



Efektivitas Penggunaan Permainan *Sentence Stock Exchange* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Siswa SMA Negeri 19 Medan

Efficacité D'utilisation De Jeu Sentence Stock Exchange Pour Améliorer Le Compétence De La Compréhension Écrite Les Élèves De SMA Negeri 19 Medan

Fionna Salsabila Harahap¹, Tengku Ratna Soraya²
¹Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.
ratnasoraya@unimed.ac.id²

RÉSUMÉ

Cette recherche vise à déterminer l'efficacité du jeu Sentence Stock Exchange comme méthode pour améliorer les compétences en lecture des étudiants de SMA Negeri 19 Medan. Cette étude a identifié des problèmes dans l'apprentissage des langues par les étudiants, en particulier leurs difficultés à comprendre les textes français et leur maîtrise insuffisante du vocabulaire. Ces problèmes entravent la capacité des étudiants à comprendre le matériel et à suivre l'apprentissage du français. La population de cette étude était composée de tous les élèves de XII.1 de SMA Negeri 19 Medan. L'échantillon se compose d'une classe, à savoir la classe XII.1 comme classe expérimentale, soit 30 élèves au total. Cette recherche a utilisé la méthode d'expérimentale avec une approche quantitative et une conception de recherche One Group pré-test post-test. La procédure de conduite de cette recherche est la suivante : Pré-test, traitement, post-test. Après la réalisation de la recherche, une augmentation significative des résultats d'apprentissage a été obtenue. Ils sont passés d'une moyenne de 51,16 dans le pré-test à une valeur de 81,43 dans le post-test. Pour déterminer l'efficacité d'utilisation du jeu Sentence Stock Exchange sur le matériel de La Famille, le test N-gain a été effectué et calculé sur la base des résultats du pré-test et du post-test, et a permis de constater que les résultats d'apprentissage moyens des élèves ont augmenté de 67 % lorsqu'ils sont combinés avec le tableau du test d'efficacité des médias, 67 % se situant donc dans la catégorie efficace. On peut conclure que l'utilisation du jeu Sentence Stock Exchange est efficace pour améliorer les compétences en lecture des élèves de la classe XI de l'IPS SMAN 19 Medan. Cette recherche fournira des informations précieuses aux éducateurs qui recherchent des stratégies innovantes pour améliorer l'enseignement des langues et aider les élèves à surmonter leurs difficultés d'apprentissage.

Mots clés : *Efficacité, Sentence Stock Exchange, Compréhension Écrite, La Famille*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan *Sentence Stock Exchange* sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa SMA Negeri 19 Medan. Penelitian ini mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran bahasa siswa, terutama kesulitan mereka dalam memahami teks Prancis dan penguasaan kosa kata yang tidak memadai. Tantangan ini menghambat kemampuan siswa untuk memahami materi dan mengikuti pembelajaran dalam Bahasa Prancis. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 19 Medan. Sampel terdiri dari 1 kelas yaitu kelas XII.1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *one group pretest posttest*. Prosedur pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut: Pre-test, Treatment, Post-test. Setelah dilakukan Penelitian, diperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan. Yaitu dari rata-rata 51.16 pada pre-test menjadi nilai 81.43 pada post-test. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan *Sentence Stock Exchange* pada materi *La Famille*, maka dilakukan uji N-gain yang dihitung berdasarkan hasil pre-test dan post-test, dan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 67% jika dipadukan dengan tabel uji keefektifan media, maka 67% masuk dalam kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Sentence Stock Exchange* efektif dalam meningkatkan kemampuan Membaca siswa kelas XI IPS SMAN 19 Medan. Penelitian ini akan memberikan wawasan berharga bagi pendidik yang mencari strategi inovatif untuk meningkatkan pengajaran bahasa dan mendukung siswa dalam mengatasi kesulitan belajar mereka.

