cette recherche est les apprenants SMA N 3 KLATEN de la classe XI IPS 1, de la classe XI IPS 2, et de la classe XI IPS 3. Cette recherche a été effectuée en deux cycles du octobre au novembre 2015. Le premier cycle se compose de deux séances d'actions qui a été réalisée en group. Mais, le deuxième cycle se compose d'une séance d'action qui a été réalisée en individuelle. Dans cette recherche, il y a deux espèces des données. Ils sont les données qualitatives et les données quantitatives. Les données qualitatives ont été analysées en employant analyse-domaine. Les données quantitatives ont été analysés avec la technique statistique-descriptive. Dans cette recherche, la rechercheur utilise le technique de triangulations pour donner la validité. Et la fisiabilité des donnes ont obtenu d'expert judgement.

Le résultat de cette recherche montrent que l'utilisation du support pédagogique du jeu "*Sedang Apa*" est capable d'améliorer la compétence d'expression orale des apprenants des classes XI IPS SMA N 3 KLATEN. Amélioration s'observait à travers du score moyen à chaque classe dans chaque cycle. La note moyen de chaque classe dans le pré-test de la classe XI IPS 1 est 1,5, de la classe XI IPS 2 est 0,9, et de la classe XI IPS 3 est 1,9. Ce note moyen est amélioré au *post-test* I. Ils sont XI IPS 1 (6,89), XI IPS 2 (6,08), et XI IPS 3 (6,83). L'amélioration de score moyen au *post-test* II est plus mieux. Ils ont XI IPS 1 (9,03), XI IPS 2 (8,2) et XI IPS 3 (8,5). D'ailleurs, cette recherche a montré qu'il y a la transformation de l'attitude et de la motivation des apprenants dans l'apprentissage du français en appliquant le support pédagogique du jeu "*Sedang Apa*". Cette transformation a été considérée de l'activité des apprenants dans la classe et l'enthousiasme des apprenants dans l'apprentissage.

Les mots clés : Le jeu "*Sedang Apa*", le support pédagogique du jeu, la compétence d'expression orale, la recherche d'actions en classe (RAC).

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi seseorang untuk berinteraksi. Banyak orang yang menguasai dua atau lebih bahasa dalam berkomunikasi. Bahasa daerah dan bahasa asing mulai dilirik untuk dipelajari. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia yaitu bahasa Prancis. Bahasa Prancis menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA (khususnya kelas XI dan XII). Meskipun tidak semua SMA/SMK terdapat mata pelajaran bahasa Prancis, tetapi bahasa Prancis menarik untuk dipelajari, hal ini dapat dilihat dari minat siswa saat pertama kali mengenal bahasa Prancis.

Pembelajaran bahasa Prancis mencakup empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara sangat penting dipelajari karena untuk menyampaikan sesuatu secara lisan kita memerlukan keterampilan berbicara. Pembelajaran keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan merangsang siswa untuk mengungkapkan sesuatu, baik menirukan maupun membuat kalimat baru. Guru harus dapat memotivasi siswa untuk belajar dan membuat siswa aktif berbicara.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMA N 3 Klaten, pembelajaran bahasa Prancis dilakukan dengan metode ceramah. Guru menerangkan pembelajaran dan sesekali guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Metode ceramah digunakan guru dalam berbagai keterampilan. Guru menggunakan metode ini dikarenakan siswa baru saja mengenal bahasa Prancis, sehingga diperlukan penjelasan untuk setiap materi pembelajaran.

Namun, metode ceramah yang dilakukan secara terus menerus membuat siswa merasa bosan. Sering kali siswa tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran, bahkan banyak siswa yang mencuri-curi waktu untuk main Hp/telephon genggam saat pembelajaran dilaksanakan. Sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif.

Untuk mengatasi kejenuhan siswa guru menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut Hanafiah dan Cucu (2012: 59-60) media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (*Audio Visual Aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Media pembelajaran yang digunakan guru berupa alat bantu penglihatan yaitu PPT. Guru menyajikan materi berupa PPT dan ditayangkan melalui LCD.

Sadiman dkk (2011: 17-18) menyebutkan kegunaan-kegunaan media pendidikan.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera;
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik;
4. Serta dapat memberikan perangsang, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama antara siswa dan guru.

Sesuai dengan pendapat tersebut, tujuan guru menggunakan media PPT adalah mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran, dan menarik perhatian siswa terhadap materi ajar yang diberikan. Pada kenyataannya siswa hanya tertarik dengan gambar-gambar yang ditayangkan. Siswa memperhatikan pembelajaran, namun ketika guru memberikan tugas kepada siswa banyak siswa yang gaduh. Selain itu siswa kurang antusias terhadap pembelajaran, siswa tidak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru memberikan

pertanyaan kepada siswa, tidak ada siswa yang mau menjawab, siswa hanya menjawab ketika ditunjuk oleh guru.

Pembelajaran keterampilan berbicara diterapkan dengan metode ceramah dan teknik *drill*. Penerapannya dengan menyampaikan materi kemudian siswa mengulang apa yang disampaikan guru. Guru tidak pernah mengajarkan atau meminta siswa melakukan praktik berbicara. Sehingga siswa kurang berlatih tanya jawab atau berkomunikasi lisan.

Dengan adanya masalah tersebut peneliti berusaha mencari media lain dalam proses pembelajaran bahasa Prancis, terutama untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Terdapat media yang murah, mudah, dan menyenangkan, namun belum dipakai. Media tersebut adalah media permainan. Media permainan dapat digunakan kapanpun, di manapun, dan dalam situasi apapun karena sesuai dengan kondisi kelas, permainan dapat dilakukan tanpa menggunakan berbagai fasilitas seperti *sound* dan *LCD*.

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah permainan kata/kalimat dalam lagu “Sedang Apa”. “Sedang Apa” dianggap sebagai salah satu permainan kata, karena kita bermain dengan kata-kata yang membentuk kalimat bersambung. Permainan “Sedang Apa” digunakan untuk melatih dan mempermudah siswa dalam belajar membuat kalimat tanya maupun pernyataan karena dalam permainan ini terdapat dua bentuk kalimat, yaitu kalimat tanya dan kalimat jawaban atau pernyataan. Hal ini sesuai dengan keterampilan yang ingin ditingkatkan yaitu berbicara, karena permainan ini dimainkan secara lisan. Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Sesuai mata

pelajaran yang diajarkan, permainan ini diterapkan dengan menggunakan bahasa Prancis.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah.
2. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Prancis.
3. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa hanya menirukan ujaran yang disampaikan guru atau yang ditayangkan di *slide*.
4. Siswa kurang berlatih komunikasi lisan.
5. Media permainan “Sedang Apa” belum pernah digunakan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran dalam keterampilan berbicara kurang efektif.
2. Keterampilan berbicara siswa masih rendah.
3. Media permainan “Sedang Apa” belum pernah digunakan.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah tersebut maka dirumuskan permasalahan “Bagaimana penerapan media permainan “Sedang Apa” dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA N 3 Klaten kelas XI IPS?”

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan “Sedang Apa” dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA N 3 Klaten kelas XI IPS.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi guru penelitian ini dapat menjadi acuan sebagai cara mengajar keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa. Guru dapat memilih media yang tepat dalam melakukan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Prancis.
2. Bagi peneliti sendiri penelitian ini dapat menjadi wawasan dalam menghadapi permasalahan di lapangan.
3. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat memberikan wawasan dan inspirasi dalam melakukan penelitian.

G. Batasan Istilah

1. Peningkatan keterampilan berbicara adalah perubahan atau meningkatnya kemampuan siswa dalam berbicara, yaitu menyampaikan kalimat yang ia maksud sesuai dengan konteks situasi. Kemampuan siswa dikatakan meningkat jika siswa mampu mencapai nilai yang lebih baik. Meningkatnya keterampilan siswa dapat dilakukan dengan evaluasi. Evaluasi keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa dilakukan sesuai dengan evaluasi DELF dan DAFL sesuai dengan *niveau* pembelajar. Untuk pemula evaluasi dilakukan sesuai *niveau* A1.

2. Permainan kata “Sedang Apa” adalah permainan kata yang melibatkan setidaknya 2 orang/kelompok untuk bermain. Permainan ini membentuk dua tipe kalimat yaitu kalimat tanya dan kalimat jawaban (pernyataan). Permainan ini diterapkan dengan versi Indonesia- Prancis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu cara yang dilakukan seseorang untuk berinteraksi. Berbicara disebut juga interaksi secara lisan. Interaksi secara lisan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi secara langsung yaitu bentuk interaksi dua arah. Seseorang menyampaikan sesuatu yang dapat langsung ditanggapi oleh orang lain seperti bertanya jawab. Sedangkan interaksi tidak langsung merupakan bentuk interaksi satu arah, lawan bicara tidak dapat langsung memberikan tanggapan terhadap pembicara, seperti halnya berita pada televisi, ceramah, pidato, dan lain sebagainya.

Proses komunikasi seseorang dapat berjalan lancar jika pengirim dan penerima pesan dapat saling berinteraksi dengan baik. Pengirim pesan harus dapat menyampaikan informasi secara jelas agar dapat diterima oleh penerima pesan. Begitu juga dengan penerima pesan, penerima pesan harus dapat memahami apa yang disampaikan pengirim pesan agar dapat merespon pembicaraan dengan tepat. Untuk itu dalam proses komunikasi secara lisan, keterampilan berbicara dan mendengarkan sangat berperan penting.

Keterampilan berbicara erat kaitannya dengan keterampilan mendengarkan. Tanpa mendengarkan kita tidak akan dapat berkomunikasi. Nurgiantoro (2009: 276) menyatakan bahwa manusia belajar mengucapkan berdasarkan bunyi-bunyi yang didengarnya. Dari situ kita tahu bahwa proses belajar berkomunikasi diawali dengan mendengarkan kemudian barulah kita belajar berbicara.

1. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai seseorang dalam mempelajari suatu bahasa. Berbicara menjadi satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajar bahasa. Dengan bicara, seseorang dapat memberikan atau menyampaikan informasi secara lisan. Menurut Iskandarwasid dan Sunendar (2009: 241) keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi, untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut Tarigan (1981:15) menyatakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Jadi, keterampilan berbicara dapat diartikan sebagai keterampilan atau kemampuan seseorang untuk menghasilkan bunyi artikulasi yang bermakna untuk menyampaikan kehendak kepada orang lain. Untuk itu, dalam keterampilan berbicara yang terpenting adalah bagaimana suatu kalimat disampaikan dengan jelas sehingga dapat dimengerti oleh lawan bicara.

Untuk dapat berbicara dengan struktur yang baik maka pembicara harus menguasai lafal, struktur, kosa kata yang bersangkutan, pemahaman, dan penguasaan terhadap lambang bunyi (Nurgiyantoro, 2009: 276). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bunyi bahasa beserta lambangnya sangat diperlukan dalam keterampilan berbicara karena dalam berbicara dibutuhkan kemampuan pemahaman terhadap bahasa lawan. Bunyi bahasa dan lambang bahasa seperti halnya intonasi, penekanan, dan lain sebagainya.

Di beberapa bahasa intonasi atau penekanan berpengaruh besar terhadap arti atau isi suatu kalimat. Seperti dalam bahasa Indonesia, pengucapan kalimat “Sudah makan” dengan intonasi naik mempunyai makna yang berbeda dengan pengucapan intonasi turun. Pengucapan “Sudah makan” dengan intonasi naik bermakna tanya “Kamu sudah makan?”, sedangkan kalimat “Sudah makan” dengan intonasi turun bermakna memberi informasi “Aku sudah makan”. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah lafal. Lafal sangat berperan penting dalam keterampilan berbicara, karena pengucapan lafal yang salah akan membuat komunikasi terganggu yang mengakibatkan terjadinya miskomunikasi.

Iskandarwassid dan Sunendar (2009: 242-243) mengatakan bahwa tujuan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa sebagai berikut.

a. Kemudahan berbicara

Peserta didik harus mendapat kesempatan untuk berbicara hingga mereka dapat menyampaikan atau berbicara dengan mudah. Hal ini berarti peserta didik yang secara mudah mengungkapkan kalimat (lancar) dapat dikatakan bahwa peserta didik tersebut telah mencapai tujuan. Sehingga seseorang yang dapat menggunakan bahasa secara mudah atau tidak mengalami kesulitan (lancar) dapat dikatakan telah menguasai bahasa tersebut.

b. Kejelasan (kalimat dan artikulasi)

Peserta didik dapat berbicara secara jelas. Suara yang tidak jelas mengakibatkan kurangnya pemahaman oleh lawan berbicara. Sehingga kalimat yang disampaikan harus jelas. Jika seseorang kurang jelas mengungkapkan sesuatu, biasanya lawan bicara akan memintanya untuk

mengulangi. Begitu pula dengan artikulasi, kejelasan artikulasi sangat penting. Karena di beberapa bahasa artikulasi yang berbeda mengakibatkan perbedaan makna.

c. Bertanggung jawab

Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan berbicara peserta didik harus dapat dipertanggung-jawabkan, hal ini terkait dengan makna atau isi ucapan dengan melihat situasi dan kondisi.

d. Membentuk pendengaran yang kritis

Pembelajaran keterampilan berbicara tidak lepas dari keterampilan menyimak, karena dengan keterampilan menyimak maka seseorang dapat merespon pembicaraan orang lain.

e. Membentuk kebiasaan

Diharapkan peserta didik terbiasa melakukan interaksi dengan bahasa yang dipelajari sehingga membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang (bahasa yang dipelajari menjadi bagian dari kebiasaannya).

Dari tujuan-tujuan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara harus diajarkan dalam pembelajaran bahasa. Dengan keterampilan berbicara, kita dapat mengeksplorasi pengetahuan kita tentang bahasa yang kita pelajari. Selain itu dalam pembelajaran keterampilan berbicara diharapkan siswa mampu menyampaikan sesuatu dengan mudah, jelas, dan sesuai dengan konteks situasi.

2. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Prancis

Secara umum, bahasa dibagi menjadi dua, yaitu bahasa ibu dan bahasa asing. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing, khususnya di Indonesia. Untuk itu diperlukan strategi khusus dalam pembelajarannya. Krashen melalui Brown (2007: 322) menyatakan bahwa penguasaan bahasa kedua untuk orang dewasa mempunyai dua cara, yaitu pemerolehan dan pembelajaran. Pemerolehan bahasa didapatkan melalui proses bawah sadar dan intuitif, seperti halnya seorang anak belajar bahasa ibu mereka. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang dilakukan secara sadar untuk memahami bentuk dan aturan dalam bahasa sasaran.

Tagliante (1994: 99) *“L'apprenant va tout d'abord s'essayer à répéter du sons auxquels il associe une signification assez confuse et sans toujours pouvoir, dans la chaîne sonore, distinguer où commencent et se terminent les mots qui composent ce qu'il dit. Quelques jours plus tard, il tentera de reproduire, de mémoire, les sonorités entendues. Encore plus tard, il associera la phonie à la graphie et commencera à repérer l'organisation d'une phrase. Très vite, on le sent il aura pour qu'il produise réellement des énoncés dont le sens devra correspondre à la situation dans laquelle il parle.”*

Menurut Tagliante pembelajar bahasa pertama kali akan mencoba mengulangi suara meskipun masih bingung dengan makna yang terdapat di dalamnya dan tidak dapat membedakan awal dan akhir dari kata-kata. Namun selanjutnya ia akan mencoba menggabungkan suara atau ejaan dengan mendefinisikan sebuah kalimat. Sehingga menghasilkan kalimat yang maknanya sesuai dengan situasi dimana ia berbicara. Dari pendapat tersebut dapat kita ketahui bahwa pembelajar bahasa dimulai dari menirukan bunyi yang didengar meskipun tanpa mengetahui maksud atau arti dari bahasa tersebut. Namun secara berkelanjutan pembelajar bahasa akan mencoba membentuk suatu kalimat dengan

bunyi-bunyi yang pernah didengarnya, dan ia akan dapat mendefinisikan makna dari bahasa yang diucapkannya.

Pembelajaran bahasa Prancis mencakup empat hal, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Prancis disebut dengan *expression orale* yaitu kemampuan seseorang dalam memproduksi bahasa, untuk itu keterampilan ini disebut juga dengan *production orale*.

Pembelajaran bahasa Prancis mempunyai 6 tingkatan, yaitu A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. Tingkatan pembelajar pemula atau disebut dengan *debutant* yaitu A1, dan tingkatan pembelajar profesional yaitu C2. Untuk menentukan tingkatan pembelajar bahasa Prancis, peserta didik harus mengikuti evaluasi. Evaluasi ini disebut dengan evaluasi *DELFL/DALF*. Evaluasi *DELFL/DALF* seperti halnya evaluasi *TOEFL*, namun ada sedikit perbedaan dalam sistem evaluasinya. Evaluasi *TOEFL* tidak terdapat evaluasi keterampilan berbicara dan menulis, sedangkan pada evaluasi *DELFL/DALF* terdapat evaluasi keterampilan berbicara dan menulis.

Evaluasi *TOEFL* dapat kita ikuti di lembaga-lembaga bahasa yang telah mendapat izin untuk pelaksanaan *TOEFL*. Sedangkan evaluasi *DELFL/DALF* hanya dapat kita ikuti di Lembaga Indonesia-Prancis (LIP) atau disebut juga dengan *IFI (Institut Francaise d'Indonésie)* yang terdapat di beberapa kota di Indonesia. Selain itu, penguji *DELFL/DALF* ditunjuk oleh lembaga, sehingga setiap pelaksanaan ujian *DELFL/DALF* pengujinya berbeda.

Ujian *DELFDALF* mencakup empat keterampilan bahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara diujikan secara lisan. Peserta berdialog secara lisan dengan penguji, sehingga dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa harus dapat mengungkapkan apa yang ia maksud, dapat merespon percakapan serta harus dapat berbicara sesuai konteks percakapan. Hal ini terdapat pada kriteria penilaian keterampilan berbicara yang disebut dengan *grille d'évaluation*. Berikut ini bagan penilaian *grille d'évaluation* untuk pemula A1 dalam buku Breton (2005: 86).

GRILLE D'ÉVALUATION – PRODUCTION ORALE

Tabel 1

1re partie - Entretien dirigé

<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
---	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

Tabel 2

2e partie - Échange d'informations

<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
---	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

Tabel 3

3e partie – Dialogue simulé

<i>Peut demander ou donner quelque chose à quelqu'un, comprendre ou donner des instructions simples sur des sujets concrets de la vie quotidienne.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4
<i>Peut établir un contact social de base en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3		

Tabel 4
Pour l'ensemble des 3 parties de l'épreuve

Lexique (étendue)/correction lexicale Peut utiliser un répertoire élémentaire de mots et d'expressions isolés relatifs à des situations concrets	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
Morphosyntaxe/corrections grammaticale Peut utiliser de façon limitée des structures très simples.	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
Maîtrise du système phonologique Peut prononcer de manière compréhensible un répertoire limité d'expressions mémorisées.	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3

Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Prancis untuk tingkatan A1 berfokus pada 3 kemampuan dasar yaitu memberikan informasi, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan sesuai konteks. Kemudian ketiga hal tersebut tidak lepas dari kesesuaian ekspresi, kesesuaian struktur bahasa, dan kesesuaian ucapan atau bunyi bahasa. *Lexicale*, *garammaticale*, dan *prononciation* menjadi 3 kriteria penilaian dalam penelitian ini.

B. Perilaku Siswa dan Motivasi dalam Belajar

1. Perilaku Siswa

Belajar merupakan kegiatan yang setiap hari kita lakukan, baik secara sadar maupun tidak sadar. Belajar merupakan proses mencari tahu, atau mendapatkan pengetahuan yang belum kita dapatkan. Belajar dapat kita lakukan di mana saja dan kapan saja. Belajar juga dapat dilakukan sendiri maupun bersama teman, dan dapat juga dengan panduan guru.

Purwanto (2007: 85) mengartikan belajar sebagai perubahan dalam tingkah laku yang dapat mengarah kepada hal baik maupun buruk melalui latihan dan

pengalaman dalam waktu yang panjang. Ini berarti belajar merupakan sebuah proses di mana seseorang mengetahui sesuatu yang belum pernah ia ketahui, dan dengan mencoba, latihan, ataupun pengalaman yang didapatkannya seseorang dapat mengerti apa yang ia pelajari dan hal tersebut dapat mempengaruhi tingkah laku atau perilaku seseorang. Untuk itu dalam sebuah pembelajaran, guru tidak hanya mengajarkan materi yang diberikan, namun guru harus dapat mengajarkan perilaku baik kepada anak.

Seperti contoh seorang guru yang memperkenalkan berbagai macam bunga kepada anak-anak melalui sebuah gambar. Dengan pengenalan tersebut anak-anak mengetahui nama-nama berbagai macam bunga. Selanjutnya ketika anak tersebut bermain dan melihat sebuah bunga yang mirip dengan gambar yang diberikan guru, maka anak tersebut mendekatinya. Ketika mendekat anak tersebut mengetahui bahwa bunga tersebut harum atau tidak. Jika guru sebelumnya tidak mengajarkan tentang bagaimana seharusnya memperlakukan sebuah tanaman atau bunga, maka anak itu mungkin akan mencabut bunga tersebut atau bahkan mencabut tanamannya. Hal ini akan menjadi perilaku buruk bagi anak. Berbeda jika sebelumnya guru juga mengajarkan bagaimana memperlakukan sebuah tanaman. Maka anak tidak akan merusak tanaman dan mungkin justru akan menyiraminya. Hal ini menjadi perilaku positif bagi anak.

Perilaku positif yang diajarkan guru di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai hal misalnya dengan mengajarkan sikap disiplin, mengajarkan tentang kebersihan kelas, dll. Hal-hal tersebut mungkin dapat dibantu oleh peraturan sekolahan. Namun dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, seorang guru

harus dapat mengendalikan semua siswa. Cowley (2011: 125) memberikan sebuah contoh perilaku buruk siswa dalam sebuah pembelajaran yaitu keributan dan kekacauan. Namun jika keributan tersebut mencerminkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, maka itu merupakan hal baik. Perilaku seorang siswa dalam belajar akan berbeda dengan siswa lainnya. Lebih lanjut Cowley (2011: 150) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar:

- a. Faktor lingkungan seperti orang tua, teman, kebijakan sekolah, dll.
- b. Faktor guru, misalnya cara guru mengajar.
- c. Faktor dari dalam diri siswa sendiri, misalnya motivasi, cara siswa bersosialisasi, dll.

Faktor lingkungan seperti cara didik orang tua dan pengaruh teman atau lingkungan siswa tinggal tidak dapat dirubah guru. Namun di dalam kelas guru harus dapat menggantikan orang tua dan mengendalikan perilaku siswa yang berbeda-beda. Untuk itu agar siswa dapat dikendalikan dan berperilaku positif selama belajar maka guru harus dapat menyampaikan pembelajaran dengan tepat. Siswa yang berperilaku baik dalam sebuah pembelajaran akan membantu kelancaran Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sebaliknya, jika ada satu saja siswa yang berperilaku buruk maka KBM akan terganggu.

KBM yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai hal. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran tanpa tugas. Namun tugas merupakan salah satu cara untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Untuk itu dalam pemberian tugas guru harus dapat

mensiasatinya, agar siswa merasa senang dengan tugas yang diberikan. Seperti contoh permainan, petualangan, melakukan peran, atau melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pengalaman pribadi. Selain itu guru juga dapat memberikan penghargaan kepada siswa, sehingga siswa akan senang menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan. Cowley (2011: 104) mengatakan bahwa penghargaan dapat mendorong siswa untuk berperilaku baik dan dapat memotivasi siswa.

2. Motivasi

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, belajar dapat dilakukan secara sadar maupun tidak sadar. Belajar secara tidak sadar biasanya diperoleh dari lingkungan sekitar atau pengalaman. Misalnya kita tahu bahwa semut menyukai semua makanan yang manis, nyamuk menyukai tempat yang kumuh, dan lain-lain. Sedangkan belajar secara sadar yaitu proses mencari tahu dengan sebuah usaha, artinya ilmu tidak akan kita dapatkan jika kita tidak mempelajarinya. Sehingga belajar secara sadar memerlukan motivasi atau kemauan untuk dapat melakukannya.

Prawira (2014: 319) mengatakan, “motivasi berasal dari bahasa Latin *movere* yang berarti bergerak atau dorongan untuk bergerak”. Untuk itu motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk bergerak atau berubah. Jadi tujuan motivasi adalah mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Fudyartanto melalui Prawira (2014: 321-322) fungsi dari motivasi adalah mengarahkan dan mengatur tingkahlaku individu, menyeleksi tingkah laku individu, dan memberikan energi dan menahan tingkahlaku individu.

Dari deskripsi tersebut maka motivasi sangat berhubungan erat dengan tingkah laku atau perilaku seseorang. Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi dalam sebuah pembelajaran maka ia akan berperilaku baik, tidak akan melakukan tindakan yang menyimpang, dan tetap mempertahankan perilaku tersebut selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan motivasi dapat timbul dari diri sendiri maupun dari orang lain atau lingkungan. Lebih lanjut Fudyartanto melalui Prawira (2014: 347-351) mengemukakan berbagai macam penerapan Teori Motivasi Belajar :

1. Suasana belajar yang menyenangkan.
2. Pemberian hadiah dan hukuman kepada siswa.
3. Menciptakan level aspirasi berupa performansi yang mendorong ke level berikutnya.
4. Melakukan kompetisi dan kerjasama pada siswa.
5. Menggunakan hasil belajar sebagai umpan balik.
6. Melakukan pujian kepada peserta didik.
7. Memberikan hal-hal baru dalam setiap pembelajaran.
8. Menyiapkan tujuan yang jelas.
9. Tidak menekan siswa.
10. Menggunakan contoh nyata sebagai contoh yang menarik.
11. Melibatkan siswa secara aktif.

Motivasi erat kaitannya dengan minat. Walaupun dua kata ini berbeda maknanya, namun mereka saling berdampingan. Purwanto (2007: 65-66) mengemukakan bahwa motif dipengaruhi oleh lingkungan untuk mendapatkan sebuah pengalaman, dan pengalaman yang didapat akan berkembang menjadi minat atau sebaliknya. Minat yang tumbuh pada diri seseorang tidak hanya karena adanya pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan, melainkan pengalaman yang menakutkan juga dapat menumbuhkan minat seseorang.

C. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut Suparno melalui Thobroni dan Mustofa (2013: 107) “paham konstruktivistik pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata)”. Baharuddin dan Wahyuni (2009: 115) menyatakan bahwa pendekatan konstruktivistik dalam belajar didasarkan pada perpaduan antara kognitif dan sosial. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran dalam teori ini lebih menekankan lingkungan sosial, sehingga pengetahuan berkembang dari pengalaman.

Teori belajar konstruktivistik yang dikembangkan oleh Vygotsky terdapat dua implikasi utama dalam pendidikan. *Pertama*, dikehendakinya *setting* kelas berbentuk pembelajaran kooperatif. *Kedua*, pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan perancahan (*scaffolding*). Dengan *scaffolding*, semakin lama siswa semakin dapat mengambil tanggungjawab untuk pembelajarannya sendiri (Slavin dalam Ratumanan, 2004:49). *Scaffolding* merupakan pemberian dukungan dan bantuan pada pembelajar, kemudian mengurangi bantuan tersebut. Misalnya seorang guru yang memberikan contoh gambar pohon kepada anak yang belajar menggambar dengan memberikan penjelasan bahwa pohon berwarna coklat dan daunnya hijau, kemudian guru membiarkan anak tersebut membuatnya sendiri (Baharuddin dan Wahyuni, 2009: 127).

Lebih lanjut Vygotsky melalui Baharuddin dan Wahyuni (2009: 124-127) mengungkapkan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif yang berkaitan erat dengan bahasa. Ia membagi perkembangan kognitif yang didasarkan pada perkembangan bahasa menjadi empat jenis :

1. *Preintellectual speech* merupakan tahap awal ketika manusia baru lahir. Ini merupakan proses dasar secara biologis (menangis, mengoceh, menggerakkan tubuh, dll)
2. *Naive psychology* yaitu tahap kedua ketika manusia mulai menggali pengetahuan mereka. Mereka mulai memberikan nama-nama pada setiap objek yang mereka kenal dan mereka mulai mengucapkan beberapa kata.
3. *Egocentric speech*, pada tahap ini terjadi pada anak usia 3 tahun. Mereka mulai melakukan percakapan tanpa memperdulikan orang disekitarnya apakah mereka mendengarkan atau tidak.
4. *Inner speech* memberikan fungsi penting dalam mengarahkan perilaku seseorang.

Dari uraian-uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa pendekatan konstruktivitas berpusat pada pengalaman seseorang. Kemudian pengalaman tersebut dapat kita peroleh dengan mudah ketika kita berinteraksi dengan lingkungan. Untuk itu hal terpenting dalam pendekatan ini adalah pengalaman dan interaksi.

Berikut karakteristik pembelajaran secara konstruktivisme menurut Thobroni dan Mustofa (2013: 109).

1. Memberi peluang kepada siswa untuk membina pengetahuan baru melalui pengalaman yang pernah mereka peroleh.
2. Mendorong siswa untuk memberikan ide.
3. Pembelajaran dilakukan secara kooperatif.
4. Memberikan Flash back.
5. Mendorong siswa menjadi aktif.
6. Pembelajaran merupakan proses yang sama penting dengan hasil belajar.
7. Mendorong proses inkuiri pembelajar melalui eksperimen dan kajian.

Dari karakteristik tersebut kita tahu bahwa pembelajaran dengan pendekatan konstruktivitas merupakan pembelajaran berpusat pada siswa. Guru hanya fasilitator untuk membina siswa. Guru hanya berusaha agar siswa mau mencari pengalaman-pengalaman baru sebagai hasil belajarnya, untuk itu dalam pendekatan ini siswa dituntut aktif.

Adapun keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari aktifitas siswa dalam pembelajaran. Menurut Suryosubroto (2002:71) ciri-ciri siswa dikatakan aktif apabila :

1. Siswa berbuat sesuatu untuk memahami pembelajaran
2. Pengetahuan dipelajari, dialami, dan ditemukan oleh siswa
3. Siswa mencoba sendiri konsep-konsep yang telah diberikan
4. Siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya

Dari ciri-ciri di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang aktif merupakan siswa yang mau melakukan sesuatu untuk memahami pembelajaran seperti bertanya, mencatat pembelajaran, dll. Selain itu siswa juga menerapkan pembelajaran dan siswa mampu mengkomunikasikan pikirannya baik bersama teman maupun guru.

D. Permainan

Bermain merupakan satu hal yang tidak pernah lepas dari seseorang, terutama anak-anak. Mulai dari kecil kita dikenalkan dengan permainan, misalnya permainan bunyi untuk bayi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain berarti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Menurut Sadiman dkk (2011: 75) permainan merupakan kontes yang dilakukan dengan saling berinteraksi menggunakan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga dalam pembelajaran, permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Thobroni dan Mumtaz (2011: 42-43) menyatakan bahwa bermain dapat menimbulkan kerianan sehingga menumbuhkan minat seseorang untuk turut serta. Seseorang cenderung menggunakan segala ketangkasannya dalam bermain karena permainan mudah dilakukan serta menyenangkan. Dalam permainan terdapat pula aturan yang harus ditaati, selain itu tidak ada sanksi yang berat jika seseorang kalah dalam sebuah permainan. Untuk itulah, semua orang pasti senang dengan bermain. Dengan begitu permainan berarti aktivitas yang dilakukan secara menyenangkan baik individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

1. Permainan dalam Pembelajaran

Pembelajaran bahasa khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara diperlukan keaktifan siswa. Menurut Makruf (2009: 78) belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif. Pengajar atau guru harus mempunyai strategi khusus untuk membuat siswa aktif. Mereka harus mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam belajar, sehingga siswa mampu menggunakan waktu sebanyak-banyaknya untuk belajar. Salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu strategi pembelajaran dengan menggunakan media permainan.

Pada dasarnya media terbagi menjadi 3 yaitu audio, visual, dan audio-visual. Namun pada saat ini terdapat multimedia pembelajaran. Apa itu multimedia? Munadi (2013: 148) “multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung”. Hal itu dapat kita mengerti dengan adanya kata “multi” yang berarti banyak.

Daryanto (2013: 53) mengungkapkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki berbagai karakteristik di antaranya; a) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio-dan visual; b) bersifat interaktif; c) bersifat mandiri, memberikan kemudahan sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa bantuan orang lain. Selanjutnya Munadi (2013: 148-168) membagi multimedia menjadi dua yaitu

- a. Multimedia berbasis komputer seperti presentasi dengan PPT, internet, *e-learning*, dll.
- b. Pengalaman langsung terbagi menjadi dua yaitu pengalaman berbuat dan terlibat. Pengalaman berbuat seperti Program Magang, Program Kerja Lapangan (PKL), Pesantren Kilat, dll. Sedangkan Pengalaman terlibat seperti permainan dan simulasi.

