

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMK  
KRIDAWISATA MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN KOSAKATA  
SCATERGORRIES DAN WORD JUMBLE**

**Lilik Devi Laviana, Diana Rosita, Nani Kusri**  
FKIP Universitas Lampung, Jl. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1  
Bandarlampung

\*Corresponding author, email: lilikdevi881@gmail.com

**Abstrak:** Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Smk Kridawisata Menggunakan Teknik Permainan Kosakata *Scattergories* Dan *Word Jumble*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui (1) Hasil penerapan teknik permainan *Scattergories* dan *Word Jumble* dalam upaya peningkatan kosakata bahasa Prancis. (2) Mencari bentuk teknik yang lebih baik digunakan pada penerapan pembelajaran bahasa Prancis. Pada penelitian ini digunakan desain *Independent Group T-test* yaitu dengan subjek kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Pada kelompok kelas eksperimen 1 digunakan teknik permainan *Scattergories*. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 digunakan teknik permainan *Word Jumble*. Berdasarkan analisis data yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa, pada mulanya nilai *pre-test* antara kelas eksperimen 1 (*scattergories*) dan eksperimen 2 (*word jumble*) tidak memiliki perbedaan yang cukup jauh.. Pada kelas eksperimen 1, nilai *post-test* diperoleh nilai berkisar 70-88. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*, sedangkan pada nilai *post-test* kelas eksperimen 2 diperoleh berkisar 76-98. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen 2 menggunakan teknik permainan *word jumble* memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*.

**Kata Kunci:** *Scattergories*, Pemerolehan kosakata, *Word Jumble*

## PENDAHULUAN

Bahasa dan ilmu pengetahuan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Dalam perkembangannya, manusia memerlukan interaksi yang berperan penting dalam kema-juan peradaban manusia. Kemampuan berbahasa merupakan faktor pendukung terja-dinya interaksi antarmanusia sehingga ilmu pengetahuan dapat meluas. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan berbahasa asing sangat diperlukan.

Mengingat bahwa Indonesia berada pada era MEA (Mayarakat

Ekonomi Asean), Indonesia sebagai negara berkembang dituntut untuk bekerja sama antarnegara ASEAN dalam bidang ekonomi, teknologi, budaya, dan sebagainya. Kerja sama tersebut dapat berjalan dengan baik, apabila Indonesia me-miliki tenaga kerja profesional yang me-miliki kemampuan berbahasa asing. Hal ini merupakan salah satu visi ASEAN 2020 yaitu penguasaan bahasa asing untuk komunikasi, termasuk bahasa Prancis. Pada kancan MEA itu sendiri, Indonesia dituntut dapat menciptakan

tenaga kerja professional yang mampu bersaing di ranah perekonomian dunia. Komunikasi antarnegara dapat terjalin dengan baik melalui kemampuan berbahasa asing yang baik. Di Indonesia, bahasa Prancis telah diperkenalkan sejak kurikulum tahun 1947. Hal ini disebutkan melalui pernyataan Depdiknas (2003:1) yaitu fungsi pembelajaran bahasa Prancis di sekolah adalah sebagai alat pengembangan diri peserta didik dalam bidang komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya. Dengan demikian, pengajar bahasa Prancis terus berinovasi dalam pengajaran yang efektif karena peran guru sangatlah penting dalam pembentukan kualitas warga masyarakat. Keberhasilan suatu negara dalam pembentukan warga masyarakat dapat dilihat dari kualitas pengajaran di dalamnya.

Pebelajar dituntut memiliki empat kemampuan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Seluruh kemampuan tersebut saling berkesinambungan dalam pembentukan bahasa yang baik. Kemampuan berbahasa berjalan dengan baik melalui tahap sebagai berikut. Pertama kemampuan menyimak adalah kemampuan pertama yang harus dikuasai dengan menyimak, penutur bahasa dapat memproses informasi yang akan disampaikan, kemudian ditanggapi melalui kemampuan berbicara. Kemampuan menulis dan membaca merupakan faktor pendukung adanya komunikasi secara tidak langsung yaitu secara tertulis. Kosakata merupakan pengetahuan seseorang dalam mengingat kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi serta berbahasa yang baik. Pengertian kosakata adalah kumpulan kata-kata yang