Kata kunci : Efektivitas, Sentence Stock Exchange, Kemampuan Membaca, La Famille

PENDAHULUAN

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang paling banyak dipelajari di berbagai negara. Sekitar 70 negara menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa resmi, dan lebih dari 260 juta orang berbicara bahasa Prancis di lima benua. Di Indonesia, beberapa sekolah menengah atas memilih bahasa Prancis sebagai mata pelajaran pilihan. Dengan mempelajari bahasa Prancis di sekolah, siswa memperoleh empat keterampilan bahasa, yaitu pemahaman lisan (mendengarkan), pemahaman tertulis (membaca), produksi lisan (berbicara), dan produksi tertulis (menulis). Keempat keterampilan bahasa ini saling terkait erat dan memainkan peran penting dalam kesuksesan proses pembelajaran siswa.

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011:246), keterampilan pemahaman tertulis tidak hanya melibatkan aktivitas seperti prediksi, verifikasi skema, atau dekodifikasi, tetapi juga interaksi grafonemik, sintaksis, semantik, dan skema. Pengajaran pemahaman tertulis juga harus didasarkan pada refleksi yang terorganisir dengan baik. Memang, pemahaman tertulis adalah proses yang sangat kompleks. Proses ini melibatkan unsur-unsur seperti memori, refleksi, imajinasi, organisasi, penerapan, dan pemecahan masalah.

Keterampilan pemahaman tertulis adalah proses memahami isi teks melalui pembacaan. Keterampilan pemahaman tertulis merupakan jenis keterampilan linguistik yang diperoleh melalui pembacaan reseptif, karena dengan membaca, seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Semua yang diperoleh melalui keterampilan pemahaman tertulis membantu seseorang meningkatkan kemampuan berpikirnya, mempertajam perspektifnya, memperluas cakupannya, serta menguasai bahasa dengan lebih baik.

Dalman (2018: 5) menyatakan bahwa membaca adalah suatu aktivitas atau proses kognitif yang bertujuan untuk menemukan berbagai informasi yang terkandung dalam suatu tulisan. Slamet, dalam buku Muammar (2020: 11), menyatakan bahwa pembelajaran membaca dini lebih berfokus pada aspek teknis seperti ketepatan pengucapan dan intonasi, kelancaran, dan kejernihan suara.

Iskandarwassid & Sunandar menegaskan bahwa pembelajaran membaca harus disesuaikan dengan kondisi pikiran yang teratur dan positif. Pasalnya, membaca tidak hanya melibatkan indra pendengaran dan penglihatan, tetapi juga aspek mental seperti berpikir, ingatan, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah (Iskandarwassid & Sunandar, 2018).

Ada dua jenis membaca, yaitu membaca diam-diam dan membaca dengan suara keras. Secara umum, membaca dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu membaca dengan suara keras/teknik dan membaca diam-diam.

Pertama, membaca dengan suara keras. Membaca dengan suara keras adalah fungsi membaca yang dilakukan dengan menggunakan simbol-simbol suara. Itulah mengapa pembacaan keras juga disebut pembacaan. Membaca keras memerlukan keterampilan atau teknik tertentu, terutama unsur-unsur suprasegmental seperti nada, intonasi, aksent, pelafalan, jeda, dan sebagainya. Karena membaca keras lebih menekankan pada teknik membaca lisan, ia sering disebut membaca teknik. Misalnya, membaca dengan suara keras meliputi membaca cerita, puisi, cerpen, dan sebagainya. Membaca dengan suara keras adalah aktivitas terpenting untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan linguistik siswa.

Kedua, membaca diam-diam. Membaca diam-diam adalah proses membaca yang dilakukan secara diam-diam. Jenis membaca ini memungkinkan siswa untuk memahami teks

yang mereka baca dengan lebih baik. Selain itu, membaca diam-diam memberi kesempatan kepada guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan membaca siswa.

