

**PERBEDAAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA  
BAHASA PERANCIS ANTARA YANG MENDAPAT STRATEGI  
PEMBELAJARAN *CONSTRUCTION OU RECONSTRUCTION DE*  
*PHRASES* DAN *TROUVER LES MOTS* PADA SISWA KELAS X SMA  
WIDYA MANGGALA**



**Meilisa**

**2315086573**

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis

**JURUSAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2015**

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
RÉSUMÉ.....	ii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritis.....	8
A.1. Hakikat Menulis.....	8
A.1.1. Pembelajaran Menulis Bahasa Asing.....	12
A.1.2. Tingkatan Kemampuan Menulis Bahasa Perancis.....	17
A.1.3. Penilaian Menulis Bahasa Perancis.....	20
A.2. Hakikat Strategi Pembelajaran.....	23
A.3. Hakikat Permainan Bahasa.....	27
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	

A. Tujuan Penelitian.....	35
B. Lingkup Penelitian.....	36
C. Waktu dan Tempat.....	36
D. Metode dan Desain.....	37
E. Populasi dan Sampel.....	40
F. Variabel-Variabel.....	40
G. Definisi Konseptual.....	41
H. Definisi Operasional.....	41
I. Instrumen Penelitian.....	41
J. Validitas dan Reliabilitas.....	43
K. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	46
B. Hasil Pengujian Hipotesis.....	52
C. Keterbatasan Penelitian.....	58
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	60
B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xix

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, namun berkat ridho-Nya dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Sri Harini Ekowati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bahasa Perancis sekaligus dosen pembimbing materi yang selalu memberikan saran, arahan dan dukungan semangat yang luar biasa dalam penyelesaian tugas ini.
2. Bapak Subur Ismail selaku dosen pembimbing metodologi yang selalu memberikan petunjuk selama proses penulisan tugas ini.
3. Ibu Yusi Asnidar, S.Pd, M.Hum, penasihat akademik yang selalu memberikan bimbingan selama penyelesaian tugas ini
4. Para Staf Dosen pengajar jurusan bahasa Perancis Universitas Negeri Jakarta
5. Orang tua dan keluarga yang tak pernah lelah memberikan semangat dan doa
6. Bapak M.Fauzi Ramdhan, M.Pd, Kepala sekolah SMA Widya Manggala Jakarta yang telah memberikan izin bagi penulis untuk mengadakan penelitian

7. Para sahabat-sahabat tersayang; tim Ganggers, Guru-guru muda tim Remponks SMA Widya Manggala khususnya Angga Rizki Saputra S.Pd yang sering menemani saya kemana-mana dan Asep Jubaedi, S.Pd yang mengajari saya ilmu statistika SPSS, juga sahabat SMA saya, Shinta Irgimis dan Nurul Komariyah yang selalu memberikan dorongan dan semangat tiada henti
8. Rekan-rekan mahasiswa JBP angkatan 2008, teman-teman seperjuangan, teman-teman angkatan 2007, 2009, 2010 yang tak pernah lelah berjuang
9. Mantan kekasih dan kekasih yang selalu mau membantu
10. Semua pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu

Semoga amal kebaikan semua pihak mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin ya robbal 'alamin.

Penulis menyadari bahwa hasil penulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun untuk menuju yang lebih baik lagi.

Penulis

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan salah satu bagian terpenting dalam hidup bermasyarakat karena bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat dan hampir semua interaksi manusia terwujud melalui bahasa. Bahasa pertama yang dikenal dan sering digunakan dalam masyarakat adalah bahasa ibu. Seiring dengan perkembangan zaman, dan juga meningkatnya kebutuhan informasi, penggunaan bahasa tidak hanya terbatas pada bahasa ibu saja, namun juga bahasa asing. Di zaman yang modern ini, mempelajari bahasa-bahasa asing merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi masyarakat.

Banyak manfaat yang didapat apabila dapat menguasai bahasa asing, salah satunya adalah dalam bidang pekerjaan. Perusahaan-perusahaan asing banyak mencari calon karyawan yang mempunyai kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan menguasai bahasa asing. Selain itu, bahasa asing juga banyak dipakai pada buku-buku penting. Dalam dunia pendidikan, juga sangat dibutuhkan calon-calon pendidik yang menguasai bahasa asing.

Untuk mempersiapkan calon-calon yang baik tersebut, banyak sekolah yang memberikan pembelajaran bahasa-bahasa asing, di antaranya seperti bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, bahasa Jerman, bahasa Arab dan juga bahasa Perancis. Pada umumnya, siswa yang belajar bahasa asing diharapkan memiliki empat keterampilan berbahasa yang mencakup: (a) menyimak; (b)

berbicara; (c) membaca; dan (d) menulis. Pembagian ini sejalan dengan apa yang terdapat dalam *Cadre Européen Commun de Référence (CECR)* atau acuan keterampilan berbahasa bagi negara-negara Eropa, yang membagi keterampilan bahasa menjadi *Compréhension Écrite* atau membaca, *Production Écrite* atau menulis, *Compréhension Orale* atau menyimak dan *Production Orale* atau berbicara. Untuk dapat memiliki keterampilan-keterampilan tersebut, maka siswa harus mempelajarinya.

Mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Perancis, tidak mudah. Hal itu dikarenakan bahasa Perancis bukan bahasa ibu bagi masyarakat Indonesia. Selain itu, penulisan bahasa Perancis dan pengucapannya yang terkesan sulit, juga merupakan faktor penyebab tidak mudahnya mempelajari bahasa Perancis.

Dalam bahasa Perancis, penulisan dan pengucapan sangat berbeda. Untuk itu, dalam mempelajari bahasa Perancis, para pendidik di sekolah diharapkan dapat mengajarkan bahasa Perancis dengan baik dan tidak membosankan sehingga para peserta didik akan merasa senang mempelajari bahasa Perancis tersebut.

Menurut Bosquet, Martinez dan Rennes, mempelajari bahasa asing seperti layaknya sebuah perjalanan atau sebuah petualangan, « *Apprendre une autre langue, c'est comme une voyage ou une aventure* » (2011 :12). Dalam kalimat tersebut mengandung makna bahwa dengan mempelajari bahasa asing maka akan menemukan sesuatu yang baru atau budaya yang baru. Dalam merancang kegiatan mengajar yang baik untuk para pelajar, guru harus memikirkan terlebih dahulu tentang strategi pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan strategi dalam

kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

Strategi pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa. Bagi guru, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran sedangkan bagi siswa, dapat mempermudah dan mempercepat memahami isi pelajaran.

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dipelajari dan dimiliki oleh siswa di SMA Widya Manggala. Dalam silabus bahasa perancis kurikulum 2013, terdapat 4 kompetensi inti, dan 4 kompetensi inti tersebut dijabarkan lagi dalam beberapa kompetensi dasar yang menjadi target penguasaan keterampilan menulis bagi siswa SMA Widya Manggala Jakarta. Kompetensi dasar tersebut antara lain menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks, serta menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks.

Dari ke 4 keterampilan berbahasa, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dan perlu mendapat perhatian lebih. Menurut pengamatan yang dilakukan di SMA Widya Manggala, dalam proses

pembelajaran menulis, siswa sering mengalami kesulitan dalam membuat sebuah kalimat ataupun karangan, bahkan dalam menulis kata sederhana dalam bahasa Perancis. Kesulitan yang sering ditemukan diantaranya adalah kesulitan dalam menulis kata berbahasa Perancis yang benar karena tak jarang siswa menulis kata berdasarkan bunyi pengucapannya, bukan berdasarkan tulisan dan sering kali siswa kesulitan dalam menemukan ide yang akan dikembangkan.

Dari penulisan kata-kata yang tidak tepat, akan tercipta kalimat yang tidak tepat pula. Oleh karena itu, siswa harus berlatih menulis kata-kata dalam bahasa Perancis yang baik dan benar agar terciptanya kalimat-kalimat sederhana bahasa Perancis yang baik dan benar pula.

Pengucapan dan penulisan kata dalam bahasa Perancis merupakan hal yang harus diperhatikan karena terdapat perbedaan antara keduanya. Padahal, kesulitan tersebut dapat dihilangkan jika siswa memperhatikan dengan baik pada saat pembelajaran dan selalu berlatih menulis kata dengan benar. Apabila siswa terbiasa berlatih, tentu siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam penulisan kata dan kalimat bahasa Perancis, selain itu jika siswa dapat menguasai kosakata tentang tema yang akan dikaji, tentu akan mudah dalam mendapatkan dan mengembangkan ide menjadi sebuah paragraf sederhana yang baik dan benar.

Kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Perancis merupakan sebuah hal yang harus diperhatikan oleh guru bahasa Perancis. Oleh karena itu, guru harus dapat membuat siswa tertarik untuk belajar bahasa Perancis. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran bahasa Perancis menjadi

menyenangkan, salah satunya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa.

Strategi pembelajaran bentuk permainan merupakan salah satu strategi yang akan digunakan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan strategi pembelajaran bahasa bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dan *trouver les mots*. Permainan *construction ou reconstruction* diterapkan pada kelas eksperimen.

Garon dalam Deweys (2005 :12) menyebutkan mengenai tipe-tipe permainan. Bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* ini termasuk dalam tipe permainan « *jeu d'assemblage* », yang diantaranya adalah :

1. *Jeu de construction*, 2. *Jeu d'agencement*, 3. *Jeu de montage mécanique*, 4. *Jeu de montage électromécanique*, 5. *Jeu de montage électronique*, 6. *Jeu de montage scientifique*, 7. *Jeu de montage robotisé*, et 8. *Jeu de montage virtuel*.

Sedangkan siswa-siswa dalam kelas kontrol diberikan perlakuan permainan *trouver les mots* yaitu siswa harus mencari kata-kata berbahasa Perancis sesuai dengan tema, dalam kotak-kotak yang terdapat dalam sebuah kertas.

*Construction ou reconstruction de phrases* dan *trouver les mots* merupakan contoh strategi pembelajaran bentuk permainan bahasa. Peneliti memilih strategi pembelajaran bentuk permainan dengan alasan agar terciptanya situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dalam belajar bahasa Perancis dan siswa mampu untuk menulis dalam bahasa Perancis dengan baik dan benar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, didapatkan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah yang menjadi faktor penentu keberhasilan siswa dalam belajar bahasa Perancis?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis antara siswa yang mendapat perlakuan strategi permainan bentuk *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang mendapat perlakuan strategi permainan *trouver les mots* ?

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari uraian identifikasi masalah tersebut, maka masalah dibatasi pada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis antara siswa kelas X SMA Widya Manggala yang mendapat perlakuan strategi permainan bentuk *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang mendapat perlakuan strategi permainan *trouver les mots*.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis antara siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran bahasa dengan permainan bentuk *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang diberikan perlakuan permainan *trouver les mots* ?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagi siswa, diharapkan dapat memotivasi dalam proses belajar, membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui permainan kata sehingga siswa dapat menulis kata yang dikembangkan menjadi kalimat sederhana dalam bahasa Perancis dengan baik dan benar.

Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai gambaran mengenai pengaruh penerapan strategi pembelajaran yang berbeda terhadap kemampuan menulis bahasa Perancis siswa. Bagi pengajar bahasa Perancis, dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih dalam mengajar sehingga kegiatan pembelajaran bahasa Perancis menjadi menyenangkan dan siswa tidak merasa jenuh. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi dan masukan sehingga dapat diteliti kembali untuk proses pengembangan strategi pembelajaran yang akan dipakai pada saat pembelajaran.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoritis**

Sebagaimana telah dipaparkan dalam bab I, bahwa dalam penelitian ini, peneliti akan melihat perbedaan kemampuan menulis siswa antara siswa yang mendapat perlakuan strategi permainan bentuk *construction ou reconstruction de phrases* dan siswa yang mendapat perlakuan strategi permainan bentuk *trouver les mots*. Dalam penelitian ini teori-teori yang digunakan adalah teori-teori yang berkaitan dengan hakikat menulis, strategi pembelajaran, permainan bahasa, dan hakikat penilaian. Sumber-sumber pustaka yang diacu berasal dari buku, situs internet, serta penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

#### **A.1. Hakikat Menulis**

Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Ismawati & Umayana (2012:53) menyatakan bahwa menulis dapat dipandang sebagai rangkaian aktivitas yang bersifat fleksibel, rangkaian aktivitas yang dimaksud meliputi pramenulis, penulisan, *draft*, revisi, penyuntingan dan publikasi atau pembahasan, meski dalam bentuk yang sederhana. Rangkaian-rangkaian aktivitas pada kegiatan menulis (*production écrite*) secara umum dinyatakan oleh Tagliante, yaitu :

*« Les activités de production écrite sont faire le message court, faire la reconstitution de messages, la carte postale de vacances, la réponse à de sollicitations publicitaires, la rédaction d'une suite ou d'une amorce de récit, la production de messages personnels, le récits de rêves, la présentation d'une personnalité, la rédaction de questions à poser, et faire la rédaction d'articles de journaux. » (2006 : 128-129).*

Jenis-jenis aktivitas dalam kegiatan menulis pada umumnya diantaranya adalah membuat sebuah pesan singkat, menceritakan kegiatan pada kartu pos yang dilakukan pada saat liburan, memberikan balasan atau tanggapan dari sebuah iklan, membuat pesan atau surat untuk orang lain, menuliskan impian-impian, mempresentasikan diri, membuat tulisan untuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, dan menulis artikel pada koran atau majalah.

Dikutip dari situs yang diakses pada 30 Maret 2014 pukul 20.30 WIB, [http://www.edu.gov.mb.ca/m12/frpub/ped/fl2/dmo\\_7e/docs/pe.pdf](http://www.edu.gov.mb.ca/m12/frpub/ped/fl2/dmo_7e/docs/pe.pdf): «*La production écrite est un acte signifiant qui amène l'élève à former et à exprimer ses idées, ses sentiments, ses intérêts ses préoccupations, pour les communiquer à d'autres* ». Dikatakan bahwa menulis adalah sebuah sarana yang membawa siswa untuk mengekspresikan ide-ide, perasaan-perasaan, keinginan-keinginan dan gagasan untuk saling berkomunikasi dengan yang lainnya.

Dengan menulis, siswa dapat mencurahkan ide-ide yang mereka miliki. Banyak orang menuangkan perasaan mereka, keinginan, harapan mereka dalam tulisan. Mereka lebih merasakan kebebasan berkomunikasi dan mengekspresikan sesuatu melalui tulisan mereka. Hal ini sama halnya dengan yang dikatakan oleh Dot (1995:9): «*Écrire permet d'exprimer une idée, de s'exprimer, mieux, d'en laisser des traces sur le papier, donc de communiquer avec autrui* ».

Melalui sebuah tulisan, banyak orang mencurahkan perasaan mereka. Tulisan dapat mewakili perasaan dan banyak orang yang berkomunikasi melalui tulisan. Sebagai contoh, pada zaman ini, berkembangnya media sosial yang bermacam-macam, seperti twitter, facebook, instagram, dan lain-lain.

Menulis merupakan sebuah proses. Cuq & Gruca mengatakan bahwa menulis terdiri dalam 3 tahap proses, « *Les processus de production, qui comprennent trois sous-processus importants sont la planification, la mise en texte ou textualisation et la révision ou l'édition* » (2002 :179).

Berdasarkan pendapat Cuq & Gruca tersebut maka dikatakan bahwa proses menulis terdiri dari 3 tahap, yang pertama adalah merancang, membuat tulisan dan mengecek ulang tulisan tersebut sehingga apabila dalam tulisan terdapat kesalahan, kesalahan tersebut dapat diperbaiki dengan tulisan yang benar.

Menulis adalah menciptakan tulisan yang baik dan benar. Sebuah tulisan yang baik dan benar tercipta dari rangkaian kalimat yang baik dan benar pula. Pengertian kalimat dalam situs <http://www.academieenligne.fr>, yang menyatakan bahwa:

*«Une phrase est une suite de mots ordonnés qui a un sens. Elle commence par une majuscule et se termine par un point. Une phrase finit par un point [.] , un point d'exclamation[!] ,un point d'interrogation [?], ou des points de suspension [...]. Dans une phrase, on peut trouver la virgule [,] pour marquer une courte pause, le point virgule [;] pour marquer une pause plus longue, les deux points [:] pour introduire une citation ou une énumération. Les parenthèses [( )] servent à isoler un mot ou une partie de phrase pour donner une précision».*

Dikatakan bahwa sebuah kalimat adalah rangkaian kata-kata yang memiliki makna. Sebuah kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik. Sebuah kalimat berakhir dengan tanda titik [.] , tanda seru [!] , sebuah tanda tanya [?] , elipsis atau [...]. Dalam sebuah kalimat, kita dapat menemukan tanda koma [,] untuk menandai istirahat sejenak, titik koma [;] untuk menjeda lagi, tanda titik dua [:] untuk memperkenalkan kutipan atau enumerasi. Tanda kurung [( )] digunakan untuk mengisolasi sebuah kata atau bagian dari

kalimat untuk memberikan presisi. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa dalam sebuah kalimat terdapat beberapa tanda baca yang digunakan sesuai dengan fungsinya, seperti tanda titik, tanda koma, tanda seru, tanda tanya, dan lain-lain.