tersusun yang membentuk kalimat sebagai penyusun bahasa. Tanpa penyusunan kosa-kata, pembelajar bahasa tidak akan mampu mencapai empat kemampuan berbahasa tersebut. Tarigan (2011) dikutip dalam Munirah & Hardian (2016:80) menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Kosakata dapat disusun sesuai kategorinya. Setiap pembelajar bahasa dapat mengombinasikan kosakata menjadi bermakna. Kekayaan kosakata secara umum dianggap sebagai gambaran kualitas intelegensi seseorang atau kualitas pemerolehan kosakata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemerolehan kosakata sejak usia dini sangat diperlukan untuk pengembangan berbahasa yang berpengaruh pada gaya bahasa seseorang. Menurut KBBI, kosakata adalah perbendaharaan kata dengan kata lain. Kosakata adalah perbendaharaan yang berfungsi sebagai alat berinteraksi dan saling tukar informasi dalam konteks luas. Hal tersebut mendorong peneliti menggunakan teknik permainan kosakata sebagai upaya peningkatan pemerolehan kosakata yang efektif.

Metode permainan (*games*) dalam pembelajaran mempunyai peran utama dalam melibatkan emosional peserta didik yang dapat memberikan umpan balik yang positif, berupa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Wolf (2001) dalam Meidianty (2013:110) mengemukakan bahwa otak secara biologis telah diprogram untuk bisa mengingat informasi yang memiliki muatan emosional yang kuat. Penguasaan kosakata sangat penting dalam pembentukan gaya bahasa seseorang.

Hal utama dalam pembelajaran bahasa ialah mengenal dan mempelajari kata serta makna kata dari kalimat yang dibentuk. Penelitian ini diharapkan mampu menghidupkan semangat peserta didik agar mendapatkan kosakata baru dan dapat berperan aktif melalui pembelajaran berbasis permainan *Scattergories* dan *Word Jumble* serta memberikan referensi pada pengajar bahasa Prancis dalam meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya dalam pemerolehan bahasa Prancis. Sebagian besar penelitian telah dilakukan oleh para peneliti sebagai upaya peningkatan kosakata, namun belum ada yang membandingkan tingkat keefektifan pemerolehan kosakata melalui permainan *Scattergories* dan *Word Jumble*.

Permainan *Scattergories* dan *Word Jumble* dikenal sebagai permainan yang merangsang pemain untuk berpikir cepat dengan cara menyusun kosakata dan mengingat kosakata yang diharapkan dapat memperkaya kosakata untuk peningkatan kemampuan berbahasa yang lain. Salah satu hasil wawancara peserta didik di SMK Kridawisata adalah sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Prancis, disebabkan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan cenderung monoton sehingga peserta didik belum memiliki kesempatan dalam melibatkan pembelajaran secara emosional.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya penguasaan kosakata pada setiap pembelajar membuat pembelajaran bahasa kurang

dapat mencapai hasil yang diinginkan.

2. Diperlukannya teknik pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk pemahaman siswa.
3. Penggunaan teknik permainan *Scattergories* dan *Word Jumble* belum pernah diterapkan di SMK Kridawisata.
4. Belum ada yang melakukan penelitian dengan teknik permainan kosakata *Scattergories* dan *Word Jumble* sebagai perbandingan terhadap hasil peningkatan kosakata bahasa Prancis di SMK Kridawisata.

Bermain dalam sebuah permainan merupakan hal yang sangat menyenangkan untuk setiap orang. Pada proses pembelajaran permainan biasanya digunakan sebagai teknik pengajaran yang inovatif. Suasana tegang dan monoton dalam pembelajaran lama-lama akan berdampak pada kualitas pembelajaran siswa. Hal itu menyebabkan banyak pengajar mengembangkan teknik permainan ke dalam penyampaian belajar sebagai pemanasan atau penyegaran agar suasana belajar tidak selalu monoton dan cenderung membosankan.

#### 1. *Scattergories*

*Scattergories* merupakan permainan kosakata yang bertujuan untuk mengingat kembali kosakata yang telah didapatkan. Cara memainkannya yaitu dengan mengumpulkan kosakata sebanyak mungkin pada kategori yang ditentukan. Contohnya dalam bahasa Prancis kategori adjektiva terdiri dari *gentil*, *beau*, *diligent* dan sebagainya. Pengkategorian tersebut dapat beragam bentuknya

sesuai keinginan orang yang mendesain permainan. Pada penelitian ini, peneliti mendesain permainan *Scattergories* dengan mengkategorikan kosakata berdasarkan materi *situer dans le temps*. Contohnya dalam materi *situer dans le temps* terdapat keterangan waktu yaitu *nuit* (malam), *soir* (sore) *matin* (pagi) dan *après midi* (siang).

