



**Inovasi Media *Jeu De Mots* dalam Pembelajaran Gramatikal Prancis
Siswa SMAN 16 Bandar Lampung**

***Le Média Innovation Jeu De Mots dans L'Apprentissage Grammatical Du Français
pour Les Élèves De SMAN 16 Bandar Lampung***

Daftia Alfianti Nur¹, Diana Rosita², Indah Nevira Trisna³
Pendidikan Bahasa Perancis, FKIP Universitas Lampung, Indonesia
Email : daftianur@gmail.com

RÉSUMÉ

Cette étude vise à développer des supports d'apprentissage basés sur le jeu de mots pour améliorer les compétences grammaticales en français, en particulier l'utilisation de la conjugaison chez les élèves de la classe XI de SMAN 16 Bandar Lampung. La méthode de recherche utilisée est la méthode de recherche et développement (R&D) avec le modèle d'approche ADDIE (analyse, conception, développement, mise en œuvre, évaluation). Ce jeu combine des éléments visuels et l'interactivité de l'élève pour trouver la bonne forme de conjugaison en fonction du sujet et du contexte de l'image. Les données ont été obtenues par l'observation et par des questionnaires comprenant l'analyse des besoins de l'enseignant et de l'élève, la validation par des experts du matériel et des supports, et des questionnaires de réponse de l'élève. Les résultats de la validation par les experts du matériel et des médias ont obtenu une valeur en pourcentage de 89,58 % et 83,33 %, ce qui a permis d'obtenir la note « très bien » (SB). Le produit a été testé avec des étudiants afin d'obtenir un retour d'information sur le produit développé. Lors du test effectué par les élèves de la classe XI de SMAN 16 Bandar Lampung, le pourcentage de 81,56 % a été obtenu, ce qui indique que le jeu de mots a obtenu une note très bonne (SB) dans la fourchette de 75 % à 100 %. Cela montre que le développement du jeu de mots est adapté à l'utilisation.

Mots-clés : *Le média d'apprentissage, jeux de mots, grammaire, conjugaison, français.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kata dalam meningkatkan kemampuan gramatikal bahasa Prancis khususnya pada penggunaan konjugasi siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Permainan ini memadukan unsur visual dan interaktivitas siswa dalam menemukan bentuk konjugasi yang tepat sesuai dengan subjek dan konteks gambar. Data diperoleh melalui observasi dan kuesioner yang mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, validasi ahli materi dan media, serta angket respon siswa. Hasil validasi ahli materi dan media memperoleh persentase nilai 89,58% dan 83,33% yang

memeroleh nilai Sangat Baik (SB). Produk diujicobakan kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik mengenai produk yang dikembangkan. Dalam uji pengguna yang dilakukan oleh siswa-siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung, diperoleh persentase nilai sebesar 81,56% yang menunjukkan bahwa media permainan *jeu de mots* memperoleh nilai Sangat Baik (SB) pada rentang skor 75%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media permainan kata layak untuk digunakan.

Kata kunci : Media pembelajaran, permainan kata, gramatikal, konjugasi, bahasa Prancis

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam interaksi sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial, pertukaran informasi, dan pengungkapan gagasan. Dalam dunia global, penguasaan bahasa asing menjadi keterampilan penting dalam ranah pendidikan, diplomasi, dan budaya global. Termasuk bahasa Prancis yang saat ini telah digunakan oleh lebih dari 300 juta penutur di dunia.

Pembelajaran bahasa Prancis di Indonesia umumnya dimulai di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), termasuk di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Pada jenjang ini, siswa diperkenalkan pada empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu berbicara (*production orale*), menulis (*production écrite*), menyimak (*compréhension orale*), dan membaca (*compréhension écrite*). Keempat keterampilan ini didukung oleh penguasaan gramatikal yang baik.

Dalam proses pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar dapat berlangsung (Sapriyah, 2019). Dalam bidang pendidikan, media menjadi sebuah jembatan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media dan teknologi sebagai alat bantu guna mencapai tujuan pembelajaran (sebagaimana dikutip dalam Wahid, 2018).

Media belajar menjadi penting untuk mengetahui keefektifan dari media yang digunakan agar proses pembelajaran lebih menarik dan berguna (Rahma, 2017). Media pembelajaran dibutuhkan sebagai alat pendukung untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Sebagai alat, media

pembelajaran dapat berupa *software* atau *hardware* sebagai sumber belajar. Tujuan dari media pembelajaran adalah menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar lebih efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Dewi dan Budiana, 2018).