Terdapat beberapa jenis kalimat, dan penjelasan mengenai jenis-jenis kalimat dapat dilihat dalam situs <http://www.bienecrire.org> yaitu :

*Il existe quatre grands types de phrases, ils sont : 1. La phrase déclarative, On s'en sert pour exprimer une action vraie, fausse, supposée, affirmée ou niée. 2. La phrase interrogative, On s'en sert pour poser une question. 3. La phrase exclamative, On s'en sert pour exprimer un sentiment ou une émotion, 4. La phrase impérative, On s'en sert pour donner un ordre.*

Dapat diketahui bahwa kalimat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu :

1). Kalimat deklaratif, digunakan untuk mengekspresikan tindakan benar, palsu, seharusnya, disetujui atau ditolak, 2). Kalimat interogatif, digunakan untuk mengajukan pertanyaan, 3). Kalimat ekslamatif/seruan, digunakan untuk mengekspresikan satu perasaan atau emosi, 4). Kalimat imperatif/perintah, digunakan untuk memberikan perintah. Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa untuk menciptakan kalimat yang baik, maka diperlukan rangkaian kata yang tersusun dengan baik dan benar, juga penggunaan tanda baca yang tepat.

Menulis adalah aktivitas yang mempunyai tujuan. Tujuan menulis dapat bermacam-macam, bergantung pada ragam tulisan. Belajar menulis merupakan salah satu tujuan dasar pengajaran bahasa. Pembelajaran menulis dapat dilihat di sekolah-sekolah, baik itu di jenjang SD, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi.

### **A.1.1. Pembelajaran Menulis Bahasa Asing**

Terdapat berbagai macam bahasa di dunia ini. Bahasa yang digunakan pada masing-masing negara, pada umumnya memiliki perbedaan. Orang berkebangsaan Indonesia, menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu, begitupun halnya dengan orang berkebangsaan Perancis, yang menggunakan bahasa Perancis sebagai bahasa ibu.

Seiring dengan perkembangan zaman, dan juga meningkatnya kebutuhan informasi, penggunaan bahasa tidak hanya terbatas pada bahasa ibu saja, namun juga bahasa asing. Di zaman yang modern ini, mempelajari bahasa-bahasa asing merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi masyarakat. Banyak manfaat yang didapat apabila dapat menguasai bahasa asing, salah satunya adalah dalam bidang pekerjaan. Perusahaan-perusahaan asing banyak mencari calon karyawan yang mempunyai kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan menguasai bahasa asing. Selain itu, bahasa asing juga banyak dipakai pada buku-buku penting. Dalam dunia pendidikan, juga sangat dibutuhkan calon-calon pendidik yang menguasai bahasa asing.

Untuk mempersiapkan calon-calon yang baik tersebut, banyak sekolah yang memberikan pembelajaran bahasa-bahasa asing, di antaranya seperti bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, bahasa Jerman, bahasa Arab dan juga bahasa Perancis. Dalam konteks pendidikan, bahasa asing berfungsi sebagai alat berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi. Puskur Balitbang Depdiknas dalam Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI (2007: 119) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing yang diajarkan di sekolah memiliki tujuan

sebagai berikut: (1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut, dalam bentuk lisan dan tulisan. Kemampuan berkomunikasi meliputi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, (2) Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa asing sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar. (3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian peserta didik memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Pada umumnya, siswa yang belajar bahasa asing diharapkan memiliki empat keterampilan berbahasa, seperti halnya yang diungkapkan pada tujuan pembelajaran bahasa asing oleh Puskur Balitbang Depdiknas, yang mencakup: a)menyimak, b)berbicara, c)membaca, dan d)menulis. Pembelajaran menulis bahasa asing berbeda dengan pembelajaran menulis bahasa ibu. Pembelajaran menulis dalam bahasa asing lebih membutuhkan latihan yang banyak dikarenakan bahasa asing bukan merupakan bahasa ibu, yang digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari.

Pada pembelajaran menulis bahasa Perancis di sekolah menengah atas kelas X, guru tidak menuntut siswa untuk menulis dengan sebanyak-banyaknya, karena sesuai dengan silabus bahasa Perancis SMA, khususnya kelas X yang menjadi objek pada penelitian, siswa belum diharuskan untuk menulis kalimat yang rumit, banyak, seperti pada artikel-artikel, namun siswa hanya diharuskan untuk menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis dengan baik dan benar.

Seperti yang telah diketahui bahwa menulis bahasa yang bukan menjadi bahasa ibu merupakan hal yang tidak mudah. Karakteristik teks tulisan pada bahasa yang bukan menjadi bahasa ibu, salah satunya adalah bentuk teks yang pendek. Hal ini dikatakan pula oleh Hall & Silva dalam Cornaire: « *En étudiant les productions écrites des apprenants de langue seconde, on constate que les énoncés produits sont en général assez courts* » (1999 :64). Bahwa dalam pengamatan yang dilakukan pada pembelajaran menulis pada bahasa kedua, hasil tulisan yang dihasilkan pada umumnya cukup singkat. Hal ini berbeda dengan pada saat menulis menggunakan bahasa ibu, yang menjadi bahasa pertama tentulah akan lebih mudah dalam menulis sehingga hasil tulisan yang dihasilkan akan lebih banyak dibandingkan dengan menulis menggunakan bahasa kedua.

Kesulitan dalam memilih kosakata yang tepat dan dalam mengembangkan ide untuk membuat sebuah tulisan sederhana merupakan hal umum yang biasa terjadi sehingga membuat tulisan siswa menjadi lebih sedikit dan tidak berkembang pada saat menulis menggunakan bahasa yang bukan merupakan bahasa ibu.

Dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis, siswa harus memperhatikan dan memahami pola pembentukan kalimat dalam bahasa Perancis. Pola pembentukan kalimat dalam bahasa Perancis pada umumnya tidak berbeda dengan pembentukan kalimat dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan kenyataan yang sering ditemui pada pembelajaran menulis bahasa Perancis, banyak siswa yang melakukan kesalahan penulisan, baik itu kesalahan penulisan aksentuasi bahasa

Perancis, kesalahan penggunaan artikel bahasa Perancis, maupun kesalahan penulisan kata bahasa Perancis.

Dalam bahasa Perancis terdapat beberapa tanda aksen, Bosquet, Rennes & Martinez (2011: 102) menyebutkan beberapa aksen Perancis:

*“En Français, on peut trouver deux ou trois accents sur un seul mots, il y a quelques accents, ce sont: (1) l'accent aigu, il place seulement sur le “e”, par exemple: café, musée, poésie, mathématiques.. (2) l'accent grave, il se place sur le “e”, “a”, et “u”. Sur le “a” et le “u”, il sert à distinguer un mot d'un autre. Par exemple: a (verbe avoir) / à (préposition), la (article défini) / là ( adverbe de lieu), où (pronom relatif et interrogatif) / ou (conjonction de coordination), Sur le “e”, il indique que cette voyelle est ouverte, par exemple: mère, mystère. (3) l'accent circonflexe, il se place sur toutes les voyelles sauf le “y”. Par exemple: sur (préposition) / sûr (adjectif), (4) le tréma, on trouve le tréma sur les voyelles “e” et “i” pour indiquer que la voyelle qui les précède doit être prononcée séparément, par exemple: canoë, egoïste”*

Dikatakan bahwa dalam bahasa Perancis terdapat dua atau tiga aksen dalam satu kata. Beberapa jenis aksen Perancis, yang pertama adalah aksen aigu, aksen ini hanya terdapat pada huruf “e”. Selanjutnya adalah aksen grave, yang terdapat pada huruf “e”, “a”, dan “u”. Aksen circonflexe, terdapat pada semua huruf vocal kecuali huruf “y”, dan yang terakhir adalah aksen trema yang terdapat pada huruf “e” dan “i”.

Selain itu, juga terdapat tiga jenis kata sandang dalam bahasa Perancis, yaitu: Les articles définis, Les articles indéfinis, dan Les articles partitifs. Artikel defini, digunakan untuk menunjukkan benda yang spesifik atau sudah diketahui. Terdapat 4 artikel defini, yaitu Le, La, L' dan Les. Le, digunakan untuk menyatakan benda yang berjenis masculin, La untuk benda yang berjenis feminin, L' untuk benda yang berawalan huruf vocal atau huruf h, baik masculin maupun feminin, dan Les untuk benda yang berjumlah lebih dari satu.