Keterampilan Membaca juga merupakan salah satu keterampilan yang paling penting untuk dikuasai oleh siswa. Membaca Pemahaman adalah proses berpikir yang memungkinkan kita untuk memahami isi dari teks yang kita baca dan mendapatkan informasi dan pengetahuan baru dari isi teks yang kita baca. Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik apabila ia mampu menyampaikan isi bacaannya dengan jelas kepada orang lain. Bagi pembelajar bahasa Perancis tingkat pemula, membaca bukanlah hal yang mudah karena membutuhkan berbagai keterampilan mendasar seperti memahami, mengidentifikasi tema dan menjawab pertanyaan berdasarkan isi teks yang dibaca. Oleh karena itu, penggunaan teknik membaca yang tepat dapat memudahkan pembelajar untuk memperoleh informasi dari berbagai bahan bacaan.

Siswa yang tidak mahir membaca mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Keterampilan pemahaman tertulis sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir. Jika keterampilan membaca lemah, hal ini dapat mengganggu kesuksesan siswa dalam pembelajaran lain, serta keterampilan kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah mereka.

Permainan adalah aktivitas yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh keterampilan tertentu secara menyenangkan. Jika keterampilan yang diperoleh dalam permainan adalah keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut disebut permainan bahasa. Belajar melalui permainan adalah aktivitas yang menggabungkan pembelajaran dan permainan yang terintegrasi dalam materi pembelajaran. Aktivitas ini bertujuan untuk

menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan kualitas pembelajaran yang optimal.

Permainan dalam kelas FLE, yaitu bersenang-senang sebagai fungsi permainan dan melatih keterampilan linguistik tertentu sebagai materi pembelajaran. Jika sebuah permainan menyenangkan tetapi tidak memungkinkan untuk menguasai keterampilan bahasa, maka permainan tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai permainan bahasa. Demikian pula, tidak dapat disebut sebagai permainan bahasa jika permainan tersebut tidak menyenangkan, meskipun memungkinkan untuk menguasai keterampilan bahasa tertentu. Untuk dikategorikan sebagai permainan bahasa, permainan tersebut harus memenuhi dua syarat, yaitu kesenangan dan latihan bahasa.

Banyak faktor yang mempengaruhi kesuksesan permainan bahasa. Menurut Hasanah, empat faktor menentukan kesuksesan permainan bahasa di kelas, yaitu: (1) situasi dan kondisi, (2) aturan permainan, (3) pemain, dan (4) pemimpin permainan. Pembelajaran melalui permainan adalah aktivitas terintegrasi antara pembelajaran dan permainan yang diintegrasikan ke dalam materi. Aktivitas ini bertujuan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan kualitas pembelajaran yang optimal.

Penggunaan permainan dalam aktivitas pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, sama halnya dengan permainan SSE.

Keuntungan dari permainan ini adalah dapat melatih kemampuan berpikir siswa, meningkatkan pembelajaran kognitif dan kemampuan pemecahan masalah mereka, melatih kesabaran siswa dalam menyusun potongan kalimat menjadi paragraf yang koheren, serta memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan kelompok

mereka, bertukar pendapat, dan saling menghormati.

Kekurangan dari permainan ini adalah hanya beberapa peserta didik yang aktif bekerja dalam setiap kelompok. Untuk mengatasi masalah ini, guru dapat mengunjungi setiap kelompok untuk memastikan semua peserta didik ikut serta dalam permainan. Peserta didik akan kebingungan dalam permainan jika mereka tidak memperhatikan aturan permainan.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Prancis di SMAN 19 Medan, peneliti menemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa dalam belajar bahasa Prancis, salah satunya adalah keterampilan Pemahaman Tertulis. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks, hal ini terlihat ketika mereka harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Murid juga mengartikan satu persatu kata yang ada di dalam teks, dan ketika menemukan kosakata baru, mereka tidak berinisiatif untuk memahami maknanya.

Dua hasil penelitian yang relevan untuk penerapan permainan SSE dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Lisa Damayanti dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis melalui Teknik Permainan Sentence Stock Exchange (SSE) pada Peserta Didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Purworejo”.

