



**PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM
KETERAMPILAN BERBICARA PADA MAHASISWA
SEMESTER IV PRODI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Skripsi

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis**

Oleh

Dian Islamiati

2301416023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 7 September 2020

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'TEA', written over a horizontal line.

Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.

198008152003122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa

tanggal : 15 September 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Drs. Eko Raharjo, M.Hum.
NIP. 196510181992031001



Sekretaris

Singgih Kuswardono, M.A., Ph.D.
NIP. 197607012005011001



Penguji I

Dra. Dwi Astuti, M.Pd.
NIP. 196101231986012001



Penguji II

Neli Purwani, S.Pd., M.A.
NIP. 198201312005012001



Penguji III/ Pembimbing

Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198008152003122001



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 September 2020



Dian Islamiati

2301416023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Pandanglah hari ini. Kemarin adalah mimpi. Dan esok hari hanyalah sebuah visi. Tetapi, hari ini yang sungguh nyata, menjadikan kemarin sebagai mimpi bahagia, dan setiap hari esok sebagai visi harapan.” (Alexander Pope)

“Pengalaman adalah apa yang kita dapatkan ketika kita tidak mendapatkan apa yang kita inginkan.” (Enio Carvalho)

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” (Ar-Ra’d : 11)

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ibu, Bapak dan adikku tercinta
2. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Prancis
Unnes
3. Teman-temanku Pendidikan Bahasa Prancis
2016
4. Teman-teman kos Adly
5. Teman dan tetangga yang selalu menanyakan
kapan lulus.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT., atas segala limpahan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Berbicara Pada Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang” berhasil penulis selesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun dan diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak mungkin terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi kesempatan untuk mengadakan penelitian.
2. Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi.
3. Dr. Mohammad Syaefudin, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan kemudahan dalam pengajuan skripsi ini.
4. Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd, Pembimbing yang dengan tulus dan penuh kesabaran memberikan bimbingan, saran, arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dra. Dwi Astuti, M.Pd, penguji I dan Neli Purwani, S.Pd.,M.Pd penguji II yang dengan tulus dan penuh kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Para pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Mahasiswa semester IV angkatan 2018 yang telah menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Bapak Joko Wiyanto dan Ibu Sulatsri dan adikku tercinta Lalita yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan motivasi.

9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Prancis 2016 yang selalu menemani, memberikan saran, bantuan dan hiburan.
10. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu dalam lembar ini, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi orang yang membacanya. Kritik dan saran penulis butuhkan untuk perbaikan skripsi ini.

Semarang, September 2020

Penulis

SARI

Islamiati, Dian. 2020. Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Berbicara Pada Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Kartu bergambar, Berbicara, *Temps libre*

Production orale intermédiaire adalah mata kuliah yang memberikan pengetahuan dan keterampilan berbicara secara aktif pada tema *unité 6* hingga *unité 9* yang terdapat di buku *Le Nouveau Taxi 2* pada mahasiswa semester IV bahasa Prancis di Unnes. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata kuliah ini adalah *temps libre* yang merupakan tema pertama yang harus dipelajari dan dikuasai pembelajar. Umumnya tema pertama di awal pembelajaran sangat menentukan tingkat pemahaman pembelajar untuk dapat melanjutkan tema berikutnya. Tujuan komunikatif pada tema ini adalah mahasiswa dapat berbicara mengenai *décrire vos activités, justifier vos choix, exposer un projet* dan *exprimer la cause d'un problème*. Selain itu mahasiswa juga harus dapat mengaplikasikan kosa kata dan tata bahasa yang sesuai dengan materi tersebut sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengembangkan ide dan gagasannya secara lisan. Untuk dapat berbicara pada tema *temps libre* dengan memperhatikan unsur-unsur di atas, dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berupa media kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa semester IV dalam keterampilan berbicara tema *temps libre* sesudah menggunakan media kartu bergambar pada mata kuliah *production orale intermédiaire*.

Penelitian menggunakan *pre experimental design* dengan memberikan *treatment* dan satu kali *post-test*. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV yang sedang mengikuti mata kuliah *production orale intermédiaire*. Pengambilan data dilakukan dengan metode tes secara lisan yang diberikan setelah pemberian *treatment*. Tes ini menggunakan validitas isi dan uji reliabilitas dengan teknik pengulangan (*retest*). Hasil dari uji reliabilitas dihitung dengan menggunakan rumus *product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar pada mahasiswa semester IV tema *temps libre* memiliki pengaruh dalam keterampilan berbicara mata kuliah *production orale intermédiaire*. Hal ini dapat ditunjukkan dari rata-rata hasil tes yang diperoleh responden yaitu 75, yang termasuk dalam kategori **Baik** dari nilai rata-rata yang ditetapkan oleh Unnes yaitu sebesar ≥ 71 . Dari 30 responden, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan nilai terendah 60. Namun hasil perhitungan nilai ketuntasan belajar mahasiswa adalah 76% yang artinya kurang dari standar ketuntasan klasikal sebesar 85%. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis berbunyi penggunaan media kartu bergambar efektif dalam keterampilan berbicara pada mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang **tidak diterima** karena persentase mahasiswa yang tuntas belajarnya lebih kecil dari standar ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu $76\% < 85\%$.

**L'UTILISATION DU MÉDIA DE LA CARTE D'IMAGE DANS
L'APPRENTISSAGE DU PRODUCTION ORALE AUX ÉTUDIANTS DU
QUATRIÈME SEMESTRE SECTION PÉDAGOGIQUE DU FRANÇAIS
UNIVERSITÉ D'ÉTAT DE SEMARANG**

Dian Islamiati¹, Tri Eko Agustiningrum²

Programme de la Pédagogie du Français, Faculté des Langues et des Arts,

Université d'État Semarang

E-mail: dianislamiati977@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to determine fourth semester students' speaking ability on the theme of *Temps Libre* after using flashcard in speaking courses. This research used pre experimental design by giving treatment and one posttest. The subject of this research is students of fourth semester who were taking speaking courses. The data are collected by the documentation to obtain a list of respondents and the test is to determine the students speaking ability. The results showed that the percentage of the students score was lower than the specified classical completeness standard (76% < 85%). It can be conclude that forth semester students' speaking skills increase after using a flashcard not accepted.

Keywords: Flashcard, Speaking skill, *Temps libre*

Abstrait

L'objectif de cette recherche est pour connaître la compétence des étudiants du quatrième semestre sur le thème temps libre après avoir utilisé des cartes d'image à la production orale intermédiaire. C'est une recherche "*Pre Experimental Design*" en donnant un traitement et un post-test. Les sujets de cette recherche sont des étudiants du quatrième semestre qui suivaient de production orale intermédiaire. Les données que j'utilise est la documentation pour obtenir la liste des étudiants et le test pour connaître la compétence de production orale. Les résultats ont montré que le pourcentage de la note des étudiants était moins du classique complet spécifié ($76\% < 85\%$). On peut conclure que la compétence des étudiants du quatrième semestre sur le thème temps libre a augmenté après avoir utilisé des cartes d'image à la production orale intermédiaire n'est pas acceptée.