## 2. *Word Jumble*

*Word Jumble* merupakan bentuk permainan kosakata dengan cara mengacak huruf-huruf pembentuk kosakata. Kemudian disusun hingga membentuk kata-kata umum yang telah diajarkan. Permainan ini mengasah ketepatan dan kecepatan berpikir peserta didik. Dalam penelitian ini, permainan *Word Jumble* memfokuskan untuk upaya peningkatan pemerolehan kosakata.

Permainan digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang berguna untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Namun permainan ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan *Scattergories* diantaranya adalah sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik fisik, kognitif, maupun emosionalnya. Permainan ini siswa dituntut untuk berfikir cepat sehingga secara langsung maupun tidak langsung meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Memusatkan perhatian peserta didik

dalam pembelajaran. Dapat mendorong semangat belajar siswa, dan secara tidak langsung mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar. Kekurangan *Scattergories* diantaranya adalah membutuhkan persiapan yang matang, memerlukan persiapan media yang rumit, butuh waktu yang lama untuk mengajarkan cara menggunakan permainan.

Kelebihan permainan *Word Jumble* yaitu sangat mudah untuk dipelajari sehingga tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk menjelaskan jalannya permainan. Permainan ini sangat sering dimainkan dan banyak yang mengadopsi kedalam pembelajaran. Dapat merangsang peserta didik untuk mengingat kosakata dengan mudah. Kekurangannya yaitu tidak menggunakan media yang menarik dalam permainannya. Kurang menarik minat peserta didik karena sudah terlalu sering digunakan pada pembelajaran umum.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Sugiyono (2017:7) menyatakan bahwa metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan.

Sedangkan model penelitian eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk mencari hubungan dari variabel. Menurut Arikunto 2010 dalam Agustina, (2018:51), eksperimen adalah cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan

kausal), antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor lain yang mengganggu, dengan kata lain eksperimen merupakan pemecahan suatu masalah dengan cara memberi perlakuan berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Pada kelompok kelas eksperimen 1 digunakan teknik permainan *Scattergories*. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 digunakan teknik permainan *Word Jumble* yang dilanjutkan dengan pengukuran antara 2 kelompok tersebut menggunakan desain penelitian *Independent Group T-test (two group pretest and post-test)*. Menurut Setiyadi (2006:135), berikut desainnya:

$$\begin{matrix} G_1 & T_1 & X_1 & T_2 \\ G_2 & T_1 & X_2 & T_2 \end{matrix}$$

**Tabel 1 .** Desain Penelitian *Independent Group T-test*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
G <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	X <sub>1</sub> ( <i>Scattergories</i> )	T <sub>2</sub>
G <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	X <sub>2</sub> ( <i>Word Jumble</i> )	T <sub>2</sub>

**Keterangan :**

- G<sub>1</sub> : Group 1
  - G<sub>2</sub> : Group 2
  - T<sub>1</sub> : Pre-Test
  - T<sub>2</sub> : Post-Test
  - X<sub>1</sub> : Treatment 1 (*Scattergories*)
  - X<sub>2</sub> : Treatment 2 (*Word Jumble*)
- (Setiyadi, 2006 : 59 )

**Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK di Bandarlampung yaitu SMK Kridawisata. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II atau semester genap. Tahun ajaran

2018/2019, pada bulan Februari-April 2019.

**Populasi dan Sampel Penelitian**

Sugiyono (2015:120) mengemukakan bahwa pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut atau istilahnya dengan cara pengundian.

**Tabel 2.** Sample Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
Tata Boga 1	20
Tata Boga 2	20

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra eksperimen, eksperimen, dan akhir eksperimen.