Penelitian Lisa Damayanti dan studi ini memiliki variabel independen dan teknik permainan SSE yang sama. Studi ini juga menggunakan variabel dependen yang sama, yaitu keterampilan pemahaman membaca. Perbedaan antara kedua studi terletak pada subjek dan metode penelitian yang digunakan. Metode penelitian Lisa Damayanti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan metode penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan jenis penelitian eksperimental.

2. Ayu Winda Puspita Sari dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran Sentence Stock Exchange Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Untuk Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017”.

Kesamaan antara penelitian Ayu Winda dan penelitian ini adalah keduanya menggunakan variabel independen yang sama, yaitu penggunaan teknik permainan SSE, dan metode penelitian yang sama, yaitu metode pra-eksperimen. Perbedaan antara penelitian Ayu Winda dan penelitian ini terletak pada objek penelitian dan variabel dependen. Variabel dependen dalam studi ini menggunakan keterampilan membaca, sedangkan penelitian Ayu Winda menggunakan kemampuan menguasai kosakata untuk menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin. Hasil penelitian Ayu Winda menunjukkan adanya efek signifikan terhadap penggunaan teknik permainan SSE.

Menurut hasil wawancara guru yang dilakukan di SMA Negeri 19 Medan pada tahun 2024, siswa sering mengalami kesulitan membaca dalam bahasa Prancis dan melakukan kesalahan saat melafalkan kosakata yang terdapat dalam teks. Murid-murid di kelas XI tidak memiliki referensi khusus untuk belajar bahasa Prancis; mereka puas menggunakan buku paket dan saluran YouTube sebagai sumber belajar tambahan. Kegiatan pembelajaran juga tidak berfokus pada kemampuan Membaca Pemahaman - mereka hanya mengajarkan cara membaca, itulah sebabnya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam bidang ini.

Rencana Konsep merupakan landasan pemikiran penelitian yang disintesis dari fakta, pengamatan, dan analisis literatur. Rencana Konsep ini mencakup teori atau konsep yang menjadi dasar penelitian. Dalam kerangka konseptual, variabel penelitian dijelaskan secara rinci terkait dengan masalah penelitian,

sehingga dapat menjadi dasar untuk menjawab masalah penelitian.

Permainan *Sentence Stock Exchange* memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam memahami isi teks, karena setiap kelompok memiliki tugas untuk menyusun potongan-potongan kalimat di dalam pot menjadi paragraf yang koheren. Kemudian, setiap kelompok membacakannya dan siswa lain menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks yang telah mereka susun. Selama proses penyusunan potongan-potongan kalimat tersebut, siswa berusaha memahami kalimat dengan cara menginterpretasikannya. Selain itu, dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, para siswa dapat bekerja sama dengan membagi tugas dan mengatur urutan yang benar, serta mendiskusikan makna dari isi penggalan kalimat satu sama lain. Melalui permainan ini, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami isi teks yang akan dibaca dalam bahasa Prancis.

Siswa kelas XI.1 di SMAN 19 Medan mempelajari beberapa materi, seperti: pakaian, warna, waktu, keluarga, artikel defini dan indefini. Berdasarkan diskusi dengan guru, peneliti memilih untuk meneliti materi “keluarga” sebagai bahan penelitian. Peneliti memilih materi “Keluarga” untuk penelitian, karena murid-murid di kelas XI.1 kurang memahami materi ini, dan para siswa masih kesulitan untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran di sekolah.

Setelah membagikan kuesioner dan pre-test kepada siswa kelas XI.1 SMAN 19 Medan, peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi pre-test yang diberikan kepada mereka. Tiga orang siswa memperoleh nilai 25, empat orang siswa memperoleh nilai 30, dua orang siswa memperoleh nilai 35, lima orang siswa memperoleh nilai 45, empat orang siswa memperoleh nilai 50, tiga orang siswa

memperoleh nilai 55, satu orang siswa memperoleh nilai 60, dua orang siswa memperoleh nilai 80, dan empat orang siswa memperoleh nilai 85. Sebanyak 76,7% siswa tidak dapat menjawab dengan benar di atas KKM, yaitu 75, dan sebanyak 23,3% siswa dapat menjawab dengan benar di atas KKM. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Prancis.