Mots clés : la carte d'images, production orale intermédiaire, temps libre

INTRODUCTION

La langue est un outil de communication qui appartient des gens pour interagir par écrit et oralement. La maîtrise de langue ne limite pas que la langue maternelle mais à d'autres langues appelé la langue étrangère, dont le français. Il existe la compétence linguistique qui doit être maîtrisées dans l'apprentissage du français, ce sont compréhension orale, compréhension écrite, production orale, production écrite.

La production orale est la compétence linguistique qui doit être maîtrisée par des gens après avoir écouté. Dans la production orale, les apprenants doivent être capables de bien maîtriser les vocabulaires et la prononciation afin que l'interlocuteur puisse comprendre ce qui est dit. Nurgiyantoro (2010:399) dit que des apprenants doivent maîtriser la prononciation et des vocabulaires pour pouvoir parler oralement. D'ailleurs, il faut la maîtrise d'un problème ou des idées que des apprenants vont être communiqués.

Dans l'apprentissage du français à l'Unnes, production orale a des niveaux, c'est la production orale intermédiaire. L'un des matériaux enseignés est l'unité 6 temps libre. Temps libre est le premier thème que des étudiants doivent apprendre et maîtriser en production orale. Basé sur RPS (Rencana Pembelajaran Semester), des étudiants doivent pouvoir parler d'internet, les cafés, les activités du week-end et la vie associative. Les objectifs communicatifs de production orale intermédiaire sur le thème de temps libre est pour décrire vos activités, justifier vos choix, exposer un projet et exprimer la cause d'un problème. De plus, des étudiants doivent utiliser des vocabulaires, les verbes, et aussi la grammaire pour pouvoir parler sur ce thème. Les structures qui est utilisés comme la négation, l'expression de la cause et le gérondif. En prêtant attention à ces aspects, des étudiants peuvent facilement développer leurs idées oralement. Pour pouvoir parler sur ce thème, on peut utiliser le média d'apprentissage.

Le média d'apprentissage est un outil qui est utilisé pour transmettre du matériel d'apprentissage pour créer une atmosphère d'apprentissage attrayant augmenté la motivation. Selon Daryanto (2016:5), le média d'apprentissage peut clarifier le message ou le matériel afin qu'ils ne sont pas trop verbale, dépasser les

limites de l'espace, le temps, l'énergie, augmenter la motivation d'étudier, l'interaction en direct entre des étudiants et la source d'apprentissage.

Le média d'apprentissage qui peut être utilisé pour la production orale, ce sont le média visuel et le média audiovisuel. Le média visuel est comme des images et des affiches tandis que le média audiovisuel est le film et la vidéo. Le média visuel comme des images peuvent être utilisés pour l'apprentissage. L'image mentionnée dans cette recherche est la carte d'image. Selon Nurgiyantoro (2010:402), la carte est un bon média qui peut être utilisé pour exprimer la production orale pour des apprenants de langues étrangères.

La carte d'image contient des images qui sont une série de messages présentés et au dos de chaque image, il existe le mot clé. Ce média convient parfaitement aux petits groupes (Susilana et Riyana, 2018:94). La carte d'image peut visualiser le concept ou le matériel qui doit être transmis. De plus, ce média est très pratique grâce à des avantages qui sont faciles à préparer et utiliser, intéressant, et peut développer des compétences linguistiques.

Les recherches antérieures faites par Ardiyanti, et al (2018) montrent que le score moyen des répondants a augmenté grâce au média flashcard. C'est évident à partir du score moyen des répondants avant d'utiliser flashcard, qui est de 58,5 ce qui est considéré comme suffisant, à 65,18 est inclus dans les bons critères après l'utilisation du flashcard.

La carte d'image de cette recherche mesure 8 x 12 cm. Il y a la consigne, des images séquentielles et les mots clés sur le thème temps libre. La carte contient une série d'images qui forme une histoire sur le thème du temps libre. Des étudiants doivent raconter oralement basé sur des cartes d'image. Les images ont aussi donné les numéros pour que des étudiants puissent répondre dans l'ordre. De plus, les mots clés qui peuvent être utilisés par des étudiants de faire des phrases oralement. Donc, des étudiants ne sont pas difficiles à développer leurs idées pour raconter ou parler basé sur les cartes d'image qui sont données par le professeur.

Ce média permet aux étudiants de raconter ou décrire ce thème plus en détail basé sur leurs observations. Puis, des étudiants vont faire des phrases simples facilement afin de former une histoire qui correspond à des images.

Le but de cette recherche est pour connaître la compétence des étudiants du quatrième semestre sur le thème temps libre après avoir utilisé des cartes d'image à la production orale intermédiaire.

MÉTHODOLOGIE

Cette recherche utilisée *pre experimental design* avec la méthode *one shot case study*. Des étudiants sont donnés un traitement et un post-test. La variable indépendante de cette recherche est le média de la carte d'image et pour la variable dépendante est la performance des étudiants du quatrième semestre à la production orale intermédiaire sur le thème du temps libre. Puis, la population utilisée est des étudiants du quatrième semestre qui suivaient de production orale intermédiaire (30 étudiants). J'utilise la documentation est pour obtenir les noms et la totale des étudiants et le test est pour connaître la compétence de production orale après être utilisé la carte d'image.

La validité de cette recherche est la validité du contenu et la fiabilité que j'utilise est la technique *retest*. Je fais la technique *retest* deux fois à des moments différents. Ensuite, je compte le résultat de test avec la formule *product moment* pour avoir la fiabilité.

ANALYSE ET RÉSULTAT

Ce sont les données de note des étudiants basés sur le test de production orale intermédiaire:

No.	Nama Responden	Nilai Tes			Total Skor	Nilai
		1	2	3		
1.	Sin	7,5	8,5	7	23	76
2.	Ros	9	7,5	6,5	23	76
3.	Sai	6,5	7	7	20,5	68
4.	Ach	6,5	7	8	21,5	71
5.	Wis	7,5	7,5	7,5	22,5	75
6.	Lut	7,5	7,5	8	23	76
7.	Put	6	8	7,5	21,5	71

8.	Alm	8,5	6,5	7	22	73
9.	Ihd	6	6	6	18	60
10.	Eun	6,5	6,5	6,5	19,5	65
11.	Dah	8,5	7	8	23,5	78
12.	Tia	6,5	7	6,5	20	66
13.	Ani	8	8,5	8	24,5	81
14.	Int	8,5	8,5	8,5	25,5	85
15.	Ste	8	6,5	6,5	21	70
16.	Isn	8,5	7	7	22,5	75
17.	Mae	8	7	7	22	73
18.	Riz	7,5	7	7,5	22	73
19.	Cin	7,5	7,5	7	22	73
20.	Jov	8	8,5	7	23,5	78
21.	A'id	8,5	8,5	8,5	25,5	85
22.	Sya	8,5	8	8,5	25	83
23.	Dar	8,5	7	8	23,5	78
24.	Lal	8,5	8	7,5	24	80
25.	Din	7	7	7	21	70
26.	Ste	8	8	7	23	76
27.	Fir	8	8	8	24	80
28.	Muh	8,5	8,5	8,5	25,5	85
29.	Tri	8,5	8	7,5	24	80
30.	Chr	7	7	7	21	70