Dalam pembelajaran bahasa asing, tata bahasa atau gramatikal merupakan salah satu pondasi atau komponen wajib yang harus dipelajari dan kuasai. Namun, tiap bahasa tidak memiliki gramatikal yang sama, sehingga seseorang yang mempelajari bahasa asing perlu untuk beradaptasi dan lebih fokus saat belajar agar dapat memahami struktur gramatikal bahasa asing dengan baik. Gramatikal bahasa Prancis memiliki beberapa bagian seperti *verbe* (kata kerja), *nom* (kata benda), *pronom* (kata ganti), *article* (kata sandang), *mode* (modus), dan lain sebagainya (Aprilianty, 2015).

Gramatikal bahasa Prancis sangat kompleks. Dalam bahasa Prancis, salah satu komponen gramatikal yang menjadi hambatan adalah penggunaan konjugasi verba, yaitu perubahan bentuk kata kerja sesuai subjek dan waktu (Hutagalung, 2004). Kesulitan ini memberi dampak pada keterampilan komunikasi baik lisan maupun tulisan. Permasalahan ini diperkuat dengan hasil observasi dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada seorang guru bahasa Prancis dan siswa kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung.

Pada analisis kebutuhan ini diperoleh bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan penggunaan konjugasi bahasa Prancis dalam kalimat. Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan juga masih bersifat konvensional yaitu menggunakan buku cetak dan *e-book*. Meskipun *e-book* memanfaatkan teknologi digital,

penggunaannya melalui *smartphone* justru sering mengganggu fokus belajar siswa karena distraksi dari aplikasi lain.

Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemilihan media pembelajaran haruslah tepat guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alternatif yang potensial adalah media permainan edukatif, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Diningsih & Wardani, 2021). Permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan melepas lelah saat bermain (Widoretno et al., (2021) dalam (Wiryaningtyas et al., 2023).

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas media permainan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Oktavia, Widodo, dan Rosita (2018) mengembangkan *media permainan mots croisés* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis di SMKN 3 Bandar Lampung. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam prestasi belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh Nenggani, Asri, dan Rijal (2020) dengan media *teka-teki silang* untuk penguasaan kosakata bahasa Jerman di SMA Negeri 8 Makassar, yang juga terbukti efektif. Sementara itu, Rahma (2017) mengembangkan *media permainan animasi Fun Chinese Area* untuk kosakata dan penyusunan kalimat sederhana dalam pembelajaran bahasa Mandarin, yang dinyatakan layak digunakan.

Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut yang berfokus pada aspek berbicara atau penguasaan kosakata, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media permainan *jeu de mots* untuk meningkatkan kemampuan gramatikal, khususnya konjugasi verba dalam bahasa Prancis. Permainan ini

berbentuk *word search* yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan gambar dan aktivitas harian berbahasa Prancis, yang dikaitkan dengan bentuk konjugasi verba sesuai subjek. Selain itu, permainan dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan gramatikal secara visual dan kontekstual melalui pencocokan kata dengan gambar dan kalimat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Mengembangkan media permainan *jeu de mots* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan gramatikal bahasa Prancis siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis adalah sebagai kontribusi pengembangan literatur dalam bidang pendidikan bahasa asing, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Secara praktis, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran gramatikal yang menarik dan efektif bagi guru dan siswa serta dapat diadaptasi dalam konteks pembelajaran bahasa asing lainnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Model pendekatan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun, hanya sampai pada tahap pengembangan. Tahap implementasi dan evaluasi dilakukan hanya untuk mengujicobakan produk kepada siswa dan mendapat tanggapan siswa mengenai produk yang dikembangkan. Model ini sudah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena strukturnya yang sistematis dan fleksibel

untuk literasi desain berdasarkan umpan balik pengguna.

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan kata (*jeu de mots*) yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan gramatikal bahasa Prancis siswa, khususnya pada aspek konjugasi verba bentuk présent dalam konteks tema *la vie quotidienne*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 16 Bandar Lampung dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI sebagai pengguna akhir dari media yang dikembangkan.

Data awal diperoleh melalui observasi dan angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa dan guru mata pelajaran bahasa Prancis. Selanjutnya, data lain dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta angket tanggapan siswa pada saat uji coba kelompok kecil terhadap produk yang telah dikembangkan. Prosedur dalam penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap, yaitu: Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan:

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan kepada guru dan siswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan guna mendapatkan data mengenai masalah yang sedang dihadapi dan apa yang diperlukan untuk membantu dalam mengurangi atau memecahkan masalah tersebut. Sehingga masalah mendapat solusi yang tepat. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru dan siswa di sekolah membutuhkan inovasi media pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk dan membuat deskripsi serta bentuk produk awal untuk dilakukan perbaikan sebelum dapat digunakan.