Berdasarkan pendapat Munadi tersebut, maka permainan termasuk dalam media pembelajaran dengan pengalaman langsung dan terlibat. Permainan selalu melibatkan berbagai media seperti audio dan visual, kemudian permainan bersifat interaktif karena dalam permainan kita juga membutuhkan lawan main, dengan begitu kita dapat saling berinteraksi. Hal lainnya yaitu bersifat mandiri yang berarti semua orang dapat melakukannya tanpa didampingi orang lain, dalam permainan kita hanya perlu mengetahui aturan main dan cara bermainnya kemudian kita dapat melakukannya baik sendiri maupun dengan orang lain.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan tujuan dari permainan yaitu menyenangkan diri. Pembelajaran yang diterapkan dengan permainan dapat mempermudah peserta didik untuk

memahami pembelajaran. Selain itu permainan yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk turut serta dalam pembelajaran. Eheart dan Leavitt melalui Sujiono dan Bambang (2010: 36) mengatakan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas, dan pada akhirnya potensi akademik.

Kita mengenal permainan sejak kita kecil. Bahkan saat bayi kita telah diberikan mainan. Seperti mainan yang tergantung berwarna-warni, yang dapat berputar serta menimbulkan bunyi. Para orang tua mempunyai tujuan khusus dalam memberikan permainan kepada bayi yang belum mengerti apa-apa. Misalnya permainan yang disebutkan di atas, warna-warni dari permainan tersebut dapat merangsang penglihatan bayi. Sedangkan bunyi yang ditimbulkannya dapat merangsang pendengaran bayi. Permainan lainnya seperti permainan catur dapat melatih kecerdasan berfikir manusia, permainan *outbond* dapat melatih ketangkasan anak. Untuk itu, semua permainan pasti mempunyai manfaat dan tergantung bagaimana kita mengembangkannya dalam pembelajaran.

Menurut Suyatno (2005: 14-15) manfaat yang diperoleh dari permainan dalam pembelajaran di antaranya; a) menyingkirkan keseriusan yang menghambat; b) menghilangkan stress dalam lingkungan belajar; c) mengajak siswa terlibat penuh; d) meningkatkan proses belajar; e) Membangun kreativitas diri; f) Mencapai tujuan pembelajaran; g) Belajar melalui pengalaman; h) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar. Selain itu, Sadiman dkk (2011) mengemukakan beberapa kelebihan dalam penggunaan media permainan :

- a. permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, dan menghibur dan menarik,
- b. dengan permainan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar,
- c. permainan dapat memberikan umpan balik langsung,
- d. permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata,
- e. permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki,
- f. membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya,
- g. membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional,
- h. permainan bersifat luwes, dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan,
- i. permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Dari manfaat dan kelebihan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat kita ambil kesimpulan bahwa permainan sangat berperan dan membantu dalam proses pembelajaran. Permainan merupakan media yang mudah diterapkan, dan siapapun bisa melakukannya. Selain itu, permainan yang menyenangkan akan menambah motivasi siswa, sehingga siswa berperan aktif dalam melakukan pembelajaran.

Thobroni dan Mumtaz (2011: 62) menyatakan bahwa media permainan dapat merangsang pertumbuhan anak serta mengembangkan kecerdasan majemuk. Howard Gardner dalam Grafura (2011 : 74-75) mengemukakan 8 macam kecerdasan majemuk :

- a. Linguistik atau *Linguistic Intelligence (Word Smart)*

Kecerdasan ini merupakan kecerdasan bahasa. Anak yang mempunyai kecerdasan ini pandai berbicara, suka mendengarkan, serta membaca. Untuk menyampaikan materi kepada anak yang mempunyai keerdasan ini dapat dilakukan dengan menggunakan kata-kata baik secara lisan maupun tulisan.

b. Matematik dan logika atau *Logical-Mathematical Intelligence (Number/Reasoning Smart)*

Anak-anak yang mempunyai kecerdasan ini mereka senang bereksplorasi, suka bertanya, dan senang berhitung. Untuk menyampaikan materi pada anak yang mempunyai kecerdasan ini dapat dilakukan dengan angka atau logika.

c. Visual spasial atau *Visual-Spatial Intelligence (Picture Smart)*

Anak yang mempunyai kecerdasan ini merupakan anak yang imajinatif dan kreatif. Untuk menyampaikan materi pada anak yang mempunyai kecerdasan ini dapat disampaikan melalui gambar.

d. Kinestik atau *Bodily-Kinesthetic Intelligence (Body Smart)*

Kecerdasan ini merupakan kecerdasan fisik. Anak yang mempunyai kecerdasan ini sangat aktif. Mereka mempunyai keseimbangan yang bagus, ketangkasan, serta lincah dalam bergerak. Penyampaian materi pada anak yang mempunyai kecerdasan ini dapat dibantu dengan pengalaman fisik.

e. Musik atau *Musical Intelligence (Music Smart)*

Anak dengan kecerdasan ini peka terhadap ritme, ketukan, melodi, dan warna suara. Mereka mudah mengenali nada, dan dapat dengan mudah mentransformasikan kata-kata menjadi sebuah lagu. Penyampaian materi pada anak yang mempunyai kecerdasan ini dapat dibantu dengan musik.

f. *Interpersonal Intelligence (People Smart)*

Kecerdasan ini merupakan kecerdasan anak dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Mereka pintar menjalin hubungan sosial dan mampu bekerjasama. Untuk menyampaikan materi pada anak yang mempunyai kecerdasan ini dapat melalui pengalaman sosial.

g. *Intrapersonal Intelligence (Self Smart)*

Kecerdasan ini merupakan kecerdasan memahami diri sendiri. Mereka mengerti apa yang harus mereka lakukan, serta mampu mengendalikan diri dalam situasi dan kondisi yang ada. Penyampaian materi pada anak yang mempunyai kecerdasan ini dapat dilakukan dengan refleksi diri.

h. *Naturalis atau Naturalist Intelligence (Nature Smart)*

Anak yang mempunyai kecerdasan ini mempunyai ketertarikan terhadap alam sekitar, misalnya binatang, tanaman, dan tata surya. Pembelajaran pada anak yang mempunyai kecerdasan ini dapat dilakukan melalui pengalaman di lapangan.

2. *Language Play (LP)*

Language Play atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan permainan bahasa, merupakan permainan yang menggunakan bahasa sebagai alat utama dalam bermain. Dalam artikel Wilujeng (2013: 215-222), disebutkan bahwa LP adalah suatu bentuk manipulasi bahasa untuk mencapai tujuan tertentu, terutama untuk sebuah kesenangan. Manipulasi bahasa dapat berupa lagu, repetisi, puisi, sajak, permainan kata-kata, dll. Selain itu, manipulasi bahasa berfokus pada irama, suara, dan bentuk bahasa maupun tulisan. Dalam artikel tersebut disebutkan pula macam-macam bentuk LP seperti *aliterasi*, *anagram*, *ambigram*, *calligram*, *pictogram*, *ligatur*, homofon, kata persegi, humor, lelucon, kartun, karikatur, dll.

Permainan “Sedang Apa” merupakan sebuah permainan bahasa, karena kita berfokus dengan suara. Permainan ini menggunakan irama lagu untuk bermain.

Meskipun irama lagunya sama, namun dalam permainan “Sedang Apa” menggunakan kata yang berbeda. Selain itu permainan ini berbentuk seperti permutasi (dalam istilah matematika), karena permainan ini membentuk dialog yang selalu berputar. Misalnya, sebuah pertanyaan dengan menggunakan kata tanya “A”, maka jawabannya harus sesuai dengan “A”, dan kemudian menyambung pertanyaan tentang jawaban yang diberikan.

E. Permainan Kata “Sedang Apa”

Permainan kata “Sedang Apa” adalah permainan yang dilakukan minimal 2 peserta atau kelompok. Di Indonesia, permainan ini biasanya dilakukan dengan berkelompok. Permainan ini dimainkan semua orang, baik anak-anak maupun orang dewasa. Mereka biasanya memainkan permainan ini pada saat bersantai atau melakukan kegiatan, misalnya *outbond*, perkemahan, dll.

Permainan ini mirip dengan kata bersambung, namun permainan ini lebih spesifik karena terdapat kalimat tanya dan kalimat jawaban. Seperti yang telah diulas sebelumnya, bahwa proses komunikasi secara lisan memerlukan dua keterampilan yaitu mendengarkan dan berbicara. Dengan permainan ini siswa dapat berlatih keterampilan mendengarkan dan keterampilan berbicara sehingga tujuan dari pembelajaran bahasa Prancis dapat tercapai.

Contoh :

Kelompok 1 :

“Sedang apa,

sedang apa,

sedang apa sekarang?

Sekarang sedang apa?

Sedang apa sekarang?”

Kelompok 2 :

“Sedang duduk,

sedang duduk,

sedang duduk sekarang,

sekarang sedang duduk,

duduk apa sekarang?”

Kelompok 1 :

“Duduk kursi,
duduk kursi,
duduk kursi sekarang,
sekarang duduk kursi,
kursi apa sekarang?”

Kelompok 2 :

“Kursi kayu,
kursi kayu,
kursi kayu sekarang,
sekarang kursi kayu,
kayu apa sekarang?”

Demikian seterusnya sampai salah satu kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan dari lawan, sehingga kelompok yang bertanya dinyatakan menang. Dengan adanya menang dan kalah, secara tidak langsung permainan ini akan menumbuhkan motivasi untuk masing-masing siswa. Karena dengan adanya menang dan kalah secara tidak langsung akan membuat sebuah kompetisi di dalamnya. Siswa akan terpacu untuk memenangkan permainan ini, begitupun jika kalah kebanyakan siswa akan merasa malu sehingga mereka ingin memenangkan permainan tersebut atau setidaknya mereka akan berusaha agar tidak kalah. Seperti pernyataan Sardiman (2012:93) bahwa persaingan atau kompetisi dapat mendorong motivasi belajar siswa baik individu maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. Penerapan

Penerapan permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran bahasa Prancis berbeda dengan permainan yang diterapkan di Indonesia. Dalam proses pembelajaran bahasa Prancis, untuk pertama kalinya (sebagai pengenalan) permainan ini dilakukan dengan 2 kelompok. Dalam satu kelas siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Tetapi untuk selanjutnya bisa secara individu.

Selain itu, permainan biasanya menggunakan kata tanya “Apa?”, namun dalam pembelajaran bahasa Prancis, permainan ini menggunakan berbagai kata tanya, seperti “*Qui, Quand, Que, Comment, etc*” (siapa, kapan, apa, bagaimana, dst). Sehingga tujuan dari permainan ini siswa dapat mengerti penggunaan dan penerapan kalimat tanya beserta jawabannya.

Contoh permainan penerapan permainan “Sedang Apa” versi Prancis seperti berikut :

Kelompok 1 :

*“Qu’est-ce que tu fais,
qu’est-ce que tu fais,
qu’est-ce que tu fais mon ami(e)?
Mon ami(e), qu’est-ce que tu fais,
qu’est-ce que tu fais mon ami(e)”*

Kelompok 1 :

*“Je mange des gâteaux,
je mange des gâteaux,
je mange des gâteaux mon ami(e),
Mon ami(e), je mange des gâteaux,
Où est-ce que tu manges des
gâteaux?”*

Kelompok 2 :

*“Je mange,
je mange
je mange mon ami,
mon ami, maintenant je mange,
qu’est-ce que tu manges mon
amie?”*

Kelompok 2 :

*“Je mange au café,
je mange au café,
je mange au café mon ami(e),
mon ami(e), je mange au café,
Tu manges au café avec qui?”*

Permainan ini diawali dengan “*Qu’est-ce que tu fais?*” (Sedang apa?), yang jawabannya merupakan sebuah kegiatan atau kata kerja *verba*, kemudian pertanyaan selanjutnya dapat memilih antara “*Que* (apa- jawabannya kata benda),

Qui (Siapa-jawabannya seseorang), *Où* (di mana, yang jawabannya nama tempat), atau *Quand* (kapan, jawabannya waktu)”. Dengan menyanyikannya berulang kali, maka siswa akan dapat menyesuaikan jawaban mereka dengan kalimat tanyanya.

2. Aturan permainan

Dalam sebuah permainan terdapat aturan yang harus ditaati. Dalam permainan “Sedang Apa” hanya terdapat 3 aturan bermain, yaitu :

- a. waktu berfikir pemain tidak boleh lebih dari 10 detik. Jika lebih dari 10 detik maka pemain tersebut dinyatakan gugur atau kalah,
- b. jawaban yang sudah pernah digunakan tidak boleh digunakan kembali,
- c. pemain bisa menggunakan kalimat tanya apapun, tidak hanya “que”, misalnya (*quand, qui, où, etc*).

3. Kelebihan Permainan “Sedang Apa”

Permainan “Sedang Apa” yang berbentuk tanya-jawab mempunyai beberapa kelebihan diantaranya memperbanyak kosakata, merangsang pola berfikir cepat, dan dapat mengetahui serta melatih jiwa kepemimpinan seseorang. Hal ini sesuai pendapat dari Aisyah (2014: 20) bahwa permainan “Sedang Apa” tidak menghabiskan tenaga tetapi membutuhkan wawasan yang luas. Permainan ini memperbanyak kosa kata anak serta merangsang pola berfikir cepat. Selain itu dalam artikel Docslide (2015: 1) permainan “Sedang Apa” dapat memunculkan seorang pemimpin karena dalam permainan ini seseorang dapat mengorganisir kelompoknya agar tidak kalah, dengan memikirkan kata-kata sebagai lanjutan permainan, mencari masukan, ide, mempertimbangkan masukan teman, hingga memutuskan dalam memilih sebuah kalimat. Dari kegiatan tersebut seseorang yang menonjol dalam sebuah kelompok akan terlihat jiwa kepemimpinannya.

4. Kekurangan Permainan “Sedang Apa”

Dari beberapa kelebihan tersebut terdapat kekurangan dalam permainan “Sedang Apa” yaitu permainan ini hanya menggunakan 1 lagu dalam kalimat tanya maupun jawaban sehingga jika permainan ini dilakukan secara terus menerus maka pemain akan merasakan kebosanan. Selain itu kalimat yang digunakan dalam permainan ini hanya berupa kalimat pendek yang diulang-ulang sehingga menambah kebosanan pemain.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Efektivitas media permainan *Dress Up* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Klaten oleh Devi Ayu Arselia, NIM 08204244010. Permainan *Dress Up* merupakan salah satu media permainan bahasa yang menggunakan media pakaian. Di dalam pakaian terdapat butir-butir soal yang harus diselesaikan secara lisan. Siswa harus menyusun pernyataan lisan tentang pakaian yang dipakainya.

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment*. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas XI SMA N 2 Klaten. Penelitian ini menggunakan random sampling yaitu siswa kelas XI- IPA-5 sebagai kelompok eksperimen, dan XI-IPA-3 sebagai kelompok kontrol. Data analisis dalam penelitian tersebut menggunakan tes berbicara. Sedangkan uji validitasnya menggunakan validitas isi dan konstruk, dan uji reliabilitasnya menggunakan *alpha cronbach*.

Permainan *Dress Up* berbeda dengan permainan “Sedang Apa”. Media permainan “Sedang Apa” lebih simpel dari pada permainan *Dress Up*, karena dalam permainan *Dress Up* memerlukan almari dan pakaian sebagai alat bermain,

sedangkan permainan “Sedang Apa” tidak memerlukan properti apapun. Selain itu, permainan *Dress Up* hanya mengajarkan kalimat pernyataan, sedangkan permainan “Sedang Apa” mengajarkan kalimat pertanyaan dan jawaban/pernyataan.

G. Kerangka Pikir

Media permainan dapat mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, permainan membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan. Permainan dapat membantu siswa untuk belajar aktif karena dalam permainan tidak terdapat sanksi yang berat, sehingga siswa tidak takut untuk mengikutinya. Pembelajaran dengan media permainan lebih efektif. Selain mendapat kesenangan, siswa juga dapat mengerti apa yang disampaikan guru, karena mereka melakukan sendiri permainan tersebut yang isinya adalah materi pembelajaran.

Lagu dapat mempermudah seseorang mengerti atau memahami bahasa. Lagu merupakan syair yang mudah diingat. Dengan lagu, maka kita lebih mudah mengingat suatu kalimat. Seperti halnya kita mendengarkan lagu dari radio, dengan mendengarkan 2-3 kali kita dapat mengingat apa isi lagu tersebut dan cara menyanyikannya, namun kita terkadang kesulitan untuk mengucapkan kalimat dalam lagu (tidak dengan menyanyi). Untuk itu lagu atau nyanyian merupakan salah satu cara untuk kita mengingat kata atau kalimat.

Dalam berbicara terdapat 2 tipe kalimat yaitu pertanyaan dan jawaban atau pernyataan. Dengan pertanyaan kita dapat menanyakan apa yang ingin kita ketahui, sedang jawaban merupakan cara respon kita terhadap pertanyaan.

Pernyataan merupakan informasi yang ingin kita sampaikan kepada orang lain. Jika terdapat pertanyaan maka suatu kalimat disebut dengan jawaban, namun jika tidak ada pertanyaan maka suatu kalimat disebut dengan pernyataan. Permainan sedang apa terdapat 2 tipe kalimat tersebut, pertanyaan dan jawaban atau pernyataan sehingga permainan ini efektif digunakan dalam pembelajaran berbicara.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Jika permainan “Sedang Apa” diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA N 3 Klaten kelas XI IPS, maka akan terjadi peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMA N 3 Klaten kelas XI IPS. SMA N 3 Klaten, beralamat di Jl. Mayor Sunaryo, Jonggrangan, Klaten Utara, Klaten. Siswa kelas XI IPS 1 berjumlah 32 siswa, kelas XI IPS 2 30 siswa, dan kelas XI IPS 3 32 siswa. SMA N 3 Klaten adalah salah satu SMA yang menerapkan kurikulum 2013, sehingga pembelajaran bahasa Perancis di SMA N 3 Klaten lebih inovatif. Guru menggunakan media Power Point (PPT) dalam proses pembelajarannya.

. Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Oktober hingga November 2015 dengan menyesuaikan kalender akademik SMA N 3 Klaten. Adapun jadwal penelitian sbb :

Tabel 5

Jadwal Penelitian

Keterangan	Oktober 2015	November 2015
Observasi	Senin, 05	
Angket	Rabu, 07	
<i>Pre-test</i>	Rabu, 07	
Mid Semester	12-20	
Siklus I pertemuan 1 kelas XI IPS 1,2,3	Rabu, 21	
HUT SMAGA	26-31	
Siklus I pertemuan 2 kelas XI IPS 3 & 1		Senin, 02
Siklus I pertemuan 2 kelas XI IPS 2		Selasa, 03
<i>Post-test</i> Siklus I kelas XI IPS 1,2,3		Rabu, 04
Siklus II kelas XI IPS 1,2,3		Rabu, 11
<i>Post-test</i> kelas XI IPS 3 & 1		Senin, 16
<i>Post-test</i> kelas XI IPS 2		Selasa, 17

B. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian di antaranya, instrumen lagu sebagai media pembelajaran, dan instrumen berupa test maupun non-test untuk mendapatkan data penelitian. Instrumen penelitian berupa test yaitu dengan menggunakan *post-test* dan *pre-test*. Sedangkan instrumen berupa non-test yaitu dengan observasi. Observasi dilakukan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh dua kolabolator yaitu Dra. Hartati selaku guru bahasa Prancis di SMA N 3 Klaten sebagai kolabolator 1, dan Komariah Dwi Hastuti selaku mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis UNY sebagai kolabolator 2.

Selanjutnya, Instrumen berupa data angket dibuat dengan model terbuka dan tertutup. Angket diberikan kepada siswa untuk diisi secara individu. Data yang dihasilkan melalui angket bertujuan untuk mengetahui minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis.

C. Desain Penelitian

PTK yaitu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan sebuah masalah yang ditemukan dalam sebuah kelas dalam kegiatan belajar mengajar. Arikunto (2006:3) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi disebuah kelas secara bersama. Untuk itu, penelitian ini menggunakan prosedur PTK. Berikut bagan model penelitian dalam buku Arikunto (2006:16) :

untuk pelaksanaan pembelajaran, peneliti menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat dengan mengkonsultasikan kepada pembimbing yaitu ibu Nuning Catur Sri Wilujeng., M.A. agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan lancar dan tujuan dapat tercapai.

2. Tahapan Pelaksanaan

Jika RPP telah disetujui dan dirasa layak maka penelitian dapat dilaksanakan. Dalam pelaksanaan PTK, peneliti harus melaksanakannya sesuai dengan RPP yang telah disetujui. RPP dibuat sesuai dengan materi, kurikulum, dan metode belajar yang digunakan. Dalam pelaksanaan ini peneliti menerapkan permainan “Sedang Apa”.

3. Tahapan Pengamatan

Tahapan pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan. Dalam melaksanakan tindakan, peneliti juga mengamati siswa dan lingkungan sekitar. Pada tahapan ini peneliti dibantu oleh 2 kolaborator. Kolaborator bertugas untuk meninjau setiap pelaksanaan tindakan. Sehingga peneliti dan kolaborator dapat mengetahui proses dan hasil dari setiap pelaksanaan tindakan.

4. Tahapan Refleksi

Refleksi merupakan tindak lanjut atau langkah berikutnya setelah pelaksanaan. Refleksi dapat berupa pengolahan data, hal ini bisa dilakukan dengan mengamati hasil pelaksanaan untuk mengambil langkah berikutnya, apakah perlu melanjutkan siklus berikutnya ataukah tidak. Dalam tahapan ini peneliti selalu bekerjasama dengan kolaborator untuk mendiskusikan kekurangan dan masukan dalam pembelajaran tersebut agar pelaksanaan selanjutnya dapat berjalan lebih baik. Selain itu, peneliti juga mengkonsultasikan data yang didapat

kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan. Jika data dirasa cukup maka barulah dapat diambil sebuah kesimpulan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengambil data, baik data sebelum maupun sesudah pelaksanaan tindakan. Berbagai teknik yang digunakan dalam pengumpulan data di antaranya yaitu pemberian angket. Angket diberikan sebelum dan sesudah kegiatan penelitian, hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat membedakan respon siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan.

Observasi dilakukan oleh peneliti dan dua orang kolabolator. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, peneliti meminta bantuan dua orang kolabolator yaitu seorang guru bahasa Prancis sebagai kolabolator 1 dan seorang teman (mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis) sebagai kolabolator 2. Observasi dilakukan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat mengetahui respon siswa sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan dengan membuat lembar catatan lapangan sebagai catatan peneliti.

Pre-test dan *post-test* adalah tes yang dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Tes yang digunakan sesuai dengan keterampilan yang akan ditingkatkan yaitu tes berbicara. Soal tes dibuat dengan menyesuaikan materi dan kurikulum, selain itu soal tes dikonsultasikan dengan dosen pembimbing yaitu ibu Nuning Catur Sri Wilujeng, S.pd., M. A., agar dihasilkan soal yang berkualitas, dan *valid*. Menurut Tuckman melalui Nurgiyantoro (2009) kesahihan alat tes atau validitas menunjuk pada pengertian apakah tes itu dapat mengukur apa yang akan diukur. Untuk itu peneliti melakukan konsultasi bersama dosen pembimbing agar

soal yang diberikan pada *pre-test*, *pos-test* I, dan *pos-test* II dapat mengukur keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa.

E. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis agar dapat diambil sebuah kesimpulan. Data yang diambil dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Sugiyono (2012:199-200) statistik deskriptif yaitu menganalisis data yang telah terkumpul dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data tersebut tanpa bermaksud membuat kesimpulan. Dalam analisis ini data disajikan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan presentase, dll. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara siswa.

Selanjutnya data yang diambil melalui observasi dianalisis dengan analisis domain, yaitu mendeskripsikan semua yang ditemukan untuk membuat suatu kesimpulan. Sugiyono (2012:314-315) menyatakan bahwa observasi deskriptif dilakukan pada saat memasuki situasi sosial dan mencatat/merekam semua keadaan yang dilihat, didengar dan dirasakan. Observasi ini sering disebut *grand tour observation*. Dalam analisis ini peneliti melakukan diskusi dengan kolabolator tentang hasil yang didapat. Diskusi ini meliputi keberhasilan, kegagalan dan hambatan dalam penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan apakah penelitian ini berhasil atau belum.

Selanjutnya untuk mengetahui keberhasilan peneliti terhadap tindakan yang diberikan, peneliti menggunakan perhitungan Indeks Prestasi Kelompok. Menurut Nurgiyantoro (2009:415-416) Indeks Prestasi Kelompok merupakan ukuran prestasi siswa dalam satu kelompok yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa

terhadap bahan ajar yang diberikan. Dalam prinsip belajar tuntas indeks prestasi kelompok minimal mencapai 60.

F. Validitas dan Reliabilitas Data

Validasi data, didapatkan melalui validitas triangulasi data. Menurut Kusumah dan Dedi (2011: 83) triangulasi adalah membandingkan persepsi sumber data/informan yang satu dengan yang lain mengenai situasi yang sama. Dalam hal ini peneliti membandingkan persepsi antara siswa, kolabolator, dan peneliti sendiri. Sebelum penelitian dimulai peneliti melakukan observasi kelas dan membandingkan hasil observasi dengan wawancara bersama guru dan siswa serta angket yang diberikan kepada siswa. Kemudian dalam pelaksanaan penelitian peneliti membandingkan observasi peneliti dengan hasil wawancara bersama kolabolator serta hasil angket siswa. Sedangkan reliabilitas data didapatkan dengan mengkonsultasikan segala tindakan dan hasil penelitian bersama dosen pembimbing yang bertindak sebagai expert judgement dalam penelitian ini.

G. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku siswa dan motivasi siswa. Perubahan tersebut seperti keaktifan siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, antusias siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis, dan perilaku-perilaku lain yang dapat menunjukkan motivasi atau minat siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis selama proses pembelajaran dilakukan. Analisis keberhasilan proses dilakukan dengan mendeskripsikan segala hal yang terjadi selama tindakan, analisis ini ditunjang dengan analisis hasil observasi dan angket siswa.

2. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa sebelum tindakan dan setelah dilakukannya tindakan. Indikator ini dapat ditunjukkan dengan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Selain itu indikator keberhasilan produk juga dilihat dari perhitungan indeks prestasi kelas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV ini peneliti akan mendeskripsikan dan menganalisis hasil dari penelitian yang telah diterapkan. Analisis data dilakukan untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah diberikan oleh peneliti. Analisis data ini meliputi hasil dari observasi, tindakan/*treatment*, dan hasil atau simpulan.

Penelitian diterapkan pada tiga kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Hal ini dikarenakan guru mata pelajaran bahasa Prancis mengharuskan peneliti mengampu semua kelas XI IPS agar semua kelas mendapatkan materi dan perlakuan yang sama sehingga setelah penelitian selesai, guru tidak kesulitan untuk menyamakan persepsi siswa tentang materi yang telah diberikan dan dapat meneruskan materi tanpa ada kesulitan dari siswa. Kesempatan ini akhirnya digunakan peneliti untuk membedakan hasil dari penelitian ini pada kelas yang berbeda dengan *treatment* dan pengajar yang sama.

A. Data Penelitian

Data penelitian diperoleh dengan cara observasi baik kelas maupun di luar kelas, pemberian angket, dan wawancara terhadap subjek penelitian dan kolaborator. Kemudian untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa, peneliti melakukan tes lisan atau tes berbicara.

1. Pra-Tindakan

a. Observasi

Observasi dilaksanakan sebelum dimulainya siklus, dengan tujuan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terdapat pada proses KBM dan mengetahui

faktor-faktor yang menjadi penyebabnya. Peneliti melakukan observasi kelas dengan mengamati berbagai hal, di antaranya ruang kelas, siswa, dan guru. Selain itu, untuk memperkuat hasil dari observasi kelas maka peneliti melakukan wawancara dan memberikan angket.

Observasi kelas meliputi 1) situasi, 2) kondisi kelas, 3) guru (cara mengajar atau metode pengajaran yang diterapkan), 4) dan murid. Observasi kelas telah dilaksanakan selama bulan Agustus 2015 (pada saat kegiatan PPL), namun setelah kegiatan PPL, peneliti melakukan observasi lagi untuk mengetahui pengajaran yang diterapkan guru. Observasi dilaksanakan pada hari Senin, 05 Oktober 2015. Adapun hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 6

Hasil Observasi Kelas XI IPS 1

Indikator	Keterangan
a. Ruang Kelas	
1) Kondisi	Kondisi ruang kelas sedikit kotor, namun cukup rapi. Meja tertata dengan rapi, LCD telah menyala. Kelas ini memiliki pencahayaan yang bagus karena memiliki jendela kaca di samping kanan dan kiri disertai dengan gordien.
2) Alat-alat yang tersedia	Di kelas ini terdapat 34 meja, 34 kursi, 1meja dan kursi guru, 1 <i>white board</i> , 1 <i>LCD</i> , 1 <i>speaker</i> pengumuman, 2 <i>CCTV</i> , 1 kipas angin, 4 saklar listrik. (belum ada <i>speaker</i> untuk pembelajaran)
a. Siswa	
1) Jumlah Siswa	Siswa kelas XI IPS 1 berjumlah 32 siswa terdiri dari 18 perempuan dan 14 laki-laki.
2) Kondisi	Siswa terlihat lesu dan kurang bersemangat. Siswa memperhatikan

<p>b. Siswa</p> <p>1) Jumlah</p> <p>2) Kondisi</p>	<p>Siswa kelas XI IPS 1 berjumlah 30 siswa terdiri dari 18 perempuan dan 12 laki-laki.</p> <p>Jadwal pembelajaran bahasa Prancis di kelas ini pada jam ke 1-2. Siswa masih terlihat <i>fresh</i> namun ada beberapa siswa yang tidak bersemangat, terlebih siswa laki-laki. Dalam proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan namun tetap merespon pertanyaan guru. Siswa di kelas ini kurang aktif. Mereka hanya menjawab jika ditanya guru. Selain itu banyak siswa yang sembunyi-sembunyi main Hp.</p>
<p>c. Pengajar</p> <p>1) Kondisi Guru</p> <p>2) Metode Pengajaran</p>	<p>Pengajar bahasa Prancis di SMA N 3 Klaten yaitu Dra. Hartati. Pada pembelajaran ini beliau sangat bersemangat dan telah mempersiapkan materi dengan matang. Beliau menyuruh siswa merapikan tempat duduk, dan membuang bungkus snack yang ada dilantai. Guru sangat disiplin dalam mengajar.</p> <p>Metode pengajaran yang digunakan yaitu metode ceramah dan audio visual. Pengajar menggunakan LCD sebagai media pembelajaran. Sesekali pengajar menerangkan dengan metode ceramah, sesekali pengajar memberikan tebakan gambar kepada siswa.</p>

Tabel 8

Hasil Observasi Kelas XI IPS 3

Indikator	Keterangan
a. Ruang Kelas 1) Kondisi 2) Alat-alat yang tersedia	a. Kondisi ruang kelas rapi. Meja tertata dengan rapi, LCD telah menyala. Kelas ini memiliki pencahayaan yang bagus karena memiliki jendela kaca di samping kanan dan kiri disertai gordien untuk menutup kaca jika terlihat silau oleh matahari. b. Di kelas ini terdapat 34 meja, 34 kursi, 1meja dan kursi guru, 1 <i>white board</i> , 1 <i>LCD</i> , 1 <i>speaker</i> pengumuman, 2 <i>CCTV</i> , 1 kipas angin, 4 saklar listrik.(belum ada <i>speaker</i> untuk pembelajaran)
b. Siswa 1) Jumlah 2) Kondisi	a. Siswa kelas XI IPS 1 berjumlah 32 siswa terdiri dari 20 perempuan dan 12 laki-laki. b. Jadwal pembelajaran bahasa Prancis di kelas ini pada jam ke 5-6. Meskipun begitu, siswa masih terlihat bersemangat dalam belajar. Siswa memperhatikan materi dan aktif menjawab pertanyaan.
c. Pengajar 1) Kondisi Guru 2) Metode Pengajaran	Pengajar bahasa Prancis di SMA N 3 Klaten yaitu Dra. Hartati. Pada pembelajaran ini beliau sangat bersemangat dan telah mempersiapkan materi dengan matang. Guru tidak banyak menegur siswa karena dalam catatan guru siswa-siswa dikelas ini merupakan siswa paling aktif dan tidak bandel. Metode pengajaran yang digunakan yaitu metode ceramah dan audio visual. Pengajar menggunakan LCD sebagai media pembelajaran. Sese kali pengajar menerangkan dengan metode ceramah, sese kali pengajar memberikan tebakan gambar kepada siswa.

b. Wawancara

Untuk mengetahui situasi dan kondisi siswa secara lebih mendalam terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan. Maka, selain observasi kelas, peneliti juga melakukan wawancara. Wawancara dilakukan bersama guru dan sebagian siswa kelas XI IPS. Wawancara dilaksanakan mulai tanggal 01 – 06 Oktober 2015. Peneliti menggunakan waktu istirahat untuk melakukan wawancara.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran bahasa Prancis, diketahui bahwa selama ini guru menggunakan teknik ceramah yang dibantu dengan pemberian soal sebagai bentuk evaluasinya. Dengan teknik tersebut, para peserta didik antusias dalam pembelajaran, karena bahasa Prancis merupakan bahasa baru bagi siswa sehingga banyak siswa yang penasaran. Namun, hasil evaluasi atau tes formatif siswa tidak berhasil dengan merata hal ini dikarenakan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Kemudian untuk keterampilan berbicara, guru biasanya menggunakan teknik *drill*, yaitu dengan mengulangi kata atau kalimat beberapa kali dan kemudian siswa disuruh maju ke depan kelas untuk mempraktikkannya. Dengan teknik seperti ini siswa aktif berbicara karena guru mengharuskan siswa untuk berbicara. Jadi untuk keaktifan siswa tergantung pada pengajar, pengajar harus bisa menuntut siswa aktif dalam berbicara.

Kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Prancis, menurut guru masih kurang. Mereka masih kesulitan dalam pengucapan (*prononciation*), dan untuk pembuatan kalimat siswa masih perlu banyak latihan. Kemudian, untuk tes formatif biasanya guru memberikan soal berupa tes rumpang, esai, dan susun kata,

guru menghindari soal yang berupa pilihan ganda. Sedangkan tes lisan hanya diberikan guru di saat-saat tertentu, ini artinya tes lisan tidak selalu diberikan oleh guru setiap pertemuan. Tes lisan yang diberikan guru bergantung pada materi ajar, seperti tanya jawab.

Wawancara kepada siswa dilakukan oleh peneliti pada seluruh siswa kelas XI IPS. Namun karena sulitnya mengajak siswa agar mau melakukan wawancara, maka peneliti hanya mengambil beberapa siswa dari masing-masing kelas. Pada kelas XI IPS 1 peneliti melakukan wawancara terhadap 26 siswa dari 32 siswa (81%). Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa selama ini pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis diterapkan dengan cara menirukan. Kemudian, sebagai bentuk latihan, siswa diminta untuk menghafalkan sebuah teks kemudian diutarakan ke depan kelas. Dari kegiatan tersebut rata-rata siswa dapat mengikuti pembelajaran. Dari 26 siswa yang melakukan wawancara, 16 siswa di antaranya senang dengan pembelajaran yang diterapkan, karena setiap pembelajaran guru selalu menggunakan LCD dan menampilkan gambar-gambar yang dapat membuat siswa tertarik. Sedangkan 10 siswa tidak senang dengan pembelajaran yang diterapkan guru karena dalam pembelajaran terlalu serius atau “spaneng”, dan membosankan. Guru hanya menggunakan metode itu-itu saja, tidak ada variasi lain. Untuk itu terdapat masukan-masukan dari siswa untuk pembelajaran bahasa Prancis di antaranya kegiatan pembelajaran harus variatif agar siswa tidak bosan, harus banyak permainan agar tidak “spaneng”, dan untuk keterampilan berbicara harus banyak melakukan praktek berbicara.

Pada kelas XI IPS 2 peneliti melakukan wawancara sebanyak 18 siswa dari 30 siswa (60%). Dari 18 siswa tersebut rata-rata suka dengan pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan guru. Dari 18 siswa tersebut, 9 siswa di antara suka pembelajaran yang diterapkan guru karena guru menggunakan audio, video, dan gambar-gambar untuk membantu pembelajaran siswa, sehingga pembelajaran cukup mudah dipahami. Namun sebanyak 9 siswa tidak suka dengan metode yang diajarkan karena beberapa alasan di antaranya bosan atau jenuh karena metode yang digunakan itu-itu saja, dan siswa merasa takut karena proses pembelajaran terlalu tegang, serta pembelajaran kurang jelas karena terlalu cepat. Untuk itu terdapat masukan dari siswa yaitu guru harus dapat mengimbangi antara materi, tugas, dan praktik berbicara langsung, dan guru harus menggunakan metode yang berbeda, harus variatif agar siswa tidak bosan karena selama ini pembelajaran terlalu monoton. Untuk keterampilan berbicara semua siswa masih merasa kesulitan dengan cara membaca (*prononciation*).

Untuk kelas XI IPS 3, peneliti berhasil melakukan wawancara sebanyak 20 siswa dari 32 siswa (62,5%). Dari hasil wawancara diketahui bahwa selama ini guru mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan cara siswa disuruh membaca, menirukan, dan menghafal. Namun dari 20 siswa tersebut masih kesulitan dengan cara berbicara atau cara membaca (*prononciation*). Kemudian dalam penerapan pembelajaran bahasa Prancis guru menggunakan LCD dengan menampilkan gambar atau video yang dapat membantu mempermudah siswa dalam belajar. Dengan begitu dari 20 siswa yang melakukan wawancara, rata-rata siswa suka dengan penerapan pembelajaran guru karena

disertai dengan gambar-gambar yang ada di proyektor. Namun 7 siswa merasa jenuh karena pembelajaran terlalu monoton, 3 siswa merasa pembelajaran tidak menyenangkan karena kurang seru, dan 2 siswa merasa pembelajaran kurang komunikatif. Dari 20 siswa tersebut terdapat kritik dan masukan dari siswa di antaranya pembelajaran guru terlalu cepat sehingga susah untuk diikuti, seharusnya dibuat kelompok agar siswa dapat berdiskusi, pembelajaran dengan praktek berbicara langsung mungkin bisa dengan turis atau setidaknya teman sendiri, gunakan permainan agar siswa tidak jenuh.

Dari hasil wawancara antara guru, dan siswa kelas XI IPS dapat disimpulkan bahwa selama ini guru telah menerapkan pembelajaran bahasa Prancis dengan baik. Dengan bantuan audio-visual siswa dapat mengikuti pembelajaran bahasa Prancis dengan mudah. Namun karena kurangnya komunikasi antara guru dan siswa membuat suasana pembelajaran menjadi tegang. Dan karena guru selalu menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah maka siswa menjadi jenuh. Seharusnya Guru memberikan inovasi-inovasi baru untuk pembelajaran bahasa Prancis, seperti permainan. Sebenarnya Guru telah memberikan beberapa permainan untuk siswa, namun permainan yang diberikan guru tidak cukup membuat siswa antusias dan senang, karena permainan yang diberikan guru berupa soal seperti soal TTS, acak kata, dll. Dari sini diketahui bahwa siswa menginginkan permainan yang membuat siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Hal lain yang mejadi hambatan siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis adalah kurangnya praktek berbicara. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara

siswa hanya membaca, menirukan, dan menghafal. Hal ini tidak cukup untuk melatih siswa berbicara, sehingga siswa masih kesulitan dalam membaca atau mengucapkan (*pronunciation*). Untuk itu, seharusnya siswa lebih dilatih dalam hal berbicara seperti praktik berbicara langsung, agar siswa mendapat pengalaman dalam berbicara bahasa Prancis dan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dapat diingat dan dapat diperbaiki. Karena pengalaman berbicara langsung lebih mudah diingat daripada sekedar membaca dan menirukan.

c. Angket Siswa

Angket diberikan kepada siswa tujuannya untuk mengetahui pendapat dan respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis. Terdapat 3 macam angket yang diberikan siswa. Yang pertama angket sebelum siklus dimulai, yang kedua angket setelah siklus I dan yang ketiga angket setelah siklus II. Angket sebelum siklus, diberikan untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan Guru. Angket tersebut juga menjadi acuan peneliti dan memperkuat hasil dari observasi kelas dan wawancara. Hasil dari angket tersebut adalah

Tabel 9

Hasil Angket Siswa Sebelum Siklus

No.	Pertanyaan	XI IPS 1		XI IPS 2		XI IPS 3	
		YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK
1	Apakah Anda senang dengan pelajaran bahasa Prancis?	28	1	20	5	19	8
2	Apakah selama ini Anda aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis?	20	8	18	7	20	6
3	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan?	28	1	23	2	22	5
4	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan?	26	3	24	1	23	4
5	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan mendengarkan Audio?	16	11	17	8	21	6
6	Apakah Anda suka belajar berbicara bahasa Prancis?	19	10	13	10	16	11
7	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan memahami teks?	8	21	6	19	8	19
8	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mudah untuk dipahami?	19	9	9	15	12	15
9	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan menyenangkan?	26	2	16	9	14	13
10	Apakah dengan pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan membuat Anda termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis secara mendalam?	11	18	10	15	19	8

Dari 32 siswa kelas XI IPS 1 terdapat 29 siswa (90,6%) yang mengisi angket. Dari hasil angket tersebut terlihat bahwa rata-rata siswa menyukai pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan guru karena

mengasyikkan. Siswa yang menyukai pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan lebih banyak dari pada pembelajaran dengan audio dan video. Selain itu, lebih dari 50% siswa menyukai pembelajaran keterampilan berbicara daripada pembelajaran menggunakan teks. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI IPS 1 lebih aktif dalam berbicara. Dari angket tersebut juga terdapat beberapa kritik dan masukan dari siswa kelas XI IPS 1, di antaranya :

- Lebih diperbanyak praktek berbicara.
- Jangan terlalu cepat dalam menyampaikan materi.
- Pembelajaran yang diterapkan kurang jelas.
- Gunakan video dan gambar-gambar.
- Pembelajaran harus lebih santai, jangan terlalu tegang.
- Sebaiknya menggunakan permainan, agar siswa tidak jenuh dan lebih menyenangkan.

Kelas XI IPS 2 berjumlah 30 siswa, namun hanya 25 siswa (83%) yang mengisi angket pembelajaran bahasa Prancis sebelum siklus dimulai. Dari angket tersebut diketahui bahwa rata-rata siswa menyukai pembelajaran bahasa Prancis. Dan sekitar 50% siswa menyukai pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan. Siswa yang menyukai pembelajaran bahasa Prancis dengan video lebih banyak dari pada siswa yang menyukai pembelajaran dengan permainan dan audio. Kurang dari 50 % siswa menyukai pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis namun lebih banyak dari pada siswa yang menyukai pembelajaran dengan menggunakan teks. Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa kelas XI IPS 2 kurang aktif dari pada siswa kelas XI IPS 1 yang lebih suka berbicara. Terdapat

kritik dan saran dari siswa kelas XI IPS 2 untuk pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan, di antaranya :

- Pembelajaran sulit dipahami dan kurang jelas
- Guru sebaiknya mengulangi ucapan di audio karena ucapan di audio kurang jelas.
- Lebih baik menggunakan video, permainan, dan audio agar siswa tidak jenuh.
- Pembelajaran yang selama ini diterapkan membosankan dan tidak menarik.

Pada kelas XI IPS 3 terdapat 32 siswa, namun hanya 27 siswa (84,4%) yang mengisi angket pembelajaran bahasa Prancis. Dari angket tersebut diketahui bahwa lebih dari 50% siswa menyukai pembelajaran bahasa Prancis dan aktif dalam pelaksanaannya. Siswa yang menyukai pembelajaran dengan video lebih banyak dari pada siswa yang menyukai pembelajaran dengan audio dan permainan. Dan hanya 50% siswa menyukai pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Hal ini berarti kelas XI IPS 3 lebih aktif berbicara daripada kelas XI IPS 2, namun kalah aktif daripada kelas XI IPS 1. Beberapa kritik dan sarana dari siswa kelas XI IPS 3 untuk pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan :

- Pembelajaran terlalu cepat.
- Teknik mengajar guru monoton sehingga membosankan.
- Terlalu banyak tugas.
- Pembelajaran terlalu tegang, “spaneng” sehingga tidak menyenangkan.

- Pembelajaran sulit dipahami.
- Sebaiknya menggunakan audio dan video.
- Sebaiknya menggunakan musik atau lagu.
- Sebaiknya menggunakan permainan dalam pembelajarannya.

d. Pre-test

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan *pre-test* terhadap siswa. Tujuan dari *pre-test* yaitu mengetahui kemampuan berbicara siswa sebelum adanya tindakan dari peneliti. Hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel 11. Dari hasil *pre-test* tersebut diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa masih rendah.

Rendahnya kemampuan berbicara siswa terlihat dari hasil tes lisan yang diperoleh. Disana terlihat bahwa nilai tertinggi siswa kelas XI IPS 1 adalah 4,5 , kelas XI IPS 2 adalah 4,25 dan kelas XI IPS 3 adalah 5,75. Nilai tertinggi dari siswa belum mencapai KKM yang menurut ketentuan sekolah yaitu 7,5. Hal ini berarti semua siswa kelas XI IPS pada *pre-test* ini belum mencapai KKM. Namun dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas XI IPS 3 paling tinggi dibandingkan kelas lain, dan nilai rata-rata kelas XI IPS 2 paling rendah dibandingkan kelas lain. Dari sini kita dapat melihat perbedaan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis. Dengan begitu urutan nilai rata-rata kelas dari nilai terendah ke nilai tertinggi yaitu kelas XI IPS 2, XI IPS 1, dan XI IPS 3.

Tabel 10

Hasil *Pre-test*

Subjek	XI IPS 1	XI IPS 2	XI IPS 3
S1	0	0	0
S2	0	0	0
S3	0,25	0	4
S4	1,25	0,75	1,5
S5	3,5	1	2,5
S6	0,75	0	1,5
S7	0,75	0	0
S8	1,25	0,75	0,75
S9	2,25	0,75	0,75
S10	0	0	3,5
S11	0,75	3	3,75
S12	1,5	0	3
S13	0	0,75	2
S14	1	2,25	0
S15	2,75	1,5	0,75
S16	2,25	0,75	3
S17	2,25	0,75	0
S18	0,75	0	2,25
S19	0,75	0,75	1,5
S20	3,5	0,75	2,25
S21	2	0	2,5
S22	4	3	0,75
S23	4,5	0,75	2,5
S24	0,75	0,75	3,25
S25	0	0,75	3
S26	3,25	0,75	2
S27	2,25	0	3
S28	2	0,75	1,5
S29	0,75	2,25	0,75
S30	3	4,25	5,75
S31	0,75		3,5
S32	0		0,5
Rata-rata	1,52	0,9	1,94

1. Siklus I

Pada tindakan pertama disebut dengan Siklus I yang meliputi rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan,

yaitu pertemuan pertama pada tanggal 21 Oktober 2015 untuk kelas XI IPS 1 pada jam ke 5-6, kelas XI IPS 2 pada jam ke 7-8, dan kelas XI IPS 3 pada jam ke 9-10. Pertemuan ke-dua pada tanggal 02 November 2015 untuk kelas XI IPS 3 pada jam ke 5-6, XI IPS 1 pada jam ke 7-8, dan pada tanggal 03 November 2015 untuk kelas XI IPS 2 pada jam ke 1-2.

a) Rencana

Rencana tindakan siklus I ini dibuat dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti menganalisis hasil observasi yang menghasilkan sebuah hipotesis dan masalah yang harus diselesaikan. Kemudian peneliti membuat RPP dengan mendiskusikannya bersama dosen pembimbing Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. dan guru mata pelajaran bahasa Prancis Dra. Hartati yang sekaligus menjadi salah satu kolaborator dalam penelitian ini. RPP disesuaikan pula dengan kurikulum yang digunakan di SMA N 3 Klaten yaitu Kurikulum 2013. RPP ini meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media, kegiatan pembelajaran, dan soal evaluasi.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I berupa kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan metode permainan “Sedang Apa”. Pelaksanaan ini meliputi pembukaan, inti, dan penutup. Peneliti melaksanakan tindakan siklus I sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada siklus I ini peneliti menerapkan pembelajaran secara kooperatif atau berkelompok.

c) Pengamatan

Selama tindakan siklus I, peneliti melakukan pengamatan baik dalam proses maupun respon siswa. Pengamatan ini dimulai dari awal kegiatan pembelajaran hingga selesainya kegiatan pembelajaran. Dalam melakukan pengamatan ini peneliti mengamati sendiri keaktifan siswa dan respon siswa pada saat penelitian ini diterapkan. Selain itu, peneliti juga meminta bantuan dua kolaborator yaitu guru mata pelajaran bahasa Prancis Dra. Hartati dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis Komariah Dwi Hastuti. Kedua kolaborator bertugas sebagai pengamat di kelas, yaitu mengamati proses pembelajaran dan mengamati respon siswa.

Dari hasil pengamatan diketahui bahwa pada siklus 1 pertemuan pertama, kelas XI IPS 2 merupakan kelas yang paling tidak antusias, para siswa tidak mau menirukan, dan siswa terlihat sangat bingung, kemudian untuk kelas XI IPS 3 terlihat lebih aktif, hal ini dapat dilihat dari respon siswa saat pertama kali pengajar memberikan contoh, siswa langsung menyahut untuk menirukan. Sedangkan untuk kelas XI IPS 1 siswa terlihat lebih aktif dari pada kelas XI IPS 2, namun dikelas ini siswa masih terlihat bingung, tidak seperti kelas XI IPS 3.

Pada pertemuan kedua terdapat peningkatan dari masing-masing kelas. Untuk kelas XI IPS 1 terlihat sangat aktif, bahkan beberapa anak yang biasanya tidak mau memperhatikan pelajaran, terlihat sangat antusias dalam pertemuan kedua ini. Untuk kelas XI IPS 2 terlihat lebih aktif, sudah banyak siswa yang mau menirukan pengajar dan ikut bermain. Kelas XI IPS 3 juga terlihat aktif, kelas ini terlihat lebih aktif dari pada kelas XI IPS 2, namun kalah aktif dibandingkan kelas

XI IPS 1. Namun dalam keikutsertaan permainan, siswa kelas XI IPS 3 terlihat lebih bersemangat.

d) Refleksi

Refleksi dilakukan setelah tindakan pertama selesai. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan tindakan yang telah diberikan dan mencari solusi untuk tindakan selanjutnya. Kegiatan refleksi ini dilakukan dengan cara wawancara bersama kedua kolaborator dan memberi angket kepada siswa.

1) Wawancara

Dari hasil wawancara terhadap kolablator 1, pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dapat menarik minat siswa. Siswa antusias dalam melakukan pembelajaran. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang terus menyanyikan lagu, bahkan pada saat pelajaran telah usai siswa masih menyanyikan lagu “Sedang Apa”. Namun terdapat perbedaan perubahan pada masing-masing kelas. Menurut kolabolator 1, pada kelas XI IPS 1 dan 3 perubahan siswa sangat terlihat jelas, hal ini dikarenakan terdapat beberapa siswa kelas XI IPS 1 dan 3 yang mengikuti lomba nyanyi sehingga mereka senang dengan menyanyi dan dapat memberikan semangat bagi teman lainnya.

Menurut kolabolator I pembelajaran keterampilan berbicara dengan permainan “Sedang Apa” efektif karena siswa dapat langsung belajar berbicara dengan nyanyian yang dapat mempermudah siswa dalam mengucapkan kalimat dengan benar. Namun masih terdapat kekurangan dari siklus I ini yaitu pembelajaran kurang efektif karena waktu yang digunakan terlalu lama.

Sedangkan menurut kolabolator 2, permainan “Sedang Apa” sangat menarik karena menggunakan lagu dalam pembelajaran. Hal ini cukup efektif untuk pembelajaran keterampilan berbicara, karena selama ini siswa hanya diajarkan dengan metode konvensional. Dengan adanya permainan dan lagu siswa terlihat lebih aktif berbicara apalagi penerapan pada siklus I ini dengan cara kelompok, maka kerjasama antarsiswa lebih terlihat. Namun masih terdapat kekurangan pada siklus I ini yaitu kalimat yang digunakan terlalu panjang sehingga banyak siswa yang bingung untuk menerapkannya ke dalam lagu, sebaiknya pilih kalimat yang sesuai dengan lagu.

2) Angket

Angket siklus I diberikan pada siswa setelah pelaksanaan siklus I selesai.

Tabel 11

Angket Siklus I kelas XI IPS 1

Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Siswa
Bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama siklus I ini diterapkan?	- Menarik - Bingung - Biasa	16 8 6
Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”?	- Ya - Tidak - Sedikit	18 3 9
Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah anda belajar berbicara bahasa Prancis?	- Ya - Tidak - Sedikit	16 8 6
Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” ini bagus untuk diterapkan dalam KBM bahasa Prancis?	- Bagus - Sekali - Bagus	4 26
Masukan Siswa :		
- Hukuman ditambah biar lebih seru		3
- Sebaiknya dipraktekkan satu-persatu (tidak dengan kelompok)		1
- Saat membaca/ mengucapkan kalimat jangan terlalu cepat karena pengucapan menjadi kurang jelas		12
- Berikan variasi agar lebih menarik		1
- Kalimat terlalu panjang sehingga sulit untuk dinyanyikan		2
- Tambahkan permainan lain		1
- Terapkan pada materi lain		1
- Sebaiknya murid disuruh mempraktekkan percakapan dengan maju satu persatu		1
- Guru jangan terlalu serius menghukum		3

Dari hasil angket siklus I kelas XI IPS 1, lebih dari 50% siswa menyukai pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” karena menarik dan mudah dipahami, dan hampir seluruh siswa kelas XI IPS 1 setuju jika permainan ini diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Namun masih banyak siswa yang bingung dengan permainan ini.

Tabel 12

Angket Siklus I kelas XI IPS 2

Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Siswa
Bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama siklus I ini diterapkan?	- Seru, Menyenangkan	7
	- Menyenangkan tp kurang paham	7
	- Kurang menarik karena sulit menyanyikan	9
Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”?	- Suka	17
	- Tidak	6
Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah anda belajar berbicara bahasa Prancis?	- Ya	8
	- Tidak karena kata-kata sulit (terlalu panjang	8
	- Sedikit	7
Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” ini bagus untuk diterapkan dalam KBM bahasa Prancis?	- Bagus	15
	- Lumayan	4
	- Kurang bagus	4
Masukan Siswa :		
- Tidak perlu diubah, namun lebih ditingkatkan		12
- Berikan variasi agar lebih menarik		3
- Kalimat terlalu panjang sehingga sulit untuk dinyanyikan		3
- Lebih bagus lagi apabila diiringi dengan musik		
- Jangan terlalu sering menggunakan permainan ini karena akan membuat bosan		3
		2

Hasil angket kelas XI IPS 2 menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa suka dengan pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”, namun mereka juga masih bingung hal ini dikarenakan kalimat yang dipakai terlalu panjang sehingga mempersulit siswa dalam menerapkan permainan

tersebut. Dan hanya 50% siswa yang setuju penerapan permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Tabel 13

Angket Siklus I kelas XI IPS 3

Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Siswa
Bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama siklus I ini diterapkan?	<ul style="list-style-type: none"> - Seru, Menyenangkan - Menyenangkan tetapi sulit - Sulit dipahami dan membosankan 	20 2 8
Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”?	<ul style="list-style-type: none"> - Suka - Tidak suka - Kurang Suka 	20 7 3
Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah anda belajar berbicara bahasa Prancis?	<ul style="list-style-type: none"> - Ya karena bernyanyi dapat membantu mempermudah & memperlancar hafalan kalimat - Tidak karena kata-kata terlalu banyak dan sulit - Sedikit 	17 7 6
Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” ini bagus untuk diterapkan dalam KBM bahasa Prancis?	<ul style="list-style-type: none"> - Bagus - Bagus tetapi buat permainan lebih seru lagi - Tidak 	20 3 7
Masukan Siswa :		
<ul style="list-style-type: none"> - Sebaiknya pembelajaran dibuat lebih seru dan menyenangkan lagi agar lebih menarik siswa 		2
<ul style="list-style-type: none"> - Kalimat yang digunakan dalam lagu terlalu panjang sehingga mempersulit siswa 		4
<ul style="list-style-type: none"> - Sebaiknya permainan dibuat individu dari masing-masing kelompok 		1
<ul style="list-style-type: none"> - Sebaiknya ditambahkan musik agar lebih menyenangkan 		3
<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan hukuman agar lebih seru 		1
<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan permainan 		1
<ul style="list-style-type: none"> - Jangan terlalu cepat karena membuat pengucapan menjadi tidak jelas 		5
<ul style="list-style-type: none"> - Tidak perlu diubah tetapi lebih ditingkatkan 		13

Hasil angket siklus I kelas XI IPS 3 menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa menyukai permainan “Sedang Apa” dan setuju jika permainan ini diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis karena mempermudah siswa dalam menghafal dan melatih pelafalan. Namun masih banyak siswa yang tidak suka karena membosankan dan tidak memahami pembelajaran.

Dari hasil angket seluruh siswa kelas XI IPS pada siklus I ini dapat disimpulkan bahwa sekitar 72%-75% siswa menyukai permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran bahasa Prancis dikarenakan beberapa hal di antaranya seru (menyenangkan), mudah dipahami, dan membantu dalam mempelajari pelafalan bahasa Prancis. Namun terdapat beberapa kritikan dan masukan dari siswa di antaranya :

- Kalimat terlalu panjang sehingga sulit untuk dinyanyikan.
- Sebaiknya diterapkan satu persatu siswa.
- Pembelajaran jangan terlalu cepat karena menjadi kurang jelas, siswa sulit untuk menirukan.

3) *Post-Test I*

Post-test I dilakukan untuk mengetahui hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah peneliti melakukan tindakan pertama. Hasil *Post-test I* dari masing-masing kelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 14

Hasil *Post-test* I kelas XI IPS 1, XI IPS, dan XI IPS 3

Subjek	XI IPS 1	XI IPS 2	XI IPS 3
S1	8,67	7	6,67
S2	4,5	4,3	3,33
S3		8	8
S4	6,5	7,17	8
S5	9,33	7,83	8,5
S6	8	8	8,83
S7	8	4	3,67
S8	8,17	7	6,67
S9	8,33	8,83	5,83
S10	7,5	7,17	9,17
S11	3,33	1,5	8
S12	7,33	2,67	8,67
S13	0		3,5
S14	6,33	8,67	0
S15	8,17	6,5	4,83
S16	6,67	5,5	8
S17		8,5	7,83
S18	5,17	3,67	8,67
S19	2,83	5,83	6,5
S20	9	7,67	9
S21	9	6,83	8,33
S22	8	8,17	4,5
S23	7,5	0	6,5
S24	8,17	5,83	3,83
S25	2,5	5,33	4,17
S26	8,67	8,67	8,17
S27	8,83	2,67	7,83
S28	6,17	7,83	8,33
S29	8,33	5,67	8,17
S30	8,5	5,5	8,33
S31	8		7,67
S32	5,17		9,17
Rata-rata	6,89	6,08	6,83

Dari hasil *post-test* dapat dilihat peningkatan keterampilan berbicara bahasa

Prancis siswa. Nilai tertinggi untuk kelas XI IPS 1 adalah 9,33, untuk kelas XI

IPS 2 adalah 8,83, dan kelas XI IPS 3 adalah 9,17. Dan untuk nilai rata-rata kelas XI IPS 1 adalah 6,89, XI IPS 2 adalah 6,08, dan kelas XI IPS 3 adalah 6,83. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa untuk masing-masing kelas meningkat dan untuk kelas XI IPS 1 mendapatkan nilai rata-rata paling tinggi dibandingkan kelas yang lainnya. Sebanyak 18 siswa dari 32 siswa kelas XI IPS 1 telah mencapai nilai KKM. Kelas XI IPS 2 dari 30 siswa terdapat 10 siswa telah mencapai nilai KKM. Untuk kelas XI IPS 3 dari 32 siswa terdapat 19 siswa telah mencapai nilai KKM.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk lebih memperkuat data siklus I dan memperbaiki kekurangan dari siklus I. Sama seperti siklus I, siklus II meliputi rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a) Rencana

Setelah dilakukan refleksi pada siklus I, maka dibuat rencana selanjutnya pada siklus II. Sama seperti siklus I, pada siklus II ini peneliti merencanakan tindakan dengan membuat RPP. Sama seperti sebelumnya, RPP siklus II juga dikonsultasikan dengan dosen pembimbing Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. dan guru mata pelajaran bahasa Prancis Dra. Hartati. RPP siklus II disesuaikan dengan kurikulum 2013, RPP siklus I dan hasil refleksi pada tindakan siklus I. RPP siklus II dibuat dengan mengacu pada tujuan penelitian dan hasil dari refleksi siklus I. Adapun acuan atau perbaikan pada siklus II ini di antaranya pemilihan kalimat, kejelasan pengajar, dan penerapannya terhadap masing-masing individu siswa.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 November 2015 untuk kelas XI IPS 1, 2, dan 3. Berbeda dengan siklus I, siklus II hanya diterapkan satu kali pertemuan, hal ini menindaklanjuti hasil refleksi pada siklus I, yang menurut kolaborator siklus I kurang efisien waktu, jika diterapkan untuk dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus II disesuaikan dengan RPP siklus II. Pelaksanaan siklus II ini dimulai dari pembukaan, inti, dan penutup. Sesuai dengan refleksi siklus I, pada siklus II ini peneliti menerapkan permainan secara individu, dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui kemampuan masing-masing siswa dan setiap siswa mendapat kesempatan untuk berbicara.

c) Pengamatan

Sama seperti siklus I, pada siklus ini peneliti mengamati siswa selama proses pembelajaran. Peneliti juga meminta bantuan kepada kedua kolaborator sebagai observer. Namun pada siklus II ini hanya 1 kolaborator yang dapat hadir yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis.

Dari hasil pengamatan pada siklus II, semua siswa kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 terlihat lebih paham dengan materi yang diajarkan, siswa juga antusias dalam mengikuti permainan. Namun terdapat beberapa catatan, di antaranya untuk kelas XI IPS 1 beberapa siswa yang sebelumnya aktif dalam permainan tidak lagi aktif pada siklus II ini, namun siswa lain yang sebelumnya tidak aktif lebih banyak yang menjadi aktif dalam pembelajaran. Untuk kelas XI IPS 2 banyak siswa yang lebih aktif dari pada sebelumnya, namun terdapat pula beberapa siswa yang tidak mengikuti permainan hal ini mungkin dikarenakan

siswa jenuh atau siswa tidak bisa belajar secara individu. Sedangkan untuk kelas XI IPS 3 terlihat sangat aktif dan persaingan dalam permainan di kelas ini begitu terlihat.

d) Refleksi

Setelah pelaksanaan selesai, peneliti kembali melakukan diskusi bersama kolaborator dan memberikan angket siswa untuk mengetahui hasil dari siklus II.

1) Wawancara

Pada siklus II hanya 1 kolabolator yang dapat hadir dalam pelaksanaanya, yaitu kolaboolator 2. Untuk itu peneliti hanya melakukan wawancara terhadap kolabolator 2. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa siklus II sudah jauh lebih baik dari pada siklus I. Pada siklus II siswa terlihat lebih aktif meskipun dilaksanakan secara individu (tidak lagi dengan kelompok), hanya saja pelaksanaan secara individu menyita waktu lebih lama dari pada kelompok. Pelaksanaan siklus II ini terlihat lebih efektif karena hanya dilakukan 1x pertemuan, namun siswa tetap paham dan mengerti apa yang disampaikan. Perubahan pada diri siswa sangat terlihat dengan keaktifan siswa menjawab pertanyaan tanpa bantuan dari teman lain, dan persaingan pada siklus II terlihat lebih ketat.

2) Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan siklus II selesai.

Tabel 15

Angket Siklus II Kelas XI IPS 1

Pertanyaan	Jumlah Siswa	Alasan/ Keterangan
Menurut Anda bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama siklus II ini diterapkan?	27 siswa senang 2 kurang menarik	Karena menggunakan nyanyian, sehingga bagus dan sangat efektif untuk mempelajari pola kata dan pengucapan bahasa Prancis, namun sedikit sulit karena kata-katanya harus diulang-ulang dengan cepat
Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”?	24 siswa suka 5 siswa tidak suka	<ul style="list-style-type: none"> - Karena menggunakan lagu mempermudah cara menghafal dan mudah untuk dipahami - Mengasyikkan - Tidak suka menyanyi - Kurang menarik
Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah Anda dalam belajar berbicara bahasa Prancis?	26 siswa menjawab Ya 3 siswa menjawab Lumayan	<ul style="list-style-type: none"> - Karena kata-katanya diulang-ulang sehingga melatih pelafalan bahasa Prancis - Dengan menggunakan lagu mempermudah kita untuk mengingat kalimat yang dipelajari
Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” bagus untuk diterapkan dalam KBM bahasa Prancis?	28 siswa menjawab Bagus 1 siswa menjawab Kurang Bagus	
Masukan Siswa : <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran ini lebih bagus apabila menggunakan variasi lagu lain - Sebelum bernyanyi sebaiknya siswa diajarkan dahulu cara pengucapannya - Jangan terlalu cepat saat mengajar agar pelafalan lebih jelas - Lebih baik lagi apabila menggunakan video - Pilihlah kata yang pendek agar lebih mudah untuk dinyanyikan - Sudah cukup bagus, lebih ditingkatkan saja 	1 2 5 1 3 17	

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa lebih dari 50% siswa menyukai pembelajaran keterampilan berbicara dengan permainan “Sedang Apa” dan setuju jika permainan ini diterapkan pada pembelajaran bahasa Prancis. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah memahami materi, lebih mudah dalam menghafal dan dapat melatih pelafalan. Berdasarkan masukan siswa, 50% lebih siswa berpendapat bahwa pada siklus II ini pembelajaran sudah cukup bagus hanya perlu ditingkatkan saja. Namun siswa menghendaki lagu lain, hal ini mungkin karena siswa sudah mulai merasa jenuh.