Rata-rata	75
-----------	----

Basé sur le test au-dessus, la moyenne de la note obtenue est de 75 qui peuvent être qualifiée de bonne note. La meilleure note obtenue est 80 et la mauvaise note est 60. Autrement, selon Depdikbud, le “Standar Ketuntasan Belajar Klasikal” est 85% tandis que le pourcentage obtenu est 76%. Alors, cela veut dire le résultat est plus petit que Kentuntasan Belajar Klasikal ($76\% < 85\%$). Certains étudiants n’ont pas fait attention la consigne, le choix des vocabulaires

- 2) Performance globale : au début, certains étudiants sont un peu nerveux mais après cela ont pu répondre verbalement clairement.
 - 3) Structures simples correctes : il y a des erreurs de structure. Par exemple, 'nous pouvons aller au café des mots, grâce à nous pouvons lire un roman'. C'est faux parce qu'après le mot grâce à est le nom ou le pronom. Mais dans cette phrase, après le mot grâce à est une phrase.
 - 4) Lexique approprié : des étudiants font des erreurs du choix de vocabulaire. Par exemple, 'ce café se trouve près de notre campus et nous pouvons le visiter après le cours'. Dans ce cas, le mot 'le' avant 'visiter' est moins précis. Donc, on peut les changer avec le mot 'y'. c'est le pronom y est pour changer des verbes qui montre le lieu.
 - 5) Correction phonétique : certains étudiants ne prononcent pas très bien des mots. Par exemple, mots → [mot] (faux) → [mo] (vrai)
3. L'analyse de la troisième question
- 1) Compréhension de la consigne : des étudiants sont moins de faire à l'attention sur la consigne de sorte que les réponses données sont incomplètes. Ils ne parlent pas comment la Francofête s'est passé et n'utilisent pas le gérondif quand ils font des phrases.
 - 2) Performance globale : au début, certains étudiants sont un peu nerveux mais après cela ont pu répondre verbalement clairement.
 - 3) Structures simples correctes : il y a des erreurs de structure. Par exemple, 'Enfin, tout le monde pu suivre la francofête. Dans ce cas, cette phrase manque l'auxiliaire. L'auxiliaire du verbe pouvoir est avoir.
 - 4) Lexique approprié : des étudiants font des erreurs du choix de vocabulaire, comme cette phrase 'Des étudiants français ont organisé des spectacles et des concours pour remplir l'événement'. Dans ce cas, le verbe 'remplir' dans cette phrase est moins précis. Le verbe qui peut le remplacer est le verbe 'fêter'.
 - 5) Correction phonétique : certains étudiants ne font pas à l'attention sur féminin ou masculin.
Par exemple : Le département du langue et littérature français (faux)

Le département de la langue et la littérature française (vrai)

D'autres parts, il existe des facteurs ou des causes qui entraînent les donnants de traitements. Des causes sont comme la durée de préparation est longtemps, la limite du lieu. Puis, le média qui participe par des groupes est moins efficace s'ils sont appliqués à l'apprentissage en ligne. Donc, Il devrait être remplacé par la tâche individuelle.

CONCLUSION

Selon le résultat, je peux conclure que le média de la carte d'image peut être utilisé comme la variété d'apprentissage à la production orale. Cela peut être éprouvé par la moyenne note des étudiants qui obtenus de 75. C'est la bonne catégorie. C'est différent que le pourcentage obtenu de la classe expérimentale est de 76%. Cela montre que ce pourcentage est moins que le pourcentage de Standar Ketuntasan Klasikal ($76\% < 85\%$). Donc, l'hypothèse de cette recherche que la compétence des étudiants du quatrième semestre sur le thème temps libre a augmentée après avoir utilisé des cartes d'image à la production orale intermédiaire n'est pas acceptée. C'est parce que le pourcentage de la classe expérimentale est plus petite que Standar Kentutasan Klasikal.

REMERCIEMENT

Premièrement, je remercie Allah et aussi mes parents qui me prient toujours et m'encouragent. Ensuite, je remercie ma petite sœur qui me donne l'énergie positive pour finir mes études. Je ne peux pas oublier à Madame Titin qui me donne la motivation et des conseils pendant je fais cette recherche. Je remercie à mes amis qui m'encouragent et m'accompagnent toujours.

BIBLIOGRAPHIE

- Ardiyanti, A., Usman, M., Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya, Vol 6, No 1*, 176-186. Diunduh dari <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/4327>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. (2004). *Penilaian*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.

- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPIT.
- Susilana, R., & Cepi, R. (2018). *Media Pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penelitian*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

DAFTAR ISI

JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
ABSTRAK	viii
ARTICLE	x
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Kerangka Teoretis	9
2.2.1 Media Pembelajaran	9
2.2.2 Media Kartu Bergambar	14
2.2.3 Keterampilan Bericara	16
2.2.4 <i>Production Orale Intermédiaire</i>	19
2.3 Kerangka Pikir	20
2.4 Hipotesis	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian	22
3.2 Populasi dan Sampel	22

3.2.1 Populasi	22
3.2.2 Sampel	23
3.3 Variabel	23
3.4 Instrumen	23
3.5 Validitas	24
3.6 Reliabilitas	24
3.7 Teknik Pengumpulan Data	25
3.8 Pelaksanaan Penelitian	26
3.9 Sistem Penilaian	31
3.10 Kriteria Skor Penilaian.....	33
3.11 Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Subjek Penelitian.....	36
4.2 Deskripsi Penerapan Media Kartu Bergambar.....	37
4.3 Hasil Nilai Mahasiswa Berdasarkan Tes.....	42
4.4 Analisis Jawaban Responden	48
4.5 Analisis Penerapan Media Kartu Bergambar	56
BAB V PENUTUP	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Tabel 4.1 Sub Tema <i>Internet</i>	38
Tabel 4.2 Sub Tema <i>Le Temps Libre</i>	40
Tabel 4.3 Sub Tema <i>La Manifestation Culturelle</i>	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Komunikatif <i>unité 6</i>	19
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen	23
Tabel 3.2 Uji coba instrumen	25
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara	32
Tabel 3.4 <i>Compréhension de la consigne</i>	33
Tabel 3.5 <i>Performance globale</i>	33
Tabel 3.6 <i>Structures simples correctes</i>	33
Tabel 3.7 <i>Lexique approprié</i>	34
Tabel 3.8 <i>Correction phonétique</i>	34
Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai Tes Responden Soal Nomor 1	44
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai Tes Responden Soal Nomor 2.....	45
Tabel 4.3 Rekapitulasi Nilai Tes Responden Soal Nomor 3.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK dosen pembimbing
- Lampiran 2 Instrumen penelitian
- Lampiran 3 Sampel transkrip tes berbicara
- Lampiran 4 Media kartu bergambar ketika pelaksanaan *treatment*
- Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 6 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
- Lampiran 7 Daftar mahasiswa uji reliabilitas
- Lampiran 8 Daftar mahasiswa pengambilan data
- Lampiran 9 Data nilai tes berbicara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan juga penghubung yang penting untuk berinteraksi dengan sesama manusia. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk menunjukkan identitas sosial dan juga adaptasi sosial. Seiring perkembangan jaman, penguasaan bahasa sangat diperlukan. Penguasaan bahasa tidak terbatas hanya bahasa ibu saja melainkan bahasa yang lain yang sering disebut bahasa kedua atau bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang ada di Universitas Negeri Semarang adalah bahasa Prancis.