1. Tahap Pra-eksperimen.  
 Pada tahap ini, peneliti menyiapkan pe-rangkat pembelajaran berupa RPP, ke-mudian peneliti mengukur kosakata yang dimiliki siswa kelas XI SMK Kridawisata berupa tes sederhana sesuai materi yang akan dipelajari.
2. Tahap Eksperimen  
 Pada tahap eksperimen ini, peneliti mulai melaksanakan proses pembelajaran dalam upaya peningkatan kosakata siswa SMK Kridawisata. Peneliti menyampaikan cara berjalannya permainan hingga siswa paham dan melakukan beberapa demonstrasi pada teknik permainan yang digunakan. Kemudian peneliti mencatat hasil.
3. Tahap Akhir Eksperimen  
 Kemudian pada tahap ini dilakukan ta-hap akhir berupa *posttest*. Pertama, siswa yang diberi perlakuan dengan teknik permainan *Scattergories* diberi tugas untuk

memecahkan soal yang telah tersedia secara kelompok melalui permainan tersebut. Lalu peneliti memilih setiap anggota kelompok untuk memberikan hasil dari siswa

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan soal berupa materi yang sesuai pada silabus. Peneliti mengumpulkan data dengan cara mengolah hasil skor *pre-test* dan *post-test*. Peneliti melakukan penilaian sesuai dengan tingkat kesulitan setiap soal dibantu oleh teman sejawat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari uji reliabilitas instrument. Reliabilitas diperlukan untuk memastikan validitas dan ketepatan analisis statistik. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen yang merupakan indikator dari variabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Arikunto, 2008:86).

Menurut Nurgiyantoro (2010: 171) rumus Alpha Cronbach yaitu jika koefisien reliabilitas Alpha-Cronbach suatu instrumen lebih besar dari 0,70 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya menggunakan tabel Interpretasi Kappa (Tabel 3).

Teknik analisis yang digunakan peneliti berupa uji-t dibantu dengan SPSS 17.0. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian pemerolehan kosakata siswa SMK Kridawisata dengan menggunakan teknik *Scattergories* dan *Word Jumble*, kemudian peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui

apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan kriteria yaitu tolak  $H_0$  apabila nilai  $sig < 0,05$  yang berarti distribusi ini tidak bersifat normal dan terima  $H_0$  apabila nilai  $sig > 0,05$  yang berarti data yang diperoleh berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas, untuk mengetahui apakah sampel tersebut berasal dari populasi yang memiliki variasi dalam homogen atau bukan homogen. Pengujian homogenitas ini dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* tersebut.

Kemudian dilakukan uji N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan setelah menggunakan teknik *Scattergories* dan *Word Jumble* dalam pemerolehan kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan rumus uji N-Gain menurut Meltzer (2002: 184) sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima. Peneliti menggunakan perhitungan statistik dengan *Independent Group T-test* untuk menentukan hasil skor gain antara skor kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Kemudian peneliti membandingkan hasil dari skor *pre-test* dan *post-test* dari siswa di kedua kelas tersebut. Hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

$H_1$  : ada perbedaan yang signifikan antara pemerolehan kosakata siswa antara penggunaan teknik permainan *Scattergories* dan *Word Jumble*.

**Tabel 3.** Intrepretasi Kappa

Nilai K	Keeratan Kesepakatan (Strength Of Agreement)
<0,20	Rendah (Poor)
0.21 – 0.40	Lumayan (Fair)
0.41 – 0.60	Cukup (Moderate)
0.61–0.80	Kuat (Good)
0.81–1.00	Sangat Kuat (very Good)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melakukan uji coba terhadap instrument, dilanjutkan dengan memberikan test berupa soal *pre-test post-test* di kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 yang bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan pemerolehan kosakata siswa. Pengumpulan data tersebut menghasilkan Tabel 4.

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Skor Pre-test

No	Skor Interval	Experimen 1		Experimenta 1 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	80-88	0	0	0	0
2	71-79	0	0	0	0
3	62-70	7	35	8	40
4	53-61	8	4	9	45
5	44-52	5	25	3	15
6	35-43	0	0	0	0
7	26-34	0	0	0	0
Total		20	100	20	100
Mean		56.57		59.50	

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa di kelas eksperimen 1 dan 2 adalah berada pada frekuensi 53-61. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor siswa belum mencapai kriteria (KKM) SMK Kridawisata yang memiliki KKM sebesar 76, yang berindikasi bahwa kosakata yang dimiliki siswa pada materi *situer dans le temps* sangatlah minim, yaitu dengan nilai rata-rata 56.57 pada kelas

eksperimen 1 dan 59.50 pada kelas eksperimen 2.