Tabel 16

Angket Siklus II Kelas XI IPS 2

Pertanyaan	Jumlah Siswa	Alasan/ Keterangan
Menurut Anda bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama siklus II ini diterapkan?	20 bagus 5 lumayan	- Seru - Menyenangkan - Mudah dipahami karena menggunakan lagu
Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”.	7 lumayan 2 tidak 16 Ya	- Menyenangkan - Tidak membosankan - Mudah dipahami
Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah Anda dalam belajar berbicara bahasa Prancis?	20 YA 5 lumayan	- Karena dapat membantu siswa belajar pelafalan
Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” bagus untuk diterapkan dalam KBM bahasa Prancis?	2 kurang baik 23 Bagus	- Karena kata-katanya diulang-ulang
Masukan :		
- Tidak ada masukan, hanya perlu ditingkatkan saja		6
- Terlalu cepat sehingga kurang jelas		5
- Lebih baik lagi jika menggunakan musik		2
- Lebih baik individu dari pada kelompok		1
- Kalimat terlalu panjang		6
- Tambah variasi lagi		1
- Jangan terlalu sering karena dapat membuat siswa bosan		2
- Buat permainan baru		2

Dari tabel angket siklus II kelas XI IPS 2 di atas diketahui bahwa lebih dari 50% siswa menyukai pembelajaran keterampilan berbicara dengan permainan “Sedang Apa” tapi masih banyak siswa yang merasa pembelajaran ini terlalu cepat. Selain itu, dari masukan-masukan siswa, terlihat beberapa siswa merasa bosan sehingga menginginkan permainan lain.

Tabel 17

Angket Siklus II kelas XI IPS 3

Pertanyaan	Jumlah Siswa	Alasan/ Keterangan
Menurut Anda bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama siklus II ini diterapkan?	27	<ul style="list-style-type: none"> - Menyenangkan - Mudah dipahami karena menggunakan nyanyian - Bagus, sangat efektif untuk mempelajari pola kata dan pengucapan bahasa Prancis
Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”?	24 suka 5 tidak suka	<ul style="list-style-type: none"> - Karena menggunakan lagu, mempermudah cara menghafal dan mengasyikkan - Mudah dipahami - Tidak suka menyanyi - Kurang menarik
Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah Anda dalam belajar berbicara bahasa Prancis?	3 Lumayan 26 YA	<ul style="list-style-type: none"> - Karena kata-katanya diulang-ulang sehingga melatih pelafalan bahasa Prancis - Lagu mempermudah cara mengucapkan
Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” bagus untuk diterapkan dalam KBM bahasa Prancis?	1 Kurang 28 Bagus	
Masukan :		
<ul style="list-style-type: none"> - Sudah cukup bagus, tidak ada masukan - Perlu ditingkatkan - Perbanyak lagu untuk digunakan dalam pembelajaran - Ajarkan cara pengucapan sebelum menyanyikan - Jangan terlalu cepat, agar lebih jelas - Lebih baik lagi jika menggunakan video - Lebih semangat 	10 6 1 2 5 1 2	

Angket siklus II pada kelas XI IPS 3 menunjukkan bahwa rata-rata siswa menyukai permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran bahasa Prancis. Namun ada beberapa siswa yang tidak suka karena mereka tidak suka menyanyi. Dan dari masukan-masukan siswa terlihat siswa mulai merasa jenuh dan menginginkan variasi lain seperti menggunakan video.

Dari angket siswa pada siklus II ini terdapat peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” yaitu menjadi 90%. Para siswa berpendapat bahwa permainan ini dapat mempermudah mereka dalam menghafal dan melafalkan kalimat bahasa Prancis. Siswa juga menginginkan variasi lain dari permainan ini seperti menggunakan video dan musik agar lebih menarik lagi. Namun jika permainan ini dilakukan secara terus-menerus siswa akan merasa bosan, hal ini terlihat dari masukan siswa yang ingin menggunakan lagu atau permainan lain.

3) *Pos-test II*

Post-test II dilakukan setelah pelaksanaan siklus II. *Post-test II* bertujuan untuk mengetahui hasil dari siklus II. Selain itu, *post-test II* dapat menjadi acuan dan perbandingan hasil dari siklus I dan II. Sama seperti *pre-test* dan *post-test I*, *post-test II* dilakukan secara lisan. Hasil *post-test II* dapat dilihat pada tabel 19.

Hasil nilai *post-test II* menunjukkan nilai tertinggi dari semua kelas yaitu 10. Dan nilai rata-rata untuk masing-masing kelas meningkat, kelas XI IPS 1 yaitu 9,3, kelas XI IPS 2 8,2, dan kelas XI IPS 3 8,5. Kelas XI IPS 1 mempunyai nilai rata-rata tertinggi. Dari 32 siswa Kelas XI IPS 1, hanya terdapat 4 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. Kelas XI IPS 2 terdapat 4 siswa yang tidak

mecapai KKM, namun dari keempat siswa tersebut dikarenakan tidak mengikuti *post-test*. Untuk kelas XI IPS 3 dari 32 siswa terdapat 6 siswa yang tidak mencapai nilai KKM.

Tabel 18

Hasil *Post-test* II Kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3

Subjek	XI IPS 1	XI IPS 2	XI IPS 3
S1	8,33	8,67	2,5
S2	8,67	8,33	4,67
S3	9	8,33	10
S4	9,67	10	5
S5	9,67	9,33	10
S6	10	10	10
S7	8,67	7,67	2,5
S8	9,67	9,33	9,67
S9	9,67	9,67	9,83
S10	7,33	10	9,33
S11	8,67	9	10
S12	10	9,17	10
S13	7	0	9,33
S14	10	9,33	7,5
S15	9,67	10	2,5
S16	10	8,67	8,67
S17	10	9,33	9,33
S18	8		9,67
S19	8,33	10	8,83
S20	9,67	0	10
S21	9,67	9,33	10
S22	10	9,67	9,67
S23	8,33	0	10
S24	10	8,33	
S25	6,5	7,67	9,33
S26	9,67	8,67	9,67
S27	10	9,33	10
S28	7	9	9
S29	9,67	9,67	10
S30	8,33	9,33	7,5
S31	9,67		9,33
S32	8		9,67
Rata-rata	9,03	8,2	8,5

B. Pembahasan

1. Analisis Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

Dari data yang diperoleh dari nilai *pre-test* diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa SMA N 3 Klaten masih rendah. Dari nilai *pre-test* yang dihasilkan, tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai KKM. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dari guru mata pelajaran bahasa Prancis yang menyebutkan bahwa kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara memang masih rendah terutama dalam pengucapan kata (*prononciation*). Dari hasil wawancara bersama sebagian siswa kelas XI IPS juga menunjukkan bahwa rata-rata siswa mengalami kesulitan dalam pengucapan bahasa Prancis.

Rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Prancis disebabkan karena siswa kurang berlatih praktik berbicara. Dari hasil observasi kelas diketahui bahwa pada masing-masing kelas tidak mempunyai *sound/speaker* yang dapat membantu pembelajaran terutama bahasa Prancis. Guru harus membawa *speaker* sendiri saat menggunakannya dalam pembelajaran. Sehingga siswa kurang berlatih dalam hal mendengarkan.

Selanjutnya, hasil wawancara peneliti bersama guru dan siswa diketahui bahwa dalam keterampilan berbicara, guru biasanya menggunakan teknik *drill*, dan dalam tes lisan guru biasanya meminta siswa menghafalkan kalimat yang dibuat. Teknik *drill* bagus untuk melatih pelafalan siswa, namun karena siswa kurang berlatih mendengarkan kalimat bahasa Prancis dengan *native speaker* maka siswa tidak dapat mengetahui cara pengucapan dengan benar. Kemudian

dengan tes lisan berupa hafalan hanya akan membuat siswa menghafal kalimat yang dibuat, namun siswa tidak akan paham dengan kalimat yang diucapkan dan bahkan mereka bisa melupakan kalimat tersebut. Dari berbagai masukan siswa terdapat masukan untuk guru bahwa guru seharusnya melatih siswa untuk berbicara langsung seperti berdialog. Ini berarti siswa kurang berlatih berbicara secara langsung. Dengan berbicara secara langsung, siswa akan lebih memahami pembelajaran daripada menghafal kalimat.

Permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran bahasa Prancis cukup membantu siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang menyatakan bahwa permainan ini mempermudah mereka dalam belajar berbicara terutama pelafalan. Selain itu, permainan ini dapat mempermudah mereka memahami pembelajaran. Dengan mempraktikkan langsung melalui lagu dan permainan, para siswa merasa mudah untuk menerapkannya dan mempermudah mereka dalam mengingat kalimat.

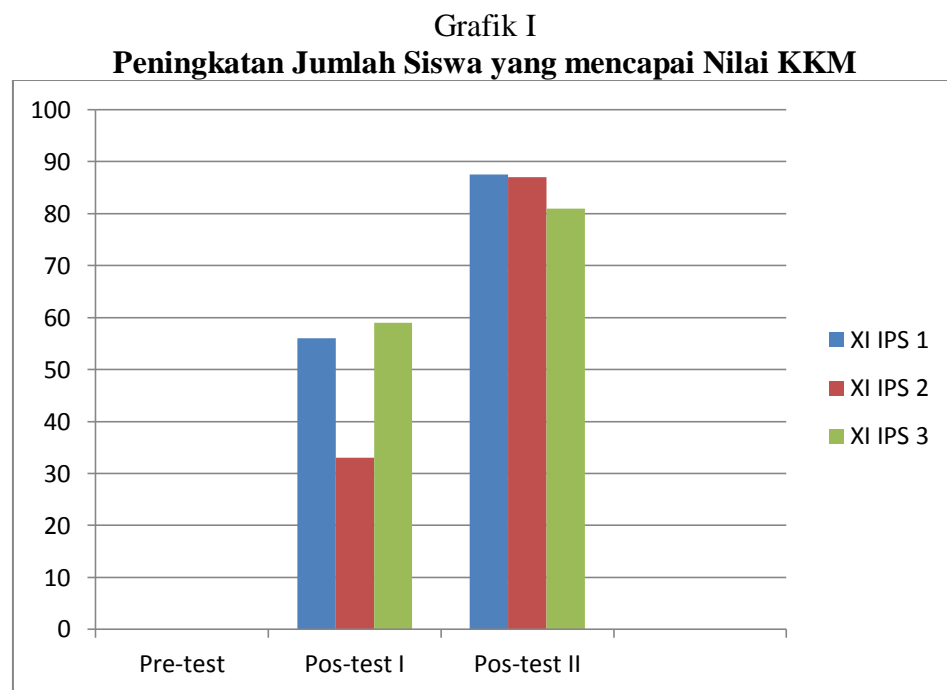
Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS 1, 2, dan 3 dapat dilihat melalui hasil dari tes lisan yang dilakukan sebelum *treatment* dan setelah *treatment*. Daftar nilai *pre-test*, *post-test* I, dan *post-test* II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 19

Hasil *Pre-test*, *Post-test I*, dan *Post-test II*, Kelas XI IPS

Subjek	XI IPS I			XI IPS 2			XI IPS 3		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test I</i>	<i>Post-test II</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test I</i>	<i>Post-test II</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test I</i>	<i>Post-test II</i>
S1	0	8,67	8,33	0	7	8,67	0	6,67	2,5
S2	0	4,5	8,67	0	4,3	8,33	0	3,33	4,67
S3	0,25		9	0	8	8,33	4	8	10
S4	1,25	6,5	9,67	0,75	7,17	10	1,5	8	5
S5	3,5	9,33	9,67	1	7,83	9,33	2,5	8,5	10
S6	0,75	8	10	0	8	10	1,5	8,83	10
S7	0,75	8	8,67	0	4	7,67	0	3,67	2,5
S8	1,25	8,17	9,67	0,75	7	9,33	0,75	6,67	9,67
S9	2,25	8,33	9,67	0,75	8,83	9,67	0,75	5,83	9,83
S10	0	7,5	7,33	0	7,17	10	3,5	9,17	9,33
S11	0,75	3,33	8,67	3	1,5	9	3,75	8	10
S12	1,5	7,33	10	0	2,67	9,17	3	8,67	10
S13	0	0	7	0,75		0	2	3,5	9,33
S14	1	6,33	10	2,25	8,67	9,33	0	0	7,5
S15	2,75	8,17	9,67	1,5	6,5	10	0,75	4,83	2,5
S16	2,25	6,67	10	0,75	5,5	8,67	3	8	8,67
S17	2,25		10	0,75	8,5	9,33	0	7,83	9,33
S18	0,75	5,17	8	0	3,67		2,25	8,67	9,67
S19	0,75	2,83	8,33	0,75	5,83	10	1,5	6,5	8,83
S20	3,5	9	9,67	0,75	7,67	0	2,25	9	10
S21	2	9	9,67	0	6,83	9,33	2,5	8,33	10
S22	4	8	10	3	8,17	9,67	0,75	4,5	9,67
S23	4,5	7,5	8,33	0,75	0	0	2,5	6,5	10
S24	0,75	8,17	10	0,75	5,83	8,33	3,25	3,83	
S25	0	2,5	6,5	0,75	5,33	7,67	3	4,17	9,33
S26	3,25	8,67	9,67	0,75	8,67	8,67	2	8,17	9,67
S27	2,25	8,83	10	0	2,67	9,33	3	7,83	10
S28	2	6,17	7	0,75	7,83	9	1,5	8,33	9
S29	0,75	8,33	9,67	2,25	5,67	9,67	0,75	8,17	10
S30	3	8,5	8,33	4,25	5,5	9,33	5,75	8,33	7,5
S31	0,75	8	9,67				3,5	7,67	9,33
S32	0	5,17	8				0,5	9,17	9,67
Rata-rata	1,5	6,89	9,03	0,9	6,08	8,2	1,9	6,83	8,5
Nilai.max	4,5	9,33	10	4,25	8,83	10	5,75	9,17	10

Dari hasil tes lisan *pre-test*, *post test I*, dan *post-test II* dapat dilihat bahwa rata-rata siswa mengalami peningkatan nilai. Dari hasil *pre-test* semua siswa kelas XI IPS tidak ada yang mencapai nilai KKM. Kemudian pada *pos-test I* untuk kelas XI IPS 1 terdapat 18 siswa (56%) dari 32 siswa mampu mencapai nilai KKM, kelas XIPS 2 terdapat 10 (33%) siswa dari 30 siswa telah mencapai nilai KKM, dan kelas XI IPS 3 dari 32 siswa terdapat 19 siswa (59%) mencapai nilai KKM. Pada *pos-test II* terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM. Kelas XI IPS 1 terdapat 28 siswa (87,5%), kelas XI IPS 2 26 siswa (87%), dan kelas XI IPS 3 sebanyak 26 siswa (81%). Untuk lebih jelasnya, peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Dari grafik tersebut dapat kita lihat perbedaan peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM. Pada *pos-test I* kelas XI IPS 3 mendapat presentase terbanyak dibandingkan kelas yang lain, dan kelas XI IPS 2 merupakan

kelas yang presentasinya terendah. Hal ini sesuai dengan refleksi siklus 1. Dari hasil refleksi pada siklus I, kelas XI IPS 2 merupakan kelas yang paling tidak antusias karena kebanyakan siswa merasa kesulitan dengan pembelajaran yang diterapkan. Namun pada siklus II terjadi perubahan yang pesat.

Pada siklus II, kelas XI IPS 1 menjadi kelas yang presentasinya terbanyak hal ini dikarenakan kelas XI IPS 1 terdapat beberapa siswa yang mengikuti lomba paduan suara sehingga antusias siswa dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan kelas yang lainnya. Kemudian untuk kelas XI IPS 2 presentasinya meningkat menjadi peringkat ke-2 hal ini kemungkinan pada siklus II siswa kelas XI IPS 2 mulai mengerti dengan pembelajaran yang diterapkan sehingga hasilnya meningkat. Namun kelas XI IPS 3 menjadi peringkat terakhir dalam pembelajaran, sesuai dengan angket siswa, hal ini terjadi kemungkinan karena siswa sudah merasa jenuh pada siklus II sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran dibandingkan kelas yang lainnya.

Selanjutnya berdasarkan tabel 20 dapat pula kita hitung presentase penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan pada setiap siklus dengan perhitungan nilai Indeks Prestasi Kelompok dari masing-masing kelas. Indeks Prestasi dapat dihitung dengan membagi nilai rata-rata dengan nilai maksimal kemudian dikalikan 100.

$$\text{Indeks Prestasi Kelompok} = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor Max}} 100$$

Indeks Prestasi Kelompok *Pre-test*

$$\begin{aligned} \text{Kelas XI IPS 1} &= \frac{1,5}{4,5} 100 \\ &= 33,33 \quad \text{dibulatkan menjadi 33} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 2} &= \frac{0,9}{4,25} 100 \\ &= 21,18 \quad \text{dibulatkan menjadi 21}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 3} &= \frac{1,9}{5,75} 100 \\ &= 33,04 \quad \text{dibulatkan menjadi 33}\end{aligned}$$

Indeks Prestasi Kelompok pada *Post-test I*

$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 1} &= \frac{6,89}{9,33} 100 \\ &= 73,85 \quad \text{dibulatkan menjadi 74}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 2} &= \frac{6,08}{8,83} 100 \\ &= 68,86 \quad \text{dibulatkan menjadi 69}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 3} &= \frac{6,83}{9,17} 100 \\ &= 74,48 \quad \text{dibulatkan menjadi 74,5}\end{aligned}$$

Indeks Prestasi Kelompok pada *Post-test II*

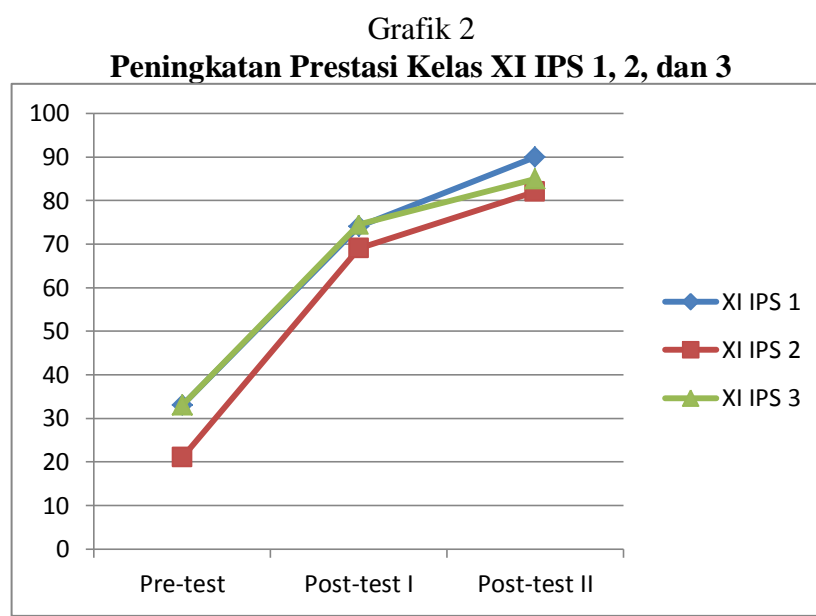
$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 1} &= \frac{9,03}{10} 100 \\ &= 90,3 \quad \text{dibulatkan menjadi 90}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 2} &= \frac{8,2}{10} 100 \\ &= 82\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kelas XI IPS 3} &= \frac{8,5}{10} 100 \\ &= 85\end{aligned}$$

Perhitungan nilai Indeks Prestasi dari masing-masing kelas memperlihatkan perbedaan prestasi dari masing-masing kelas dan dengan Indeks Prestasi tersebut kita dapat membandingkan perbedaan tingkat

penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dari sebelum *treatment* dan setelah *treatment*. Dari perhitungan Indeks Prestasi tersebut dapat kita lihat peningkatan prestasi dengan grafik sebagai berikut



Grafik tersebut menunjukkan bahwa semua kelas mengalami peningkatan prestasi dari *pe-test*, *post-test* I, dan *post-test* II. Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa kelas XI IPS 2 mengalami peningkatan yang cukup tinggi meskipun masih berada di bawah kelas yang lainnya. Kemudian untuk kelas XI IPS 1 dan 3 mengalami peningkatan yang sama, namun pada *post-test* II kelas XI IPS 1 lebih unggul dibandingkan kelas XI IPS 3.

2. Analisis Sikap dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Prancis

Hasil observasi diketahui bahwa metode pembelajaran guru menggunakan metode konvensional dengan bantuan LCD. Metode yang tidak berubah dan tidak bervariasi membuat siswa bosan. Padahal materi pembelajaran bahasa Prancis tidak lagi sama, semakin lama akan semakin sulit, sehingga membutuhkan konsentrasi lebih dari siswa dan kerjasama bersama guru. Jika siswa merasa bosan

dalam setiap pembelajaran bahasa Prancis akan membuat siswa kehilangan konsentrasi dan tidak akan ada kerjasama antara guru dan siswa, pada akhirnya siswa merasa kesulitan dalam belajar bahasa Prancis. Hal ini akan menurunkan minat siswa dalam belajar bahasa Prancis.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara guru dan siswa serta angket yang diisi oleh siswa sebelum peneliti melakukan *treatment* dapat diketahui bahwa para siswa kurang berminat dengan pembelajaran bahasa Prancis karena pembelajaran bahasa Prancis monoton, tidak variatif, dan kurang menyenangkan. Guru berusaha menarik perhatian siswa dengan menggunakan bantuan monitor. Hal ini cukup membuat siswa tertarik, namun siswa mengalami kebosanan karena pembelajaran hanya dilakukan dengan cara yang sama secara terus menerus.

Kemudian dari hasil refleksi dan angket siswa setelah siklus pertama dapat dilihat bahwa siswa mulai menyukai pembelajaran bahasa Prancis. Terlihat dari reaksi siswa yang semangat mengikuti permainan dan siswa mulai aktif berbicara. Selain itu siswa juga senang menyanyikan lagu “Sedang Apa” dalam bahasa Prancis. Siswa menyukai pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” salah satunya dikarenakan permainan ini membantu mempermudah pemahaman siswa. Dengan lagu yang digunakan, siswa lebih mudah belajar pelafalan dan lebih mudah mengingat kalimat. Karena siswa merasa mudah dalam mempelajari bahasa Prancis maka minat siswa dalam belajar semakin besar dan siswa semakin aktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya dari hasil angket siswa setelah siklus II diketahui bahwa siswa sudah merasa bosan. Hal ini ditunjukkan dari masukan-masukan siswa yang

meminta lagu lain untuk dinyanyikan. Selain itu, respon siswa dalam mengikuti pembelajaran siklus II juga menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mulai jenuh, siswa yang sebelumnya aktif menjadi tidak aktif dan siswa yang sebelumnya tidak aktif menjadi aktif dalam siklus II ini. Hal ini kemungkinan dikarenakan siswa yang sebelumnya sudah memahami pembelajaran pada siklus I mulai merasa jenuh dan siswa yang sebelumnya merasa bingung pada siklus I mulai memahami pembelajaran sehingga dapat mengikuti pembelajaran pada siklus II dengan antusias.

Namun terdapat perbedaan sikap dan motivasi siswa dari masing-masing kelas. Dari hasil wawancara dengan kolaborasi 1 diketahui bahwa kelas XI IPS 1 merupakan kelas yang paling antusias dalam bermain lagu “Sedang Apa”, hal ini dikarenakan terdapat siswa-siswa kelas XI IPS 1 yang mengikuti lomba menyanyi. Pada dasarnya siswa kelas XI IPS 1 suka menyanyi dan dengan pembelajaran menggunakan permainan lagu dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Hal ini juga diperkuat dengan hasil peningkatan prestasi kelas XI IPS 1 yang telah dibahas pada halaman sebelumnya.

C. Hasil Penelitian

Dari analisis data yang telah dijabarkan pada halaman sebelumnya, maka diperoleh hasil penelitian yang berbentuk proses dan produk. Adapun hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut

1. Proses

Penerapan permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran Bahasa Prancis dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif tanpa diminta Guru, karena permainan

ini menggunakan suara sebagai alat utamanya. Dan persaingan diantara siswa membuat siswa menjadi lebih antusias karena setiap siswa ingin memenangkan permainan tersebut. Selain itu, permainan “Sedang Apa” dapat menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran agar siswa tidak jenuh dan pembelajaran dapat berjalan dengan santai namun siswa tetap paham.

2. Produk

Dari hasil peningkatan nilai siswa antara *pre-test*, *post-test I*, dan *post-test II* dapat disimpulkan bahwa permainan “Sedang Apa” dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai rata-rata masing-masing kelas. Nilai rata-rata *pre-test* pada masing-masing kelas yaitu kelas XI IPS 1 (1,5), kelas XI IPS 2 (0,9), dan kelas XI IPS 3 (1,9). Kemudian nilai rata-rata pada *pos-test I* yaitu kelas XI IPS 1 (6,89), kelas XI IPS 2 (6,08), dan kelas XI IPS 3 (6,83). Selanjutnya hasil *pos-test II* meningkat dengan nilai rata-rata kelas XI IPS 1 (9,03), kelas XI IPS 2 (8,2) dan kelas XI IPS 3 (8,5).

Pada keterampilan berbicara bahasa Prancis, permainan ini dapat melatih pelafalan bahasa Prancis siswa karena siswa harus mengulang-ulang kalimatnya. Permainan ini juga dapat membantu siswa dalam menghafal. Dengan nyanyian atau lagu, siswa dapat mengingat struktur kalimat dengan mudah.

D. Keterbatasan Peneliti

Setelah dilaksanakannya pembelajaran bahasa Prancis dengan media Permainan “Sedang Apa” terlihat kemajuan siswa baik dalam antusiasme siswa atau dalam kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa. Namun terdapat keterbatasan dalam penelitian ini yaitu materi yang diajarkan hanya materi *Le*

gôut saja, padahal permainan “Sedang Apa” ini lebih baik lagi jika diterapkan dalam materi lain seperti *Les activites quotidiennes*. Materi ini tidak dapat diterapkan karena waktu penelitian terbatas. Jam guru mengajar di SMA N 3 Klaten terbatas hanya 3 kelas sedangkan pada minggu selanjutnya setelah penelitian ini dilaksanakan terdapat pemantauan pembelajaran terhadap guru yang dilaksanakan oleh pemerintah setempat. Sehingga peneliti tidak dapat melaksanakan penelitian lebih lama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA N 3 Klaten kelas XI IPS dapat disimpulkan sebagai berikut.

Permainan “Sedang Apa” diterapkan dalam dua cara, yang pertama secara berkelompok dan selanjutnya dilakukan secara individu. Permainan dilakukan secara berkelompok bertujuan agar siswa dapat berkerjasama dalam permainan. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok kemudian menerangkan pembelajaran dan cara bermain. Selanjutnya peneliti memberikan kosakata-kosakata yang akan dimainkan oleh siswa. Siswa bermain sesuai koskata yang diberikan oleh peneliti. Permainan dilakukan dengan cara kelompok yang mendapat giliran bermain menunjuk satu kelompok lain untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan maka pertanyaan dilempar dan kelompok yang lainnya berebut untuk menjawab.

Untuk menentukan pemenang, dilakukan perhitungan skor. Skor yang paling banyak menjadi pemenang permainan. Selain itu jika terdapat kelompok yang salah menjawab pertanyaan maka diberikan hukuman ringan yaitu menempelkan tempelan harga di wajah. Pemberian skor dan pemberian hukuman dapat memberikan motivasi siswa dalam mengikuti permainan. Sehingga siswa

menjadi aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, evaluasi permainan dilakukan oleh peneliti dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai indeks prestasi kelas. Hasil dari peningkatan tersebut dapat dilihat dari Indeks Prestasi masing-masing kelas yang dicapai. Dari nilai *pre-test* diketahui bahwa tingkat penguasaan kelas belum memadai karena nilai Indeks Prestasi belum mencapai nilai 60. Sedangkan pada *post-test* I diketahui bahwa prestasi siswa meningkat dengan Indeks Prestasi kelas XI IPS1 (74), kelas XI IPS 2 (69), dan kelas XI IPS 3 (74,5). Selanjutnya pada siklus II keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa meningkat dengan nilai Indeks Prestasi kelas XI IPS 1 (90), kelas XI IPS 2 (82), dan kelas XI IPS 3 (85).

B. IMPLIKASI

Pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa. Permainan “Sedang Apa” merupakan permainan dari Indonesia yang sudah familiar di masyarakat terutama pada anak-anak. Untuk itu dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa Prancis dapat menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan bahasa Prancis dengan mudah. Sehingga para siswa menjadi lebih mudah dalam menerima pembelajaran.

Penelitian yang diterapkan pada siswa SMA N 3 Klaten telah menunjukkan bahwa permainan “Sedang Apa” dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Untuk itu permainan ini dapat menjadi salah satu metode bagi guru dalam pembelajaran bahasa Prancis terutama untuk keterampilan berbicara. Selain itu

dengan adanya permainan ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran.

Dengan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan seperti permainan “Sedang Apa” dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Siswa tidak akan merasa bosan saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini akan merubah sikap siswa menjadi positif, seperti keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, keaktifan siswa akan membantu mempermudah siswa dalam memahami materi ajar, sehingga prestasi siswa akan meningkat. Meningkatnya prestasi siswa akan berpengaruh pula dengan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, peneliti memberikan beberapa saran terutama dalam pembelajaran bahasa Prancis :

1. Bagi Guru

- a. Sebaiknya guru melakukan komunikasi yang baik kepada siswa agar siswa dapat aktif dan tidak takut untuk bertanya ataupun berpendapat.
- b. Guru harus membuat inovasi-inovasi baru agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.
- c. Guru sebaiknya memberikan apresiasi kepada hasil kerja siswa agar siswa lebih antusias dalam belajar.
- d. Sebaiknya guru memberikan pembelajaran yang seimbang antara teori dan praktek terutama dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

2. Bagi Siswa

Beberapa saran bagi siswa di antaranya :

- a. Siswa harus saling bekerja sama dalam pembelajaran baik dengan guru maupun dengan teman agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan komunikasi antar siswa dan guru dapat berjalan baik.
- b. Siswa harus dapat bekerja baik secara individu maupun kelompok.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah hendaknya memberikan fasilitas yang memadai terutama dalam pembelajaran bahasa Prancis seperti *speaker* yang harusnya sudah terpasang di dalam kelas agar pembelajaran lebih mudah.
- b. Sekolah seharusnya memberikan batasan-batasan tertentu dalam penggunaan *gadget* agar dalam pembelajaran siswa lebih fokus untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, <http://books.google.co.id/>. Diunduh pada tanggal 19 Mei 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Breton, Gilles, dkk. 2005. *Réusir le Delf Niveau A1 du Cadre européen commun de référence*. Les Éditions Didier.
- Brown, Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa, Edisi Kelima*. Penerjemah Noor Cholis dan Yusi Avianto Pareanom. Pearson Education, Inc.
- Cowley, Sue. 2011. *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*. Penerjemah: Gina Gania. Erlangga.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran "Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran"*. Yogyakarta: Gava Media.
- Docslide. 2015. *Sedang Apa Memunculkan Pemimpin*, <http://dokumen.tips/documents/permainan-sedang-apa-memunculkan-pemimpin.html/> Diunduh pada tanggal 19 Mei 2016.
- Ghony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Grafura, Lubis. 2011. *Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Atraktif*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan PT. Remaja Rosdakarya.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <http://kbbi.web.id/main/> Diunduh pada tanggal 19 Mei 2016.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat : PT. Indeks.

- Makruf, Imam. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang: Need's Press.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Janah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Aplikasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2014. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ratumanan, T. G. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : Unesa University Press.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT. Indeks.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tagliante,Christine.1994. *La Classe de Langue*. Paris: LCE Internationale.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thobroni, M dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran “Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Thobroni, M dan Fairuzul Mumtaz. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta : Katahati.
- Wilujeng, Nuning C. S., 2013. "Language Play : An Overview". *Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan Multilingual*, 2, XII, hlm. 215-228.

LAMPIRAN

Pedoman Wawancara Pra-Tindakan untuk Guru

1. Metode pengajaran apa yang selama ini ibu gunakan dalam menyampaikan materi?
2. Bagaimana respon siswa dalam setiap pembelajaran yang ibu berikan?
3. Apakah siswa selalu aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar(KBM)?
4. Bagaimana hasil dari evaluasi setiap pembelajaran?Apakah selalu berhasil?
5. Untuk keterampilan berbicara, apakah ibu memiliki metode pengajaran yang khusus?
6. Jika ada, metode apa yang ibu berikan untuk keterampilan berbicara?
7. Apakah dalam metode tersebut siswa antusias untuk berbicara?
8. Menurut ibu bagaimana kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa saat ini?
9. Untuk kegiatan evaluasi tes formatif/tes harian, bagaimana bentuk soal yang selama ini ibu berikan? Apakah selalu ada tes lisan atau tidak?
10. Bagaimana bentuk tes lisan yang selama ini ibu berikan?

Pedoman Wawancara Pra-Tindakan untuk Siswa

1. Menurut Anda bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Prancis yang selama ini diterapkan?
2. Apakah metode pengajaran yang selama ini diberikan guru cukup mudah untuk dipahami?
3. Apakah Anda suka dengan KBM bahasa Prancis yang selama ini diterapkan? Mengapa?
4. Selama ini bagaimana cara guru mengajarkan keterampilan berbicara?
5. Apakah Anda dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan lancar?
6. Apakah anda menjumpai kesulitan dalam belajar berbicara bahasa Prancis?
7. Bentuk kesulitan apa yang Anda jumpai dalam belajar berbicara bahasa Prancis?
8. Menurut Anda bagaiman seharusnya bentuk KBM bahasa Prancis agar dapat mudah untuk difahami dan diterapkan?