Ketika mempelajari bahasa Prancis, pembelajar harus memperhatikan aspek-aspek yang menjadi dasar seseorang mempelajari suatu bahasa yang disebut sebagai keterampilan berbahasa. Terdapat dua jenis keterampilan berbahasa yaitu reseptif dan produktif. Keterampilan produktif meliputi keterampilan menyimak dan membaca yang merupakan usaha untuk memahami atau mendapatkan informasi melalui lisan maupun tulisan. Sedangkan keterampilan produktif meliputi keterampilan menulis dan berbicara yang merupakan usaha untuk menghasilkan atau menyampaikan gagasan melalui tulisan maupun lisan. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain dan harus dimiliki oleh pembelajar bahasa dengan baik.

Dalam keterampilan berbicara pembelajar harus dapat menguasai kosakata dan lafal dengan baik sehingga lawan bicara dapat memahami apa yang disampaikan. Seperti pendapat dari Nurgiyantoro (2010:399) yang mengatakan bahwa untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa yang baik, pembicara harus menguasai lafal dan kosakata. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa unsur-unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar dalam keterampilan berbicara yaitu lafal, kosakata dan juga ide atau gagasan. Pembicara harus dapat melafalkan kata atau kalimat dengan benar dan tepat agar tidak menimbulkan kesalahpahaman makna atau arti terhadap lawan bicara. Selain itu,

unsur lain yang harus diperhatikan adalah penguasaan kosa kata yang banyak dapat memudahkan pembicara dalam mengungkapkan dan mengembangkan gagasan.

Keterampilan berbicara dalam bahasa Prancis dikenal dengan sebutan *production orale*. Salah satu kaidah pengucapan dalam bahasa Prancis yaitu cara pengucapan yang berbeda dengan tulisan, sehingga pembelajar harus berlatih berbicara dalam bahasa Prancis. Dalam pembelajaran bahasa Prancis di UNNES, *production orale* memiliki beberapa tingkatan, salah satunya yaitu *production orale intermédiaire*. *Production orale intermédiaire* (keterampilan berbicara tingkat menengah) merupakan mata kuliah yang memberikan pengetahuan dan keterampilan berbicara secara aktif pada tema *unité 6* hingga *unité 9* yang terdapat di buku *Le Nouveau Taxi 2*. Materi yang dipelajari pada mata kuliah *production orale intermédiaire*, yaitu *temps libre* (waktu luang), *l'air du temps* (perkembangan jaman), *souvenir de voyage* (kisah perjalanan) dan *vous voulez mon avis?*.

Temps libre merupakan tema pertama yang harus dipelajari dan dikuasai pembelajar pada *production orale intermédiaire*. Umumnya tema pertama di awal pembelajaran sangat menentukan tingkat pemahaman pembelajar untuk dapat melanjutkan tema berikutnya. Sesuai pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS), mahasiswa harus mampu berbicara mengenai *internet*, *les cafés*, *les activités du week-end* dan *la vie associative*. Materi tersebut merupakan kegiatan yang dilakukan orang-orang Prancis pada waktu luang. Untuk dapat berbicara mengenai kegiatan tersebut, mahasiswa juga harus memperhatikan aspek-aspek lain. Misalnya, sesuai dengan tujuan komunikatif (*objectifs communicatifs*) pada buku *Le Nouveau Taxi 2*, aspek yang harus ada dalam keterampilan berbicara pada tema *temps libre*, yaitu mahasiswa harus mendeskripsikan kegiatan-kegiatannya (*décrire vos activités*), dapat membuktikan pilihannya atau memberikan alasan secara logis atas pilihannya (*justifier vos choix*), menjelaskan sebuah proyek (*exposer un projet*) dan mengungkapkan penyebab dari suatu masalah (*exprimer la cause d'un problème*). Selain itu agar mahasiswa dapat mengungkapkan aspek tersebut, mahasiswa harus menggunakan unsur-unsur

seperti kosakata, kata kerja dan juga tata bahasa. Tata bahasa yang digunakan seperti *la negation*, *l'expression de la cause* dan *le gérondif*. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, mahasiswa akan dapat dengan mudah mengembangkan ide dan gagasannya secara lisan. Untuk dapat berbicara pada tema *temps libre* dengan memperhatikan unsur-unsur di atas, dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media yang dapat digunakan untuk keterampilan berbicara yaitu seperti media visual dan media audio-visual. Media visual berupa gambar dan poster, sedangkan media audio-visual seperti film dan video. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media visual berupa gambar. Gambar merupakan gambaran atau visualisasi dari konsep yang akan disampaikan. Peranan gambar dalam berbicara yaitu (1) gambar dapat memotivasi pembelajar sehingga pembelajar ingin ikut serta dalam proses pembelajaran, (2) gambar merupakan visualisasi dari situasi yang nyata sehingga dapat dijadikan acuan dalam berbicara (Wright sebagaimana dikutip dalam <https://kalsel.kemenag.go.id/opini/579/Memanfaatkan-Media-Gambar-Dalam-Pembelajaran-Speaking>).

Gambar yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu kartu bergambar atau sering disebut dengan *flashcard*. Penggunaan media ini cukup praktis karena tidak membutuhkan layar proyektor maupun listrik. Menurut Nurgiyantoro (2010:402), untuk mengungkapkan kemampuan berbicara pembelajar dalam suatu bahasa, rangsang yang berupa gambar sangat baik untuk dipergunakan pembelajar asing.

Kelebihan dari kartu bergambar yaitu antara lain (1) sifatnya lebih konkrit, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal semata, (2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (3) Tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu anak-anak dapat diajak keluar untuk melihat obyek langsung, (4) dapat memperjelas suatu masalah dalam berbagai bidang, berbagai tingkat usia, sehingga dapat memecah kesalahpahaman, (5) kartu bergambar lebih mudah didapat (Sadiman, 2006:29). Dari penjelasan tersebut,

pembelajar dapat lebih mudah mengungkapkan idenya dengan bantuan media kartu bergambar.

Kartu bergambar yang digunakan pada penelitian ini berukuran 8 x 12 cm yang memuat perintah soal dan juga gambar-gambar yang berurutan disertai dengan kata kunci sesuai dengan tema *temps libre*. Kartu bergambar ini berisi serangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita mengenai materi-materi yang ada pada tema *temps libre*. Pembelajar diminta untuk menceritakan secara lisan sesuai dengan gambar tersebut. Gambar ini dilengkapi dengan nomor urut agar pembelajar dapat dengan mudah merangkai cerita secara runtut. Selain itu, terdapat kata kunci berupa kosa kata yang dapat digunakan pembelajar untuk membuat kalimat. Hal tersebut dapat membuat pembelajar tidak merasa kesulitan dalam mengembangkan idenya untuk menceritakan makna dari gambar yang diberikan. Media ini sangat mempermudah pembelajar untuk menceritakan atau mendeskripsikan tema tersebut secara lebih terperinci berdasarkan pengamatannya melalui pancaindera. Selain itu, pembelajar akan lebih mudah membuat kalimat sederhana secara urut sehingga membentuk sebuah cerita yang sesuai dengan gambar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Kartu Bergambar pada Keterampilan Berbicara Tema *Temps Libre*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang diteliti pada penelitian ini adalah bagaimana kemampuan mahasiswa semester IV dalam keterampilan berbicara tema *temps libre* sesudah menggunakan media kartu bergambar pada mata kuliah *production orale intermédiaire*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mahasiswa semester IV dalam keterampilan berbicara tema *temps libre* sesudah menggunakan media kartu bergambar pada mata kuliah *production orale intermédiaire*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Berikut pemaparannya:

1. Bagi dosen

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kemampuan mahasiswa semester IV dalam keterampilan berbicara tema *temps libre* sesudah menggunakan media kartu bergambar pada mata kuliah *production orale intermédiaire*.

2. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini memberikan informasi cara mengatasi kesulitan dalam keterampilan berbicara pada mata kuliah *production orale intermédiaire*.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam mengembangkan media kartu bergambar pada keterampilan berbahasa lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS

Pada bab ini dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang masih relevan dan sejumlah pendapat yang terdapat dalam berbagai sumber sebagai acuan dalam penelitian ini.

2.1 Kajian Pustaka

Berikut ini adalah hasil dari beberapa penelitian terdahulu mengenai media kartu bergambar dan keterampilan berbicara.

Pertama dari penelitian yang dilakukan oleh Ardiyanti, dkk (2018) dengan judul “Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media *Flashcard*”. Jenis penelitian ini adalah eksperimen untuk mencari pengaruh dari media *flashcard*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan *flashcard*. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan adanya media *flashcard*, nilai rata-rata responden telah meningkat. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata responden sebelum menggunakan *flashcard* yaitu 58,5 yang termasuk pada kriteria cukup, menjadi 65,18 dan masuk dalam kriteria baik setelah menggunakan *flashcard*.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ardiyanti dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media *flashcard* atau kartu bergambar. Selain itu, persamaan lainnya dalam penelitian ini yaitu dilakukan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji terdapat pada jenis keterampilannya. Penelitian yang dilakukan oleh Ardiyanti lebih cenderung pada pembelajaran kosakata sedangkan penelitian ini diterapkan pada keterampilan berbicara. Selain itu penelitian Ardiyanti dilakukan pada mahasiswa semester 2 sedangkan penelitian yang akan dikaji dilakukan pada mahasiswa semester 4.

Kedua, penelitian terdahulu yang dilakukan Jannah dan Hasmawati (2017) berjudul “Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Segeri

Kabupaten Pangkep”. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data dari penelitian ini berupa tes menulis. Tes tersebut kemudian dianalisis dan menunjukkan bahwa t hitung $2,98 > t$ table $2,03$ pada taraf signifikan $0,05$. Dari analisis data tersebut menunjukkan bahwa kartu bergambar efektif dalam keterampilan menulis karangan sederhana.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu media yang digunakan dalam penelitian sama-sama kartu bergambar. Namun, perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada keterampilan dan materi yang diterapkan. Media kartu bergambar pada penelitian Jannah dan Hasmawati diterapkan pada keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Sedangkan penelitian yang akan dikaji, media kartu bergambar digunakan pada keterampilan berbicara tema *temps libre* bahasa Prancis.

Ketiga, penelitian Yosoa (2016) yang berjudul “Penerapan Media Kartu Kata dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan”. Tujuan dari penelitian ini yaitu tentang penerapan kartu kata dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Data dari penelitian ini didapat menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dengan menggunakan media kartu kata selama proses pembelajaran berlangsung dan angket untuk mengetahui respon dan motivasi siswa setelah menggunakan media kartu kata dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap permainan kartu bergambar pada keterampilan berbicara bahasa Jerman di kelas. Selain itu, siswa juga merasa termotivasi untuk dapat berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung sehingga kemampuan berbicara siswa pun semakin meningkat.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengkaji mengenai keterampilan berbicara dan media yang digunakan berbentuk kartu. Namun, penelitian Yosoa menggunakan kartu kata sedangkan penelitian ini menggunakan kartu bergambar. Perbedaan lainnya juga pada bahasa asing yang diterapkan. Bahasa asing pada penelitian yang dilakukan oleh Yosoa yaitu bahasa Jerman sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini pada bahasa Prancis.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Komachali (2012) berjudul “*The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students Vocabulary Knowledge*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *flashcard* terhadap pengetahuan kosakata mahasiswa di Universitas Iran. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan yaitu dengan memberikan *post-test* dan *pre-test* pada mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan pengajaran kosa kata pada mahasiswa di Universitas Iran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Komachali dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama menggunakan *flashcard* atau kartu bergambar sebagai alat bantu dalam pengajaran. Selain itu penelitian ini juga sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. Namun, *flashcard* pada penelitian Komachali digunakan pada pengajaran kosa kata mahasiswa di Universitas Iran, sedangkan *flashcard* atau kartu bergambar yang akan dilakukan pada penelitian ini digunakan untuk keterampilan berbicara materi *temps libre* mahasiswa semester IV program studi pendidikan bahasa Prancis di Universitas Negeri Semarang.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Léon dan Cely (2010) berjudul “*Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills through Games in a Canadian Public School*”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan (1) untuk mengetahui permainan apa saja yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, (2) untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan dalam kemampuan berbicara siswa setelah menggunakan media permainan selama pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X Usme Zone di Bogota. Terdapat tiga jenis permainan yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu *caring and sharing*, *guessing speculating* dan *story games*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih baik, bebas dan percaya diri ketika

mereka berpartisipasi dalam tugas pada kemampuan berbicara. Terutama selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tersebut.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji yaitu sama-sama diterapkan pada keterampilan berbicara. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Léon dan Cely dengan penelitian yang akan dikaji yaitu bahasa asing yang diterapkan dan media yang digunakan. Bahasa asing yang diterapkan pada penelitian Léon & Cely adalah bahasa Inggris dan media permainan yang diterapkan yaitu *caring and sharing, guessing speculating dan story games*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan bahasa Prancis dan media berupa kartu bergambar saja. Selain itu penelitian ini yaitu PTK sedangkan jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu eksperimen.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang akan dilakukan ini belum pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti lain. Oleh karena itu, penelitian ini sangat menarik untuk dilakukan dengan memfokuskan pada penggunaan media kartu bergambar pada keterampilan berbicara tema *temps libre*.

2.2 Kerangka Teoretis

Pada bab kerangka teoretis ini akan diuraikan beberapa pendapat ahli mengenai media pembelajaran, media kartu bergambar, keterampilan berbicara, kriteria penilaian keterampilan berbicara dan *production orale intermédiaire*.

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang ada pada pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan media pembelajaran yang meliputi pengertian, jenis-jenis, fungsi dan manfaat media pembelajaran serta kriteria dalam pemilihan media pembelajaran.

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang berfungsi sebagai alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada pembelajar. Media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk dapat membuat pembelajar menjadi paham. Media pembelajaran merupakan alat untuk

menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada pembelajar (Uno, 2012:65).

Sejalan dengan pendapat di atas, Mudlofir dan Rusydiyah (2016:124) juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara untuk memberikan informasi kepada penerima pesan dengan tujuan agar penerima pesan menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mendapatkan hasil yang baik.

Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan khususnya pada proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran dapat digunakan untuk semua pembelajar dan semua instansi pendidikan termasuk dunia pendidikan di universitas.

Pembelajaran sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan strategi dalam proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi.