Par Exemple :

Buku = Livre (m) => Le Livre,

Buku-buku => Les Livres

Penghapus = Gomme (f) => La Gomme, Penghapus-penghapus=> Les gommés

Laki-laki = Homme (m) => L'homme,

Banyak laki-laki= Les hommes

Perempuan = Femme (f) => La femme,

Banyak perempuan=> Les femmes

Artikel indefini, digunakan untuk menunjukkan benda yang belum diketahui atau belum spesifik. Terdapat 3 artikel indefini, yaitu Un, Une dan Des. Un, digunakan untuk menyatakan benda yang berjenis masculin, Une untuk benda yang berjenis feminin, dan Des untuk benda yang berjumlah lebih dari satu. Struktur penulisannya sama dengan artikel defini, yaitu artikel + benda.

Kesalahan penulisan kata maupun kalimat dalam bahasa Perancis pada siswa dapat dikurangi ataupun dihilangkan apabila siswa sering berlatih menulis bahasa Perancis yang baik dan benar, hal ini senada dengan pernyataan Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI (2007 : 123) yang menyatakan bahwa : « Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa tidak akan dimiliki dengan baik oleh seseorang jika ia tidak pernah mempelajari atau latihan sebelumnya ».

Pernyataan tersebut juga diungkapkan Slameto (2010 :112), Belajar dipengaruhi oleh frekuensi perjumpaan dengan rangsangan dan tanggapan yang sama atau serupa yang dibuat. Dalam pelajaran, siswa menjadi lebih baik penguasaannya jika kepada mereka diberikan lebih banyak kesempatan untuk mengulang atau berlatih. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa

dalam pembelajaran bahasa, siswa harus sering melatih diri mereka, sering berlatih akan membuat mereka memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik. Selain itu, untuk dapat memiliki kemampuan menulis yang lebih baik, siswa harus belajar dari kesalahan mereka dan tidak mengulangi kesalahan yang sama.

#### **A.1.2. Tingkatan Kemampuan Menulis Bahasa Perancis**

Kemampuan berbahasa terdiri dari 4 jenis, yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dipelajari dan dimiliki oleh siswa. Seperti yang telah diketahui sebelumnya, terdapat 4 jenis kemampuan berbahasa yang merupakan tujuan penting dalam pengajaran bahasa dalam kelas bahasa, antara yang satu dengan yang lainnya, sama-sama saling berkaitan.

Dalam silabus bahasa Perancis kurikulum 2013, terdapat 4 kompetensi inti, dan 4 kompetensi inti tersebut dijabarkan lagi dalam beberapa kompetensi dasar yang menjadi target penguasaan kompetensi menulis bagi siswa SMA Widya Manggala Jakarta. Kompetensi dasar tersebut antara lain menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon pengenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks, serta menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik identitas diri

dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks.

Pada pembelajaran bahasa Perancis di sekolah menengah atas, siswa mempelajari 4 kemampuan berbahasa, yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Untuk menulis, siswa tidak dituntut untuk menulis dengan sebanyak mungkin seperti halnya menulis dengan menggunakan bahasa ibu.

Siswa mempelajari menulis kata, kalimat dan membuat karangan sederhana dalam bahasa Perancis. CECR dalam Tagliante (2002 :225) menjelaskan mengenai 6 tingkatan dalam bahasa Perancis, yang pada tiap tingkatan memiliki karakteristik yang berbeda:

*”Il y a six niveau, le niveau A1, Le niveau A1, niveau introductif ou découverte (utilisateur élémentaire), ce niveau correspond à l'apprenant qui peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes et des phrases très simple qui visent à satisfaire des besoins simples et concrets (se présenter, savoir poser des questions simples, etc. ), le niveau A2 c'est le niveau intermédiaire ou survie (utilisateur élémentaire), Et puis le niveau B1, niveau seuil (utilisateur indépendant), Le niveau B2, niveau avancé ou indépendant (utilisateur indépendant), Le niveau C1, niveau autonome (utilisateur expérimente), et Le niveau C2, niveau maîtrise (utilisateur expérimente).*

Berdasarkan pembagian tingkatan menurut CECR tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 6 tingkatan dalam bahasa Perancis, yaitu tingkat A1, A2, B1, B2, C1, dan C2. Dapat dilihat bahwa tiap-tiap tingkatan memiliki karakteristik yang berbeda. Tingkat A1 merupakan tingkatan permulaan atau penemuan, pada tingkatan ini, siswa dapat memahami dan menggunakan kata-kata ekspresif yang biasa digunakan dalam kehidupan keluarga dan kehidupan sehari-hari dan menggunakan kalimat-kalimat sangat sederhana, misalnya dalam

perkenalan diri, mengetahui cara menanya dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana, dll.

Siswa sekolah menengah atas yang baru mempelajari bahasa Perancis dari dasar, dikatakan sebagai pembelajar bahasa Perancis tingkat A1. Tingkat A1 merupakan tingkatan yang paling dasar dan tingkatan tertinggi adalah tingkat C2, seperti yang dikatakan oleh Tagliante, yaitu : “*Ce niveau est le niveau minimal de compétences évaluables.* » (2005:99). Dikatakan bahwa tingkatan bahasa yang paling dasar atau minimal adalah tingkat A1. Sedangkan penjelasan tingkatan bahasa Perancis A1 menurut Cuq & Gruca (2002 :225) yaitu:

*A1, niveau introductif ou découverte (utilisateur élémentaire). Ce niveau correspond à l'apprenant qui peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes et des phrases très simple qui visent à satisfaire de besoins simples et concrets (se présenter, savoir poser des questions simples, etc)*

Dikatakan bahwa A1 merupakan tingkatan permulaan atau penemuan. Tingkatan ini berkaitan dengan siswa untuk bisa memahami dan menggunakan kalimat-kalimat ekspresif dalam kehidupan keluarga dan sehari-hari dengan menggunakan kalimat-kalimat yang sangat sederhana. Contoh tema dalam A1 yaitu memperkenalkan diri, memahami cara bertanya yang sederhana, dan lain-lain. Menulis bahasa Perancis pada tingkat A1, merupakan menulis bahasa Perancis dengan menggunakan kata-kata yang sederhana dan simpel dikarenakan A1 merupakan tingkatan bahasa Perancis yang paling mendasar. Hal ini tentu berbeda dengan tingkatan yang lainnya. Sebagai contoh, pada umumnya tulisan siswa pada tingkat bahasa Perancis A1, berbeda dengan tingkatan A2, B1, B2, C1, maupun C2.

Pada tingkatan A1, terdapat beberapa aktivitas dalam menulis. Tagliante menyebutkan beberapa aktivitas tersebut,

*« Les types de supports d'activités qui peuvent être utilisés au niveau A.1, pour Production Écrite : Compléter un formulaire simple, Écrire ou recopier une adresse, Noter une date, Une heure de rendez-vous et Un Nom, Écrire un petit message simple, et Faire une liste de courses à faire » (2005:100)*

Dikatakan bahwa jenis-jenis kegiatan yang dilakukan pada tingkatan A1 untuk kegiatan menulis diantaranya adalah melengkapi kalimat yang simpel, menulis atau mengulang kembali menulis alamat, mencatat tanggal, mencatat sebuah janji untuk bertemu dengan seseorang, menuliskan nama, menuliskan sebuah pesan yang simpel dan menuliskan kegiatan yang dilakukan. Menulis pada umumnya adalah mengeluarkan ide, gagasan, ataupun perasaan yang tertuangkan dalam sebuah tulisan.

Menulis bahasa Perancis dalam tingkatan A1 merupakan menulis kata-kata bahasa Perancis yang sederhana. Dari kata-kata yang sederhana yang tersusun dengan baik dan benar, akan terciptanya kalimat berbahasa Perancis yang baik dan benar pula, lalu kalimat-kalimat tersebut dirangkaikan kembali satu sama lainnya yang saling berhubungan sehingga menjadi sebuah karangan berbahasa Perancis yang sederhana, baik dan benar, sesuai dengan konteks.

### **A.1.3. Penilaian Menulis Bahasa Perancis**

Dalam pembelajaran bahasa, sebagaimana halnya dalam pembelajaran bidang-bidang lainnya, evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari penyelenggaraan pembelajaran secara keseluruhan. Secara umum, sasaran

penyelenggaraan evaluasi bahasa adalah kemampuan berbahasa, yang terdiri dari menulis, membaca, berbicara dan menyimak.