Dalam tahap ini, dibuat gambaran kasar mengenai desain produk yang akan dibuat sesuai dengan hasil analisis yang telah diperoleh.

3. Pengembangan

Pada tahap ini, desain awal yang telah dibuat diperbaiki sesuai saran yang didapatkan. Dalam tahap ini saran perbaikan produk diperoleh dari ahli yang berkaitan. Setelah diperbaiki, produk masuk pada langkah validasi ahli untuk mendapat saran dan kritik lagi sebelum dilakukan perbaikan kembali dan dapat diujicobakan kepada siswa. Pada tahap pengembangan ini dihasilkan media permainan *jeu de mots* yang layak digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan juga persepsi individu atau kelompok tentang suatu fenomena sosial (Sugiyono dalam Pramuaji & Munir, 2017).

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skala
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Setelah diperoleh data dari skala Likert yang digunakan, dilanjutkan dengan melakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dengan rumus berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \dots$$

Setelah itu dilakukan penafsiran data kuantitatif menjadi data kualitatif oleh para peneliti dengan acuan Sugiyono (2019):

Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
0%	25%	50%	75% 100%

Keterangan:

- 0% - 25% = Kurang Baik
- 26% - 50% = Cukup Baik
- 51% - 75% = Baik
- 76% - 100% = Sangat Baik

Uji validasi merupakan ukuran ketepatan, kecermatan, dan keakuratan sebuah alat dalam melakukan fungsinya (Parera, 2019). Pada kriteria penilaian validitas, item dikatakan valid apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 dan tidak valid apabila nilai signifikansi > 0,05 (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas dilakukan guna mengukur konsistensi dari data yang dihasilkan. Dalam pengujiannya digunakan nilai kappa menurut Altman (1991) dalam Maryono (2019) dengan kategori berikut:

Tabel 2. Kategori Nilai Kappa

Nilai Kappa	Kategori
>0,20	Rendah
0,21-0,40	Lumayan
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Kuat
0,81-1,00	Sangat Kuat

Uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan edukatif *jeu de mots* untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis, khususnya dalam penguasaan konjugasi bahasa Prancis. Dengan adanya pengembangan ini,

diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa asing. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, yang dalam penelitian ini dilaksanakan hingga tahap *development* karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket kepada satu guru bahasa Prancis dan 30 siswa kelas XI di SMAN 16 Bandar Lampung. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami konjugasi kata kerja bahasa Prancis. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas kurang variatif dan membosankan. Sebanyak 78,78% siswa memberikan respon positif terhadap ide pengembangan media permainan *jeu de mots* untuk meningkatkan kemampuan gramatikal bahasa Prancis. Guru dan siswa juga membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan semangat pembelajaran dan kemampuan berbahasa agar lebih baik lagi.

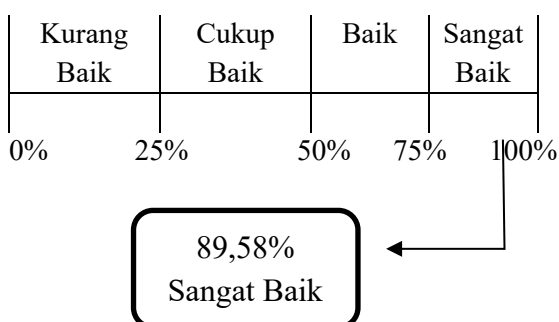
Tahap desain dilakukan dengan merancang lembar permainan yang terdiri dari petunjuk, gambar ilustratif, dan kotak huruf berisi jawaban tersembunyi. Desain ini disesuaikan dengan materi *la vie quotidienne*. Langkah awal yang dilakukan adalah membuat template lembar permainan pada aplikasi *Canva*, kemudian mencari kata kerja dan kalimat yang akan dimasukkan ke dalam permainan. Selanjutnya, dilakukan penyesuaian antara kalimat dan gambar yang akan digunakan. Lalu mulai memasukkan kosakata yang akan digunakan ke dalam kotak yang sudah dibuat pada template permainan. Kosakata ini disusun acak. Di susun juga gambar-gambar yang akan digunakan ke dalam template yang dibuat. Setelah

menyelesaikan desain, dilakukan perbaikan pada beberapa bagian pada desain awal.