Saat ini penggunaan media pembelajaran menjadi semakin diperlukan pengajar maupun pembelajar karena tidak semua materi atau isi pelajaran dapat disampaikan tanpa menggunakan media. Misalnya dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Prancis dasar dengan materi angka, pembelajar pasti tidak akan langsung paham atau mengerti hanya dengan penjelasan yang dijelaskan oleh pengajar. Pembelajar pasti merasa kesulitan untuk membaca angka-angka tersebut dalam bahasa Prancis sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi pembelajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, segala sesuatu pesan yang disampaikan atau disalurkan dari suatu sumber secara terencana dapat menjadikan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012:8).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat peraga untuk

menyampaikan pesan yang diberikan oleh pengajar kepada pembelajar agar informasi yang diberikan dapat dipahami oleh pembelajar dengan baik.

2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk dapat membantu pengajar menyampaikan materi kepada pembelajar. Selain itu, media yang digunakan pun harus memiliki fungsi dan manfaat yang dapat membantu pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Fungsi media pembelajaran dapat ditinjau dari dua hal, yaitu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dapat dikatakan sebagai pembawa informasi dari pengajar kepada pembelajar. Fungsi yang kedua yaitu ditinjau dari proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya yaitu dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Ibrahim sebagaimana dikutip oleh Mudlofir dan Rusydiyah, 2016: 127). Dari kedua fungsi tersebut, media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Selain memiliki fungsi-fungsi seperti yang dipaparkan oleh kedua pendapat ahli tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat dalam dunia pengajaran. Ada beberapa manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya (Daryanto, 2016:5).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat yaitu (1) membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, (2) meningkatkan motivasi pembelajar, (3) mempermudah penyampaian materi, (4) dapat mengamati suatu objek dengan jelas, (5) menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.

3) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangan teknologi pada jaman sekarang, berbagai macam media dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto (2016:29) mengklasifikasikan jenis media pembelajaran ke dalam empat kelompok yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil teknologi cetak dan komputer.

Media yang diungkapkan pendapat ahli di atas senada dengan Asyhar (2012:44) yang mengemukakan jenis-jenis media pembelajar dibagi menjadi empat jenis yaitu:

1. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Contoh media visual berupa media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar dan poster.
2. Media audio yaitu media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio ini yaitu *tape recorder*, radio dan CD player.
3. Media audio-visual yaitu media yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan dalam proses pembelajaran berlangsung. Contohnya seperti film, video dan program TV.
4. Multimedia yaitu pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Contohnya media multimedia yaitu presentasi powerpoint.

Suryani dan Agung (2012:141) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis yaitu media visual, media audio, media audio visual, serta benda asli dan orang.

Dari ketiga pendapat ahli di atas mengenai jenis-jenis media yang dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi pelajaran dapat berupa media visual, media audio, media audio-visual, multimedia.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran tersebut, topik yang diangkat dalam penelitian menggunakan media pembelajaran visual. Dengan menggunakan

media visual, materi yang disampaikan akan lebih menarik dan dapat menjelaskan beberapa konsep materi yang sulit untuk dijelaskan menjadi lebih mudah dipahami oleh pembelajar. Melalui media visual, pembelajar dapat menganalisa secara lebih tajam untuk mengetahui isi pelajaran dengan baik sehingga pembelajar tertarik untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

4) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran, pengajar harus memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam memilih media yang sesuai dengan pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Sadiman sebagaimana dikutip oleh Mudlofir dan Rusydiyah (2016:151) mengatakan bahwa ada empat aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. *Demonstration* yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara pengoperasian dan lain-lain.
2. *Familiarity* yaitu pengguna media sudah menggunakan media tersebut berkali-kali dengan artian pengajar sudah menguasai media tersebut.
3. *Clarity* yaitu media yang digunakan dapat memperjelas dan mempermudah pembelajar dalam memahami materi.
4. *Active learning* yaitu media yang digunakan dapat membuat pembelajar menjadi lebih aktif baik secara fisik, mental dan emosional.

Sejalan dengan pendapat di atas, Suryani dan Agung (2012:138-139) mengatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran yang tepat harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam memilih media, yaitu sebagai berikut:

1. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
2. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
3. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam penngadaannya dan penggunaannya.
4. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

5. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Selain itu Arsyad (2017:74-75) juga berpendapat bahwa dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria, yaitu (1) sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktis, luwes dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) pengelompokkannya tepat sasaran, (7) mutu teknis yang artinya media yang digunakan harus jelas dan sesuai dengan materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual berupa gambar dalam bentuk kartu atau sering disebut kartu bergambar. Pemilihan kartu bergambar dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik antara lain a) sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu tema *unité temps libre*, b) tepat guna dan sesuai, yaitu media kartu bergambar digunakan pada salah satu keterampilan berbahasa Prancis yaitu keterampilan berbicara, sehingga kartu bergambar dapat meningkatkan semangat pembelajar untuk berbicara melalui media tersebut.

2.2.2 Media Kartu Bergambar

Salah satu media yang dapat dijadikan sebagai alat penyampaian materi pelajaran yaitu berupa media kartu bergambar. Kartu bergambar merupakan media visual berupa gambar yang dikemas dalam bentuk kartu. Penggunaan media visual dalam pembelajaran bertujuan untuk mengilustrasikan atau mendorong makna-makna kata dalam kosakata. Selain itu, gambar dapat menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan konkret serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Suryani & Agung, 2012:151).

Gambar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu bergambar atau sering disebut dengan *flashcard*. *Flashcard* merupakan sebuah media dalam bentuk kartu berisi gambar, teks maupun simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang terdapat dalam kartu (Arsyad, 2017:115). Dengan lambang-lambang tersebut dapat memotivasi pembelajar untuk menemukan informasi atau materi pada kartu bergambar.

Kartu bergambar, menurut Susilana dan Riyana (2018:94), berisi gambar-gambar yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini sangat cocok digunakan untuk ukuran kelompok kecil.

Kartu bergambar dapat dibuat dengan ukuran sekitar 25 x 30 cm. Ukurannya yang kecil ini memiliki beberapa keunggulan atau kelebihan. Keunggulan media *flashcard* yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2018:94), antara lain:

1. Mudah di bawa-bawa : dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. Praktis : dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik.
3. Gampang diingat : Kombinasi antar gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep. Misalnya, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep melihat huruf atau teksnya.
4. Menyenangkan : media *flashcard* juga dapat digunakan untuk permainan dalam pembelajaran.

Selain itu keunggulan lain yang sama dengan pendapat ahli di atas, yaitu (1) *easy to prepare* (mudah disisapkan), (2) *easy to organize* (mudah digunakan), (3) *interesting* (menarik), (4) *meaningful and authentic* (bermakna dan autentik), (5) *sufficient amount of language* (dapat menambah atau mengembangkan kemampuan berbahasa) (Wright sebagaimana dikutip dalam <https://kalsel.kemenag.go.id/opini/579/Memanfaatkan-Media-Gambar-Dalam-Pembelajaran-Speaking>).