**Tabel 5.** Distribusi Skor Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

No	Score Interv al	Experimen 1		Experimen 2	
		Frekuensi	Persenta si%	Frekuensi	Frekuensi %
1	89 - 97	0	0	2	10%
2	80-88	8	40%	12	60%
3	71-79	11	55%	5	25%
4	62-70	1	5%	0	0
5	53-61	0	0	0	0
6	44-52	0	0	0	0
7	35-43	0	0	0	0
8	26-34	0	0	0	0
Total		20	100%	20	100%
Mean		79.34		83.25	

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen 1 diperoleh nilai terbanyak antara pada skor 71-79, sedangkan pada kelas eksperimen 2 diperoleh nilai terbanyak pada skor 80-88. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pos-test kelas eksperimen 1 dan 2 sudah mencapai kriteria (KKM) SMK Kridawisata yang memiliki KKM sebesar 76, yang berindikasi bahwa kosakata yang dimiliki siswa pada materi *situer dans le temps* setelah mendapat perlakuan adalah cukup besar, yaitu dengan nilai rata-rata 79.34 pada kelas eksperimen 1 dan 83.25 pada kelas eksperimen 2.

**Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas instrumen dianalisis de-ngan bantuan program *SPSS 17 for wi-ndows*, hasilnya dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.653	20

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa *Cronbach's Alpha* mempunyai nilai sebesar 0.653. Kemudian berdasarkan jumlah sampel, ketentuan r-tabel pada penelitian ini bernilai 0,70. Kesimpulannya adalah *Cronbach's A-lpha* >r-tabel yang berarti instrumen pada penelitian reliabel.

**Uji Normalitas**

Agar peneliti dapat menganalisis apakah skor tersebut berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan rumus *Sha-piro Wilk* tingkat signifikansi 0,05. Hi di-terima apabila niai > 0,05. Hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

- H0 : data tidak berdistribusi normal
- H1 : data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil rumus *Shapiro Wilk* pada skor *pre-test* pada kelas eksperimen 1 (*Scattergories*) diperoleh nilai (*sig2tailed*) 0.102 sementara skor *pre-test* kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) diperoleh nilai (*sig2tailed*) 0.343. Pada skor *post-test* dikelas eksperimen 1 (*Scattergories*) diperoleh 0.073, sementara pada kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) diperoleh nilai 0.09. Berdasarkan hasil skor *pre-test post-test* dapat disimpulkan bahwa semua hasil skor terse-but masuk ke dalam kriteria signifikansi uji normalitas yaitu skor > 0.05, jadi skor *pre-test post-test* dinyatakan berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kemampuan siswa pada masing-masing kelas bersifat setara atau homogen. Hipotesis untuk homogenitas varians adalah sebagai berikut:

- H0 : varians data bersifat homogen
  - H1 : varians data tidak homogen
- Kriteria data bersifat homogen apabila jika nilai > 0,05, maka H0 diterima.

**Tabel 7.** homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.019	1	38	.892

Hasil uji homogenitas *pre-test* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 pada rumus *Levene Statistic* menunjukkan bahwa sig.(2 *tailed*) sebesar 0,892 yang dapat diasumsikan bahwa H1 ditolak dan H0 diterima. Pada hasil data f-hitung *pretest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 lebih besar dibandingkan f-tabel dengan nilai signifikansi 5% (0,05). Nilai f-hitung (Fh) 0.019 dengan nilai P sbesar 0.892 dan Db sebesar 38. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan siswa pada mulanya bersifat homogen atau setara dan memenuhi uji-t.

**Uji N-Gain**

Peneliti menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen 1 dan 2 untuk menghitung jumlah peningkatan antara masing-masing kelas.

**Tabel 8.** N-gain kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2

Kelas Eksperimen 1			Kelas Eksperimen 2		
Pre-Test	Post-Test	Gain	Pre-Test	Post-Test	Gain
56.57	79.04	22.48	59.50	83.25	23.75

Berdasarkan Tabel 8, data menunjukkan bahwa kedua teknik mampu meningkatkan pemerolehan kosakata siswa. *Scattergories* digunakan pada kelas eksperimen 1 rata-ratanya sebesar 22,48 sedangkan *Word Jumble* digunakan pada kelas eksperimen 2 bernilai sebesar 23,75. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik pada kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) lebih mampu meningkatkan pemerolehan kosakata siswa.