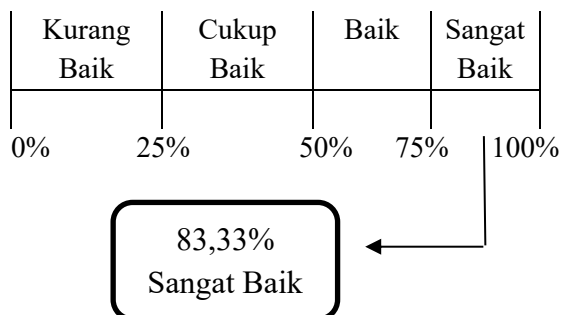
Pada tahap pengembangan dilakukanlah perbaikan pada produk. Beberapa perbaikan yang dilakukan adalah sebuah produk yang menjadi lebih fokus pada satu tema saja dan materi konjugasi lebih di urutkan dari konjugasi verba golongan 1 (-ER), golongan 2 (-IR), dan golongan 3 (-ER, -IR, -RE). Selain itu pada bagian kotak-kotak yang berisi kosakata bahasa Prancis juga di rubah menjadi berisi huruf-huruf tunggal yang mengacak dan membentuk sebuah kata yang tersembunyi. Di buat juga beberapa lembar berupa lembar petunjuk, gambar kegiatan dengan kalimat informatifnya, serta lembar kotak permainannya. Perbaikan ini dilakukan untuk lebih mempermudah penggunaannya dan agar siswa dapat lebih fokus pada perubahan bentuk konjugasinya saja.

Selain itu juga dilakukan perbaikan pada beberapa kalimat bahasa Prancis yang digunakan, yaitu penambahan judul permainan, perubahan arah jawaban menjadi lebih sederhana yaitu mendatar dan menurun saja, penambahan nomor dan tanda baca, penambahan objek, perubahan gambar yang digunakan agar lebih jelas, perubahan jenis huruf, penambahan ukuran huruf, dan juga penyesuaian warna.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan ahli materi, diperoleh persentase nilai 89,58%. Nilai ini diperoleh dari skor 43 dari skor maksimal 48. Nilai ini masuk ke dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dengan revisi.



Pada uji validasi oleh ahli media, diperoleh persentase nilai sebesar 83,33% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dengan revisi. Uji validasi ahli meida ini mendapat skor 40 dari skor maksimal 48.



Selain itu, berdasarkan hasil uji coba siswa dengan total 8 pertanyaan tertutup menunjukkan bahwa mereka lebih termotivasi, lebih aktif, dan mampu meningkatkan kemampuan penggunaan konjugasi lebih baik dengan bertahap. Berikut merupakan data yang diperoleh:

Tabel 3. Hasil data yang diperoleh

No.	Keterangan	Persentase
1	Validasi ahli materi	83,33%
2	Validasi ahli media	85,41%
3	Tanggapan siswa	81,56%

Berdasarkan uji validitas, instrumen kuesioner respon siswa dari P1 sampai P8 merupakan instrumen yang valid dan layak digunakan dalam penelitian dengan nilai signifikasi (Sig. 2-tailed) < 0,05. Pada uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* 0,860 yang masuk ke dalam kategori sangat kuat.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Kuesioner Respon Siswa

Cronbach's Alpha	N of items
,860	8

Pengembangan media permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konjugasi dalam bahasa Prancis. Permainan ini menghadirkan pendekatan belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui integrasi visual, teks, dan aktivitas mencari kata yang sesuai bentuk konjugasinya.

Media *jeu de mots* menunjukkan beberapa keunggulan, di antaranya meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, menyediakan pengalaman belajar visual yang menarik, mendukung proses internalisasi bentuk konjugasi melalui konteks kehidupan sehari-hari, memfasilitasi pembelajaran secara mandiri karena siswa dapat bermain sambil belajar tanpa tergantung pada guru. Berikut merupakan beberapa kelebihan yang dirasakan siswa yang diperoleh dari kuesioner respon siswa:

Tabel 5. Kelebihan Media Menurut Siswa

Kelebihan
Media menarik dan interaktif.
Tampilan dan desain visual menarik.
Mudah digunakan dan praktis.
Membantu meningkatkan pemahaman kosakata dan penguasaan konjugasi.
Gambar visual mendukung proses belajar.
Menarik dan menjadi inovasi baru dalam pembelajaran.

Namun, terdapat pula beberapa kelemahan yang ditemukan berdasarkan tanggapan siswa, yakni: 1) Jenis dan ukuran font pada beberapa bagian sulit dibaca, 2) Materi yang terbatas, hanya mencakup kala waktu *présent* dan belum mencakup waktu

lampau atau mendatang, 3) Tidak adanya sistem penilaian langsung, sehingga siswa tidak memperoleh umpan balik instan atas pemahaman mereka.

