

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- (1) Keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo rendah sebelum diterapkannya media permainan kartu kuartet pada proses pembelajaran di kelas.
- (2) Keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo meningkat setelah diterapkannya media permainan kartu kuartet dalam proses belajar mengajar di kelas yang dapat dilihat dari peningkatan hasil nilai rata-rata *pre-test* siswa dari 62,97 meningkat pada *post-test* 1 menjadi 77,30 dan semakin meningkat pada *post-test* 2 menjadi 86,70.
- (3) Penerapan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran berbicara bahasa Prancis dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat bermain sekaligus belajar berbicara bahasa Prancis. Selain itu, penerapan media permainan kartu kuartet dapat merangsang siswa untuk aktif berbicara bahasa Prancis saat siswa bertanya dan menjawab pertanyaan siswa lain sehingga siswa yang pada awalnya kurang aktif berbicara menjadi berani untuk berbicara bahasa Prancis agar siswa tersebut dapat tetap bermain dengan temannya.

B. Saran

1. Bagi guru

Guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran agar siswa menjadi senang dan tertarik dalam mengikuti pelajaran bahasa Prancis. Apabila guru menggunakan media permainan kartu kuartet, suasana pembelajaran di kelas akan semakin menarik, menyenangkan, dan kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media permainan kartu kuartet ini diharapkan dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran bagi guru khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

3. Bagi peneliti lebih lanjut

Peneliti selanjutnya sebaiknya dapat membagi waktu dengan sebaik-baiknya saat proses belajar mengajar dengan menggunakan media kartu kuartet agar semua rencana mengajar dapat terlaksana. Peneliti juga harus variatif dalam membuat kartu kuartet agar siswa tidak merasa jenuh menggunakan kartu kuartet yang sama sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih kreatif dalam membuat media kartu kuartet agar siswa semakin menyukai media permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brown, H.D. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Prancis*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunadi, P. 2014. *Perlunya Manfaat Anak Bermain*. http://www.telaga.org/perlunya_manfaat_anak_bermain. Diunduh pada 19 Januari 2014.
- Hermawan, A. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muslich, M. 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurfudin, J. 2012. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab (Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII di MTs N Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta. Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Nurdiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi (Edisi Pertama)*. Yogyakarta: BPFE.
- Pringgawidagda, S. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

- Rahayu, P. 2010. Keefektifan Penggunaan Media Permainan Kartu *Quartett* pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, FBS UNY.
- Rosyidi, A.W. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Malang Press.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, dkk. 2011. *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana dan Rivai, A. 2009. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi, A. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syahputra, A. 2012. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi. <http://jurnal.unimed.ac.id/> . Diunduh pada tanggal 20 Januari 2014.
- Tagliante, C. 1994. *Techniques De Classe, La Classe De Langue*. Paris: CLE International.
- Tagliante, C. 1991. *L'évaluation Techniques De Classe*. Paris: CLE International.
- Tarigan, H.G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wuryanto, A. 2010. Permainan Kartu “Quartet” sebagai Model Kegiatan Berbicara dalam Bahasa Inggris. <http://aguswuryanto.wordpress.com/2010/08/01/permainan-kartu-sebagai-model-kegiatan-berbicara-dalam-bahasa-inggris/>. Diunduh pada tanggal 15 Januari 2014.