#### Uji Perbedaan (Uji *t-test*)

Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil pemerolehan kosakata siswa. Berikut data hasil analisis uji-*t pretest-posttest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan bantuan *spss 17.0*. Pada kelas eksperimen memiliki nilai mean sebesar 78.70 dan kelas eksperimen 2 memiliki nilai mean 83.25. Perbedaan nilai *mean* dari kedua kelas menunjukkan perbedaan yang tidak terlalu jauh. Selanjutnya hasil perhitungan dari *t-tabel* pada saat *pretest* di kelas eksperimen 1 (*Scattergories*) sebesar 1.447 sementara nilai *t-hitung* sebesar 0.892, lalu nilai tersebut menunjukkan bahwa  $t\text{-tabel} > t\text{-hitung}$  ( $1.447 > 0.892$ ) dengan taraf signifikansi 0.05. Kemudian saat *pretest* di kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) sebesar 1.676 sementara nilai *t-hitung* sebesar 0.569. Nilai tersebut menunjukkan bahwa  $t\text{-tabel} > t\text{-hitung}$  ( $1.676 > 0.569$ ). Maka, hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara pemerolehan kosakata siswa kelas XI Tata Boga 1 yang diajar menggunakan teknik *Scattergories*

dan siswa kelas XI Tata Boga 2 yang diajar menggunakan teknik *Word Jumble* di SMK Kridawisata Bandarlampung.

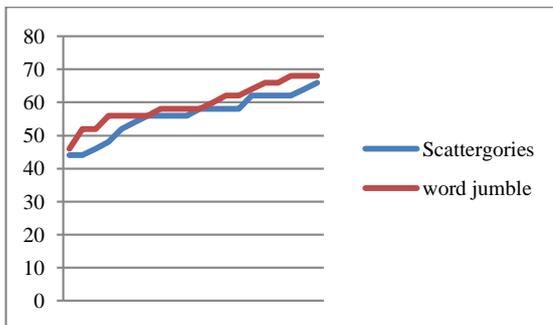
#### Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik untuk pemerolehan kosakata yaitu *Scattergories* dan *Word Jumble*. Peneliti membandingkan kedua teknik untuk mengetahui teknik mana yang lebih baik pada peningkatan kosakata siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih dua kelas sebagai sampel penelitian untuk dijadikan kelas eksperimen. Peneliti memberikan dua kali perlakuan di setiap kelas untuk memastikan bahwa teknik tersebut dapat meningkatkan kosakata siswa.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan tes kosakata yang berhubungan dengan materi *situer dans le temps* dengan memberikan soal *pre-test*. Pada pertemuan pertama para siswa terlihat sangat bersemangat saat peneliti menunjukkan kartu permainan *Scattergories*. Peneliti kemudian menjelaskan aturan cara bermainnya. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuat grup yang terdiri dari 4-5 siswa lalu peneliti membagikan kartu *Scattergories*. Sebelum permainan dimulai, peneliti menulis di papan tulis cara mengisi kategori-kategori yang tersedia pada kartu tersebut dalam waktu 15 menit. Contoh kategorinya yaitu nama bulan (*le mois*), nama musim (*la saison*), keterangan waktu (*le temps*), dan angka (*les nombres*). Setelah semua siswa mengerti dengan jalannya permainan, permainan pun dimulai. Peneliti lalu mengawasi jalannya permainan. Perlakuan tersebut dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir peneliti memberikan soal *post-test* untuk

mengukur kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.

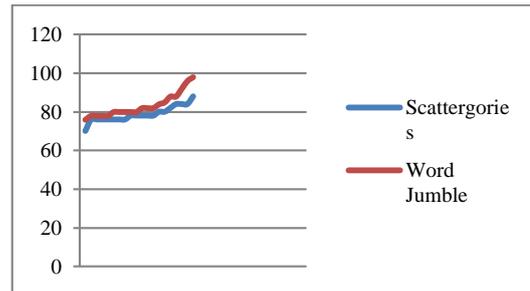
Pada hasil pemerolehan skor *pre-test* kelas eksperimen 1 dan 2 diketahui bahwa skor siswa sangat minim yang masih belum cukup untuk mencapai KKM yaitu 76. Pada hasil skor diperoleh bahwa skor *pre-test* pada kelas eksperimen 2 lebih tinggi dari skor *pre-test* kelas eksperimen 1, namun kemampuan siswa dari masing-masing kelas tidak terjadi perbedaan yang cukup tinggi atau signifikan, karena pada mulanya kemampuan siswa tersebut homogen atau setara. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Perbandingan pre-test kelas eksperimen 1 & 2

Dari garis grafik Gambar 1 tersebut diperoleh pernyataan bahwa pada kelas eksperimen 1 (*scattergories*) skor total sebesar 1122 dengan skor rata-rata 56,10 dengan skor tertinggi 66 dan skor terendah 44. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) skor total sebesar 1190 dengan skor rata-rata 59,50 dengan skor tertinggi 68 dan skor terendah 46.