Hasil Wawancara Guru

- Peneliti : “Assalammu’alaikum Ibu Hartati.”
- Guru : “Walaikum salam.”
- Peneliti : “Begini ibu Hartati, disini saya akan mewawancarai ibu terkait dengan pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini ibu terapkan.”
- Guru : “Iya, bagaimana mbak?”
- Peneliti : “Untuk metode pembelajaran, metode apa yang selama ini ibu gunakan?”
- Guru : “Anak-anak belum mengerti bahasa Prancis, maka pertama ibu gunakan metode ceramah kemudian nanti dilakukan praktik.”
- Peneliti : “Jadi mix dari ceramah kemudian praktiknya ya bu?”
- Guru : “Iya, kan biar tahu dulu bahasa Prancis itu gimana kemudian *prononciation*-nya kan berbeda juga dari bahasa lain.”
- Peneliti : “Oh iya ibu. Kemudian bagaiman respon siswa terhadap pembelajaran yang ibu berikan?”
- Guru : “Ya siswa antusias pengen ngerti.”
- Peneliti : “Apakah siswa selalu aktif dalam setiap pembelajaran bu?”
- Guru : “Ya karena mereka belum tahu, tetapi semua itu ya tergantung guru. Kalau gurunya bisa mengajak siswa untuk aktif maka siswa akan aktif, begitu juga sebaliknya. Jadi, guru harus aktif.”
- Peneliti : “Oh gitu ya bu. Kemudian bagaimana hasil evaluasi siswa pada setiap pembelajaran yang ibu berikan? Apakah selalu berhasil?”

- Guru : “Ya namanya evaluasi setiap siswa kan punya kemampuan berbeda-beda, ada yang langsung bisa, ada yang lemah. Jadi keberhasilannya tidak bisa menyeluruh.”
- Peneliti : “Untuk keterampilan berbicara sendiri apakah ibu memiliki metode khusus?”
- Guru : “Untuk keterampilan berbicara kita memakai tehnik *drill*, jadi diulang-ulang kemudian terkadang siswa siswa disuruh maju tidak memakai teks dan berdialog.”
- Peneliti : “Dengan tehnik seperti itu bagaimana respon siswa?Apakah siswa antusias, aktif berbicara?”
- Guru : “Iya, ya kita meminta siswa untuk berbicara, kalau tidak ya siswa tidak akan mau berbicara. Jadi ini juga guru yang harus mendorong siswa.”
- Peneliti : “Oh iya, jadi guru juga harus menuntut siswa agar siswa mau untuk berbicara gitu ya bu?”
- Guru : “Iya, harus begitu.”
- Peneliti : “Menurut ibu untuk kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa gimana bu?”
- Guru : “Mereka itu sebagian besar berbicara menirukan tulisan, jadi masih mengikuti tulisannya.”
- Peneliti : “Oh jadi *pronunciation*-nya ya bu yang masih kurang?”
- Guru : “Iya, jadi pengucapannya masih sangat kurang.”

- Peneliti : “Kalau untuk membuat kalimat sendiri apakah siswa sudah mampu bu?”
- Guru : “Siswa masih perlu banyak latihan, ya karena kemampuan mereka. Mereka baru diajar 1 semester tidak seperti bahasa Inggris yang diajarkan sejak SD/TK.”
- Peneliti : “Kemudian untuk tes formatif sendiri, bentuk soal yang diberikan seperti apa bu?”
- Guru : “Yang pertama tes rumpang, kedua mengisi dialog, yang ketiga menyusun kata-kata menjadi kalimat. Jadi tidak memakai pilihan ganda.”
- Peneliti : “Apakah ada tes lisan bu?”
- Guru : “Oh ada, itu diberikan setiap hari atau hanya pada saat ulangan. Ya setiap saat, kalau ibu mengajar terkadang saja ibu berikan, jadi tidak bersamaan.”
- Peneliti : “Oh begitu ya bu, bentuk tes lisannya seperti apa bu?”
- Guru : “Ya tergantung materi, seperti tanya jawab.”
- Peneliti : “Oh iya bu. Kalau begitu terimakasih atas waktunya, semoga nanti dapat bermanfaat bagi penelitian saya. Assalammu’alaikum ibu.”
- Guru : “Iya mbak, Wa’alaikum salam.”

Hasil Wawancara Pra-Tindakan Siswa Kelas XI IPS 1

Subjek	1. Menurut Anda bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Prancis yang selama ini diterapkan?
S1	Masih rada bingung
S2	Belum variatif
S3	Mengasyikkan karena ada permainan seperti TTS
S4	Menyenangkan
S5	Spaneng
S6	Kurang slow
S7	Cukup mudah dipahami
S8	Cukup mudah dipahami
S9	Cukup mudah dipahami
S10	Asyik
S11	asyik
S12	Asyik karena pakai PPT
S13	Asyik karena pakai LCD
S14	Sedikit bosan karena Cuma mengikuti apa yang dikatakan guru
S15	Enak
S16	Seru
S17	Tidak membosankan
S18	Asyik
S19	Bagus
S20	Efektif
S21	Menyenangkan
S22	Variatif
S23	Sistematis, tepat waktu, disiplin
S24	Efektif
S25	Menyenangkan
S26	Menyenangkan

Subjek	2. Apakah metode pengajaran yang selama ini diberikan guru cukup mudah untuk dipahami?
S1	Cukup
S2	cukp
S3	Insyallah bisa mengikuti
S4	Lumayan mudah
S5	Ya lumayan, disuruh mengulang
S6	Lumayan, kadang-kadang praktek
S7	Lumayan karena ada gambar yang membantu pemahaman
S8	Karena ada gambarnya jadi cukup mudah dipahami
S9	cukup
S10	Lumayan, tapi susah kalo disuruh menghafal
S11	Cukup mudah
S12	Ya
S13	Ya
S14	Susah karena kurang jelas
S15	Cukup mudah
S16	Cukup
S17	Cukup
S18	Cukup mudah
S19	Cukup mudah
S20	Mudah sekali
S21	Mudah
S22	Cukup mudah tapi kadang susah
S23	Suka
S24	Lumayan biasanya materi dan soal kemudian maju kedepan
S25	Kadang mudah kadang susah
S26	Kadang susah kadang mudah

Subjek	3. Apakah Anda suka dengan KBM bahasa Prancis yang selama ini diterapkan? Mengapa?
S1	Tergantung, kalau materinya enak ya suka
S2	Tergantung kegiatan dan materinya
S3	Tergantung mood
S4	Suka, karena simpel pake LCD, senang lihat gambarnya
S5	Biasa saja
S6	Kurang begitu suka pelajarannya
S7	Sebenarnya kurang efektif karena sedikit membosankan
S8	Kadang suaranya gak jelas
S9	Kadang membosankan karena tidak memakai audio
S10	Kurang, karena susah difahami
S11	lumayan
S12	Suka tapi kadang-kadang nggak suka
S13	Kadang suka, kadang tidak
S14	Suka tapi agak bosan
S15	Suka karena mudah dipahami
S16	Suka karena ada game
S17	Suka karena mudah diingat
S18	suka
S19	Kadang suka kadang tidak
S20	Kadang tidak suka
S21	Lumayan
S22	Kadang tidak suka
S23	Cukup mudah karena ada gambar di PPT
S24	Suka karena tambah paham bisa menerapkan
S25	Suka karena terkadang ada gamenya
S26	Suka

Subjek	4. Selama ini bagaimana cara guru mengajarkan keterampilan berbicara?
S1	Mengulang
S2	Mengulang terus menirukan
S3	Menirukan
S4	Sudah baik, menirukan dulu terus disuruh praktek
S5	Disuruh menirukan sound
S6	Hafalan
S7	Menghafal kata-kata
S8	menghafal
S9	hafalan
S10	Disuruh membaca
S11	Menghafal kemudian maju kedepan
S12	Agak kurang jelas, didekte terus suruh mengulang
S13	Menghafal tulisan kemudian maju satu persatu
S14	Menirukan guru
S15	Menirukan
S16	Menirukan
S17	Menirukan
S18	Menirukan
S19	Maju satu persatu
S20	Susah ditangkap, praktek kedepan kelas
S21	Maju hafalan
S22	Maju menghafal
S23	Murid menirukan guru dan diulang-ulang
S24	Mengikuti guru, menirukan
S25	menghafal
S26	menghafal

Subjek	5. Apakah Anda dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan lancar?
S1	Belum bisa
S2	Inshaallah bisa
S3	lumayan
S4	Lumayan paham tapi belum lancar
S5	Kadang nggak
S6	Kadang bisa kadang nggak
S7	Sejauh ini bisa
S8	Bisa
S9	Lumayan bisa
S10	Kurang bisa
S11	Susah
S12	bisa
S13	bisa
S14	Nggak karena kurang dapat menyamakan persepsi
S15	Ya, Alhamdulillah
S16	Bisa
S17	Selama ini bisa
S18	Alhamdulillah bisa
S19	bisa
S20	Bisa
S21	Bisa
S22	Selama ini bisa
S23	Ya, dapat memahami dan mengikuti
S24	Bisa
S25	mudah
S26	bisa

Subjek	6. Apakah anda menjumpai kesulitan dalam belajar berbicara bahasa Prancis? Apa kesulitannya?
S1	Ya, cara membaca
S2	Cara mengucapkan
S3	Ya, cara mengucapkan
S4	Sulit ngomongnya
S5	Pengucapannya susah
S6	Pengucapan dan tulisan berbeda
S7	Ya, tulisan sama pengucapan beda
S8	Bingung dalam membuat kalimat karena pola kalimatnya berbeda
S9	Ya, pengucapan
S10	Banyak, tulisan sama cara bacanya beda
S11	Cara bicara
S12	Ya, ejaannya sulit
S13	Cara merangkai kalimatnya kadang masih bingung terutama untuk imbuhan
S14	Ada, susah memahami kalimat dan tulisan, cara bicaranya juga beda
S15	Sedikit, cara membaca
S16	Cara pengucapan
S17	Cara pengucapan
S18	Cara membaca seperti bedanya (le dan les)
S19	Banyak, cara bicaranya susah
S20	Kata dan tulisan beda
S21	Susah mengucapkan
S22	Susah membaca
S23	Ya, kata-katanya sulit, tidak bisa membedakan cara membacanya
S24	Ada, cara bacanya masih bingung
S25	Cara baca dan tulisan beda
S26	Susah merangkai kalimat

Subjek	7. Menurut Anda bagaimana seharusnya bentuk KBM bahasa Prancis agar dapat mudah untuk difahami dan diterapkan?
S1	Gunakan pelajaran dengan cara lain agar lebih mudah difahami
S2	Pembelajaran lebih variatif lagi agar tidak bosan
S3	Lebih variatif saja
S4	Harus banyak permainannya dan praktek berbicara
S5	-
S6	-
S7	Tambah praktek berbicara
S8	Seharusnya diadakan kerja kelompok untuk membahas/berdiskusi materi yang telah dipelajari
S9	Tambahkan prakteknya
S10	Banyakin praktek bicara
S11	Dialog
S12	Harusnya ada permainan seperti pada saat PPL
S13	Kasih tahu cara merangkai kalimatnya
S14	Sedikit diadakan permainan dan bercanda biar gak boring dan bosan
S15	Banyakin praktek berbicara tidak teori terus.
S16	Tambahkan praktek berbicara
S17	Perbanyak praktek berbicara
S18	Tambah prakteknya
S19	Cara mengajarnya diperjelas lagi
S20	Tambahkan praktek berbicara
S21	Harus ada permainan
S22	Gurunya harus sabar
S23	Selingi nyanyian, gambar yang menarik dan kegiatan yang menyenangkan agar lebih mudah dipahami
S24	Pembelajaran terlalu cepat, dan cara mengajarnya jangan terlalu ketat (spaneng)
S25	Seharusnya praktek berbicara langsung
S26	Praktek langsung dengan turis.

KETERANGAN

Pertanyaan	Jumlah siswa	Jawaban
1. Menurut Anda bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Prancis yang selama ini diterapkan?	13 1 1 3 3 4	Asyik Bingung Tidak variatif Bosan, spaneng Mudah dipahami Efektif
2. Apakah metode pengajaran yang selama ini diberikan guru cukup mudah untuk dipahami?	5 18 1 2	Mudah Cukup Susah Kadang mudah kadang susah
3. Apakah Anda suka dengan KBM yang selama ini diterapkan? Mengapa?	9 10 6 1	Suka Kadang-kadang Kurang suka Biasa
4. Selama ini bagaimana cara guru mengajarkan keterampilan berbicara?	10 1 2 13	Hafalan Baca tulisan Praktek ke depan Mengulang/ menirukan
5. Apakah Anda dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan lancar?	18 3 3 2	Biasa Lumayan Kurang bisa Tidak bisa/ susah
6. Apakah Anda menjumpai kesulitan dalam belajar bahasa Prancis? Apa kesulitannya?	3 23	Merangkai kalimat/ pola kalimat Pengucapan
7. Menurut Anda bagaimana seharusnya pembelajaran bahasa Prancis agar mudah untuk dipahami dan diterapkan?	2 12 3 1 2 4 2	Tidak menjawab Praktek berbicara Lebih variatif lagi Kerja kelompok Lebih diperjelas Gunakan permainan Lebih rileks jangan terlalu tegang

Hasil Wawancara Pra-Tindakan Siswa Kelas XI IPS 2

Subjek	1. Menurut Anda bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Prancis yang selama ini diterapkan?
S1	Menyenangkan tapi kadang jenuh
S2	Manakutkan
S3	Lumayan seru karena menyanyi Cuma kadang-kadang bosan
S4	Jelas
S5	Diajarkan pelan-pelan sampai bisa
S6	Menyenangkan, mudah dimengerti, gak bosan
S7	Enak, lumayan jelas
S8	menyenangkan
S9	Bisa dimengerti
S10	Mudah difahami
S11	Menambah wawasan
S12	Kurang menarik
S13	Bosan
S14	Kadang enak kadang enggak, sering dilakukan pembelajaran melalui lagu dan video
S15	Kadang enak, kadang gak enak karena materi terlalu banyak
S16	Jelas
S17	Mudah dipahami
S18	Mengajarnya pelan-pelan

Subjek	2. Apakah metode pengajaran yang selama ini diberikan guru cukup mudah untuk dipahami?
S1	Relatif
S2	Tergantung materi
S3	Mudah
S4	Mudah
S5	Mudah tapi lebih mudah lagi jika pakai video
S6	Kalau diperhatikan cukup mudah
S7	Lumayan
S8	Kadang mudah kadang enggak
S9	Tergantung penyajian
S10	Tergantung
S11	Tergantung materi
S12	Lumayan, dilihatin video
S13	Lumayan, diterangkan kemudian latihan soal
S14	Cukup mudah
S15	Cukup bisa mengikuti
S16	Lumayan
S17	Lumayan
S18	Lumayan

Subjek	3. Apakah Anda suka dengan KBM bahasa Prancis yang selama ini diterapkan? Mengapa?
S1	Suka karena pake audio visual
S2	Suka karena kadang disuruh maju kedepan kelas dan dapat nilai +
S3	Biasa karena metodenya itu-itu terus jadi bosan
S4	Suka
S5	Suka
S6	Suka karena mudah dimengerti, dan bervariasi menggunakan gambar dan video
S7	kadang suka karena jelas tapi kadang terlalu cepat
S8	Kadang suka kadang enggak
S9	Suka karena banyak permainan
S10	Suka
S11	Suka
S12	Lumayan
S13	Lumayan
S14	Suka
S15	Suka
S16	Lumayan suka
S17	Lumayan seru
S18	Lumayan suka menghilangkan boring

Subjek	4. Selama ini bagaimana cara guru mengajarkan keterampilan berbicara?
S1	Mengajarkan dengan proyektor
S2	Dijelaskan cara membacanya
S3	Maju ke depan, ngomong langsung
S4	Pelan-pelan suruh menirukan satu persatu
S5	Menirukan
S6	Maju kemudian ditanyakan soal
S7	Menghafal
S8	Menghafal kemudian maju satu persatu
S9	Menirukan
S10	Meniru, mengartikan, kemudian menghafal
S11	menghafal
S12	Ditunjuk suruh membaca
S13	Hafalan maju ke depan kelas
S14	Mengulang ucapan guru
S15	Mengulang
S16	Pakai LCD dengan suara
S17	Suruh menirukan
S18	Disuruh membaca

Subjek	5. Apakah Anda dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan lancar?
S1	Bisa sedikit-sedikit
S2	Sedikit-sedikit
S3	Bisa
S4	Bisa
S5	Bisa
S6	Bisa
S7	Selama ini bisa
S8	bisa
S9	Kurang memahami
S10	Kurang bisa mengikuti
S11	Kurang paham
S12	Kadang-kadang
S13	Kadang-kadang
S14	Bisa
S15	Bisa
S16	Selama ini bisa
S17	Cukup bisa
S18	Lumayan

Subjek	6. Apakah anda menjumpai kesulitan dalam belajar berbicara bahasa Prancis? Apa kesulitannya?
S1	Ejaannya atau cara bacanya susah
S2	Cara membaca menggabungkan katanya susah
S3	Cara baca sama tulisannya beda
S4	Pengucapannya sulit
S5	Bingung dalam membaca kalimatnya karena tidak tahu artinya
S6	Ada, sulit membaca
S7	Ada cara bacanya karena tidak terbiasa ngomong
S8	Cara bacanya susah
S9	Ya, cara baca
S10	Cara membaca kalimatnya
S11	Cara ngomongnya
S12	Ada, cara ngomong
S13	Cara berbicara
S14	Cara berbicara
S15	Cara baca
S16	Ada, sulit membacanya
S17	Ucapannya susah
S18	Cara mengucapkannya susah

Subjek	7. Menurut Anda bagaimana seharusnya bentuk KBM bahasa Prancis agar dapat mudah untuk difahami dan diterapkan?
S1	Banyakin maju kedepan kelas, praktek dan audio visual
S2	Imbangi tugas dan praktek
S3	Gunakan metode baru agar siswa lebih antusias
S4	Harus variatif biar gak jenuh
S5	Guru harus kreatif dalam mengajar agar tidak membosankan
S6	Harus lebih bervariasi, bantu ngomong dengan suara guru karena jika pakai studio kurang jelas.
S7	Terapkan pembelajaran dengan praktek berbicara
S8	Langsung praktek ngomong
S9	Jika mengartikan dibantu guru biar gak susah
S10	Mengajarnya harus dengan arti sehingga mudah dimengerti
S11	Kasih tahu artinya biar lebih paham
S12	Praktek langsung
S13	Belajar diluar (praktek dilapangan)
S14	Pelan-pelan mengajarnya, jangan terlalu banyak catatan
S15	Jangan terlalu banyak teori, perbanyak praktek
S16	Lebih ditingkatkan
S17	Gunakan metode lain biar lebih mudah
S18	Lebih variatif cara mengajarnya

Keterangan

Pertanyaan	Jumlah siswa	Jawaban
1. Menurut Anda bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Prancis yang selama ini diterapkan?	4 2 12	Kadang-kadang/ lumayan Takut dan bosen Suka
2. Apakah metode pengajaran yang selama ini diberikan guru cukup mudah untuk dipahami?	6 12	Tergantung materi Mudah/ cukup mudah
3. Apakah Anda suka dengan KBM yang selama ini diterapkan? Mengapa?	2 1 15	Kadang-kadang Bosen Suka
4. Selama ini bagaimana cara guru mengajarkan keterampilan berbicara?	2 2 4 2 8	Praktek bicara di depan kelas Menggunakan proyektor Hafalan Membaca Menirukan
5. Apakah Anda dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan lancar?	11 2 2 3	Bisa Kadang-kadang Sedikit Kurang bisa
6. Apakah Anda menjumpai kesulitan dalam belajar bahasa Prancis? Apa kesulitannya?	18	Pengucapan
7. Menurut Anda bagaimana seharusnya pembelajaran bahasa Prancis agar mudah untuk dipahami dan diterapkan?	7 7 3 1	Tambahkan praktek berbicara Lebih variatif lagi Dibantu dengan terjemahan bahasa Indonesia Pelan-pelan mengajarnya

Hasil Wawancara Pra-Tindakan Kelas XI IPS 3

Subjek	1. Menurut Anda bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Prancis yang selama ini diterapkan?
S1	Asyik dan menarik karena ada gambar-gambarnya jadi tidak mengantuk
S2	Lumayan menarik
S3	Lebih mudah karena metodenya cocok
S4	Lumayan
S5	Seru karena banyak hiburan
S6	Seru karena ada game
S7	Seru karena menggunakan PPT
S8	Asyik
S9	Mudah dimengerti
S10	Pelajarannya dimulai dari awal seperti anak-anak mengenal bahasa Inggris jadi mudah dimengerti
S11	Monoton, kurang santai sehingga membuat siswa jenuh
S12	Enak, bisa dipelajari, mudah
S13	Enak
S14	Metode pelajarannya pakai LCD
S15	Bosen
S16	Enak tapi bosan
S17	Enak tapi kurang menyenangkan
S18	Bisa dimengerti tapi kurang santai
S19	Kadang menyenangkan, kadang bikin bingung (kurang komunikatif)
S20	Monoton

Subjek	2. Apakah metode pengajaran yang selama ini diberikan guru cukup mudah untuk dipahami?
S1	Tidak karena terlalu cepat
S2	Cukup mudah
S3	Mudah dipahami
S4	Cukup mudah dipahami
S5	Cukup mudah dipahami
S6	Bisa mengikuti
S7	Cukup bisa diterima
S8	Cukup mudah
S9	Mudah
S10	Mudah
S11	Ada yang mudah ada yang tidak
S12	Lumayan mudah
S13	Cukup
S14	Lumayan
S15	Cukup mudah
S16	Selama ini bisa dimengerti
S17	Cukup mudah dipahami
S18	Lumayan bisa dimengerti
S19	Ada yang mudah ada yang tidak
S20	Pembelajaran kurang komunikatif sehingga susah dipahami

Subjek	3. Apakah Anda suka dengan KBM bahasa Prancis yang selama ini diterapkan? Mengapa?
S1	Suka
S2	Dulu belum suka tapi belakangan ini sudah mulai suka karena sudah mulai ngerti
S3	Suka jika pembelajarannya mudah dimengerti
S4	Suka
S5	Suka tapi kurang seru
S6	Bosen karena itu-itu saja
S7	Terlalu tegang
S8	Agak suka tapi sering males
S9	Kadang suka kadang tidak
S10	Agak suka
S11	Dulu suka sekarang kurang suka karena semakin sulit
S12	Suka karena enak, pelajarannya slow
S13	Suka
S14	Suka
S15	Suka
S16	Suka
S17	Suka
S18	Suka
S19	Suka tapi lama-lama materi semakin susah
S20	Suka tapi kadang bosan

Subjek	4. Selama ini bagaimana cara guru mengajarkan keterampilan berbicara?
S1	Menghafal dan maju kedepan
S2	Mencoba pengucapan
S3	Pembelajaran berbicara dibantu dengan bahasa Indonesia
S4	Menirukan
S5	Mengulang
S6	Dengan metode pengulangan
S7	Menirukan
S8	Ngomong langsung
S9	Praktek berbicara
S10	Mencoba ngomong langsung kalau salah dibenerin
S11	Diberikan materi, belajar kemudian maju satu persatu
S12	Pakai bahasa Indonesia dan bahasa Prancis sehingga mudah dimengerti, kemudian disuruh membaca
S13	Membaca
S14	Disuruh membaca
S15	Membaca teks
S16	Menirukan
S17	Membaca jika salah dibenarkan
S18	Membaca kata-kata dengan petunjuk guru
S19	Menirukan
S20	Menirukan

Subjek	5. Apakah Anda dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan lancar?
S1	Biasa
S2	Bisa
S3	Bisa
S4	Bisa
S5	Bisa tapi susah diingat
S6	Susah mengingat pelajaran
S7	Susah diingat
S8	Lumayan bisa karena dibantu dengan ilustrasi gambar
S9	Lumayan karena menggunakan LCD
S10	Lumayan bisa
S11	Bisa
S12	Bisa
S13	Lumayan
S14	Lumayan bisa
S15	Lumayan karena pelan-pelan
S16	Lumayan bisa mengikuti
S17	Lumayan
S18	Cukup bisa dimengerti
S19	Bisa tapi agak susah cara bacanya karena kurang latihan
S20	Bisa

Subjek	6. Apakah anda menjumpai kesulitan dalam belajar berbicara bahasa Prancis? Apa kesulitannya?
S1	Ya, pelafalan
S2	Pengucapan
S3	Cara membaca
S4	Cara berbicara
S5	Cara pengucapan
S6	Ucapan
S7	Hafalan terlalu banyak, susah untuk menghafal
S8	Ada, cara mengucapkan
S9	Cara berbicara
S10	Ucapannya susah
S11	Ada, susah ngomongnya karena ada mix dengan bahasa Inggris saat ngomong (cara pengucapan masih pakai bahasa Inggris)
S12	Kadang susah cara ngomongnya
S13	Pengucapan
S14	Pengucapan
S15	Cara pengucapannya sulit
S16	Membacanya sulit
S17	Cara mengucapkan
S18	Cara membaca
S19	Cara ngomong
S20	Tulisan sama ejaan beda jadi harus dijelaskan cara membacanya

Subjek	7. Menurut Anda bagaimana seharusnya bentuk KBM bahasa Prancis agar dapat mudah untuk difahami dan diterapkan?
S1	Mengajarnya pelan-pelan
S2	Pembagian waktunya seimbangi antara teori dan praktek
S3	Buat kelompok agar dapat saling melatih cara berbicara
S4	Harusnya dilakukan diskusi dengan siswa lain
S5	Diulang-ulang terus sampai siswa mengerti
S6	Perbanyak hiburan seperti game dan gambar-gambar yang menarik
S7	Jangan banyak teori
S8	Tambah praktek dengan turis
S9	Prakteknya lebih diperbanyak
S10	Guru harus sabar dan pelan-pelan
S11	Jangan terlalu monoton, bisa gunakan permainan dan diskusi siswa.
S12	Dilakukan dialog antar teman
S13	Praktek langsung
S14	Beri rumusan cara berbicara
S15	Perbanyak praktek
S16	Coba praktek berdialog
S17	Praktek ngomong langsung
S18	Praktek berbicara
S19	Perbanyak praktek berbicara
S20	Gunakan permainan

Keterangan

Pertanyaan	Jumlah siswa	Jawaban
1. Menurut Anda bagaimana kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Prancis yang selama ini diterapkan?	13 7	Suka Monoton, kurang menyenangkan
2. Apakah metode pengajaran yang selama ini diberikan guru cukup mudah untuk dipahami?	16 2 2	Cukup mudah Susah Kadang-kadang
3. Apakah Anda suka dengan KBM yang selama ini diterapkan? Mengapa?	12 3 5	Suka Agak suka Bosan dan tegang
4. Selama ini bagaimana cara guru mengajarkan keterampilan berbicara?	9 2 4 3	Menirukan Dibantu dengan bahasa Indonesia Membaca Hafalan
5. Apakah Anda dapat memahami dan mengikuti pelajaran dengan lancar?	7 3 10	Bisa Susah diingat Lumayan
6. Apakah Anda menjumpai kesulitan dalam belajar bahasa Prancis? Apa kesulitannya?	19 1	Pengucapan Hafalan
7. Menurut Anda bagaimana seharusnya pembelajaran bahasa Prancis agar mudah untuk dipahami dan diterapkan?	11 3 2 3 1	Praktek berbicara Cara mengajarnya pelan-pelan Kerja kelompok Permainan Berikan rumusan kalimat

Angket Pra-Tindakan untuk Siswa

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Isilah angket di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom YA/ TIDAK sesuai dengan apa yang Anda alami. Angket ini tidak mempengaruhi nilai, oleh karena itu isilah angket ini dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Apakah Anda senang dengan pelajaran bahasa Prancis?		
2.	Apakah selama ini Anda aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis?		
3.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan?		
4.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan video?		
5.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan mendengarkan Audio?		
6.	Apakah Anda suka belajar berbicara bahasa Prancis?		
7.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan memahami teks?		
8.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mudah untuk dipahami?		
9.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan menyenangkan?		
10.	Apakah dengan pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan membuat Anda termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis secara mendalam?		

Berikan masukan/ kritik dan saran Anda untuk pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan :

.....

.....

.....

Hasil Angket Pra-Tindakan Kelas XI IPS 1

No.	Pertanyaan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda senang dengan pelajaran bahasa Prancis?	28	1
2.	Apakah selama ini Anda aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis?	20	8
3.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan?	28	1
4.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan video?	26	3
5.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan mendengarkan Audio?	16	11
6.	Apakah Anda suka belajar berbicara bahasa Prancis?	19	10
7.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan memahami teks?	8	21
8.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mudah untuk dipahami?	19	9
9.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mengasyikkan?	26	2
10.	Apakah dengan pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan membuat Anda termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis secara mendalam?	11	18

Masukan, Kritik, dan Saran	Jumlah Siswa
- Cara bacanya susah	3
- Sebaiknya dilakukan praktek	2
- Jangan terlalu cepat mengajarnya	6
- Pembelajaran kurang efisien	1
- Kurang jelas	2
- Gunakan video dan gambar	5
- Lebih santai dalam mengajar	3
- Saat mengajar sebaiknya diterjemahkan	1
- Sebaiknya menggunakan permainan dalam mengajar	5

Hasil Angket Pra-Tindakan Kelas XI IPS 2

No.	Pertanyaan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda senang dengan pelajaran bahasa Prancis?	20	5
2.	Apakah selama ini Anda aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis?	18	7
3.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan?	23	2
4.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan video?	24	1
5.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan mendengarkan Audio?	17	8
6.	Apakah Anda suka belajar berbicara bahasa Prancis?	13	10
7.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan memahami teks?	6	19
8.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mudah untuk dipahami?	9	15
9.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mengasyikkan?	16	9
10.	Apakah dengan pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan membuat Anda termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis secara mendalam?	10	15

Masukan, Kritikan, dan Saran	Jumlah Siswa
- Pembelajaran sulit dipahami	5
- Sebaiknya guru mengulangi ucapan di audio karena kurang jelas	2
- Pembelajaran lebih asyik menggunakan video	7
- Lebih baik menggunakan permainan biar tidak bosan	6
- Gunakan audio agar lebih menyenangkan	7
- Membosankan, tidak menarik	4
- Kurang jelas	3

Hasil Angket Pra-Tindakan Kelas XI IPS 3

No.	Pertanyaan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda senang dengan pelajaran bahasa Prancis?	19	8
2.	Apakah selama ini Anda aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis?	20	6
3.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan?	22	5
4.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan video?	23	4
5.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan mendengarkan Audio?	21	6
6.	Apakah Anda suka belajar berbicara bahasa Prancis?	16	11
7.	Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan memahami teks?	8	19
8.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mudah untuk dipahami?	12	15
9.	Apakah pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan mengasyikkan?	14	13
10.	Apakah dengan pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan membuat Anda termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis secara mendalam?	19	8

Masukan, Kritik, dan Saran	Jumlah Siswa
- Jangan terlalu cepat mengajarnya	8
- Membosankan, monoton	6
- Gunakan audio/video	5
- Gunakan musik/lagu	1
- Lebih asyik dengan permainan	6
- Terlalu tegang	4
- Spaneng dan tidak menyenangkan	1
- Pembelajarannya susah, tidak paham	4
- Kurangi tugas	3

Soal *Pre-Test*

1. Tu t'appelles comment?
2. Est-ce que tu as des soeurs/des frères?
3. Il(s)/Elle(s) s'appelle(s) comment?
4. Qu'est-ce que tu fais le week-end?
5. Est-ce que tu aimes regarder la télé?

Penilaian	Skor						
<i>Lexicale</i>	0	1		2		3	
<i>Gramaticale</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<i>Prononciation</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3

Jumlah Skor = Skor + 1 (bagi yang berusaha menjawab)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Jumlah Skor}}{5}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Nama Sekolah : SMA N 3 Klaten

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas/ Program : XI/ IPS

Semester : Gasal

Tema : *La vie familiale*

Sub Tema : *Le goût*

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif 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.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan cara memberitahu dan menanyakan fakta, dan perasaan serta sikap dalam meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik kehidupan keluarga (*la vie familiale*) dan kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai konteks.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengungkapkan kalimat tanya dan mampu menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi *Le goût* sesuai konteks situasi dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur di dalam teks.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa mampu :

1. Mengajukan pertanyaan secara lisan.
2. Merespon pertanyaan secara lisan.

E. Materi Ajar

Qu'est que tu aimes faire?

Qu'est que tu préfères?

Qu'est que tu détestes?



Qu'est que tu aimes faire?

Qu'est que tu préfères faire?



J'aime faire la cuisine



Je préfère faire la dépense

Qu'est que tu détestes?