Kemampuan menulis adalah kemampuan untuk menulis kata-kata dan mengungkapkan sesuatu melalui kata-kata yang disampaikan secara tertulis. Kemampuan membaca adalah kemampuan untuk memahami maksud dan pemikiran orang lain dalam sebuah tulisannya. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pemikiran, gagasan, dan perasaan melalui kata-kata yang diucapkan secara lisan. Sedangkan kemampuan menyimak adalah kemampuan untuk memahami segala sesuatu yang disampaikan atau diucapkan orang lain.

Dari masing-masing kemampuan berbahasa, terdapat penilaian yang berbeda. Penilaian tersebut juga memiliki standar yang berbeda, tergantung pada tingkatan bahasa. Contohnya pada tingkatan A1, butir-butir penilaian yang dinilai tentu berbeda dengan butir-butir penilaian pada tingkatan A2, berikut ini adalah contoh butir-butir penilaian pada tingkatan bahasa A1 untuk aspek menulis, seperti yang dituliskan oleh Tagliante, yaitu:

**Tabel 2.1**

**Grille pour un descripteur de niveau A1**

Sumber : L'évaluation et le Cadre européen commun (2005 : 70)

Compréhension de la consigne	0	0,5	1	1,5	2
Performance globale	0	0,5	1	1,5	2
Structures simple correctes	0	0,5	1	1,5	2
Lexique approprié	0	0,5	1	1,5	2

Présence d'articulateurs très simple	0	0,5	1	1,5	2
--------------------------------------	---	-----	---	-----	---

Berdasarkan tabel, butir-butir penilaian pada tingkatan A1, terdiri dari 5 butir yaitu kemampuan mengerti perintah yang diberikan, penampilan secara menyeluruh, struktur yang sederhana dan benar, kosakata yang tepat, dan adanya penggunaan artikulasi yang sangat sederhana. Rentang poin yang diberikan, berkisar antara 0 sampai 2. Nilai untuk masing-masing butir penilaian tersebut akan dikatakan sempurna jika mencapai nilai 2, dan sebaliknya jika tidak sempurna, maka point yang diberikan adalah 0.

Pada kegiatan menulis, guru dapat menentukan butir-butir penilaian yang akan digunakan. Sebagai contoh, pada aktivitas *production écrite* dalam *L'évaluation et Le Cadre Européen Commun* (2005 :104), hanya terdapat 4 butir penilaian untuk menilai kemampuan menulis siswa, yaitu :

**Tabel 2.2**

**Grille d'évaluation**

Sumber : L'évaluation et le Cadre européen commun (2005)

Respect des consigne	0	0,5	1		
Lisibilité de l'écriture	0	0,5	1		
Résultat final	0	0,5	1	1,5	2
Orthographe	0	0,5	1		

Dalam tabel 2.2 tersebut, 4 butir penilaian untuk menilai kemampuan menulis terdiri dari pemahaman untuk memahami perintah yang diberikan, keterbacaan tulisan yaitu antara kata yang satu dengan kata yang lain saling

berkaitan menjadi kalimat yang baik dan benar, hasil akhir dan ejaan yang tepat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 4 butir penilaian tersebut dalam penilaian hasil tulisan siswa. Kemudian, jumlah point yang didapat siswa dikalikan dengan 20. Sehingga, untuk point sempurna, yaitu 5, jika dikalikan 20, maka hasilnya adalah 100. Untuk siswa yang mendapat point 5, mendapat nilai 100, hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam memberikan nilai dan untuk selanjutnya mengkonversikan nilai sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan pada sekolah yang dijadikan tempat penelitian.

## **A.2. Strategi Pembelajaran**

Setiap guru memiliki gaya mengajar yang bervariasi dan dilakukan dengan khas oleh masing-masing guru di kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Mulai dari perpaduan metode yang dilakukan, teknik yang berbeda-beda tapi dengan tujuan yang sama yaitu untuk mencapai tujuan belajar. Ketika hal itu diterapkan di dalam kelas, maka pada saat itu seorang guru sedang menerapkan sebuah strategi pembelajaran. Kemp dalam Sanjaya (2006:126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Senada dengan pendapat diatas, Dick dan Carey dalam Sanjaya (2006 : 126) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Dapat dikatakan bahwa strategi

pembelajaran merupakan hal penting yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Pemilihan strategi pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Kemudian, Reigeluth & Degeng dalam Wena (2014:5) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda. Variabel strategi pembelajaran dibedakan menjadi 3, yaitu: 1) strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan.

Yang dimaksud dengan strategi pengorganisasian adalah cara untuk menata isi suatu bidang studi dan kegiatan, ini berhubungan dengan tindakan pemilihan isi/materi, penataan isi, pembuatan diagram, format dan sejenisnya. Dapat dikatakan bahwa strategi ini dilaksanakan umumnya pada saat awal-awal sebelum guru memulai kegiatan pembelajaran. Guru menyiapkan materi-materi yang akan disampaikan pada siswa, menyiapkan bahan-bahan pembelajaran dan merancang kegiatan yang akan dilakukan pada saat pembelajaran.

Lalu yang dimaksud dengan strategi penyampaian adalah cara untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa dan / atau untuk menerima serta merespons masukan dari siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan satu komponen penting dari strategi penyampaian pembelajaran. Lebih lanjut, masih menurut Degeng dalam Wena (2014:9) ada 3 komponen yang perlu diperhatikan dalam strategi penyampaian yaitu media pembelajaran, interaksi siswa dengan media dan bentuk (struktur) belajar mengajar. Strategi penyampaian ini diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan

media dalam penerapan strategi ini yang digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi pada siswa-siswa dalam proses pembelajaran.

Strategi pengelolaan pembelajaran berhubungan dengan penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar dan motivasi. Strategi ini diterapkan oleh guru pada awal-awal sebelum pembelajaran maupun pada akhir setelah pembelajaran. Masing-masing guru memiliki catatan kemajuan belajar siswa, catatan tersebut dituliskan pada awal-awal pembelajaran hingga selesai. Guru memiliki catatan mengenai sikap, prestasi dan kerajinan masing-masing siswa.

Dalam kurikulum 2013, terdapat 3 penilaian, penilaian sikap, penilaian keterampilan dan penilaian pengetahuan. Hal ini dijelaskan oleh Direktorat Pembinaan SMA-Ditjen Pendidikan Menengah dalam situs [www.dapo.dikmen.kemendikbud.go.id](http://www.dapo.dikmen.kemendikbud.go.id) yang menyatakan bahwa kompetensi sikap dinyatakan dalam deskripsi kualitas berdasarkan modus. Modus untuk kompetensi sikap minimal harus baik. Lalu, kompetensi keterampilan dinyatakan dalam deskripsi kemahiran berdasarkan rerata dari capaian optimum. Capaian optimum untuk kompetensi keterampilan ditetapkan paling kecil 2,67. Sedangkan kompetensi pengetahuan untuk kemampuan berpikir pada berbagai tingkat pengetahuan dinyatakan dalam predikat berdasarkan skor rerata. Skor rerata untuk kompetensi pengetahuan ditetapkan paling kecil 2,67. Guru menerapkan 3 penilaian ini dalam kurikulum 2013 yang dilakukan pada tiap pertemuan.

Mengenai strategi pembelajaran, ada bermacam-macam jenis strategi pembelajaran. Jenis-jenis strategi pembelajaran dituliskan oleh Pierre dalam situs

[www.vdab.be](http://www.vdab.be) yang diakses pada 20 Maret 2014 pukul 20.30 WIB yang menyatakan bahwa:

*« il y a deux types de stratégies d'apprentissage, ce sont stratégies directes (mémorisation, stratégies cognitives et stratégies de compensation) et stratégies indirectes (stratégies métacognitives, stratégies affectives, stratégies sociale.»*

Dikatakan terdapat 2 jenis strategi pembelajaran, strategi langsung dan strategi tidak langsung. Yang termasuk dalam strategi langsung diantaranya adalah menghafal, strategi kognitif dan strategi kompensasi. Sedangkan yang termasuk dalam strategi tidak langsung ialah strategi metakognitif, afektif dan strategi sosial.

Majid (2013:73) menyatakan bahwa strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru. Kelebihan strategi ini adalah mudah untuk direncanakan dan digunakan, sedangkan kelemahan utamanya adalah dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan, proses-proses, dan sikap yang diperlukan untuk pemikiran kritis dan hubungan interpersonal serta belajar kelompok. Masih menurut Majid (2013:80), strategi pembelajaran tidak langsung adalah suatu pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Kelebihan dari strategi ini adalah mendorong ketertarikan dan keingintahuan peserta didik, sedangkan kekurangan dari strategi ini adalah memerlukan waktu yang panjang, *outcome* sulit diprediksi. Strategi ini juga tidak cocok apabila peserta didik perlu mengingat materi dengan cepat.