Dari beberapa pendapat ahli tersebut maka disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu media pembelajaran berupa serangkaian pesan yang dituangkan melalui gambar yang tidak bergerak beserta kata kunci atau simbol-simbol yang memotivasi pembelajar untuk dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Sedangkan keunggulan dan manfaat dari penggunaan kartu bergambar yaitu (1) dapat memotivasi pembelajar, (2) memberikan gambaran dari konsep atau materi yang disampaikan.

Kartu bergambar yang digunakan pada penelitian ini berukuran 8 x 12 cm yang memuat perintah soal dan juga gambar-gambar yang berurutan disertai dengan kata kunci sesuai dengan tema *temps libre*.

2.2.3 Keterampilan Berbicara

Ketika mempelajari suatu bahasa, pembelajar bahasa harus menguasai empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan tersebut yaitu mendengarkan dan membaca yang masuk dalam kategori reseptif lalu keterampilan berbicara dan menulis dalam kategori produktif. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan sesama manusia secara lisan. Berikut akan dibahas mengenai keterampilan berbicara secara lebih detail yang meliputi definisi berbicara dan tes keterampilan berbicara.

1) Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Prancis

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif dalam berbahasa. Dalam keterampilan berbicara pembelajar harus dapat menguasai kosakata dan lafal dengan baik sehingga lawan bicara dapat memahami apa yang disampaikan. Seperti pendapat dari Nurgiyantoro (2010:399) yang mengatakan bahwa untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa yang baik, pembicara harus menguasai lafal dan kosakata. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan (2013:15) juga mengemukakan bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajar harus memperhatikan beberapa unsur dalam berbicara seperti pelafalan yang benar dan jelas, kosakata dan juga gagasan atau ide yang disampaikan. Pelafalan yang tidak jelas dan kurang tepat ketika berbicara dapat menimbulkan kesalahpahaman terhadap lawan bicara sehingga pembicara seharusnya dapat melafalkan kosakata

atau kalimat dengan jelas dan benar. Selain itu, pembicara harus memiliki perbendaharaan kata yang banyak untuk dapat mengungkapkan dan mengembangkan gagasan. Dengan semakin banyak kosa kata yang dikuasai maka akan semakin mudah pembicara dalam mengungkapkan dan mengembangkan gagasan.

2) Tes Keterampilan Berbicara

Tes keterampilan berbahasa merupakan salah satu cara untuk mengukur kemampuan berbahasa pembelajar. Khususnya, pada keterampilan berbicara ada beberapa bentuk tes yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan pembelajar. Nurgiyantoro (2010:402) mengemukakan bahwa ada tujuh bentuk tes keterampilan berbicara yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara pembelajar, antara lain:

1. Bicara berdasarkan rangsang gambar

Rangsang gambar sangat baik dipergunakan pada pembelajar bahasa asing tahap awal maupun tahap yang lebih tinggi tergantung pada keadaan gambar yang dipergunakan itu sendiri. Rangsang gambar dikelompokkan ke dalam gambar objek dan gambar cerita. Gambar cerita adalah gambar mengenai objek tertentu yang berdiri sendiri seperti binatang, kendaraan dan lain-lain. Sedangkan gambar cerita merupakan serangkaian gambar yang saling berkaitan yang secara keseluruhan membentuk sebuah cerita.

2. Berbicara berdasarkan rangsang suara

Tugas berbicara berdasarkan rangsang suara yang lazim dipergunakan adalah suara yang berasal dari siaran radio atau rekaman yang dibuat untuk tujuan pembelajaran.

3. Berbicara berdasarkan rangsang visual dan suara

Bentuk tes ini merupakan gabungan antara berbicara berdasarkan gambar dan suara di atas. Namun, gambar yang disajikan tidak hanya gambar diam tetapi juga gambar gerak dan gambar aktivitas. Contohnya yaitu saluran televisi, video dan lain sebagainya.

4. Bercerita

Tugas bercerita ini hampir mirip dengan tugas berdasarkan beberapa rangsang di atas, namun lebih luas cakupannya. Tugas ini dapat berdasarkan oleh perintah guru. Misalnya tugas menceritakan kembali (*retelling text or story*).

5. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk tes yang paling banyak digunakan pembelajaran khususnya bahasa asing. Wawancara biasanya dilakukan terhadap seorang pembelajar yang kompetensi berbahasa lisannya, bahasa target yang sedang dipelajarinya, sudah cukup memadai sehingga memungkinkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam bahasa itu.

6. Berdiskusi dan berdebat

Berdiskusi dan berdebat merupakan bentuk tugas yang melibatkan lebih dari dua orang pembicara. Bentuk tugas ini dilakukan para peserta didik di sekolah dan terlebih lagi para mahasiswa untuk melatih kemampuan dan keberanian berbicara. Selain itu, tugas-tugas tersebut juga baik dan strategis sebagai latihan beradu argumentasi.

7. Berpidato

Untuk melatih kemampuan peserta didik mengungkapkan gagasan dalam bahasa yang tepat dan cermat, tugas berpidato baik untuk diajarkan dan diujikan di sekolah.

Terdapat beberapa tes di atas yang sejalan dengan pendapat Valette (1975:67-68) yang mengatakan bahwa ada dua macam tes untuk mengukur kemampuan berbicara siswa secara bebas, yaitu penggunaan gambar dan wawancara dalam bahasa asing. Penggunaan gambar (*emploi d'image*) merupakan tes yang berupa beberapa gambar yang berfungsi untuk memberikan ide atau gambaran kepada pembelajar dengan tujuan agar dapat menggambarkan suatu objek, suatu tindakan. Sedangkan wawancara dalam bahasa asing (*l'entretien en langue étrangère*) yaitu pembelajar dapat berkomunikasi selancar mungkin dengan pengajar atau dengan lawan bicara.

Dari pendapat di atas, ada beberapa bentuk tes yang juga diterapkan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis yaitu seperti berbicara berdasarkan rangsang gambar, rangsang visual dan suara, bercerita, dan wawancara.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan bentuk tes berdasarkan rangsang gambar.

2.2.4 *Production Orale Intermédiaire*

Dalam pembelajaran bahasa Prancis, keterampilan berbahasa dibagi menjadi tiga tingkatan atau *niveau* yaitu *élémentaire*, *intermédiaire* dan *avancée*. Setiap materi yang diajarkan terdapat acuan yang digunakan pengajar agar materi yang disampaikan sesuai dengan tingkatan yang dimiliki pembelajar. Dalam perguruan tinggi acuan yang digunakan yaitu RPS atau Rencana Pembelajaran Semester.

Production orale intermédiaire merupakan mata kuliah yang dipelajari oleh pembelajar bahasa Prancis di semester IV. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan berbicara secara aktif pada tema *unité* 6 hingga *unité* 9 yang terdapat pada buku *Le Nouveau Taxi 2*. Materi yang dipelajari pada mata kuliah ini, yaitu *temps libre* (waktu luang), *l'air du temps* (perkembangan jaman), *souvenirs de voyage* (kisah perjalanan) dan *vous voulez mon avis?*.