Je déteste regarder la télé



KOSAKATA PERMAINAN

Que?	Où?	Quand?	Avec Qui?
Faire du jogging	À l'école	Le week-end	Mes familles
Faire de la natation	À la montagne	Tous les jours	Seulement
Faire du vélo	Au salle le manger	Le soir	Mon professeur
Manger	Au parck	Les vacances	Mes amis
etudier	À la plage	Le déjeuner	Mon/Ma petit(e) ami(e)

Qu'est ce que tu aime faire?
 Où est-ce que tu ...?
 Quand tu ...?
 Tu ... Avec qui?

F. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran kooperatif

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : Permainan “Sedang Apa” dan PPT

Alat : LCD

Sumber Belajar : Bonjour Chers Amis dan situs web www.google.com

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar dalam bahasa Prancis secara komunikatif. 2. Guru melakukan absensi untuk mengetahui daftar hadir siswa. 3. Guru menanyakan materi yang pernah dipelajari sebelumnya. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Le goût</i> dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. 5. Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dan memberikan motivasi. 6. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon dan menyapa guru. 2. Siswa memperhatikan. 3. Siswa menjawab. 4. Siswa memperhatikan. 5. Siswa memperhatikan. 6. Siswa memperhatikan. 	20 menit
B. Inti	1. MENGAMATI <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membagikan materi ajar dan menayangkan sebuah teks yang berkaitan dengan materi <i>Le goût</i>. b. Guru memperkenalkan sebuah permainan “Sedang Apa” dalam bahasa Prancis dan mengkaitkannya dengan materi pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengamati materi ajar. b. Siswa mengamati cara bermain tersebut dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur didalam teks dengan seksama. 	120 menit

	<p>2. MENANYA Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang permainan tersebut dan kata atau kalimat yang telah mereka dengar.</p> <p>3. MENALAR Guru menjelaskan kata atau kalimat yang telah diperdengarkan, dan bagaimana penggunaannya dalam komunikasi lisan.</p> <p>4. MENCOBA</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa dalam kelompok kemudian memberikan kisi-kisi kosakata untuk dimainkan oleh siswa. Guru menerangkan cara bermain dengan menggunakan kosakata tersebut seperti yang telah dicontohkan diawal. Guru menyampaikan peraturan yang harus ditaati oleh siswa. Guru meminta siswa mengikuti apa yang dicontohkan guru. <p>5.MENKOMUNIKASIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan <i>feedback</i> tentang permainan yang dilaksanakan. 	<p>Siswa mempertanyaakna tentang cara bermain serta unsur kebahasaan, dan struktur didalam teks.</p> <p>Siswa memperhatikan.</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa berkelompok. Siswa memperhatikan. Siswa memperhatikan. Siswa bekerja sama untuk memainkan permainan tersebut. Siswa memperhatikan dan mendiskusikan secara kelompok tentang permainan yang diberikan. 	
--	--	--	--

		b. Siswa mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari, kemudian guru memberikan strategi untuk mengatasinya.	
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulangi permainan. 2. Guru memberikan evaluasi dengan menanyakan kepada setiap siswa. 3. Guru mengoreksi kalimat atau kata yang dibuat siswa. 4. Guru melakukan refleksi atau meninjau kembali tentang materi yang telah diberikan kemudian membuat kesimpulan atau ringkasan. 5. Guru melakukan tindak lanjut dengan menyampaikan materi yang akan dibahas selanjutnya dan memberi tugas untuk siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan dan mengikuti permainan. 2. Siswa menjawab pertanyaan guru. 3. Siswa memperhatikan. 4. Siswa memperhatikan dan menjawab pertanyaan guru. 5. Siswa memperhatikan. 	40 menit

I. Evaluasi

Jawablah kalimat berikut ini secara lisan!

1. Qu'est ce que tu aimes faire?
2. Qu'est ce que ta soeur préfère?
3. Qu'est ce que ton père déteste?

PENGAYAAN

Ungkapkan gambar berikut ini secara lisan!



J'aime travailler mais ma soeur ...



Mon cousin



Mon frère



Ma famille

J. Tata Cara dan Peraturan Permainan

Tata Cara Permainan :

1. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5-6 anggota.
2. Masing-masing kelompok mendapatkan kosakata dan kata tanya.
3. Pertanyaan pertama dimulai dari "*Qu'est-ce que tu aimes?*" pertanyaan ini diajukan kepada salah satu kelompok yang ditunjuk guru.
4. Kelompok yang ditunjuk menjawab pertanyaan tersebut dengan intonasi lagu "Sedang Apa", yang diakhiri dengan kalimat tanya sambil menunjuk kelompok selanjutnya yang akan meneruskan permainan tersebut. Begitu seterusnya.

Aturan Permainan :

1. Waktu berfikir pemain tidak boleh lebih dari 10 detik. Jika lebih dari 10 detik maka pemain tersebut dinyatakan gugur atau kalah,
2. Jawaban yang sudah pernah digunakan tidak boleh digunakan kembali,
3. Pemain bisa menggunakan kalimat tanya apapun, tidak hanya “que”, misalnya (*quand, qui, où, etc*).
4. Kelompok yang tidak dapat menjawab pertanyaan atau meneruskan permainan dianggap gugur.
5. Kelompok bertahan dinyatakan sebagai pemenang.

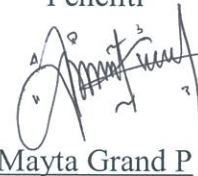
Guru Bahasa Prancis SMA N 3 Klaten



NIP. 19601019 198703 2 006

Klaten, 19 Oktober 2015

Peneliti



NIM. 10204241027

Soal *Post-test* I

1. Qu'est-ce que tu aimes faire?
2. Qu'est-ce que ton père préfère?
3. Qu'est-ce que ta mère déteste?

Penilaian	Skor						
<i>Lexicale</i>	0	1		2		3	
<i>Gramaticale</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<i>Prononciation</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3

Jumlah Skor = Skor + 1 (bagi yang berusaha menjawab)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Jumlah Skor}}{3}$$

Pedoman Wawancara Refleksi Siklus I

1. Bagaimana kegiatan belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama penelitian ini diterapkan?
2. Apakah kegiatan ini efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa? Mengapa?
3. Apakah ada perubahan perilaku dari siswa setelah kegiatan ini dilakukan?
4. Perubahan apa yang tampak pada diri siswa?
5. Apa kekurangan dan kelebihan dari KBM dengan permainan “Sedang Apa” ini?
6. Bagaimana seharusnya kegiatan ini dilaksanakan? Apakah perlu ada tambahan/ perbaikan?

Angket Siswa Siklus I

Nama :

Kelas :

Isilah angket ini dengan pendapat Anda sendiri. Angket ini tidak mempengaruhi nilai Anda, untuk itu isilah angket ini dengan sejujur-jujurnya. Dan berikan masukan Anda untuk kesempurnaan kegiatan belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” yang selama penelitian ini diterapkan!

1. Menurut Anda bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan

“Sedang Apa” selama penelitian ini diterapkan?

.....

2. Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”? Mengapa?

.....

3. Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah Anda dalam belajar berbicara bahasa Prancis?

.....

4. Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” bagus untuk diterapkan dalam KBM bahasa Prancis?

.....
.....

5. Berikan masukan Anda untuk permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis yang selama ini diterapkan!

Apakah ada yang perlu ditingkatkan/ diubah?

.....
.....

☺ Merci Beaucoup ☺

Hasil Wawancara Refleksi Siklus I

Wawancara Kolabolator 1

Peneliti : “Assalammu’alaikum ibu Hartati”

Kolabolator 1 : “Wa’alaikum salam mbak Mayta, apa kabar?”

Peneliti : “Alhamdulillah baik ibu. Saya ingin mewawancarai ibu terkait dengan kegiatan siklus I yang kemarin dilakukan bu.”

Kolabolator 1 : “Oh iya”

Peneliti : “Menurut ibu bagaimana kegiatan belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” selama penelitian ini diterapkan?”

Kolabolator 1 : “Oh ya, kemarin itu ya? Menurut ibu lho ini, Kemarin mbak Mayta mengajar keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa”, ya memang selama ini ibu belum pernah mengajar dengan nyanyian. Kelihatannya siswa-siswa pada tertarik mb, senang menyanyi. Kebetulan juga ada siswa-siswa dari SMA 3 kelas XI IPS 1,2,3 itu ada yang suka menyanyi jadi mereka memberikan semangat pada teman-temannya itu. Bagus mbak itu kemarin.

Peneliti : “Oh iya bu... kemudian apakah kegiatan ini efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa? “

Kolabolator 1 : “Menurut ibu itu juga efektif juga tidak. Efektifnya siswa langsung bisa mengucapkan dengan nyanyian dengan benar. Kemudian tidak efektifnya itu kelihatannya waktunya kok terlalu

lama ya mengajarnya. Hanya mengajarkan keterampilan berbicara *les goût* itu menyita waktu beberapa jam.

Peneliti : “Gitu ya bu? Tapi apakah ada perubahan prilaku dari siswa setelah kegiatan ini dilakukan?”

Kolabolator : “Menurut ibu ya ada mbak. Ada perubahan siswa terlihat anak-anak itu senang menyanyi, nyanyi terus mbak bahkan gurunya belum selesai menerangkan mereka sudah menyanyi”

Peneliti : “Perubahan prilaku siswa pada masing-masing kelas apakah ada perbedaannya bu?”

Kolabolator 1 : “Ada, karena ada siswa yang di IPS 1 itu untuk padus (paduan suara) tingkat nasional itu ada beberapa anak yang ikut lomba nyanyi sehingga pas IPS 1 dan 3 perubahan siswanya lebih banyak dari pada kelas XI IPS 2”

Peneliti : “Perubahannya seperti apa bu?”

Kolabolator 1 : “Perubahannya ya itu siswa terus menyanyi kemudian pas udah keluar pun siswa juga masih nyanyi “*Qu’est-ce que tu aime, qu’est-ce que tu aime*” gitu kan nyanyian itu sudah melegenda sehingga mudah untuk diingat”

Peneliti : “Kemudian menurut ibu apakah kelebihan dan kekurangan Kegiatan Belajar Mengajar dengan permainan “Sedang Apa” ini bu?”

Kolabolator 1 : “Kelebihannya saja dulu. Kelebihannya ya itu anak-anak mudah mengingat, kemudian *prononciation*-nya benar untuk keterampilan berbicara. Kekurangannya ya tadi sudah ibu sampaikan”

Peneliti : “Terlalu banyak menyita waktu ya bu?”

Kolabolator 1 : “Iya”

Peneliti : “Kemudian apakah ada masukan dari ibu? Bagaimana seharusnya kegiatan ini dilaksanakan? Apakah perlu ada tambahan atau perbaikan bu?”

Kolabolator 1 : “Ya menurut ibu ya memang guru harus kreatif ya mbak. Kalau bisa itu coba nyanyiannya dicarikan yang lain, tidak beberapa jam nyanyiannya hanya “Sedang Apa”, coba cari yang lain misalnya “*Are you slepping*” itu dibuat seperti ini bahasa Prancis bagaimana”

Penelitian : “Oh iya bu, kebetulan ini penelitian saya tentang permainan “Sedang Apa” jadi saya lebih terfokus dalam ermainan ini bu. Kemudian untuk tambahan lainnya bu?”

Kolabolator 1 : “Ya memang guru harus kreatif ya mbak, kalau bisa cari yang lain biar siswa lebih antusias lagi”

Peneliti : “Oh iya bu, timakasih atas masukannya bu... Assalamu’alaikum Wr.Wb.”

Kolabolator 1 : “Iya mbak Wa’alaikum salam...”

Hasil Wawancara Refleksi Siklus I

Wawancara Kolabolator 2

Peneliti : “Mbak, menurut mbak bagaimana kegiatan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” pada siklus I ini?”

Kolabolator 2 : “Bagus kok mey, siswa-siswa pada tertarik dengan permainan ini, sepertinya mereka suka menyanyi.”

Peneliti : “Iya sih mbah, tapi apakah kegiatan ini efektif untuk mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa?”

Kolabolator 2 : “Kalo menurutku sih efektif.”

Peneliti : “Efektifnya kenapa mbak?”

Kolabolator 2 : “Soalnya sebelumnya guru hanya mengajar dengan metode konvensional dan kurang berlatih keterampilan berbicara. Dengan permainan ini siswa jadi lebih banyak mempraktekkan dengan lisan.”

Peneliti : “Kalo dari pengamatan mbak apakah ada perubahan perilaku dari siswa setelah kegiatan siklus I?”

Kolabolator 2 : “Aku kan sebelumnya belum pernah masuk kelas itu dan tidak tahu gimana siswa belajar dengan guru. Tapi ada perbedaan sih pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus 1 ini.”

Peneliti : “Apa mbak perbedaan yang terlihat.”

Kolabolator 2 : “Ya, aku lihat siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan dengan lagu “Sedang Apa”. Kalo pas pertemuan pertama kan masih sedikit siswa yang menirukan dan harus ditunjuk. Tapi pada pertemuan ke dua siswa-siswa mulai mau menyanyikan, dan kompak saat menyanyi. Siswa dapat bekerja kelompok dengan baik. Mungkin juga karena pertemuan pertama siswa kan belum tahu bagaimana menyanyikannya.”

Peneliti : “Iya juga mbak, terus beri masukan dong mbak untuk siklus I ku, kelebihan apa dan kekurangannya apa?”

Kolabolator 2 : “Duh masukan???”

Peneliti : “Iya mbak.”

Kolabolator 2 : “Aku kasih tahu kelebihan dan kekurangannya aja ya.”

Peneliti : “Iya deh boleh.”

Kolabolator 2 : “Kekurangannya kalimatmu terlalu panjang, jadi banyak siswa yang bingung saat menyanyikannya. Kamu cari aja kalimat-kalimat yang pendek dan pas dengan lagunya.”

Peneliti : “Iya sih mbak, kemaren banyak siswa yang mengeluh terlalu panjang dan jadinya mereka belibet ngomongnya. Hehe... terus kelebihannya apa mbak?”

Kolabolator 2 : “Kelebihannya siswa jadi lebih aktif dan berani berbicara, soalnya kan kamu menerapkannya dengan permainan jadi siswa beranggapan bahwa mereka sedang bermain, jadi mereka tidak merasa takut berbicara.”

Peneliti : “Terus kalo menurut mbak, kegiatan ini seharusnya diterapkan seperti apa? Apakah perlu ada perbaikan atau tambahan?”

Kolabolator 2 : “Kamu cari kalimat yang pendek aja, yang sesuai dengan lagu agar enak dinyanyikan sehingga siswa tidak bingung lagi menyanyikannya.”

Peneliti : “Itu saja mbak?”

Kolabolator 2 : “Iya dari aku sih itu saja.”

Peneliti : “Ok, terima kasih mbak.”

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) SIKLUS II

Nama Sekolah : SMA N 3 Klaten

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Kelas/ Program : XI/ IPS

Semester : Gasal

Tema : *La vie familiale*

Sub Tema : *Le goût (à l'école)*

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif 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.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan cara memberitahu dan menanyakan fakta, dan perasaan serta sikap dalam meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik kehidupan keluarga (*la vie familiale*) dan kehidupan sehari-hari (*la vie quotidienne*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur dalam teks secara benar dan sesuai konteks.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu mengungkapkan kalimat tanya dan mampu menjawab pertanyaan secara lisan terkait materi *Le goût* sesuai konteks situasi dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur di dalam teks.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa mampu :

1. Mengajukan pertanyaan secara lisan.
2. Merespon pertanyaan secara lisan.

E. Materi Ajar

Terlampir

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Scaffolding

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media : Permainan “Sedang Apa” dan PPT

Alat : LCD

Sumber Belajar : Le Mag dan situs web www.google.com

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar dalam bahasa Prancis secara komunikatif. <i>“Bonjour à tous....comment ça va?”</i>. <i>“Je vais bien merci”</i>. Guru melakukan absensi untuk mengetahui daftar hadir siswa. Guru menanyakan materi yang pernah dipelajari sebelumnya, tentang <i>“Les goûts”</i> (apa saja kata-kata yang digunakan dalam <i>Les goûts?</i>) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Le goût (à l'école)</i> dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dan memberikan motivasi. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa merespon jawaban guru. <i>“Bonjour....ça va bien, merci, et vous?”</i> Siswa memperhatikan dan memberitahukan jika ada siswa yang tidak masuk. Siswa menjawab pertanyaan guru. <i>(aimer, détester, dan préférer)</i> Siswa memperhatikan. Siswa memperhatikan. 	10 menit

	6. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	6. Siswa memperhatikan.	
B. Inti	<p>1. MENGAMATI</p> <p>a. Guru membagikan materi ajar dan menayangkan sebuah teks yang berkaitan dengan materi <i>Le goût</i>.</p> <p>b. Guru mencoba memainkan lagu “Sedang Apa” dengan materi yang diberikan</p> <p>2. MENANYA</p> <p>Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang permainan tersebut dan kata atau kalimat yang telah mereka dengar.</p> <p>3. MENALAR</p> <p>Guru menjelaskan kata atau kalimat yang telah diperdengarkan, dan bagaimana penggunaannya dalam komunikasi lisan.</p> <p>4. MENCOBA</p> <p>a. Guru memberikan kisi-kisi kosakata untuk dimainkan oleh siswa.</p> <p>b. Guru menerangkan cara bermain dengan menggunakan kosakata yang telah dibagikan seperti yang telah dicontohkan di awal.</p> <p>c. Guru menyampaikan peraturan yang harus ditaati oleh siswa.</p>	<p>i. Siswa menyimak materi ajar.</p> <p>e. Siswa memperhatikan dan menirukan.</p> <p>Siswa bertanya tentang permainan, kata dan kalimat yang dipelajari.</p> <p>Siswa memperhatikan.</p> <p>a. Siswa memperhatikan kosakata yang akan dimainkan</p> <p>b. Siswa memperhatikan.</p> <p>c. Siswa memperhatikan.</p>	60 menit

	<p>d. Guru meminta siswa mengikuti apa yang dicontohkan guru.</p> <p>5.MENGGOMUNIKASIKAN Guru memberikan umpan balik tentang permainan yang dilaksanakan.</p>	<p>d. Siswa mengikuti perintah guru dan mencoba permainan.</p> <p>Siswa memperhatikan.</p>	
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan evaluasi dengan menanyakan (dengan permainan) kepada setiap siswa. 2. Guru mengoreksi kalimat atau kata yang dibuat siswa. 3. Guru melakukan refleksi atau meninjau kembali tentang materi yang telah diberikan kemudian membuat kesimpulan atau ringkasan. 4. Guru melakukan tindak lanjut dengan menyampaikan materi yang akan dibahas selanjutnya dan memberi tugas untuk siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon pertanyaan guru. 2. Siswa memperhatikan 3. Siswa memperhatikan. 4. Siswa memperhatikan. 	20 menit

I. Evaluasi

Buatlah kalimat yang menyatakan kegemaran sesuai gambar berikut!

1. Nous



2. Je...



3. Mes amis

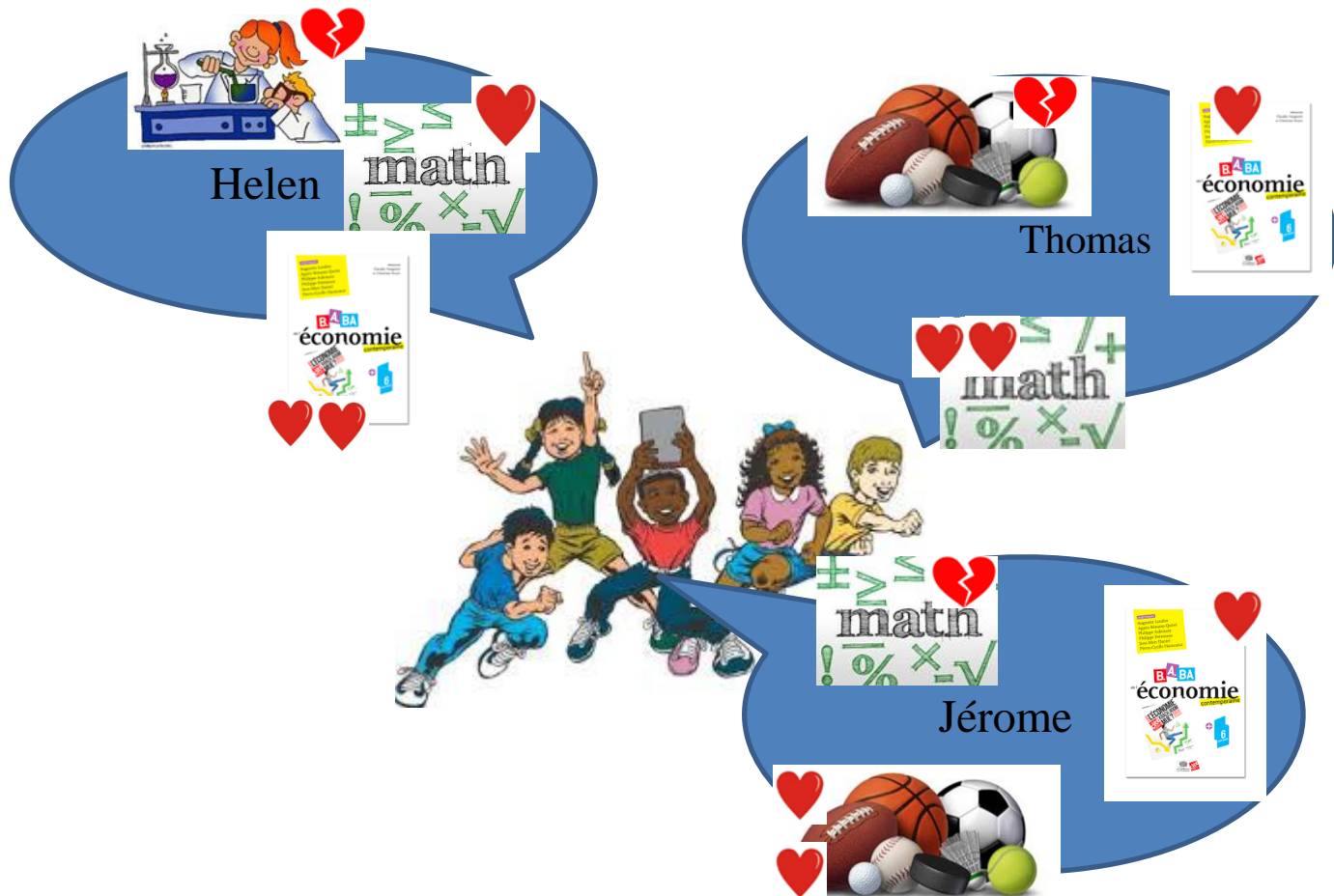


4. Moi et mon copain ...



PENGAYAAN

Jawablah pertanyaan berikut ini secara lisan sesuai dengan gambar berikut!



- Qui est-ce aime le math?
- Qu'est-ce que Jérôme déteste?
- Qui est-ce préfère le sport?
- Qu'est-ce que Thomas déteste?
- Qu'est-ce que Helen préfère?

Tata Cara dan Peraturan Permainan


Tata Cara Permainan :

1. Siswa bermain secara individu.
2. Pertanyaan pertama dimulai dari "*Qu'est-ce que tu aimes?*" pertanyaan ini diajukan kepada salah satu siswa yang ditunjuk guru.
3. Siswa yang ditunjuk menjawab pertanyaan tersebut dengan intonasi lagu "Sedang Apa", yang diakhiri dengan kalimat tanya sambil menunjuk siswa selanjutnya yang akan meneruskan permainan tersebut. Begitu seterusnya.

Aturan Permainan :

1. Waktu berfikir pemain tidak boleh lebih dari 10 detik. Jika lebih dari 10 detik maka pemain tersebut dinyatakan gugur atau kalah.
2. Jawaban yang sudah pernah digunakan tidak boleh digunakan kembali.
3. Pemain bisa menggunakan kalimat tanya apapun, tidak hanya "que", misalnya (*quand, qui, où, etc*).
4. Siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan atau meneruskan permainan dianggap gugur.
5. Siswa bertahan dinyatakan sebagai pemenang.

Guru Bahasa Prancis SMA N 3 Klaten



Dra. Hartati

NIP. 19601019 198703 2 006

Klaten, 9 November 2015

Peneliti



Mayta Grand P

NIM. 10204241027

Lampiran Materi Ajar (PPT)

LES GÔUT (À L'ÉCOLE)

Mayta Grand P

Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat bertanya dan mengungkapkan tentang hobi atau kesukaan (*exprimer le goût*) tentang kegiatan di sekolah secara lisan.

Qu'est-ce que tu aimes?



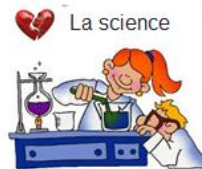
Qu'est-ce que tu préfères/adores?



Qu'est-ce que tu détestes?



Les Maths



La science



Le sport



L'art

L'histoire-geo



MAÏA. – Salut, c'est un sondage pour la MJ !
 UNE FILLE. – Salut !
 MAÏA. – Comment tu t'appelles ?
 UNE FILLE. – Émilie.
 MAÏA. – Émilie, tu aimes l'école ?
 ÉMILIE. – Oui !
 THOMAS. – Qu'est-ce que tu aimes à l'école ?
 ÉMILIE. – J'adore le français, j'aime l'histoire-géo, les maths, et...
 RÉMI. – Elle aime les maths ! C'est bizarre les filles ! Moi, je déteste les maths et j'adore la récré !

ZOÉ. – Rémi ! Chut !...
 ÉMILIE. – Et... j'adore le ski...
 RÉMI. – Le ski ? Au collège ?
 ÉMILIE. – Oui, je suis élève au collège sport-études...
 RÉMI. – C'est super !
 THOMAS. – Et qu'est-ce que tu détestes ?
 ÉMILIE. – Je déteste la cantine.
 RÉMI. – Ah oui, moi aussi ! La cantine !!! Quelle horreur !

Qu'est-ce que aime?
 Qu'est-ce que adore?
 Qu'est-ce que ... déteste?

Qui est-ce aime ?
 Qui est-ce adore ... ?
 Qui est-ce déteste ?

Soal *Post-Test* II

1. Qu'est-ce que tu aimes à l'école?
2. Qu'est-ce que tu détestes?
3. Qu'est-ce que tu adores?

Penilaian	Skor						
<i>Lexicale</i>	0	1		2		3	
<i>Gramaticale</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
<i>Prononciation</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3

Jumlah Skor = Skor + 1 (bagi yang berusaha menjawab)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Jumlah Skor}}{3}$$

Pedoman Wawancara Refleksi Siklus II

1. Menurut ibu bagaimana kegiatan belajar keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” yang selama ini diterapkan?
2. Apakah kegiatan ini efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa? Mengapa?
3. Apakah ada perubahan perilaku dari siswa setelah kegiatan ini dilakukan?
4. Perubahan apa yang tampak pada diri siswa?
5. Apa kekurangan dan kelebihan dari KBM dengan permainan “Sedang Apa” ini?
6. Bagaimana seharusnya kegiatan ini dilaksanakan? Apakah perlu ada tambahan/ perbaikan?

Angket Siswa Siklus II

Nama :

Kelas :

Isilah angket ini dengan pendapat Anda sendiri. Angket ini tidak mempengaruhi nilai Anda, untuk itu isilah angket ini dengan sejujur-jujurnya. Dan berikan masukan Anda untuk kesempurnaan kegiatan belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang Apa” yang selama penelitian ini diterapkan!

1. Menurut Anda bagaimana KBM bahasa Prancis dengan permainan

“Sedang Apa” selama penelitian ini diterapkan?

.....

2. Apakah Anda suka belajar bahasa Prancis dengan permainan “Sedang

Apa”? Mengapa?

.....

3. Apakah permainan “Sedang Apa” dapat mempermudah Anda dalam

belajar berbicara bahasa Prancis?

.....

4. Menurut Anda apakah permainan “Sedang Apa” bagus untuk diterapkan

dalam KBM bahasa Prancis?

.....

.....

.....

5. Berikan masukan Anda untuk permainan “Sedang Apa” dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis yang selama ini diterapkan!

Apakah ada yang perlu ditingkatkan/ diubah?

.....

.....

.....

☺ Merci Beaucoup ☺

Hasil Wawancara Refleksi Siklus II

Wawancara Kolabolator 2

Peneliti : “Mbak, menurut mbak gimana nih pembelajaran siklus II?”

Kolabolator 2 : “Pembelajaran siklus II berjalan lebih baik kok mey, siswa lebih bisa mengikuti pembelajaran dan tidak ada kesulitan lagi.”

Peneliti : “Terus pada siklus II ini apakah kegiatan masih efektif?”

Kolabolator 2 : “Siklus II malah lebih efektif karena hanya satu kali pertemuan, tapi siswa bisa mengikuti pembelajaran.”

Peneliti : “Pada siklus II ini apakah ada perubahan perilaku siswa?”

Kolabolator 2 : “Aku lihat sih siswa lebih aktif meskipun pada siklus II ini pembelajaran dilakukan secara individu, tidak lagi dalam kelompok.”

Peneliti : “Perubahan yang mencolok apa mbak?”

Kolabolator 2 : “Siswa lebih aktif berbicara tanpa ditunjuk dan tanpa bantuan teman. Persaingan dalam permainan juga lebih ketat.”

Peneliti : “Menurut mbak, kelebihan dan kekurangan pada siklus II apa mbak?”

Kolabolator 2 : “Kekurangannya, karena pembelajaran dilakukan secara individu jadi menyita waktu karena harus mencoba satu persatu. Kelebihannya dengan menggunakan lagu siswa lebih mudah mengingat materi ajar.”

Peneliti : “Kemudian apakah ada masukan lagi mbak? Apakah kegiatan ini masih perlu perbaikan lagi?”

Kolabolator 2 : “Menurutku sih pada siklus 2 ini jauh lebih baik dari pada siklus 1, sehingga tidak ada yang perlu diperbaiki tetapi harus terus dikembangkan.”

CATATAN LAPANGAN 1

Agenda : Observasi Kelas

Hari/Tanggal : Senin, 05 Oktober 2015

Waktu : 07.00 – 14.00 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari pertama, peneliti melakukan observasi kelas pada masing-masing kelas XI IPS. Pada hari Senin ini tidak ada upacara bendera, namun para guru melakukan pembekalan. Untuk itu peneliti menunggu di ruang perpustakaan bersama mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis yang kebetulan masih melakukan penelitian di SMA N 3 Klaten. Namun karena pembekalan selesai pada pukul 08.00 maka peneliti memanfaatkan waktu menunggu untuk melakukan wawancara terhadap siswa. Peneliti menuju ke ruang kelas XI IPS. Selama 1 jam peneliti berhasil melakukan wawancara sebanyak 15 siswa. 5 siswa kelas XI IPS 3, 8 siswa kelas XI IPS 1, dan 2 siswa kelas XI IPS 2. Pada pukul 08.00 pembekalan selesai, dan peneliti memasuki ruang kelas XI IPS 2 dan menunggu guru.

Ketika guru memasuki kelas, terlihat siswa berhamburan menempati kursi mereka. Guru mempersiapkan peralatan mengajar, dan peneliti beserta mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis menempati kursi yang berada di belakang. Guru melihat-lihat situasi kelas dan menyuruh siswa merapikan tempat duduk mereka. Kemudian guru menyuruh siswa membuang sampah yang berada dibawah kursi

dan meja masing-masing siswa. Setelah tempat duduk rapi dan bersih barulah guru memulai pembelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan materi yang telah diajarkan. Guru mengajarkan materi dengan menggunakan *LCD* siswa memperhatikan, sesekali guru menegur siswa yang tidak memperhatikan. Guru membacakan kalimat yang ditayangkan, kemudian menyuruh siswa untuk menirukan secara bersama-sama. Kemudian guru menyuruh siswa satu-persatu membacakan kalimat yang ditayangkan. Setelah itu guru menampilkan gambar dan menyuruh siswa mendeskripsikan gambar sesuai dengan contoh yang telah diajarkan. Pembelajaran diteruskan dengan pemberian soal. Siswa mulai gaduh pada saat mengerjakan soal, terlihat beberapa siswa berbincang dan memainkan HP di bawah meja. Sesekali guru menegur siswa yang gaduh. Setelah waktu pembelajaran selesai guru meminta hasil pekerjaan untuk dikumpulkan. Pembelajaran ditutup dengan salam. Pada jam ke 1-2 ini pembelajaran selesai pada pukul 09.15.

Setelah pembelajaran selesai, guru, peneliti, dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis keluar bersama-sama. Guru kembali ke ruang guru, sementara peneliti dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis menunggu jam selanjutnya di ruang perpustakaan. Kemudian guru memasuki ruang perpustakaan karena guru bahasa Prancis SMA N 3 Klaten merupakan kepala perpustakaan, sehingga guru lebih banyak menghabiskan waktu di perpustakaan daripada di kantor. Pada saat menunggu jam berikutnya, mahasiswa dan peneliti berbincang-bincang dengan guru dan petugas perpustakaan lainnya sambil menyelesaikan tugas perpustakaan, menyampuli buku, dll.