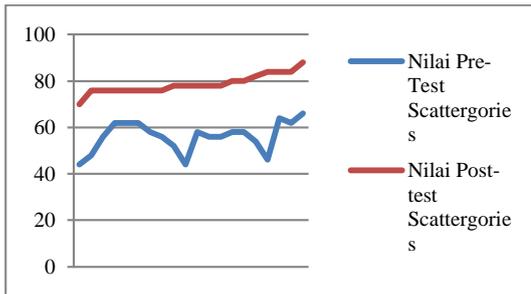
Pada hasil skor *post-test* berikut diperoleh hasil pernyataan bahwa hasil skor *post-test* setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen 2 (*Word Jumble*) lebih tinggi daripada skor *post-test* kelas eksperimen 1 (*Scattergories*).



**Gambar 2.** Grafik Hasil Post-test Kelas Eksperimen 1 dan 2

Pada hasil *post-test* kelas eksperimen 1 skor total 1660 dan skor rata-rata 79,04 dengan skor tertinggi 88 dan skor terendah 70 sedangkan pada kelas eksperimen 2 total skor *post-test* 1665 dengan rata-rata 83,25. Skor tertinggi yaitu 98 dan skor terendah 76. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan teknik *Word Jumble* lebih tinggi dibandingkan menggunakan teknik *Scattergories*.

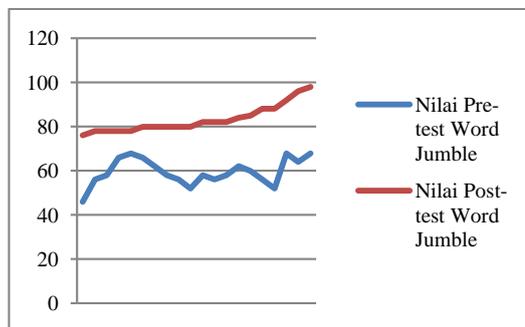
Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data peningkatan hasil belajar siswa melalui skor *pre-test post-test* antara kelas eksperimen 1 dan 2, setelah dibandingkan, maka diperoleh pernyataan bahwa pada kelas eksperimen 1 diperoleh skor *pre-test* 1122 dengan rata-rata 56,10. Sedangkan pada skor *post-test* diperoleh skor 1660 dengan rata-rata 78,70. Maka dapat diperoleh skor n-gain sebesar 452 dengan rata-rata 22,6. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 dinyatakan memiliki peningkatan yang cukup besar dan pada nilai *post-test* sebagian besar siswa sudah mencapai KKM di SMK Kridawisata yaitu sebesar 76. Berikut tabel dan grafik hasil peningkatan pada kelas eksperimen 1.



**Gambar 3.** Grafik hasil peningkatan pre-test post-test pada kelas eksperimen 1

Pada grafik tersebut menjelaskan bahwa skor *pre-test* awalnya berkisar pada angka 40-60, sedangkan pada *post-test* garis merah post-test menunjukkan nilai skor berkisar 70-80. Hal tersebut berarti terjadi peningkatan pada pemerolehan kosakata siswa saat diberikan perlakuan.

Pada kelas eksperimen 2 diperoleh skor *pre-test* 1190 dengan rata-rata 59.50. Sedangkan pada skor *post-test* diperoleh skor 1665 dengan rata-rata 83.25. Maka dapat diperoleh skor n-gain sebesar 475 dengan rata-rata 23.75. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen 2 dinyatakan memiliki peningkatan yang cukup besar dan pada nilai *post-test* sebagian besar siswa sudah mencapai KKM di SMK Kridawisata yaitu sebesar 76.