Penelitian ini mengkaji materi dengan tema *unité* 6 *temps libre*. Sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), mahasiswa harus mampu berbicara mengenai *internet*, *les cafés*, *les activités du week-end* dan *la vie associative*. Untuk dapat berbicara mengenai hal di atas, mahasiswa juga harus memperhatikan aspek-aspek lain. Aspek-aspek tersebut harus disesuaikan dengan tujuan komunikatif yang ada pada buku *Le Nouveau Taxi 2*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tujuan Komunikatif *Unité* 6

	Leçons	Objectifs Communicatifs	Grammaire	Lexique
	Leçon 21 Internet et vous	Décrire vos activités	La négation	La communication
Unité 6 Temps libre	Leçon 22 À chacun son café	Justifier vos choix	L'expression de la cause	Les cafés

Leçon 23	Exposer un projet	Le gérondif	Les loisirs
Week-end			
<hr/>			
Leçon 24	Exprimer la cause		
La fête des voisins	d'un problème		

2.3 Kerangka Pikir

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang ada di Universitas Negeri Semarang. Salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari dalam bahasa Prancis yaitu keterampilan berbicara. Ada beberapa tingkatan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis yaitu dasar (*élémentaire*), menengah (*intermédiaire*) dan lanjutan (*avancée*). Pada setiap tingkatan tersebut memiliki muatan materi yang berbeda.

Tingkatan *intermédiaire* merupakan tingkatan yang dipelajari ketika semester IV. Tujuan pembelajaran pada keterampilan berbicara tingkat menengah (*production orale intermédiaire*) adalah dapat berbicara secara aktif pada tema *unité 6* hingga *unité 9* yang terdapat pada buku *Le Nouveau Taxi 2*. Salah satu materi awal yang dipelajari yaitu mengenai *temps libre* atau waktu luang. Tujuan komunikatif pada materi ini yaitu mahasiswa dapat mendeskripsikan kegiatan-kegiatannya (*décrire vos activités*), dapat memberikan alasan secara logis atas pilihannya (*justifier vos choix*), dapat menjelaskan sebuah proyek (*exposer un projet*) dan dapat mengungkapkan penyebab dari suatu masalah (*exprimer la cause d'un problème*). Namun, untuk dapat mencapai tujuan sesuai pada materi tersebut, mahasiswa juga harus mempelajari unsur lain seperti tata bahasa. Tata bahasa yang digunakan pada materi ini yaitu *la négation*, *l'expression de la cause* dan *le gérondif*. Untuk dapat mengungkapkan gagasan atau idenya pada materi tersebut sesuai dengan tingkatan yang dipelajari dibutuhkan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dan membantu dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu pengajar menyampaikan materi dan mempermudah pembelajar dalam memahami materi. media pembelajaran yang dimaksud yaitu media visual. Media visual

merupakan visualisasi atau gambar dari materi yang akan disampaikan. Media visual dapat mempermudah pembelajar dalam memahami materi dari bentuk abstrak menjadi konkret.

Media kartu bergambar merupakan salah satu bentuk media yang termasuk dalam kategori media visual. Media kartu bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan dalam menentukan alat bantu dalam pembelajaran karena sifatnya yang praktis, mudah untuk dibawa ke mana-mana dan pembuatannya yang sederhana. Media kartu bergambar ini terdiri dari serangkaian simbol-simbol atau gambar yang membentuk sebuah cerita dan juga kata kunci di bagian belakangnya. Simbol yang berupa gambar tersebut dapat membantu pembelajar untuk dapat menemukan gagasan atau ide sehingga pembelajar dapat mencapai tujuan komunikatif pada materi tersebut. Selain itu, kata kunci yang dapat digunakan pembelajar dalam membuat kalimat. Kata kunci dapat berupa kosa kata atau tata bahasa yang harus digunakan.

Dalam penelitian ini, media kartu bergambar yang digunakan bertema *temps libre* (waktu luang) pada keterampilan berbicara mahasiswa semester IV dalam mata kuliah *production orale intermédiaire*. Seperti yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2010:402) bahwa berbicara berdasarkan rangsang gambar sesuai dengan pembelajar bahasa asing baik tingkat dasar maupun tingkat lanjutan.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media kartu bergambar efektif dalam keterampilan berbicara pada mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan saran mengenai kemampuan mahasiswa semester IV dalam keterampilan berbicara tema *temps libre* sesudah menggunakan media kartu bergambar pada mata kuliah *production orale intermédiaire*.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran pada keterampilan berbicara. Hal ini dapat ditunjukkan dari rata-rata hasil tes yang diperoleh responden yaitu 75, yang termasuk dalam kategori **Baik** dari nilai rata-rata yang ditetapkan oleh Unnes yaitu sebesar ≥ 71 . Dari 30 mahasiswa, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 dan nilai terendah 60. Namun hasil perhitungan nilai ketuntasan belajar mahasiswa adalah 76% yang artinya kurang dari standar ketuntasan klasikal sebesar 85%. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis berbunyi penggunaan media kartu bergambar efektif dalam keterampilan berbicara pada mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang **tidak diterima** karena persentase mahasiswa yang tuntas belajarnya lebih kecil dari standar ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu $76\% < 85\%$.

Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terjadi ketika pemberian *treatment* media kartu bergambar secara daring. Faktor-faktor tersebut adalah seperti durasi waktu untuk persiapan yang cukup lama, keterbatasan ruang, dan media yang melibatkan kelompok kurang efektif jika diterapkan dalam pembelajaran daring sehingga seharusnya diganti menjadi tugas individu.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam keterampilan berbicara dapat menggunakan beberapa media pembelajaran seperti media kartu bergambar atau media lainnya. Pembelajaran menggunakan media yang memerlukan partisipasi

mahasiswa dalam bentuk kelompok sebaiknya dilakukan di dalam kelas sehingga lebih kondusif untuk mengatur proses pembelajaran.

Saat ini, pengajar dan peserta didik melakukan pembelajaran secara daring sehingga untuk penelitian selanjutnya bisa diterapkan media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran bahasa Prancis secara daring khususnya pada keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, A., Usman, M., Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, Vol 6, No 1, 176-186. Diunduh dari <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/4327>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Tinggi
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Depdiknas. (2004). *Penilaian*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Jannah, M., & Hasmawati. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua*, Vol 1, No 1, 12-17. Makassar : Universitas Negeri Makassar.
- Komachali, M.E. (2012). The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge. *International Education Studies*, Vol 5, No 3, 134-147. Diunduh dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1066881.pdf>
- Kustandi, C., & Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Léon, W.U., & Cely, E.V. (2010). Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills through Games in a Colombian Public School. *PROFILE*, Vol 12, No 1, 11-24. Diunduh dari <https://revistas.unal.edu.co/index.php/profile/article/view/13831>
- Mudlofir, A., & Rusyidiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kanwil Kemenag Kalsel (27 Maret 2017). Memanfaatkan Media Gambar dalam Pembelajaran Speaking. Online <https://kalsel.kemenag.go.id/opini/579/Memanfaatkan%20-Media-Gambar-Dalam-Pembelajaran-Speaking> (diakses tanggal 16 Februari 2020)

- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPIT
- Sadiman, A.S. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susilana, R., & Cepi, R. (2018). *Media Pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penelitian*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Tagliante, C. (2005). *L'évaluation et Le Cadre Européen Commun*. Paris: CLE International.
- Tarigan, H.G. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yosoa, H. D. (2016). Penerapan Media Kartu Kata dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Laterne, Vol V, No 03*, 1-7. Diunduh dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/16771>
- Valette, R.M. (1975). *Le Test en Langue Étrangère: guide pratique*. Paris: Classique Hachette.