Jam istirahat pertama dimulai pada pukul 10.30 – 10.45. Setelah istirahat, guru, peneliti, dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis menuju ke kelas XI IPS 3. Jadwal pembelajaran kelas XI IPS 3 pada hari Senin ini pada jam ke 5-6. Saat memasuki kelas, para siswa sudah menempati kursi mereka masing-masing dan telah mempersiapkan peralatan tulis. Guru langsung memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan tugas dan materi yang telah diberikan. Siswa merespon pertanyaan guru dengan bersamaan. Guru melanjutkan materi dengan menggunakan *LCD*, sama seperti kelas sebelumnya guru menerangkan materi dan menyuruh siswa untuk menirukan. Siswa menirukan guru dengan antusias. Siswa juga menjawab pertanyaan guru dengan cepat. Kemudian pembelajaran diteruskan dengan pemberian soal. Siswa mengerjakan soal dengan tenang. Waktu pembelajaran selesai pada pukul 12.00. Guru mengumpulkan hasil kerja siswa dan menutup pembelajaran dengan salam. Guru, peneliti, dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis keluar dari kelas XI IPS 3 dan langsung menuju ke kelas XI IPS 1.

Pembelajaran bahasa Prancis di kelas XI IPS 1 dimulai pada pukul 12.00 hingga 13.25. Pada saat guru memasuki kelas, terlihat para siswa berhamburan menempati tempat duduk mereka. Guru menyuruh siswa untuk merapikan tempat duduk mereka. Sembari siswa-siswa merapikan tempat duduk, guru menyiapkan peralatan pembelajaran. Setelah tempat duduk rapi dan peralatan telah siap, guru memulai pembelajaran dengan salam dan menanyakan materi dan tugas yang diberikan. Kemudian guru menyampaikan materi dengan bantuan *LCD*. Pembelajaran dilakukan sama seperti kelas lain. Kegiatan pembelajaran

dilanjutkan dengan pemberian soal. Siswa mengerjakan soal dengan tenang namun masih terlihat beberapa siswa yang main *HP*. Setelah waktu pembelajaran selesai yaitu pada pukul 13.15, guru mengumpulkan lembar kerja siswa dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Guru, peneliti, dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis keluar dari kelas dan menuju ke perpustakaan.

Pembelajaran bahasa Prancis pada hari Senin telah usai pada jam ke 8 yaitu pukul 13.15. Setelah pembelajaran selesai, peneliti beristirahat sebentar di ruang perpustakaan, sembari berbincang-bincang dengan guru. Kemudian peneliti berpamitan kepada guru, dan petugas perpustakaan pada pukul 13.30.

CATATAN LAPANGAN 2

Agenda : Wawancara Guru dan Siswa

Hari/Tanggal : Selasa, 06 Oktober 2015

Waktu : 09.00 – 10.30 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari ini peneliti melakukan wawancara. Peneliti datang pada pukul 09.00. Karena pada hari Selasa tidak ada jadwal pembelajaran bahasa Prancis, maka peneliti melakukan wawancara guru terlebih dahulu. Wawancara dilakukan di ruang perpustakaan.

Peneliti memasuki ruang perpustakaan dan bersalaman dengan guru serta petugas perpustakaan. Kemudian peneliti menyampaikan maksud dan tujuan

peneliti kepada guru mata pelajaran bahasa Prancis. Guru menyambut baik kedatangan peneliti dan mempersilakan peneliti untuk melakukan wawancara.

Setelah wawancara dengan guru selesai, peneliti meminta izin kepada guru untuk melakukan wawancara terhadap siswa kelas XI IPS. Guru mempersilakan peneliti untuk melakukan wawancara kepada siswa. Namun karena tidak diberikan waktu khusus untuk melakukan wawancara maka peneliti harus menunggu jam istirahat untuk melakukan wawancara terhadap siswa, agar tidak mengganggu jam belajar di kelas.

Jam istirahat pertama pada pukul 10.00. Peneliti menuju ke ruang kelas XI IPS. Peneliti menghampiri siswa-siswa yang sedang duduk-duduk di depan kelas. Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap siswa tersebut. Dari pukul 10.00 hingga jam istirahat selesai yaitu pukul 10.15, peneliti berhasil melakukan wawancara sebanyak 8 siswa, yaitu 3 siswa kelas XI IPS 2, 4 siswa kelas XI IPS 1, dan 1 siswa kelas XI IPS 3. Setelah jam istirahat usai, peneliti kembali ke perpustakaan dan berpamitan kepada guru dan petugas perpustakaan.

CATATAN LAPANGAN 3

Agenda : *Pre-test* I dan Wawancara Siswa

Hari/Tanggal : Rabu, 07 Oktober 2015

Waktu : 10.00 – 15.15 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Hari ke tiga ini, peneliti melakukan *pre-test* karena minggu depan akan diadakan mid semester sehingga pada hari Rabu ini guru tidak memberikan

materi. Kemudian peneliti memanfaatkan waktu luang ini untuk melakukan *pre-test* tentu saja dengan izin dari guru.

Peneliti datang pada pukul 10.00 pada saat jam istirahat pertama. Kemudian peneliti menemui guru di perpustakaan. Peneliti menunggu jam pembelajaran yaitu pada pukul 10.15. Setelah jam istirahat usai, peneliti menuju ke kelas XI IPS 2. Peneliti memasuki kelas, namun masih sedikit siswa yang memasuki kelas, kemudian peneliti meminta tolong seorang siswa untuk memanggil siswa-siswa lainnya untuk segera memasuki kelas.

Setelah semua siswa memasuki kelas, peneliti menyapa siswa dan menanyakan kabar, kemudian peneliti menyampaikan maksud kedatangan peneliti yaitu ingin mengambil nilai keterampilan berbicara siswa. Meskipun siswa telah diberitahukan pada hari-hari sebelumnya namun siswa masih terlihat belum siap dan meminta waktu untuk belajar. Kemudian peneliti memberikan waktu 10 menit untuk siswa belajar kembali materi yang telah diberikan. Sebelum itu, peneliti menyampaikan kriteria-kriteria penilaian yang akan diambil yaitu kesesuaian jawaban, tata bahasa, dan pengucapan. Setelah itu siswa mulai belajar dengan membuka catatan mereka masing-masing.

10 menit kemudian peneliti menanyakan apakah siswa sudah siap untuk pengambilan nilai ataukah belum, namun kebanyakan siswa menjawab belum. Meskipun begitu, peneliti tetap memulai *pre-test*. Peneliti meminta siswa untuk memasukkan buku catatan mereka. Kemudian peneliti memulai *pre-test* dengan memanggil satu-persatu siswa ke meja guru. Peneliti melakukan *pre-test* dengan perekam suara.

Pada saat *pre-test* sesekali peneliti meminta siswa untuk tenang karena siswa-siswa mulai gaduh. Akhirnya peneliti memanggil siswa yang gaduh untuk lebih dulu melakukan *pre-test*. Pengambilan nilai *pre-test* pada kelas XI IPS 2 selesai pada pukul 11.45.

Setelah keluar dari kelas XI IPS 2, peneliti langsung menuju ke kelas XI IPS 3. Jadwal pembelajaran bahasa Prancis kelas XI IPS 3 pada hari ini yaitu jam ke 7-8. Peneliti memasuki kelas dan menyapa siswa. Peneliti menyampaikan maksud kedatangannya yaitu untuk mengambil nilai keterampilan berbicara bahasa Prancis. Siswa merespon dengan baik, mereka tidak banyak mengeluh namun mereka meminta waktu untuk belajar kembali. Peneliti memberikan waktu 10 menit untuk mereka belajar. Peneliti menyampaikan kriteria penilaian yang akan diambil. Siswa memperhatikan dan mulai belajar dengan tenang.

Setelah 10 menit berlalu, peneliti meminta siswa memasukkan buku-buku mereka. Peneliti memanggil siswa satu persatu sesuai dengan nomor presensi. Pelaksanaan *pre-test* berjalan lancar karena siswa tidak gaduh. Setelah pukul 12.30 bel istirahat berbunyi, kemudian peneliti mempersilakan siswa untuk istirahat. Sembari menunggu bel masuk, peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas XI IPS 3 yang berada di ruang kelas. Selama 30 menit, peneliti melakukan wawancara sebanyak 11 siswa kelas XI IPS 3. Kemudian pada pukul 13.00 siswa kembali memasuki ruang kelas dan peneliti melanjutkan pengambilan nilai *pre-test*.

Pengambilan nilai *pre-test* kelas XI IPS 3 selesai pada pukul 13.45. Kemudian peneliti langsung memasuki ruang kelas XI IPS 1. Namun guru mata

pelajaran sebelumnya masih berada di dalam kelas, kemudian peneliti menunggu guru keluar kelas. Setelah guru mata pelajaran sebelumnya keluar dari kelas, peneliti memasuki ruang kelas. Namun siswa-siswa masih terlihat sibuk dengan prakarya yang dibuat. Kemudian peneliti meminta pekerjaan siswa dilanjutkan di rumah dan bersiap untuk melaksanakan pembelajaran berikutnya. Siswa meminta izin untuk mencuci tangan mereka.

Setelah siswa siap, peneliti menyapa siswa dan menanyakan kabar, kemudian menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu pengambilan nilai keterampilan berbicara. Siswa kemudian gaduh, namun peneliti mencoba menenangkan. Peneliti menyampaikan kriteria penilaian yang akan diambil, dan peneliti mempersilakan siswa untuk belajar kembali selama 10 menit (sama seperti 2 kelas lainnya). Setelah siswa belajar, peneliti memanggil satu persatu siswa untuk maju ke meja guru dan melakukan *pre-test*. Peneliti memanggil siswa sesuai dengan nomor presensi. Beberapa saat kemudian siswa mulai gaduh, peneliti mencoba menenangkan siswa dan kemudian memanggil siswa yang gaduh untuk terlebih dulu melakukan tes.

Pengambilan nilai selesai pada pukul 15.00 namun belum terdengar bel berbunyi. Sembari menunggu bel berbunyi, peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas XI IPS 1. Peneliti berhasil melakukan wawancara dengan 7 siswa hingga bel pulang berbunyi. Setelah bel berbunyi, peneliti mempersilakan seorang siswa untuk memimpin do'a. Kemudian semua siswa berhamburan keluar kelas dan peneliti langsung menuju ke perpustakaan untuk berpamitan kepada guru mata pelajaran bahasa Prancis.

CATATAN LAPANGAN 4

Agenda : Wawancara Siswa

Hari/Tanggal : Kamis, 08 Oktober 2015

Waktu : 10.00 – 13.00

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari ke-empat, peneliti kembali melakukan wawancara dengan siswa. Peneliti datang ke sekolah pada pukul 10.00, peneliti memasuki ruang perpustakaan untuk menyapa guru. Kemudian peneliti langsung menuju ke kelas XI IPS. Peneliti melakukan wawancara sebanyak 5 siswa. 2 siswa kelas XI IPS 1 dan 3 siswa kelas XI IPS 2. Setelah jam istirahat pertama usai, peneliti kembali menuju ruang perpustakaan untuk menunggu jam istirahat ke dua.

Setelah jam istirahat ke dua tiba, yaitu pukul 12.30 peneliti kembali menuju ke kelas XI IPS. Peneliti mencoba mewawancarai siswa yang berada di ruang kelas. Peneliti memasuki ruang kelas XI IPS 2, dan peneliti berhasil mewawancarai 10 siswa. Kemudian peneliti keluar kelas dan mencoba mewawancarai siswa yang berada di luar kelas. Peneliti berhasil mewawancarai 3 siswa kelas XI IPS 1. Setelah jam istirahat selesai, peneliti kembali menuju ruang perpustakaan dan berpamitan kepada guru dan petugas perpustakaan.

CATATAN LAPANGAN 5

Agenda : Wawancara Siswa
 Hari/Tanggal : Jum'at 09 Oktober 2015
 Waktu : 09.00 – 11.30 WIB
 Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari kelima, peneliti masih melakukan wawancara terhadap siswa. Peneliti datang pada pukul 09.00, namun bel istirahat belum berbunyi. Untuk itu peneliti memasuki ruang perpustakaan untuk menyapa guru dan petugas perpustakaan, kemudian peneliti menunggu jam istirahat.

Pukul 09.15 bel istirahat berbunyi, peneliti bergegas menuju ruang kelas XI IPS. Kali ini peneliti langsung memasuki ruang kelas XI IPS 3. Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas XI IPS 3 sebanyak 3 siswa. Setelah istirahat usai, peneliti kembali ke ruang perpustakaan untuk menunggu bel pulang.

Pada hari Jum'at ini bel pulang berbunyi pada pukul 11.00. Pada saat bel pulang berbunyi, peneliti langsung menuju ke depan kelas XI IPS 1. Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa. Peneliti berhasil melakukan wawancara dengan 5 siswa kelas XI IPS 1.

CATATAN LAPANGAN 6

Agenda : Siklus I Pertemuan 1
 Hari/Tanggal : Rabu, 21 Oktober 2015
 Waktu : 09.00 – 15.15 WIB
 Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari ini, peneliti memulai *treatment* pertama. Peneliti tiba di sekolah pada pukul 09.00. Peneliti bertemu dengan kolabolator 2 dan kemudian bersama-sama memasuki ruang perpustakaan. Peneliti memperkenalkan kolabolator 2 dengan guru mata pelajaran bahasa Prancis. Guru mata pelajaran bahasa Prancis menyambut baik dan mempersilakan menunggu jam pembelajaran yang akan dimulai pada pukul 10.15.

Peneliti mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan siklus I. Peneliti mempersiapkan pula angket siswa sebelum dimulainya siklus. Setelah pukul 10.15 tiba, bel masuk berbunyi. Peneliti dan kolabolator 2 memasuki ruang kelas XI IPS 2. Peneliti mempersiapkan *LCD* dan laptop. Kolabolator 2 menempatkan kamera. Kemudian peneliti membuka pelajaran dengan salam. Namun sebelum pelajaran dimulai peneliti membagikan angket kepada siswa untuk diisi. Peneliti menjelaskan isi angket tersebut, cara pengisian, dan peneliti juga menjelaskan bahwa angket tersebut tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran bahasa Prancis. Kemudian, siswa mengisi angket. Sembari menunggu siswa mengisi angket, peneliti melakukan presensi. Pengisian angket berlangsung selama kurang lebih 10 menit.

Peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Namun banyak siswa yang mengeluh, para siswa meminta untuk tidak melakukan pembelajaran karena mereka baru saja selesai melakukan mid semester pada hari sebelumnya. Peneliti mencoba menenangkan suasana.

Kemudian peneliti menjelaskan bahwa pada pertemuan akan dilakukan sebuah permainan dan menyanyi sehingga pembelajaran tidak akan seperti biasanya. Para siswa akhirnya tenang dan mau mendengarkan. Peneliti kemudian menayangkan materi ajar di layar LCD. Pada saat itu, guru mata pelajaran bahasa Prancis (kolabolator 1) memasuki ruangan. Namun hal itu tidak mengganggu siswa. Guru langsung menempati kursi bagian belakang dan mengamati pembelajaran.

Peneliti memulai pembelajaran dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok. Pembelajaran dilanjutkan dengan mengenalkan siswa dengan lagu “Sedang Apa”. Kemudian peneliti mencoba menggunakan lagu tersebut dengan kalimat yang telah ditayangkan di monitor. Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk menirukan. Siswa menirukan pelan-pelan, namun hanya sedikit siswa yang menirukan.

Selanjutnya peneliti menjelaskan materi yang diberikan. Kemudian peneliti menanyakan kesulitan yang dialami siswa. Siswa mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dialami dan peneliti mencoba memberi respon. Pembelajaran selesai pada pukul 11.45. Kemudian peneliti dan kolabolator 2 keluar dari kelas XI IPS 2 dan menuju ke kelas XI IPS 3. Sedangkan kolabolator 1 menuju ke ruang guru.

Pada saat peneliti memasuki ruang kelas, terlihat hanya sedikit siswa yang masuk kelas maka peneliti meminta salah satu siswa untuk memanggil teman-teman yang lainnya. Peneliti membuka pelajaran dengan salam dan memberikan angket, sama seperti kelas sebelumnya peneliti menjelaskan angket yang harus diisi siswa. Kemudian siswa mengisi angket, sementara itu peneliti

mempersiapkan *LCD*, dan kolabolator 2 menempatkan kamera. Kemudian peneliti melakukan presensi.

Selanjutnya peneliti menampilkan materi pada layar monitor. Sama seperti kelas sebelumnya, para siswa mengeluh dengan adanya pembelajaran karena pada hari sebelumnya mereka baru selesai melaksanakan mid semester. Peneliti mencoba menenangkan siswa. Pada saat itu kolabolator 1 memasuki ruangan, para siswa kemudian mulai tenang dan tidak gaduh. Kemudian peneliti melanjutkan pembelajaran. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok. Kemudian menyampaikan materi. Peneliti memperkenalkan permainan lagu “Sedang Apa” dan menerapkannya ke dalam kalimat bahasa Prancis. Tanpa diminta, siswa langsung menirukan, kemudian peneliti berhenti menyanyi dan siswa melanjutkan. Pada pukul 12.30 bel istirahat ke dua berbunyi. Kolabolator 1 menuju keruang guru, sedangkan peneliti dan kolabolator 2 menuju ke kantin sekolah.

Istirahat ke dua usai pada pukul 13.00. Para siswa memasuki ruang kelas. Peneliti dan kolabolator 2 kembali memasuki ruang kelas XI IPS 3, dan disusul oleh kolabolator 1. Peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menerangkan materi yang diberikan. Peneliti memberikan kesempatan siswa untuk bertanya hal-hal yang belum jelas. Kemudian peneliti mencoba memberikan pertanyaan pada setiap kelompok dengan permainan “Sedang Apa”. Pembelajaran selesai pada pukul 13.45. Peneliti menutup pelajaran dan menuju ke ruang kelas XI IPS 1 bersama dengan kolabolator 1 dan 2.

Di kelas XI IPS 1 semua siswa sudah berada di dalam kelas. Peneliti memberikan angket dan melakukan presensi. Setelah angket dikumpulkan, peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan. Para siswa tidak mengeluh seperti kelas yang lainnya, namun siswa terlihat kurang bersemangat. Selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok dan menerangkan materi seperti kelas lainnya.

Peneliti mengenalkan permainan “Sedang Apa” dan mencobanya dengan menggunakan bahasa Prancis. Kemudian meminta siswa untuk menirukan. Siswa menirukan dengan bersemangat. Selanjutnya, peneliti mencoba memberikan pertanyaan pada masing-masing kelompok menggunakan lagu “Sedang Apa”. Pembelajaran pada hari ini selesai pada pukul 15.15. Kemudian peneliti meminta siswa merapikan tempat duduk dan mempersilakan seorang siswa memimpin do’a.

CATATAN LAPANGAN 7

Agenda : Siklus I Pertemuan 2 Kelas XI IPS 1 dan 3

Hari/Tanggal : Senin, 02 November 2015

Waktu : 10.00 – 14.00 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Hari ini merupakan hari kedua pemberian *treatment* untuk kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3. Kelas XI IPS 1 pada jam ke 7-8, dan kelas XI IPS 3 pada jam ke 5-6. Peneliti datang bersama kolabolator 2 dan menyapa guru. Kemudian peneliti langsung memasuki ruang kelas XI IPS 3 pada pukul 10.15. Peneliti

mempersiapkan perlengkapan pembelajaran dan kolabolator 2 mempersiapkan kamera. Kolabolator 1 memasuki ruangan.

Peneliti memulai pembelajaran dengan salam dan mengpresensisi siswa. Kemudian peneliti menanyakan materi yang telah diberikan. Peneliti meminta sebuah contoh lagu untuk dinyanyikan. Kemudian peneliti memberikan satu pertanyaan pada masing-masing siswa dengan menunjuk dan menggunakan lagu “Sedang Apa”. Kemudian peneliti kembali meminta siswa untuk berkelompok. Peneliti meminta siswa mencoba permainan dengan materi yang sebelumnya disampaikan. Namun terdapat satu anak yang kesulitan dalam membaca dan menyanyikan kalimatnya karena pada pertemuan sebelumnya siswa ini tidak berangkat. Kemudian peneliti mengajarkannya dan memintanya mengulangi hingga siswa tersebut dapat mengucapkan dengan lancar dan benar.

Selanjutnya, Peneliti memberikan kisi-kisi soal untuk dimainkan oleh semua kelompok. Semua siswa memulai permainan, saling melempar pertanyaan dan menjawab pertanyaan hingga hanya terdapat 2 kelompok yang bertahan dalam permainan. Karena waktu hampir habis, peneliti menghentikan permainan dan memberikan hadiah kepada kelompok yang bertahan. Kemudian peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa pertemuan selanjutnya akan diadakan tes berbicara. Kemudian peneliti menuju ke kelas XI IPS 1

Pembelajaran bahasa Prancis di kelas XI IPS 1 dimulai pada pukul 11.45. Peneliti membuka pembelajaran dan menanyakan materi yang telah diajarkan. Peneliti mencoba memberikan pertanyaan kepada setiap siswa secara acak dengan menggunakan lagu “Sedang Apa”. Kemudian peneliti membagi siswa ke dalam 6

kelompok. Peneliti meminta siswa mencoba permainan dengan materi yang pernah diberikan. Selanjutnya, peneliti memberikan kisi-kisi kalimat baru untuk digunakan dalam permainan. Siswa bermain secara berkelompok, namun ditengah permainan bel istirahat berbunyi, peneliti menghentikan permainan agar siswa beristirahat terlebih dahulu.

Setelah istirahat selesai pada pukul 13.00 para siswa kembali memasuki ruang kelas. Kemudian permainan dilanjutkan. Pada permainan ini terdapat 3 kelompok yang berhasil bertahan. Peneliti memberikan hadiah kepada 3 kelompok bertahan. Selanjutnya peneliti menutup pelajaran dan menginformasikan bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilakukan tes lisan. Setelah pembelajaran selesai, peneliti dan kolabolator 2 berpamitan kepada guru mata pelajaran bahasa Prancis.

CATATAN LAPANGAN 8

Agenda : Siklus I pertemuan 2 Kelas XI IPS 2 dan refleksi (wawancara kolabolator)

Hari/Tanggal : Selasa, 03 November 2015

Waktu : 07.00 – 09.30 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Siklus I pertemuan 2 untuk kelas XI IPS 2 dilakukan pada hari Selasa, 03 November 2015. Karena jadwal pembelajaran bahasa Prancis telah berubah. Peneliti dan kolabolator 2 memasuki ruang kelas XI IPS 2 pada pukul 07.00.

Peneliti membuka pelajaran dengan melakukan presensi dan menanyakan materi yang telah diberikan. Peneliti mencoba memberikan pertanyaan pada masing-masing siswa dengan menggunakan lagu “Sedang Apa”. Kemudian kolablator 1 memasuki ruang kelas. Pembelajaran diteruskan dengan membagi siswa ke dalam 6 kelompok. Peneliti meminta siswa mencoba permainan dengan materi yang sebelumnya telah diberikan. Selanjutnya peneliti memberikan kisi-kisi soal baru untuk dimainkan oleh siswa. Siswa memainkan permainan “Sedang Apa”. Pada permainan kali ini terdapat 2 siswa yang bertahan. Peneliti memberikan hadiah kepada kelompok bertahan. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran dan menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan tes lisan. Pembelajaran selesai pada pukul 08.30.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan refleksi. Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Prancis selaku kolablator 1. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada kolablator 2.

CATATAN LAPANGAN 9

Agenda : *Post-test I*

Hari/Tanggal : Rabu, 04 November 2015

Waktu : 10.00 – 15.15 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari ini peneliti melakukan *post-test* pertama untuk masing-masing kelas XI IPS. Peneliti datang ke sekolah pada pukul 10.00. Kemudian peneliti

menemui guru mata pelajaran bahasa Prancis. Selanjutnya pada pukul 10.15 peneliti masuk ke kelas XI IPS2. Peneliti mengucapkan salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan pula tata cara tes lisan dan kriteria penilaian. Peneliti membagikan angket siklus I untuk diisi oleh siswa. Peneliti memanggil satu per satu siswa untuk melakukan tes lisan. Sedangkan siswa yang lain mengisi angket. *Post-test* kelas XI IPS 2 selesai pada pukul 11.45. Kemudian peneliti mengumpulkan angket dan segera menuju ke kelas XI IPS 3.

Peneliti memasuki kelas XI IPS 3 dengan mengucapkan salam. Peneliti menjelaskan tes lisan yang akan dilakukan beserta kriteria penilaiannya. Kemudian peneliti membagikan angket siklus I. Peneliti memanggil siswa satu persatu, dan siswa yang belum dipanggil menunggu sambil mengisi angket. Pada pukul 12.30 bel istirahat ke dua berbunyi. Peneliti mempersilakan siswa untuk istirahat terlebih dahulu. Peneliti menunggu jam istirahat di perpustakaan. Setelah istirahat selesai, tes lisan dilanjutkan kembali. Setelah semua siswa mengikuti tes, peneliti mengumpulkan angket kemudian bergegas menuju kelas XI IPS 1.

Tes lisan kelas XI IPS 1 dimulai pukul 13.45. Peneliti memasuki kelas dengan disambut siswa. Kemudian peneliti menjelaskan tes lisan yang akan dilaksanakan dan memberitahukan kriteria penilaian. Selanjutnya peneliti membagikan angket kepada siswa. Siswa mengisi angket dan peneliti memanggil siswa satu per satu. Setelah semua siswa melakukan tes lisan, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan angket. Selanjutnya siswa berkemas untuk pulang. Peneliti mengemas barang-barang. Setelah siswa berdo'a dan pulang, peneliti menuju ke ruang perpustakaan untuk berpamitan kepada guru.

CATATAN LAPANGAN 10

Agenda : Siklus II

Hari/Tanggal : Rabu, 11 November 2015

Waktu : 10.00 – 16.00 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari rabu ini, peneliti menerapkan *treatment* selanjutnya. Peneliti melaksanakan Siklus II. Peneliti tiba di sekolah pada pukul 10.00. Bersama dengan kolabolator 2, peneliti menemui guru mata pelajaran bahasa Prancis di perpustakaan. Guru memberitahukan bahwa beliau tidak bisa ikut memantau Siklus II karena beliau harus mengikuti tes guru.

Kemudian pada pukul 10.15 peneliti dan kolabolator 2 memasuki ruang kelas XI IPS 2. Peneliti menyapa siswa dan membuka pelajaran dengan presensi. Selanjutnya peneliti menerangkan kegiatan yang akan dilakukan. Pada siklus II ini pembelajaran tidak lagi dilakukan dengan berkelompok. Saat pembelajaran berlangsung, peneliti melihat seorang siswa yang tidak memperhatikan dan memainkan Hp, kemudian peneliti menegurnya dan memberikan pertanyaan. Siswa tersebut menjawabnya dengan benar. Selanjutnya, siswa diberikan pertanyaan satu persatu. Kemudian siswa diminta memainkan permainan “Sedang Apa” dengan kisi-kisi yang diberikan. Pada Permainan ini peneliti mengambil 3 siswa yang paling aktif dan diberi hadiah. Selanjutnya peneliti menutup pelajaran dan memberitahukan bahwa pada pertemuan

selanjutnya dilaksanakan tes lisan. Selanjutnya peneliti dan kolabolator 2 menuju ke ruang kelas IPS 3.

Memasuki ruang kelas XI IPS 3 para siswa menyabut dengan nyanyian “Sedang Apa” dalam bahasa Prancis. Peneliti kemudian membuka pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran dengan presensi, kemudian memberikan pertanyaan pada masing-masing siswa. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk melakukan permainan “Sedang Apa” dengan kisi-kisi yang telah diberikan. Tidak lama kemudian, bel istirahat berbunyi kemudian peneliti mempersilakan siswa untuk istirahat terlebih dahulu. Peneliti dan kolabolator 2 menuju ke kantin sekolah dan menunggu bel masuk. Setelah bel masuk berbunyi, siswa melanjutkan permainan, dan peneliti mengambil 3 siswa paling aktif dalam permainan untuk dijadikan pemenang dan diberi hadiah. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dan menginformasikan bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan tes lisan lagi. Selanjutnya peneliti dan kolabolator 2 memasuki ruang kelas XI IPS 1.

Ketika peneliti memasuki ruang kelas XI IPS 1, para siswa menyapa dan ada pula siswa yang menyanyikan lagu “Sedang Apa” dengan bahasa Prancis. Selanjutnya peneliti memulai pembelajaran. Sama seperti kelas-kelas sebelumnya peneliti membuka pembelajaran dengan presensi dan kemudian mengulangi pembelajaran yang pernah diberikan.

Pada saat pembelajaran berlangsung terdengar suara bising. Kelas XI IPS 1 terletak berdampingan dengan area parkir yang baru dibuat. Sehingga suara mesin pengaduk semen terdengar hingga kelas XI IPS 1. Para siswa terganggu

dengan suara tersebut. Namun, pembelajaran tetap dilanjutkan. Peneliti meminta siswa mencoba permainan dengan materi yang telah diberikan. Pada saat itu peneliti berkeliling kelas mendekati siswa yang bernyanyi karena suara tidak terdengar jelas. Tidak lama kemudian suara mesin tersebut hilang.

Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk bermain “Sedang Apa” dengan kisi-kisi kata baru yang telah diberikan. Setelah jam pembelajaran selesai, peneliti memberikan hadiah kepada 3 siswa paling aktif. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan memberikan informasi jika pada pertemuan yang akan datang akan dilakukan tes lisan lagi. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran dengan berdo’a bersama-sama.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti kemudian berbincang dengan kolabolator 2 untuk melakukan refleksi terhadap Siklus II. Peneliti melakukan wawancara dengan kolabolator 2 di depan perpustakaan. Selanjutnya peneliti dan kolabolator 2 pulang bersama-sama.

CATATAN LAPANGAN 11

Agenda : *Post-test* II kelas XI IPS 1 dan 3

Hari/Tanggal : Senin, 16 November 2015

Waktu : 10.00 – 14.00

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari ke 11, peneliti melakukan *post-test* II. *Post-test* II telah diinformasikan kepada siswa pada pertemuan sebelumnya. Peneliti mendatangi sekolah pada pukul 10.00. Peneliti langsung menuju ke ruang perpustakaan untuk

menyapa kolabolator 1. Namun karena pada hari Senin diadakan pembekalan untuk para guru pada pukul 07.00 - 08.00, maka jam pembelajaran mundur. Jam pembelajaran bahasa Prancis untuk kelas XI IPS 3 pada hari Senin ini seharusnya dimulai pada pukul 10.15 hingga pukul 11.45. Namun karena adanya pembekalan, jam pembelajaran bahasa Prancis untuk kelas XI IPS 3 mundur pada pukul 10.45 – 12.00. Peneliti menunggu jam pembelajaran bahasa Prancis di dalam ruang perpustakaan.

Setelah jam pembelajaran tiba yaitu pukul 10.45, peneliti menuju ke ruang XI IPS 3. Memasuki ruang IPS 3, para siswa telah bersiap. Para siswa terlihat sedang membaca buku catatan. Peneliti menyapa siswa, siswa menyambut baik kedatangan peneliti. Kemudian peneliti mempersiapkan peralatan untuk *post test* II. Peneliti memberitahukan kriteria-kriteria penilaian. Kemudian peneliti juga meminta siswa untuk mengisi angket. Setelah angket dibagikan, peneliti memulai *post-test* II. Peneliti memanggil siswa satu persatu sesuai nomor presensi. *Post-test* II berjalan lancar, hingga jam pelajaran selesai. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket kemudian menuju ke kelas XI IPS 1.

Memasuki kelas XI IPS 1, para siswa telah duduk rapi. Ada beberapa siswa yang meminta izin ke kamar mandi. Peneliti mempersiapkan peralatan *post-test* II dan memberitahukan kriteria penilaian kepada siswa. Peneliti membagikan angket dan meminta siswa untuk mengisinya. Selanjutnya peneliti memulai *post-test* II. Peneliti memanggil siswa satu persatu sesuai nomor presensi. Ketika *post-test* II berlangsung, jam istirahat berbunyi, namun siswa-siswa meminta untuk melanjutkan tes. Akhirnya *post-test* II dilanjutkan hingga selesai. *Post-test* II

selesai sebelum jam pelajaran usai, peneliti mengakhiri pelajaran dan mempersilakan siswa untuk istirahat. Selanjutnya peneliti menuju ke ruang perpustakaan dan berpamitan kepada guru serta petugas perpustakaan.

CATATAN LAPANGAN 12

Agenda : *Post-test* II kelas XI IPS 2

Hari/Tanggal : Selasa, 17 November 2015

Waktu : 07.00 – 09.00 WIB

Tempat : SMA N 3 Klaten

Deskripsi Kegiatan

Pada hari ini peneliti melakukan *post-test* II untuk kelas XI IPS 2. Peneliti datang ke sekolah pada pukul 07.00. Peneliti langsung menuju ke kelas XI IPS 2. Para siswa terlihat masih duduk di depan ruang kelas. Kemudian ketika peneliti datang, para siswa memasuki ruang kelas dan duduk di tempat mereka masing-masing. Peneliti menyiapkan peralatan *post-test* II dan memberitahukan kriteria penilaian. Selanjutnya peneliti membagikan angket dan meminta siswa untuk mengisinya. Peneliti memulai *post-test* II dengan memanggil siswa satu persatu. Ketika *post-test* II berlangsung, dua orang siswa meminta izin untuk ke kamar mandi, peneliti mengizinkannya. Kemudian peneliti melanjutkan tes. Hingga *post-test* II selesai, siswa yang izin ke kamar mandi belum juga kembali ke ruang kelas, untuk itu peneliti meminta seorang siswa untuk memanggil rekannya. Namun siswa-siswa tersebut tidak juga kembali ke ruang kelas. Akhirnya peneliti mengakhiri pembelajaran karena waktu sudah menunjukkan pukul 08.30.