Dapat disimpulkan bahwa dari berbagai jenis strategi pembelajaran yang ada, terdapat kekurangan-kekurangan dan kelebihan-kelebihan masing-masing.

Sehingga pengajar harus dapat memilih dengan teliti, strategi pembelajaran yang tepat yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar.

### **A.3. Permainan Bahasa**

Permainan berasal dari kata “main” yang berarti melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak. Permainan hampir tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia, dari bayi, anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dengan bermain maka akan memperoleh suatu kegembiraan dan kesenangan. Namun kegembiraan yang didapatkan bukan hanya karena memenangkan permainan tersebut. Kalah menang bukanlah tujuan dalam sebuah permainan, karena dalam tiap permainan terdapat hal yang tersirat yang dapat diambil dan dipelajari selain mendapatkan rasa kegembiraan. Dikutip dari situs [www.Ugr.Es](http://www.Ugr.Es) yang diakses pada 1 April 2014) Wittgenstein menyatakan bahwa “*Le jeu est toute activité où les messages linguistiques sens à partir de la complexité du milieu où ils apparaissent* ». Dikatakan bahwa sebuah permainan adalah semua kegiatan di mana pesan-pesan yang memiliki makna muncul dari kompleksitas lingkungan. Jadi, dalam sebuah permainan juga terdapat pesan-pesan yang bermakna yang dapat di ambil untuk pembelajaran.

Pada hakikatnya, permainan bahasa merupakan salah satu aktivitas untuk mendapatkan suatu keterampilan tertentu yaitu keterampilan bahasa dengan cara yang menggembarakan. Permainan dapat disebut dengan permainan bahasa jika dalam permainan tersebut kita memperoleh keterampilan bahasa seperti menulis, membaca, menyimak dan berbicara.

Banyak ragam permainan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa. Caré & Debyser (1978 : 28) menyatakan beberapa jenis permainan bahasa, diantaranya adalah 1. *Jouer avec la substance des mots*, yaitu bermain dengan kata-kata yang diganti, 2. *Des jeux individuels de langage*, yaitu permainan-permainan bahasa yang dilakukan secara individu, dan 3. *Jouer sans matériel*, yaitu bermain tanpa menggunakan alat.

Permainan berperan penting dalam perkembangan kecerdasan. Permainan akan merangsang siswa untuk berpikir dan mengembangkan kreativitas mereka. Penelitian mengenai peranan permainan terhadap kecerdasan telah dilakukan oleh Piaget, seorang tokoh psikologi, seperti yang telah dikatakan oleh Caré & Debyser (1978:9) : “*C’est Piaget et l’école psychologique de Genève qui ont fait les observations les plus fines et les plus solides du jeu dans le développement de l’intelligence.* » Dikatakan bahwa Piaget dan sekolah psikologi Genève yang telah melakukan observasi lebih mendalam dan dapat diandalkan dalam perkembangan kecerdasan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan dapat berperan penting dalam melatih kecerdasan siswa.

Permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Ada bermacam-macam contoh permainan bahasa yang dapat diterapkan didalam kelas pengajaran bahasa. Dalam penelitian ini, permainan bahasa yang digunakan ada 2, yaitu permainan *construction ou reconstruction de phrases* dan *trouver les mots*.

Bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* ini sama halnya dengan permainan *ordering task*. Permainan *ordering task* merupakan bentuk permainan kata. Brown menyatakan, “ *one task at the sentence level may*

*appeal to those who are fond of word games and puzzles : ordering (or reordering) a scrambled set of words into a correct sentence” (2004:230). Dapat dikatakan bahwa permainan *one task* merupakan permainan kata, yang mengharuskan untuk dapat menyusun kata-kata yang diacak menjadi kalimat yang tepat. Prinsip permainan ini sama halnya dengan permainan *construction ou reconstruction de phrases*.*

Caré & Debyser (1978 :52-53) menyebutkan mengenai permainan bahasa yang bernama permainan *construction ou reconstruction de phrases*. Permainan ini merupakan salah satu strategi pembelajaran bentuk permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa. Alat dan bahan yang dibutuhkan adalah kertas, gunting, pulpen, dan amplop. Dalam permainan ini, guru menyiapkan potongan-potongan kata dalam amplop, kemudian siswa secara berkelompok antara 2 atau 3 orang, harus menyusun potongan-potongan kata yang terdapat dalam amplop tersebut menjadi kalimat-kalimat yang baik dan benar. Tujuan dari permainan ini, guru dapat melihat 2 kemampuan berbahasa siswa, yaitu menulis dan membaca, seperti yang dikatakan oleh Caré & Debyser lebih lanjut :

« *Losrsqu’une une phrase est reconsituée, il y a plusieurs possibilités : a)Écrire, soit le professeur demande au group concerné d’écrire la phrase et de passer à une nouvelle enveloppe, b)Lire, soit le professeur demande à un élève du group de lire à haute voix la phrase »(1978 :54).*

Dari kalimat diatas, dapat dikatakan bahwa terdapat beberapa kemungkinan pada saat sebuah kalimat telah tersusun, yang pertama adalah kemampuan menulis, guru dapat melatih kemampuan menulis siswa. Kemampuan menulis, yaitu siswa menyusun kata-kata yang telah diacak, menjadi sebuah kalimat yang baik dan benar, lalu siswa menuliskan kalimat tersebut. Untuk dapat

menuliskan kalimat dengan baik dan benar, siswa harus memahami subyek, kata kerja (verbe), l'article+nom. Kemampuan membaca dapat dilihat melalui siswa yang telah selesai menyusun kata-kata menjadi kalimat, menyebutkan kalimat yang telah disusun tersebut dengan suara yang keras dan lantang.

Sedangkan strategi pembelajaran bentuk permainan *trouver les mots* merupakan bentuk permainan bahasa yang mengharuskan siswa untuk menemukan kata-kata berbahasa Perancis sesuai konteks, yang terdapat dalam kotak-kotak yang dibuat dalam selembar kertas. Pencarian kata-kata tersebut dapat dilakukan secara vertikal, horizontal, maupun diagonal. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah kertas, pulpen, dan penggaris. Berdasarkan Himber & Poletti (2011 :21) terdapat salah satu contoh bentuk permainan bahasa, permainan tersebut adalah permainan *trouver les mots*.

Selain itu, bentuk permainan ini pernah dibahas oleh Rini Setiawati Irani dalam penelitiannya yang dilakukan pada tahun 1994 dengan judul « Perbedaan hasil belajar aspek kosakata antara siswa yang mendapatkan pengajaran kosakata bahasa Perancis dengan cara terjemahan dan dengan cara terjemahan dengan variasi permainan bahasa ». Dalam penelitiannya tersebut, Rini Setiawati Irani menyebutkan beberapa variasi permainan bahasa, dan salah satunya adalah bentuk permainan bahasa *trouver les mots*. Dalam permainan ini, siswa harus mencari kata-kata bahasa Perancis dalam kotak-kotak yang ada, pencarian tersebut dapat dilakukan secara vertikal, horizontal, maupun diagonal. Ketelitian dalam mencari kata berbahasa Perancis sangat dibutuhkan pada permainan ini.

Beragam permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam kelas bahasa. Garon dalam le système Esar (2002) menyatakan bahwa : « *il y a 4 types de jeux, ils sont jeu d'exercice, jeu symbolique, jeu d'assemblage, et jeu de regles* ». Dikatakan bahwa permainan diklasifikasikan dalam 4 jenis yaitu permainan dengan latihan, permainan dengan symbol, permainan merakit, dan permainan dengan adanya aturan didalamnya. Bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* termasuk dalam tipe permainan *jeu d'assemblage*.