**Gambar 4.** Grafik hasil peningkatan pre-test post-test pada kelas eksperimen 2.

Pada Gambar 4 grafik dapat dilihat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami perbedaan yang sangat signifikan. Pada nilai *pre-test* kelas eksperimen 2 (*word jumble*) skor total sebesar 1190 dengan skor rata-rata 59,50 dengan skor tertinggi 68 dan skor terendah 46. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen 2 total skor *post-test* 1665 dengan rata-rata 83,25. Skor tertinggi yaitu 98 dan skor terendah 76.

Dari keempat perbandingan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa pada mulanya nilai *pre-test* antara kelas eksperimen 1 (*scattergories*) dan eksperimen 2 (*word jumble*) tidak memiliki perbedaan yang cukup jauh. Kemampuan siswa awalnya berkisar antara skor 44-68 yang berarti pemerolehan kosakata masih kurang memenuhi KKM di SMK Kridawisata yaitu 76, kemudian pada kelas eksperimen 1 (*scattergories*) terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan skor terendah *pre-test* 44 dan skor tertinggi *pre-test* 66. Sementara pada nilai *post-test* diperoleh nilai terendah 70 dan nilai skor *post-test* tertinggi 88. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*, dengan skor terendah *pre-test* 46 dan skor tertinggi *pre-test* 68. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh skor terendah 76 dan skor tertinggi *post-test* 98. Dari skor yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen 2 di kelas tata boga 2 dengan menggunakan teknik permainan *word jumble* memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan

teknik permainan *Word Jumble* lebih efektif di-gunakan dalam upaya peningkatan pemerolehan kosakata siswa di SMK Krida-wisata.

### SIMPULAN

Kemampuan siswa awalnya berkisar antara skor 44-68. Pada kelas eksperimen 1 (*scattergories*) terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan skor terendah *pre-test* 44 dan skor tertinggi *pre-test* 66. Sementara pada nilai *post-test* diperoleh nilai terendah 70 dan nilai skor *post-test* tertinggi 88. Pada kelas eksperimen 2 (*word jumble*) memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*, dengan skor terendah *pre-test* 46 dan skor tertinggi *pre-test* 68. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh skor terendah 76 dan skor tertinggi *post-test* 98.

Berdasarkan skor yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen 2 di kelas tata boga 2 dengan menggunakan teknik permainan *word jumble* memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 yang menggunakan teknik permainan *Scattergories*. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan teknik permainan *Word Jumble* sangat berpengaruh dan lebih efektif dalam pemerolehan kosakata di SMK Kridawisata kelas 11 tata boga 1 dan 2 dibandingkan menggunakan teknik permainan *Scattergories*.

### SARAN

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Bagi guru, diharapkan mampu men-cairkan suasana

pembelajaran di ke-las dengan menggunakan teknik pengajaran yang menyenangkan. Agar semua siswa dapat berkontribusi aktif.

2. Bagi peserta didik, dibutuhkannya motivasi belajar yang tinggi khususnya pada mata pelajaran Bahasa Prancis serta fokus dalam setiap pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan mampu mengadaptasi kedua teknik permainan kosakata ini kedalam pembelajaran bahasa Prancis karena sudah terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dikelas. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan ide cemerlang pada pengajar dalam mendesain rencana pembelajaran. Agar pembelajaran berlangsung tidak monoton.

### DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, N.A. 2018. *Situs Bonjour De France Dalam Keterampilan Membaca Teks Sederhana Siswa Kelas X Di SMAN 16 Bandarlampung*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Depdiknas. 2003. *Pengembangan Indikator Mata Pelajaran Bahasa Prancis Kelas X Berbasis Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdiknas.
- Munairah & Hardian. 2016. *Pengaruh Kemampuan Kosakata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa SMA*. Makassar: Universitas Muhammadiyah.
- Meidianty, W. 2013. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game "Hangman" Pada Siswa*

- Kelas VIIIb Smp Negeri 4 Tamiang Layang Tahun Ajaran 2013-2014 (Improving English Vocabulary Mastery By Using Hangman Game Method To Students Of Class VIIIb In Smpn 4 Tamiang Layang In Academic Year 2013-2014).*
- Meltzer E. David. 2002. *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains In Physics: Hidden Variabel in DiagnosticPretestScores.* (Online), (<http://www.physicseducation.net/articles/index.php>, diakses pada 25/03/2019)
- Setiyadi, A. B. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing.* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Rosdakarya.
- Susanto, Y.D. 2017. *Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Ngaliyan.* Skripsi Universitas Semarang.