Setelah selesai melakukan *post-test* II. Peneliti menuju ke ruang perpustakaan untuk menemui guru mata pelajaran bahasa Prancis. Peneliti berbincang dengan guru dan memberitahukan siswa yang tidak mengikuti tes lisan. Selanjutnya peneliti berpamitan kepada guru dan petugas perpustakaan.

DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPS 1
SMA NEGERI 3 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016
DOKUMENTASI FOTO

No.	NAMA	L/P	Siklus 1	Siklus 1	Post-test1	Siklus 2	Post-test2
			21-Okt	02-Nop	04-Nop	11-Nop	18-Nop
1	ABHIJANA SATWIKA W	L	√	√	√	√	√
2	ADNAN MUSAFI HANAFI	L	√	√	√	√	√
3	AFIF ISLAM MASKURY	L	√	S	S	i	√
4	ALINIA KUSUMA PUTRI	P	√	√	√	√	√
5	ANWAR BUDI RAHARJA	L	√	√	√	√	√
6	ARIF MUHAMMAD IYAN	L	√	√	√	√	√
7	ASALIA DESTIANA ROMADONA	P	√	√	√	√	√
8	AYU SHAVIRA FRIDEWI	P	√	√	√	√	√
9	CHANIETYA SUCI MAURALIA	P	√	√	√	√	√
10	DIAN NUR RAHMAH	P	√	√	√	√	√
11	DIMAS WISNU ILHAM PRAMADANI	L	√	√	√	√	√
12	FABIAN CANNAVARO	L	√	√	√	√	√
13	FRISTA SANIA SARASWATI	P	√	√	√	√	√
14	HANIFAH MUBARAKAH	P	√	√	√	√	√
15	INGGAR NIKA TIFANY	P	√	√	√	√	√
16	MOHAMMED RIFKY PRATAMA	L	S	√	√	√	√
17	MUH. ALVINS IKHSAN	L	√	√	i	√	√
18	MUHAMMAD IQBAL KAUTSAR	L	√	√	√	√	√
19	MUHAMMAD MUCHLIS	L	√	√	√	√	√
20	MUTHIARAHMA SELVARANI	P	√	√	√	√	√
21	NUR PUJI ROHMAWATI	P	√	√	√	√	√
22	PUTRI NUR ASHIDIQI	P	√	√	√	√	√
23	RESA DIAH PERMATANINGTIAS	P	√	√	√	√	√
24	RISKAWATI	P	√	√	√	√	√
25	RIZKI AIRAZALDY	P	√	√	√	√	√
26	ROSI AGUSTINA SULISTIYO BUDHI	P	√	√	√	√	√
27	SAFA HANNA RUSLAN	P	√	√	√	√	√
28	SITA JUWITA APRILIA	P	√	√	√	√	√
29	SUSIANA BELLA FEBRIANTI	P	√	S	√	√	√
30	TIO EKA PUTRA	L	√	√	√	√	√
31	YOGA ASHARI RAADHAN	L	√	√	√	√	√
32	ZAYYAN AFNAN HABIB	L	√	√	√	√	√

DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPS 2
SMA NEGERI 3 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

No.	NAMA	L/P	Siklus 1	Siklus 1	Post-test 1	Siklus 2	Post-test 2
			21-Okt	03-Nop	04-Nop	11-Nop	17-Nop
1	ANISA DEWI S	P	√	√	√	√	√
2	ANNISA MUTIARA P	P	√	√	√	√	√
3	ANNISA RIZKYA R	P	√	√	√	√	√
4	ARDHI SETYA B	L	√	√	√	√	√
5	BIBIT AYU LESTARI	P	√	√	√	√	√
6	SOVIANA YESSY	P	√	√	√	√	√
7	EVITA CAHYA W	P	i	√	√	√	√
8	FAUZIAH DEWI P	P	√	√	√	√	√
9	FAUZIAH NUZULAN	P	√	√	√	√	√
10	FIVIT HADI M	P	√	√	√	√	√
11	GOESHENDI F R P	L	√	√	√	√	√
12	HANIFFAH A	P	√	√	√	√	√
13	IBRAHIM CHOLIL	L	√	√	A	√	√
14	INGGIT GANARSIH	P	√	√	√	√	√
15	KINESTHI YUNINGTYAS	P	√	√	√	√	√
16	LISZET INDRIYANI	P	√	√	√	√	√
17	M.RAFI F	L	√	√	√	√	√
18	MUHAMMAD DHAIFAN G	L	i	√	√	√	i
19	M FALAKH TAQIYUDDIN	L	√	√	√	√	√
20	M FERDY FIRMANSYAH	L	√	A	√	√	√
21	NADIA SYIFA ANUGRAH	P	√	√	√	√	√
22	NAUFAL SA'AD	L	√	√	√	√	√
23	RIGGA RIAGARA	L	I	√	√	√	√
24	SALISAH ZAINUN NISA	P	√	√	√	S	√
25	SHAVIRA DWI RAHMAWATI	P	√	√	√	√	√
26	TEDDY PRATAMA ARYA WIJAYA	L	√	√	√	√	√
27	TITO YOGI LAKSONO	L	√	√	√	√	√
28	VINANDY WAHYU PERDANA	L	√	√	√	√	√
29	VITA NABELLA SARI	P	√	√	√	√	√
30	YOLINDA ELMI ASTUTI	P	√	√	√	S	√

DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPS 3
SMA NEGERI 3 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

No.	NAMA	/P	Siklus 1	Siklus 1	Pos- test 1	Siklus 2	Pos- test 2
			21-Okt	02-Nop	04- Nop	11-Nop	16- Nop
1	ABDUL QOLIL	L	√	√	√	√	√
2	ABYAN AMJAD	L	√	√	√	√	√
3	AGATA WANDA YUNITA PURBA	P	√	√	√	√	√
4	ALEXANDER DEO PUTRA PRATAMA	L	√	√	√	√	√
5	ATRUM KUSUMANING PANGASTUTI	P	√	√	√	√	√
6	CRISTINE EMITA DARUMURTI	P	√	√	√	√	√
7	ENDANG SETYANINGRUM	P	√	√	√	√	√
8	GAVIN ARTAMEVI LORENZA	L	√	√	√	√	√
9	GUIDO DIONENSIA	L	√	√	√	√	√
10	HELEN ANJAS VERONICA	P	√	√	√	√	√
11	ISTI DIAH PAWESTRI	P	√	√	√	√	√
12	ISTIYANING AGESE	P	√	S	√	√	√
13	JANUR DIKYA SUNKAWA	L	√	√	√	√	√
14	JOSEPH NUGROHO LESNUSSA	L	√	√	√	√	√
15	KUNTHI PRIASTUTI	P	√	√	√	√	√
16	LUFIA FEBRIANA N	P	√	√	√	√	√
17	MALA KRESISIANA UTAMI	P	√	√	√	√	√
18	MUHAMMAD ABDUL KHALIL	L	√	√	√	√	√
19	NOVIOLA GITA MURTIKANYAS	P	√	√	√	I	√
20	RAFIKA YUSRIMIRANTI	P	√	√	√	√	√
21	RIVALDI ALVIEN RIZA	L	√	√	√	√	√
22	SISKA AMIRANDA FITRIANI	P	√	√	√	√	√
23	EPIFANI DAMAYANTI ESTI PANGESTU	P	√	I	√	√	√
24	TERAKA BINTANG R	L	√	√	√	√	S
25	TIARA DEWI PRAMESTI	P	√	√	√	√	√
26	TONI HIMAWAN	L	√	√	√	√	√
27	VALENS KAREL BRAMASTRA	L	√	√	√	√	√
28	VIOLITA ANGGUN YASKI A	P	√	√	√	√	√
29	WIDHI KURNIAWATI	P	√	√	√	√	√
30	WIDYA NUR AINA AZZAHRA	P	√	√	√	√	√
31	XARISMA ARINDIYAS WARI	P	√	√	√	√	√
32	YASINIA VEGA MADANI	P	√	√	√	√	√

DAFTAR KEAKTIFAN SISWA KELAS XI IPS 1

No.	NAMA	L/P	Siklus 1	Siklus 1	Siklus 2
			21-Okt	02-Nop	11-Nop
1	ABHIJANA SATWIKA W	L		*	
2	ADNAN MUSAFA HANAFI	L			*
3	AFIF ISLAM MASKURY	L			
4	ALINIA KUSUMA PUTRI	P			*
5	ANWAR BUDI RAHARJA	L		*	*
6	ARIF MUHAMMAD IYAN	L		*	*
7	ASALIA DESTIANA R	P	*		*
8	AYU SHAVIRA FRIDEWI	P			
9	CHANIETYA SUCI M	P		*	*
10	DIAN NUR RAHMAH	P			
11	DIMAS WISNU ILHAM P	L			
12	FABIAN CANNAVARO	L		*	*
13	FRISTA SANIA S	P			
14	HANIFAH MUBARAKAH	P	*		
15	INGGAR NIKA TIFANY	P	*		*
16	MOHAMMED RIFKY P	L		*	
17	M. ALVINS IKHSAN N R	L		*	*
18	MUHAMMAD IQBAL K	L		*	*
19	MUHAMMAD MUCHLIS	L			
20	MUTHIARAHMA S	P			
21	NUR PUJI ROHMAWATI	P	*		
22	PUTRI NUR ASHIDIQI	P	*	*	*
23	RESA DIAH P	P		*	
24	RISKAWATI	P	*	*	*
25	RIZKI AIRAZALDY	P			
26	ROSI AGUSTINA S B	P	*	*	*
27	SAFA HANNA RUSLAN	P	*		
28	SITA JUWITA APRILIA	P		*	
29	SUSIANA BELLA F	P	*		
30	TIO EKA PUTRA	L			*
31	YOGA ASHARI R	L		*	
32	ZAYYAN AFNAN HABIB	L	*	*	
Jumlah Siswa			10	15	14

DAFTAR KEAKTIFAN SISWA KELAS XI IPS 2

No.	NAMA	L/P	Siklus 1	Siklus 1	Siklus 2
			21-Okt	03-Nop	11-Nov
1	ANISA DEWI SANTIKA	P		*	
2	ANNISA MUTIARA PERTIWI	P			*
3	ANNISA RIZKYA RAHMASTA	P			
4	ARDHI SETYA BUDHI	L			*
5	BIBIT AYU LESTARI	P	*		*
6	SOVIANA YESSY WILMASARI	P	*	*	*
7	EVITA CAHYA WARDANI	P			
8	FAUZIAH DEWI PRABANDARI	P	*	*	
9	FAUZIAH NUZULAN ANIS SAFITRI	P	*	*	
10	FIVIT HADI MAULINA	P			
11	GOESHENDI FATKHUR RAHMAN P	L			
12	HANIFFAH ASYSYARIFAH	P			
13	IBRAHIM CHOLIL	L			
14	INGGIT GANARSIH	P		*	
15	KINESTHI YUNINGTYAS	P		*	*
16	LISZET INDRIYANI	P			
17	M.RAFI FATHURROHMAN	L			
18	MUHAMMAD DHAIFAN GEOVANI	L			
19	MUHAMMAD FALAKH TAQIYUDDIN	L	*	*	*
20	MUHAMMAD FERDY F	L			
21	NADIA SYIFA ANUGRAH	P		*	
22	NAUFAL SA'AD	L			*
23	RIGGA RIAGARA	L		*	
24	SALISAH ZAINUN NISA	P			
25	SHAVIRA DWI RAHMAWATI	P			
26	TEDDY PRATAMA ARYA WIJAYA	L			
27	TITO YOGI LAKSONO	L			*
28	VINANDY WAHYU PERDANA	L		*	*
29	VITA NABELLA SARI	P			*
30	YOLINDA ELMI ASTUTI	P			
Jumlah Siswa			5	10	10

DAFTAR KEAKTIFAN SISWA KELAS XI IPS 3

No.	NAMA	L/P	Siklus 1	Siklus 1	Siklus 2
			21-Okt	02- Nop	11- Nop
1	ABDUL QOLIL	L			
2	ABYAN AMJAD	L			
3	AGATA WANDA YUNITA PURBA	P		*	*
4	ALEXANDER DEO PUTRA PRATAMA	L			
5	ATRUM KUSUMANING P	P			
6	CRISTINE EMITA DARUMURTI	P			
7	ENDANG SETYANINGRUM	P			
8	GAVIN ARTAMEVI LORENZA	L	*		
9	GUIDO DIONENSIA	L			
10	HELEN ANJAS VERONICA	P	*	*	*
11	ISTI DIAH PAWESTRI	P		*	*
12	ISTIYANING AGESE	P			*
13	JANUR DIKYA SUNGKAWA	L			
14	JOSEPH NUGROHO LESNUSSA	L			
15	KUNTHI PRIASTUTI	P			
16	LUFIA FEBRIANA N	P	*	*	
17	MALA KRESISIANA UTAMI	P	*	*	*
18	MUHAMMAD ABDUL KHALIL	L	*		
19	NOVIOLA GITA M	P		*	
20	RAFIKA YUSRIMIRANTI	P			
21	RIVALDI ALVIEN RIZA	L	*		*
22	SISKA AMIRANDA FITRIANI	P			
23	EPIFANI DAMAYANTI ESTI P	P			
24	TERAKA BINTANG R	L			
25	TIARA DEWI PRAMESTI	P	*	*	
26	TONI HIMAWAN	L			*
27	VALENS KAREL BRAMASTRA	L			
28	VIOLITA ANGGUN YASKI A	P			
29	WIDHI KURNIAWATI	P		*	*
30	WIDYA NUR AINA AZZAHRA	P		*	*
31	XARISMA ARINDIYAS WARI	P			*
32	YASINIA VEGA MADANI	P			
Jumlah Siswa			7	9	10

DOKUMENTASI

Kegiatan Mengajar





Foto Siswa Diberi Hukuman





Foto Siswa Berdiskusi Kelompok



SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 827d/UN.34.12/DT/VIII/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 20 Agustus 2015

Kepada Yth.
 Bupati Klaten
 c.q. Kepala BAPPEDA Klaten
 Kantor BAPPEDA Klaten, Gedung Pemda II Lantai
 2, Klaten

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA SMA N 3 KLATEN
 DENGAN PERMAINAN KATA "SEDANG APA"**

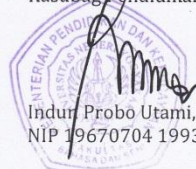
Mahasiswa dimaksud adalah:

Nama : MAYTA GRAND PURWANINGSIH
 NIM : 10204241027
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
 Waktu Pelaksanaan : Agustus – Oktober 2015
 Lokasi Penelitian : SMA N 3 Klaten

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,



Indur Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
 - Kepala SMA N 3 Klaten



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730
KLATEN 57424

Nomor : 072/1038/II/09

Lampiran : -

Perihal : Ijin Penelitian

Klaten, 25 Agustus 2015

Kepada Yth.

Ka. SMA N 3 Klaten

Dii -

KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Kasubag Pendidikan FBS UNY No. 827d/UN.34.12/DT/VIII/2015 Tgl. 20 Agustus 2015 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Wilayah/Instansi Saudara akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama : Mayta Grand Purwaningsih
 Alamat : Karangmalang, Yogyakarta
 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa Dan Seni UNY
 Penanggungjawab : Indun Probo Utami, S.E.
 Judul/topik : Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA N 3 Klaten Dengan Permainan Kata "Sedang Apa"
 Jangka Waktu : 2 Bulan (25 Agustus s.d 25 Oktober 2015)
 Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa **Hard Copy** dan **Soft Copy** Ke Bidang PEPP/Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapkan terimakasih

An. BUPATI KLATEN
 Plt Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Ka. Dinas Pendidikan
3. Dekan Fak. Bahasa Dan Seni UNY
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip;



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 KLATEN

Terakreditasi "A" – ISO 9001:2008
Jl. Mayor Sunaryo 42 Jonggrangan Telp. (0272) 321885 Klaten
Website: www.sman3klaten.sch.id Email: sman3klaten@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 0689 / 800 / SMAN 3 KLT / XII / 15

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 3 Klaten menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Nama : MAYTA GRAND PURWANINGSIH
2. Nomor Induk Mahasiswa : 10204241027
3. Pekerjaan / Mahasiswa : MAHASISWA / UNY
4. Prodi / Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS
5. Alamat : KALIWINGKO, BANARAN
DELANGGU, KLATEN
6. Keterangan : Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Klaten dengan judul : "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS SISWA SMA NEGERI 3 KLATEN DENGAN PERMAINAN "SEDANG APA ".
7. Waktu Pelaksanaan : Bulan OKTOBER - NOVEMBER 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya bagi yang berkepentingan.

Klaten, 15 Desember 2015

Kepala Sekolah



K. SUHARJA S. Pd., M. Si
NIP. 197106111994121001

**L'AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE
DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI IPS SMA NEGERI 3 KLATEN EN
APPLIQUANT LE JEU DE "SEDANG APA"**

**Par:
Mayta Grand P
NIM. 10204241027**

RÉSUMÉ

A. Introduction

L'apprentissage du français est l'un des sujets appris à partir de la première classe du lycée en Indonésie. Comme il est nouvelle matière, le français est considéré comme le sujet difficile à apprendre. Cette idée est provoquée par de nombreux facteurs. L'un d'entre eux est que les apprenants ne commencent qu'à étudier le français au niveau scolaire au lycée. De plus, le français ne fait pas partie des matières obligatoires au lycée. Cela entraîne également le manque de motivation chez les apprenants. Pour que les apprenants puissent bien suivre l'apprentissage du français dans la classe, les activités d'apprentissage doivent permettre à l'enseignant et aux apprenants d'entreprendre une bonne coopération. Il faut également créer une atmosphère bien intéressante et agréable pour gagner l'attention et l'intérêt des apprenants afin qu'ils soient bien motivés à étudier le français.

L'un des moyens à créer un apprentissage qui attire les apprenants est d'appliquer l'intermédiaire d'apprentissage en forme du jeu ludique. Selon Suyanto (2005: 14-15) le jeu interactif appliqué dans l'apprentissage de langue donne l'impact positif aux apprenants. Il peut résoudre le stress, améliorer le processus de l'apprentissage, et établir la créativité des apprenants en faisant les

apprenants comme le centre d'apprentissage. En appliquant le jeu ludique, l'apprentissage du français se transforme de manière intéressante afin d'atteindre l'objectif d'apprentissage et d'améliorer les motivations des apprenants.

L'un des jeux ludiques est le jeu de "*Sedang Apa*". Ce jeu peut être appliqué en activité en groupe ou en activité individuelle. Le jeu "*Sedang Apa*" est inclus dans le jeu de mots que l'on appelle le jeu de langue. Ce jeu utilise les questions et les réponses formant des enchaînements comme une chanson. Ces enchaînements se concentrent sur les sons et les mots qui se répètent. Wilujeng (2013: 215-222) souligne que les jeux de mots sont une manipulation du langage sous la forme d'une chanson comme l'intermédiaire, la répétition, la poésie, les vers, et le jeu de mots. La manipulation de langue met également l'accent sur le rythme, les sons, et la langue.

Dans l'apprentissage du français, il existe quatre compétences linguistiques que les apprenants doivent maîtriser. Ce sont la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite. Selon l'observation préliminaire effectuée à SMA Negeri 3 Klaten, l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe XI IPS se fait à travers du moyen d'apprentissage traditionnel. L'enseignant emploie la méthode de lecture pour transmettre l'apprentissage. Cette méthode entraîne l'ennui chez les apprenants et ils ne donnent pas de bonne attention à l'enseignant. Certains d'eux se rigolent et se concentrent sur le téléphone portable au cours de l'apprentissage. Le résultat, l'apprentissage de l'expression orale dans la classe ne se déroule pas de manière active.

Basé sur les problèmes expliqués ci-dessus, cette recherche vise à améliorer la compétence d'expression orale en français des apprenants de la classe XI IPS SMA Negeri 3 Klaten. En cadre de réaliser l'effort de l'amélioration, nous appliquons le jeu de "*Sedang Apa*" dans la classe pendant l'apprentissage de l'expression orale. En outre d'améliorer la compétence d'expression orale en français des apprenants, nous avons également l'intention de savoir le changement de l'attitude et de la motivation des apprenants au cours de l'application du jeu de "*Sedang Apa*".

B. Développement

La compétence d'expression orale est l'une des compétences qui doivent être acquises par les apprenants du français. Pour évaluer la maîtrise de l'expression orale en français des apprenants, la grille d'évaluation de l'expression orale est généralement utilisée. Les apprenants du français au lycée sont considérés comme débutants. Selon CECR, ils sont au niveau d'A1. Breton (2005: 86) souligne que l'évaluation de la compétence d'expression orale au niveau A1 se compose de trois catégories d'évaluation, telles que donner des informations, poser des questions, et répondre aux questions conformées au thème étudié. Ces trois catégories sont liées à la pertinence de l'expression, de la structure de langue, et de la prononciation.

Cette recherche est une recherche-action en classe (RAC). Le sujet de la recherche est des apprenants de la classe XI IPS SMA Negeri 3 Klaten qui se compose de 94 apprenants. Les apprenants sont partagés en trois classe : XI IPS 1 de 32 apprenants, XI IPS 2 de 30 apprenants, et XI IPS 3 de 32 apprenants.

L'objet de la recherche est la compétence d'expression orale en français. Cette recherche utilise la technique d'analyse qualitative et quantitative. L'instrument de la recherche emploie le résultat du test, les fiches des observations, les entretiens, les enquêtes, et les notes de terrains. Cette recherche est effectuée en deux cycles qui se déroulent d'octobre à novembre 2015. Chaque cycle se compose de la planification, l'action, l'observation et la réflexion. L'instrument utilisé dans cette recherche était le test de l'expression orale, les fiches d'observations, les interviews, les enquêtes, et les notes sur le terrain.

Avant d'effectuer les étapes principales de la recherche dans chaque cycle, tout d'abord la recherche se fait à travers des observations dans la classe et la distribution des enquêtes pour trouver les problèmes dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale dans la classe XI IPS SMA Negeri 3 Klaten. Les résultats des enquêtes montrent que la motivation et la vivacité des apprenants dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale sont encore faibles. La prononciation des apprenants n'est pas claire, ils n'ont pas assez de bagage de mots, et ils ont peur de parler en français devant la classe. Nous examinons également la vivacité des apprenants. Les résultats de cette observation montrent que la plupart des apprenants sont moins actives au cours de l'apprentissage de la compétence d'expression orale.

Avant d'effectuer les cycles de la recherche, nous avons également mené le *pré-test*. Le *pré-test* est effectué pour mesurer la compétence d'expression orale des apprenants avant l'application du jeu de "*Sedang Apa*". Le *pré-test* utilise le test oral comme l'instrument de la recherche. Basé sur les résultats du *pré-test*,

aucun apprenant (0%) peut atteindre la valeur de la maîtrise minimale (*Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM*). Le score supérieur de la classe XI IPS 1 est 4,5, celle de la classe XI IPS 2 est 4,25, tandis que celui de la classe XI IPS 3 est 5,75. Cela montre que tous les apprenants obtiennent les notes plus inférieures du KKM, alors que le KKM qui est prédéterminé par SMA Negeri 3 Klaten est 7,5. Cela indique que la compétence d'expression orale des apprenants de la classe XI IPS SMA Negeri 3 Klaten est encore faible car la plupart des apprenants, notamment 94 apprenants, n'arrive pas à attraper le KKM.

À part de la note moyen de la compétence d'expression orale des apprenants, nous déterminons également l'indice de la performance pour chaque classe de XI IPS SMA Negeri 3 Klaten au *pré-test*. D'abord, l'indice de la performance des apprenants de la classe XI IPS 1 est 33. Ensuite, l'indice de la performance des apprenants de la classe XI IPS 2 est 21. La classe de XI IPS 3 obtenu la note de 33 pour l'indice de la performance. Ces indices de la performance montrent que la compétence de l'expression orale en français des apprenants est encore inférieure.

Après avoir effectué le *pré-test*, nous effectuons ensuite la recherche d'action en classe en employant le jeu de "*Sedang Apa*". La mise en œuvre du premier cycle est menée en trois séances : deux séances pour faire l'apprentissage de l'expression orale, et une séance pour faire le *post-test I*. Chaque séance s'est déroulée en 2 x 45 minutes. La première séance a lieu le 2 novembre 2015 et la deuxième séance a lieu le 3 novembre 2015.

Après avoir fait deux séances d'apprentissage de l'expression orale en employant le jeu de "*Sedang Apa*", nous faisons ensuite le *post-test I*. Au *post-test I*, la note plus supérieure de la classe XI IPS 1 est 9,33 et la note moyenne des apprenants est 6,89. Pour la classe XI IPS 2, la note plus supérieure est 8,83, tandis que la note moyenne des apprenants est 6,08. La note plus supérieure de la classe XI IPS 3 est 9,17, tandis que la note moyenne des apprenants est 6,83. Ces résultats montrent qu'il y a des améliorations de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe XI IPS SMA Negeri 3 Klaten. Dans la classe XI IPS 1, il existe 18 apprenants (56,2%) qui réussissent à passer le KKM. Dans la classe XI IPS 2, il y a seulement 10 apprenants (33,3%) qui obtiennent le KKM. La classe XI IPS 3 connaît plus de succès où il y a 19 apprenants (59,3%) arrivent à passer le KKM.

L'indice de la performance des apprenants de la classe XI IPS SMA Negeri 3 Klaten au *post-test I* est également amélioré. La classe de XI IPS 1 obtient l'indice de la performance de 74, la classe de XI IPS 2 gagne l'indice de la performance de 69, tandis que la classe de XI IPS 3 arrive à gagner l'indice de la performance de 74,5. Mais ces améliorations ne sont pas considérées des réussites parce qu'il y a encore tant d'apprenants qui n'atteignent pas le KKM. Il est nécessaire donc de poursuivre la recherche au deuxième cycle.

Après le premier cycle, nous menons la réflexion pour savoir le changement de l'attitude des apprenants. La réflexion est menée par le chercheur et les enseignants collaborateurs. Selon les collaborateurs, l'apprentissage de la compétence d'expression orale qui applique le jeu de "*Sedang Apa*" est en mesure

d'attirer l'attention des apprenants car il utilise la chanson. Cela est évident à partir de nombre d'apprenants qui participent à chanter le jeu de "*Sedang Apa*". Le changement est différent pour chaque classe. Dans la classe XI IPS 1, le changement est signifiant où la plupart d'apprenants font partie du chœur, et ils aiment bien chanter. En appliquant le jeu de "*Sedang Apa*", les apprenants semblent plus enthousiastes. Dans cette réflexion, les enseignants collaborateurs pensent que les vers de la chanson "*Sedang Apa*" sont trop long de sorte que certains apprenants ont la difficulté pour les prononcer. Il est nécessaire donc de diminuer certains mots dans les vers de la chanson appliqués dans le deuxième cycle.

Dans le deuxième cycle, nous appliquons également les mêmes étapes que ceux du premier, toutes en utilisant le jeu de "*Sedang Apa*" dont certains vers trop longs sont diminués. Le deuxième cycle est effectué en deux séances : une séance pour faire l'apprentissage de l'expression orale et une séance pour faire le *post-test II*. Chaque séance se déroule en 2x45 minutes. Il existe seulement une séance pour l'apprentissage de l'expression orale en appliquant le jeu de "*Sedang Apa*" au deuxième cycle. Cela est suivi de la réflexion dans le premier cycle qui montre que les deux séances d'apprentissage ne sont pas efficaces selon l'enseignant en tant que collaborateur. Il est suffi de mener le cycle en une seule séance. Après avoir appliqué le jeu de "*Sedang Apa*" dans le deuxième cycle, nous menons ensuite le *post-test II*.

L'évaluation du *post-test II* utilise l'instrument du test oral. Le résultat du *post-test II* montre qu'il y a des améliorations sur l'expression orale en français

des apprenants. Les 28 apprenants (87,5%) de la classe XI IPS 1 réussissent à atteindre le KKM. Il existe seulement 4 apprenants (12,5%) qui ne passent pas le KKM. La note moyenne des apprenants s'améliore à 9,3, tandis que la note plus supérieure de la classe est 10. Pour la classe XI IPS 2, la note moyenne des st 8,2 avec la note plus supérieure de 10. Les 26 apprenants (86,7%) obtiennent les notes conformés au KKM. Les 4 apprenants (13,3%) n'arrivent pas à passer le KKM parce qu'ils ne suivent pas le *post-test II* à cause de maladie. Dans la classe XI IPS 3, il existe 26 apprenants (81,3%) qui réussissent à obtenir les notes plus supérieurs du KKM, tandis que les 6 apprenants (18,7%) n'atteignent pas le KKM. La note moyenne des apprenants de la classe XI IPS 3 est 8,5.

Ces résultats prouvent que la recherche a un succès, car elle atteint un critère de succès prédéterminé selon le KKM à la note de 7,5. De plus, l'indice de la performance des apprenants s'améliorent également. Au *post-test II*, l'indice de la performance de la classe XI IPS 1 est 90. La classe de XI IPS 2 obtient le note de 82 pour son indice de la performance, tandis que la classe de XI IPS 3 gagne le note de 85.

L'amélioration s'observe également sur l'attitude et la motivation des apprenants. Cela est évident à partir de l'amélioration montrée sur les notes d'observation au cours de l'apprentissage et les enquêtes distribués aux apprenants. Les résultats d'observation sur l'attitude et la motivation des apprenants montrent que les apprenants sont plus motivés et leur attitude dans la classe s'améliore au cours du premier cycle au deuxième cycle. Au *pré-cycle*, il existe que 50% apprenants de la classe de XI IPS 2 et de XI IPS 3 qui sont

motivés à maîtriser l'expression orale. Les 29 apprenants (90,6%) de la classe XI IPS 1 sont motivés à apprendre l'expression orale. Les observations montrent que les apprenants de la classe XI IPS 1 sont plus actives à essayer de parler français dans la classe. Ils donnent également des critiques pour améliorer l'apprentissage de la compétence d'expression orale. D'abord, ils veulent consacrer plus de temps pour pratiquer l'expression orale. Puis, ils préfèrent d'utiliser des vidéos, deux jeux, ou des images pour qu'ils ne s'ennuient pas. Au premier cycle, le nombre d'apprenants motivés à maîtriser l'expression orale est améliorée de 75%. Enfin, la motivation des apprenants à apprendre l'expression orale est améliorée de 90% à la fin de deuxième cycle qui applique le jeu de "*Sedang Apa*".

C. Conclusion et Recommendation

Les résultats de la recherche montrent que l'application du jeu de "*Sedang Apa*" est capable d'améliorer la compétence d'expression orale en français des apprenants de la classe XI SMA Negeri 3 Klaten. Cette amélioration s'observe à travers des résultats de l'indice de la performance atteints par chaque classe. Au *pré-test*, l'indice de la performance de la classe XI est plus inférieur de l'indice prédéterminé par l'enseignant à 60. Grâce à l'apprentissage qui applique le jeu de "*Sedang Apa*" au premier cycle, les performances des apprenants s'améliorent. Au *post-test I*, l'indice de la performance de la classe XI IPS 1 est 74, celui de la classe XI IPS 2 est 69, celui de la classe XI IPS 3 est 74,5. Ces résultats sont augmentés au *post-test II* où la classe XI IPS 1 obtient l'indice de la performance de 90, la classe XI IPS 2 gagne la note de 82, tandis que la classe XI IPS 3 arrive à obtenir la note de 85. Des améliorations sont observées également à travers des

résultats de l'attitude et de la motivation des apprenants. Les apprenants de la classe XI IPS SMA Negeri 3 Klaten deviennent plus actifs au cours de l'apprentissage de la compétence d'expression orale. En particulier, ceux de la classe XI IPS 1 qui font partie le chœur de sorte qu'ils aiment chanter et apprendre le français en appliquant le jeu de "*Sedang Apa*".

En considérant les conclusions de la recherche présentées ci-dessus, nous pouvons donner des recommandations suivantes.

1. Le lycée devrait fournir des installations adéquates dans le cadre de faciliter l'apprentissage de français dans la classe, par exemple, l'installation du haut-parleur dans la classe. Le lycée pourrait également mettre des limitations sur l'utilisation du téléphone portable pour que les apprenants puissent se concentrer sur l'apprentissage.
2. L'enseignant devrait engager une bonne communication avec les apprenants, leur donner des appréciations, et les encourager d'être actives dans la classe. L'enseignant devrait également être plus créative et innovatrice dans le cadre d'améliorer les compétences linguistiques des apprenants, surtout ceux du français.
3. Les apprenants devraient coopérer entre amis et aussi avec l'enseignant afin que l'apprentissage soit bien géré, et que la communication entre les apprenants et l'enseignant se fonctionne bien.