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Permainan *Sentence Stock Exchange*(SSE) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis pada Siswa di SMA Negeri 19 MEDAN”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Eksperimental dengan pendekatan Kuantitatif. Penelitian eksperimental adalah salah satu pendekatan yang paling penting dalam penelitian bahasa kedua.

Penelitian eksperimental adalah penelitian yang sistematis, komprehensif dan logis yang bertujuan untuk mengontrol ruang. Peneliti memanipulasi stimulus dan kondisi eksperimental dan mengamati efek dari perlakuan tersebut. Secara keseluruhan, tujuan dari penelitian ini adalah: pertama, untuk menguji hipotesis yang diajukan, kedua, untuk memprediksi kejadian eksperimental, ketiga, untuk membuat generalisasi tentang hubungan antar variabel (Widi Winarni, 2018).

Model penelitian yang digunakan adalah Design One Group Pre-Test Post-Test. Keterangan:

- O1 : Pre-test kelompok eksperimen
- X : Perlakuan
- O2 : Post-test kelompok eksperimen

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI 1 di SMA Negeri 19 Medan, dengan jumlah siswa 30 orang (7 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan). Kelas ini dipilih karena adanya kelemahan dalam Keterampilan Membaca dan rekomendasi guru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Keterampilan Membaca dengan menggunakan permainan *Sentence Stock Exchange*.

Menurut Handayani (2020), Populasi adalah himpunan elemen yang akan diteliti yang memiliki karakteristik yang sama, baik berupa individu dari suatu kelompok, kejadian atau hal yang akan diteliti. Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas XII di SMA Negeri 19 Medan.

Menurut Handayani (2020), Sampling, adalah proses pemilihan sejumlah item dari populasi penelitian untuk dijadikan sampel, dan memahami berbagai sifat atau karakteristik subjek yang dijadikan sampel, yang nantinya dapat digeneralisasikan dari item-item yang ada dalam populasi. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas XI.1 SMA Negeri 19 Medan.

Jenis penelitian yang dapat menggunakan berbagai macam variabel antara lain adalah penelitian eksperimen. Namun, hingga saat ini, penelitian di bidang pendidikan umumnya hanya menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Penelitian ini menggunakan Instrumen dan dua teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dapat dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu teknik pengolahan data yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil data kualitatif yang berupa hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan catatan lapangan.

Data kuantitatif juga dapat dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah analisis data yang terkumpul dengan cara mendeskripsikan

atau menggambarkan tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum, yang dapat disajikan dalam bentuk grafik, diagram dan sejenisnya. Teknik Analisis data ini menggunakan program *SPSS 22 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar siswa SMAN 19 Medan pada materi “La Famille” bahasa Prancis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji normalitas. Sebelum dilakukan perlakuan, dilakukan pre-test kemampuan membaca pada materi “La Famille”. Hasil pre-test menunjukkan kemampuan awal siswa, yaitu kemampuan membaca siswa kelas XI.1 sangat rendah. Nilai rata-rata siswa dalam pre-test adalah 51,16. Nilai ini masih jauh dari kriteria ketuntasan.

Pre-Test adalah penilaian atau tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk mendapatkan parameter kompetensi awal, yaitu mengetahui apa yang sudah diketahui siswa tentang materi pembelajaran. Hasil pre-test nantinya akan menjadi salah satu acuan bagi guru untuk menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa mereka. Pre-test sangat penting, terutama jika mempertimbangkan bahwa hasil pre-test merupakan prasyarat untuk memperoleh pengetahuan baru di kemudian hari.