Selain itu, keterbatasan waktu dalam permainan di kelas sehingga diperlukan pengelolaan waktu yang baik agar siswa dapat menyelesaikan semua soal jika mengerjakannya dikelas. Kekurangan tersebut menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan lanjutan. Hal ini sejalan dengan prinsip desain pembelajaran yang menyarankan keberagaman materi dan umpan balik sebagai bagian dari pengalaman belajar yang efektif (Sanjaya dalam Aghni, 2018; Hendrayani et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya seperti Oktavia dkk. (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *jeu de mots* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian oleh Nenggani dkk. (2020) yang membuktikan bahwa permainan teka teki silang efektif untuk penguasaan kosakata bahasa asing. Pada penelitian ini memperluas konteks dengan fokus pada kemampuan gramatikal dan konjugasi, menjadikan sebuah kontribusi baru dalam bidang pembelajaran bahasa Prancis di sekolah.

Secara keseluruhan, media ini dinilai menjadi sebuah inovasi media pembelajaran dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan gramatikal siswa sesuai dengan standar CECRL A2.2.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Jeu de Mots* sebagai sarana pembelajaran bahasa Prancis guna meningkatkan kemampuan gramatikal, khususnya dalam penguasaan konjugasi kata kerja siswa kelas XI di SMA

Negeri 16 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengembangan dan validasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan *jeu de mots* berhasil dikembangkan menggunakan model pendekatan ADD, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*.

Media ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, selain itu beberapa saran perbaikan juga dilakukan guna memperoleh hasil yang lebih baik serta disesuaikan dengan karakteristik materi gramatikal konjugasi kala *présent* dalam tema *la vie quotidienne* dan konjugasi verba golongan 1 (-ER), golongan 2 (-IR), dan golongan 3 (-ER, -IR, -RE) pada tingkat A1.

Permainan *jeu de mots* memiliki keunggulan dari sisi visual yang menarik, penyajian yang interaktif, serta mampu meningkatkan minat siswa dalam memahami bentuk konjugasi verba. Selain itu siswa juga merasa pengembangan media *jeu de mots* membantu dalam meningkatkan penguasaan konjugasi dan menambah kosakata baru yang sebelumnya masih jarang digunakan. Kendati demikian, media ini masih memiliki beberapa kelemahan, seperti keterbatasan jumlah verba, cakupan waktu gramatikal yang masih terbatas, serta belum dilengkapi dengan terjemahan bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, media permainan *Jeu de Mots* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Prancis yang menyenangkan dan efektif, serta berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap struktur gramatikal dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan *jeu de mots* untuk meningkatkan kemampuan gramatikal bahasa Prancis yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat dilakukan di masa depan. Dengan adanya saran ini, diharapkan dapat mendukung

pengembangan media pembelajaran agar menjadi lebih baik di masa mendatang.

1) Bagi Pendidik

Pengembangan media permainan *jeu de mots* ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media permainan ini memberikan pengawasan pada awal penggunaan media untuk memberi arahan yang jelas kepada siswa.

2) Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media permainan ini dengan optimal untuk meningkatkan kemampuan gramatikal bahasa Prancis, khususnya pada penggunaan konjugasi kala waktu sekarang (*présent*).

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian pada bidang yang sama oleh peneliti lain. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dengan cakupan materi yang lebih lengkap dan fokus konjugasi pada kala waktu yang lebih beragam. Penggunaan bahan dengan kualitas yang lebih baik juga menjadi saran yang perlu dipertimbangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Ahsani Diningsih, N. S. (2021). Pengembangan game Mari Belajar untuk mencapai ketuntasan belajar pembelajaran tematik peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Aprilianty, E. T. (2015). Analisis aspek bentuk kala lampau bahasa Prancis dalam novel *Le Petit Prince*.

- Dewi, M. R., & Budiana, N. (2018). Peran media dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Hutagalung, R. A. (2004). *Grammaire française: Suatu pendekatan sistematis dan holistik*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nenggani, Y. S., Asri, W. K., & Rijal, S. (2020). Keefektifan media teka-teki silang dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman di SMA Negeri 8 Makassar. *Jurnal Pendidikan Eralingua*.
- Rahma, E. A. (2017). Pengembangan media permainan animasi Fun Chinese Area untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Bahasa Mandarin*.
- Rabiah, S. (2018). Penggunaan metode research and development dalam penelitian Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Dalam *Seminar Nasional dan Launching Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia* (hlm. 4). Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Untirta*.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Jurnal Umpar*.