Permainan *jeu d'assemblage* adalah sebuah permainan yang meliputi menyatukan kembali, menggabungkan, membangun, memasang dan menyusun beberapa elemen sehingga membentuk suatu keutuhan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti yang dikatakan oleh Garon (2002) : « *Jeu d'assemblage est un jeu qui consiste à réunir, à combiner, à construire, à agencer et à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis* ». Yang termasuk dalam *jeu d'assemblage* diantaranya adalah 1. Jeu de construction, 2. Jeu d'agencement, 3. Jeu de montage mécanique, 4. Jeu de montage électromécanique, 5. Jeu de montage électronique, 6. Jeu de montage scientifique, 7. Jeu de montage robotisé, et 8. Jeu de montage virtuel.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul “Perbedaan hasil penguasaan kosakata bahasa Perancis siswa antara yang memakai teknik permainan teka-teki silang dan teknik memasang kata pada siswa kelas II SMA Negeri 8 Jakarta oleh Endang Raras Rinekaningtyas pada tahun

1997” dan penelitian dengan judul “Perbedaan hasil belajar aspek kosakata antara siswa yang mendapatkan pengajaran kosakata bahasa Perancis dengan cara terjemahan dan dengan cara terjemahan dengan variasi permainan bahasa” oleh Rini Setiawati Irani pada tahun 1994.

Selain itu, penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hilda Arifiyani jurusan pendidikan bahasa Jerman pada tahun 2008 dengan judul penelitian « Perbedaan hasil belajar menulis antara siswa yang menggunakan permainan *wort-kim* dan siswa yang menggunakan permainan *Stad-Land-Flus* tema *Alltag* »

### **C. Kerangka Berpikir**

Dalam penelitian ini, kerangka berfikir akan menjadi landasan untuk menjelaskan apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis antara siswa yang mendapat perlakuan strategi pembelajaran permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang mendapat perlakuan strategi pembelajaran permainan *trouver les mots*. Kelas yang akan diterapkan strategi pembelajaran permainan *construction ou reconstruction de phrases*, yaitu kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *trouver les mots*. Kemampuan menulis siswa akan dilihat dalam hasil belajar.

Menulis adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa yang mempelajari bahasa asing. Dalam menulis bahasa perancis, siswa diharapkan dapat menulis kata-kata ataupun kalimat sederhana yang sudah dipelajari dengan

menggunakan bahasa Perancis dengan benar. Namun, dalam pembelajaran bahasa Perancis, kesalahan penulisan sangat mungkin terjadi sehingga dapat mengganggu arti dan makna sebuah kata. Untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menghilangkan hambatan-hambatan dalam belajar, maka dibutuhkan bentuk strategi pembelajaran dalam bentuk permainan.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih mengunggulkan permainan *construction ou reconstruction de phrases* dibandingkan permainan *trouver les mots*. Melalui permainan *construction ou reconstruction de phrases*, siswa harus menyusun kata-kata menjadi kalimat yang baik dan benar lalu siswa menuliskan kembali hasil susunan kata yang telah mereka rangkai tersebut, hal ini akan membuat siswa terlatih dalam membuat kalimat yang baik dan benar.

Sedangkan permainan *trouver les mots*, siswa diharuskan mencari kata-kata yang terdapat pada kotak-kotak yang digambarkan pada selembar kertas. Pencarian kata-kata berbahasa Perancis sesuai dengan tema yang diberikan tersebut dapat dilakukan secara horizontal, vertikal, maupun diagonal.

Dalam permainan ini, ketelitian siswa diperlukan dalam mencari kata-kata dalam kotak-kotak yang diberikan. Peneliti lebih mengunggulkan permainan *construction ou reconstruction de phrases* karena pada permainan ini, siswa lebih terlatih dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat yang tepat.

Kemampuan menulis dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis. Sebuah kalimat yang baik tercipta dari

rangkaian kata yang tepat. Jadi dapat dikatakan adanya keterkaitan antara kata dan kalimat.

Kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis akan terlihat pada saat siswa diberikan tes di akhir pertemuan. Semakin banyak siswa berlatih menulis kata dalam bahasa Perancis, maka semakin baik pula keterampilan menulis kata yang dimiliki oleh siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang diberi perlakuan bentuk permainan *trouver les mots*.

H<sub>1</sub> : Ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang diberi perlakuan permainan *trouver les mots*.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini, berturut-turut akan dikemukakan tentang tujuan penelitian, lingkup penelitian, waktu dan tempat, metode dan desain, populasi dan sampel, variabel-variabel, definisi konseptual, definisi operasional, instrumen penelitian, validitas dan reabilitas, serta teknik analisis data.

##### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan arah yang akan dituju oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tujuan sangat terkait dengan judul dan masalah penelitian yang ditetapkan. Pada penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis antara siswa kelas X lintas minat SMA Widya Manggala yang diberi perlakuan permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan yang mendapat perlakuan permainan *trouver les mots*.

Selain itu juga untuk mengetahui strategi yang tepat dalam pembelajaran, karena mengetahui strategi yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran, akan dapat membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan terciptanya simbiosis mutualisme antara guru dan siswa.

## B. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini adalah lingkup pembelajaran untuk mengetahui kemampuan menulis siswa berdasarkan hasil perlakuan yang diberikan. Diterapkan 2 perlakuan strategi pembelajaran yang berbeda yaitu strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dan strategi pembelajaran bentuk permainan *trouver les mots*.

## C. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di bulan Februari-Juni 2015. Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 4 bulan, dan bertempat di SMA Widya Manggala yang terletak di Jalan Mujahidin No 17, Kelurahan Rambutan Jakarta Timur. Berikut adalah uraian jadwal penelitian yang telah dilaksanakan:

**Tabel 3.1**  
**Uraian Jadwal Penelitian**

Kelas	Strategi Pembelajaran	Waktu	Keterangan
Eksperimen	Permainan <i>Construction ou Reconstruction de Phrases</i>	Rabu, 25 Maret '15	Pretest
		Rabu, 8 April '15	Perlakuan 1
		Rabu, 15 April '15	Perlakuan 2
		Rabu, 22 April '15	Perlakuan 3
		Rabu, 29 April '15 Rabu, 6 Mei '15	Tidak ada kelas, sebagian besar siswa kelas X melakukan promosi sekolah ke beberapa SMP.
		Rabu, 13 Mei '15	Kelas X dliburkan karena pelaksanaan UN Perlakuan 4

		Rabu, 20 Mei'15 Rabu, 27 Mei'15 Rabu, 3 Juni 2015	Perlakuan 5 dan 6 Posttest
Kontrol	Permainan <i>Trouver Les Mots</i>	Rabu, 1 April'15 Rabu, 8 April'15 Rabu, 15 April'15 Rabu, 22 April'15 Rabu, 29 April'15 Rabu, 6 Mei 2015  Rabu, 13 Mei'15  Rabu, 20 Mei'15  Rabu, 27 Mei'15 Rabu, 3 Juni'15 Jum'at, 10 Juni'15	Pretest  Perlakuan 1  Perlakuan 2  Perlakuan 3  Tidak ada kelas, sebagian besar siswa kelas X melakukan promosi sekolah ke beberapa SMP  Kelas X dliburkan karena pelaksanaan UN  Jam pelajaran dipakai dikarenakan ada acara penyuluhan narkoba  Perlakuan 4 dan 5 Perlakuan 6 Posttest

#### D. Metode dan Desain

Pengertian metode penelitian dinyatakan oleh Damaianti & Syamsuddin (2009:14) metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Hal ini senada dengan pernyataan dari Damaianti & Syamsuddin (2009: 23) "Penelitian pendidikan bahasa lebih banyak menggunakan eksperimen kuasi".

Dalam penelitian ini, karena yang diteliti adalah perbandingan hasil suatu perlakuan, maka metode dan desain yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen kuasi dengan menggunakan 2 kelompok. Satu kelompok mendapatkan perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* atau disebut kelas eksperimen, sedangkan kelompok lain tidak mendapatkan perlakuan strategi pembelajaran *construction ou reconstruction de phrases* namun mendapat perlakuan strategi permainan bentuk *trouver les mots* atau disebut kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya, gambar perlakuan pada kedua kelas tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Desain Penelitian**

	Strategi Pembelajaran Bentuk Permainan	
	Trouver Les Mots	Construction ou reconstruction de phrases
Kelas Kontrol	√	-
Kelas Eksperimen	-	√

Pada awal penelitian, kedua kelas ini mendapatkan pretes, kemudian satu kelompok yang disebut kelas kontrol, diberi perlakuan permainan *trouver les mots*, yaitu siswa harus dapat menemukan kata-kata yang terdapat pada sebuah kotak di kertas yang dibagikan oleh guru. Sedangkan pada kelas eksperimen, diberi perlakuan permainan *construction ou reconstruction de phrases*, yaitu siswa harus dapat menyusun potongan kata-kata yang mereka dapatkan menjadi kalimat utuh yang baik dan benar.