Post-test adalah penilaian atau tes yang dilakukan setelah materi pembelajaran diberikan oleh tenaga pengajar. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kompetensi akhir, yaitu mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan. Post-test merupakan tahap akhir yang menutup kegiatan pembelajaran. Hasil tes ini digunakan untuk menentukan keberhasilan suatu metode pembelajaran. Siswa atau peserta didik

dianggap berhasil jika skor post-test meningkat. Sebaliknya, kegagalan suatu kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari penurunan hasil post-test dibandingkan dengan pre-test. Peningkatan skor pada post-test menunjukkan bahwa materi pembelajaran telah diserap dengan baik oleh siswa.

Langkah pertama yang dilakukan adalah melaksanakan pre-test di SMAN 19 Medan pada tanggal 27 Januari 2024. Soal pre-test digunakan sebagai baseline untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa. Pre-test dilakukan dengan 30 siswa dengan menggunakan instrumen tes yang terdiri dari 20 kalimat pilihan ganda berdasarkan kata kerja yang berhubungan dengan “La Famille” yang diisi oleh siswa untuk menilai kemampuan pelafalan mereka, khususnya pada materi “Kel”. Kalimat-kalimat tersebut adalah sebagai berikut

- 1) Menyebutkan nama-nama keluarga dalam bahasa Prancis;
- 2) Melengkapi teks tentang keluarga dengan kata kerja; dan
- 3) Menggambar pohon keluarga.

Peneliti berusaha mengingatkan siswa tentang pengetahuan mereka mengenai materi “La Famille”. Ia meminta siswa untuk membuka buku yang telah diajarkan oleh guru. Peneliti menjelaskan kepada siswa cara membuat pohon silsilah dan menceritakannya dalam bahasa Prancis. Kemudian, peneliti berinteraksi dengan salah satu siswa untuk menanyakan tentang keluarganya dalam bahasa Prancis, guna mengetahui apakah siswa tersebut memahami atau tidak apa yang ditanyakan oleh peneliti. Awalnya, siswa tersebut tidak memahami apa yang ditanyakan oleh peneliti. Namun, pada akhirnya ia memahami karena telah mempelajari kosakata dari buku tersebut dan peneliti membantunya menyusun kalimat yang lengkap.

Setelah memberikan materi, peneliti meminta siswa untuk membaca materi yang telah dijelaskan oleh peneliti. Siswa dapat berlatih permainan secara berkelompok. Setelah sesi pertama ini, peneliti mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan terima kasih kepada siswa dan mendorong mereka untuk belajar lebih baik di kelas, setelah itu ia meninggalkan kelas.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 November 2024. Pada pertemuan kedua ini, kegiatan diawali dengan cara yang sama, yaitu dengan membuka pertemuan dengan salam dan menanyakan kabar siswa. Peneliti juga menjelaskan tujuan dari pertemuan kedua ini yang tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama. Namun, pada treatment kedua ini, peneliti mengajak siswa untuk langsung bermain games.

Peneliti juga menunjukkan bahwa terjadi interaksi yang mudah antara siswa dan peneliti. Selama proses yang dilakukan di kelas XII.1, peneliti didampingi oleh guru. Ketika peneliti menjelaskan, para murid berkonsentrasi mendengarkan penjelasan. Post-test merupakan kegiatan terakhir dari penelitian ini, tindakan terakhir dari penelitian ini berlangsung di kelas yang sama yaitu kelas XII.1, kegiatan post-test dilakukan pada tanggal 14 November 2024. Tes ini diperlukan untuk melihat peningkatan hasil dari proses pembelajaran siswa.

Setelah menyelesaikan kalimat-kalimat yang benar dari setiap kelompok, peneliti mengatakan bahwa dia akan memberikan pertanyaan post-test yang berkaitan dengan keluarga. Peneliti meminta siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dan belajar dengan lebih serius. Setelah itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa atas kerjasamanya hari ini, mengucapkan selamat tinggal, dan meninggalkan kelas.

Metode permainan ini sangat efektif bagi guru dan siswa, karena dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa secara

menyenangkan sambil belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan. Permainan ini tidak menggunakan benda-benda yang rumit, hanya memerlukan beberapa lembar kertas dan siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok.

Permainan SSE mudah dikelola dan diterima dengan baik oleh siswa dan guru, sekaligus tetap menarik untuk memicu minat siswa dan mendorong mereka untuk mempelajarinya.

Post-test dilakukan dengan 30 siswa dengan menggunakan instrumen tes yang meminta siswa untuk mendeskripsikan keluarga. Setelah menggunakan permainan "Keluarga" pada pertemuan post-test, peneliti masuk ke kelas XII.1 dengan terlebih dahulu menyapa para siswa dan menanyakan kabar mereka. Setelah pembukaan, peneliti menjelaskan kepada para siswa bahwa pertemuan kali ini adalah kegiatan terakhir dari penelitian. Peneliti mengingatkan para siswa bahwa mereka tidak boleh membuka buku tentang topik 'Keluarga'. Rata-rata peningkatan hasil antara pre-test dan post-test adalah 67%.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca materi 'Keluarga' meningkat setelah diberikan perlakuan dan penggunaan permainan *Sentence Stock Exchange* menunjukkan bahwa mereka memperoleh nilai yang lebih tinggi dari standar kelulusan yang ditetapkan, yaitu 75. Hasil deskriptif ini menunjukkan bahwa ada perubahan hasil belajar setelah siswa menggunakan metode permainan *Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian mengenai efektivitas penggunaan permainan *Sentence Stock Exchange* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas XI SMA Negeri 19

Medan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan teori dan penelitian, penelitian yang dilakukan di SMAN 19 Medan menguji hasil belajar siswa pada topik "La Famille" dalam bahasa Prancis sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa di kelas XI.1 sangat rendah, dengan nilai rata-rata 51,16, yang mengindikasikan bahwa mereka masih jauh dari standar ketuntasan. Penelitian ini mencakup pre-test dengan 30 siswa, yang menilai kemampuan membaca mereka dalam kaitannya dengan materi 'Keluarga' melalui kegiatan seperti menyebutkan nama anggota keluarga dalam bahasa Prancis, melengkapi teks dengan kata kerja, dan menggambar pohon keluarga.

Perlakuan terdiri dari melibatkan siswa dalam permainan pada pertemuan kedua, di mana interaksi antara siswa dan peneliti berjalan lancar dan guru memberikan dukungan. Sebuah post-test dilakukan untuk menilai kemajuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca sebesar 67% setelah permainan *Sentence Stock Exchange* diproses dan digunakan, dan permainan ini dinyatakan efektif untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, A. A. P., Payadnya, P., & dkk. (2018). *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik*. Deepublish.
- Agustina, I. (2020). *Efektivitas pembelajaran matematika secara daring di era pandemi Covid-19 terhadap kemampuan berpikir kreatif* [Skripsi, Universitas Negeri Medan].
- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi pedagogik guru terhadap efektivitas pembelajaran dengan variabel kontrol latar belakang pendidikan guru. *Jurnal*

- Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1).
- Astuti, A. (2019). *Prediksi kondisi financial distress pada perusahaan delisting di Bursa Efek Indonesia* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Dalman, H. (2018). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Damayanti, L. (2019). *Peningkatan keterampilan membaca Bahasa Prancis melalui teknik permainan Sentence Stock Exchange (SSE) pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Purworejo*. <https://eprints.uny.ac.id/63324/>
- Djaali. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif*. PT Bumi Aksara.
- Dr. Muhsyanur, M. (2019). *Pengembangan keterampilan membaca*. Uniprima Press.
- Handayani. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
- Khotimah, H. (2019). Faktor-faktor yang memengaruhi belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 116–123.
- Muammar. (2020). *Membaca permulaan di sekolah dasar*. Sanabil.
- Mulyono, M. (2021). Implementasi gerakan literasi sekolah untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca melalui program Jam Baca model Teras Pustaka bagi warga sekolah SD 8 Kandangmas. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 181–204.