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan sebanyak enam kali dengan menggunakan latihan menyusun kata-kata menjadi kalimat, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan latihan menemukan kata-kata, dilakukan sebanyak enam kali pula. Pada akhir penelitian, kedua kelas ini mendapatkan tes akhir (posttes). Nilai rata-rata yang didapat pada pretest dan post test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan. Hasil perbandingan inilah yang dimaksud dengan perbedaan pada penelitian ini.

Adapun desain yang digunakan adalah desain control group pretest-post test. Dalam penelitian desain ini, subyek penelitian diberikan tes awal untuk mengukur kemampuan awal mereka. Pemberian tes awal juga untuk lebih meyakinkan peneliti bahwa mereka mempunyai kemampuan awal yang sama atau tidak.

$$K1 \text{ (random)} = T1 \text{ X } T2$$

$$K2 \text{ (random)} = T1 \text{ O } T2$$

Keterangan: K1= Kelas eksperimen,

K2=Kelas kontrol,

T1= Pretest

X= perlakuan pada kelas eksperimen

O= perlakuan pada kelas kontrol

T2=Post tes

## **E. Populasi dan Sampel**

### **Populasi**

Setiadi (2010:38) menyebutkan bahwa populasi adalah seluruh individu yang menjadi target dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa siswi SMA Widya Manggala Jakarta yang berjumlah 190 orang.

### **Sampel**

Pengertian sampel menurut Setiadi (2010:38) yaitu individu-individu yang memberikan data, sedangkan sampel penelitian adalah sekelompok individu yang mewakili seluruh individu yang menjadi bagian dari kelompok target.

Pada penelitian ini, sampel yaitu siswa siswi SMA Widya Manggala kelas X Lintas Minat. Karena jumlah siswa dalam kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidaklah sama, maka pemilihan sampel dilakukan secara acak, 20 siswa pada kelas kontrol dan 20 siswa pada kelas eksperimen.

## **F. Variabel-variabel**

Istilah “variabel” merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran, yang terdiri dari strategi permainan bahasa bentuk *construction ou reconstruction de phrases* (menyusun kalimat-kalimat) & *trouver les mots* (menemukan kata-kata). Sedangkan variabel terikat yang dimaksud adalah kemampuan menulis paragraph sederhana bahasa Perancis.

### **G. Definisi Konseptual**

Strategi pembelajaran adalah cara yang ditempuh dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik, dalam penelitian ini digunakan strategi pembelajaran bentuk permainan, 2 permainan bahasa yang digunakan yaitu *construction ou reconstruction de phrases* dan *trouver les mots*.

Kemampuan menulis adalah salah satu tujuan dasar pengajaran bahasa yang dapat diukur dengan nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan tes menulis bahasa Perancis. Dalam penelitian ini menulis adalah kegiatan siswa yang dilakukan setelah diberikan perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan.

### **H. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang berupa nilai angka 0-100. Angka penilaian ini digunakan untuk mempermudah guru dalam melakukan pengolahan nilai. Rentang nilai 0-100 tersebut akan dikonversikan sesuai dengan bentuk penilaian pada kurikulum 2013.

### **I. Instrumen Penelitian**

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:149), instrument adalah alat bantu pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Instrumen yang ada dalam penelitian ini adalah tes. Djiwandono (2008:15) mengungkapkan bahwa tes adalah salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang bersifat abstrak, tidak kasat mata, tidak konkrit seperti kemampuan berpikir,

kemampuan mengingat serta kemampuan berbicara, kemampuan menulis atau kemampuan-kemampuan lainnya. Dapat dikatakan bahwa untuk mengukur kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh seseorang maupun kelompok, alat yang digunakan yaitu berupa tes.

Setiadi (2010:152) menjelaskan beberapa alat tes yang dapat dipakai untuk mengukur kemampuan dalam berbahasa asing, diantaranya adalah: (1) membaca keras, untuk mengukur *pronunciation* bahasa asing yang dimiliki seseorang, (2) tes tata bahasa, untuk mengukur kemampuan seseorang dalam tata bahasa, (3) melengkapi kalimat, tes ini diberikan dengan cara memberikan kalimat-kalimat tidak sempurna kepada siswa dan siswa disuruh untuk menyelesaikannya dengan menggunakan tata bahasa yang benar, (4) menyimak dan menulis kembali, dilaksanakan dengan cara membacakan beberapa kalimat kepada siswa dan kemudian siswa disuruh untuk menuliskan kembali kalimat tersebut, (5) terjemahan, dengan cara ini kemampuan bahasa siswa baik kosakata maupun tata bahasanya dapat diukur, (6) karangan terbimbing, teknik ini diberikan dengan memberikan tugas mengarang kepada siswa, (7) tanya jawab, siswa diberikan gambar-gambar kemudian siswa menjawab pertanyaan yang telah diberikan, (8) menceritakan kembali, (9) permainan komunikasi, (10) wawancara lisan, (11) permainan peran, dan (12) karangan bebas.

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes bahasa Perancis berbentuk essay yang sesuai dengan materi yang diajarkan untuk mengukur kemampuan menulis bahasa perancis siswa kelas X Lintas Minat. Tes yang dilaksanakan adalah pretest dan post test. Dalam hal ini, pretest merupakan tes

untuk mengetahui ukuran kemampuan siswa mengenai kosakata dan kemampuan menulis bahasa Perancis.

Sedangkan posttest, berfungsi untuk mengetahui ukuran penguasaan kosakata dan kemampuan menulis bahasa Perancis siswa setelah diberikan strategi permainan yang berbeda, antara bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dan *trouver les mots*. Data yang dikumpulkan berupa jawaban siswa dari soal esai dalam keterampilan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis dengan tema Kehidupan Sekolah. Setelah mengumpulkan data tes, kemudian peneliti menganalisis data tersebut.

#### **J. Validitas dan Reabilitas**

Peneliti-peneliti kuantitatif maupun kualitatif selalu berusaha untuk mengembangkan atau menggunakan alat ukur yang valid dan reliabel. Namun, istilah valid dan reliabel lebih lazim digunakan dalam penelitian kuantitatif. Validitas adalah kebenaran suatu pemikiran bahwa pemikiran benar-benar dilakukan (Sangadji dan Sopiah 2010:147). Pengujian validitas dapat dilakukan melalui 3 cara, yaitu validitas konstruksi, validitas isi dan validitas eksternal. Adapun pengujian validitas yang peneliti gunakan adalah melalui pengujian validitas isi. Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

Pada penelitian ini, validitas isi mengacu pada kurikulum 2013. Dalam silabus bahasa perancis kurikulum 2013, terdapat 4 kompetensi inti, dan 4

kompetensi inti tersebut dijabarkan lagi dalam beberapa kompetensi dasar yang menjadi target penguasaan kemampuan berbahasa bagi siswa SMA Widya Manggala Jakarta.

Kompetensi inti tersebut terbagi dalam beberapa kompetensi dasar. Untuk kompetensi menulis yaitu menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks, serta menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya secara benar dan sesuai konteks.

Sedangkan pengertian reliabilitas menurut Setiadi (2010:16) adalah konsistensi dari suatu alat ukur atau sejauh mana alat ukur tersebut dapat mengukur subyek yang sama dalam waktu yang berbeda namun menunjukkan hasil yang relatif sama. Pada penelitian ini, reabilitas dinilai oleh dua orang penilai. Dua orang tersebut adalah guru kelas dan sejawat.

#### **K. Teknik Analisis Data**

Menurut Priyatno (2009 :10), analisis data adalah proses mengolah data dan penginterpretasian hasil pengolahan data. Pada penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan rumus statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus uji

perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t. Uji t merupakan teknik statistic yang dipakai untuk menguji perbedaan diantara dua sampel, dimana datanya mempunyai skala interval atau rasio. Uji t dapat digunakan untuk menguji sampel bebas maupun sampel berpasangan.

Pada penelitian ini yang digunakan adalah uji t untuk sampel bebas (*t test independent sample*). Hal tersebut dikarenakan sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari kelompok subyek yang berbeda. Untuk mempermudah dalam melakukan penghitungan hasil penelitian, maka peneliti menggunakan penghitungan uji t dengan bantuan software SPSS rumus *T-Test Independent Sample*.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis yang menyangkut variabel-variabel: 1) kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis bagi siswa kelas X SMA Widya Manggala Jakarta, 2) Strategi pembelajaran dalam bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dan permainan *trouver les mots*.

Masalah yang harus dijawab dalam oleh peneliti adalah “Apakah ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis antara siswa yang diberi perlakuan permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang diberi perlakuan permainan *trouver les mots*?”

#### **A. Deskripsi Data**

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberi gambaran umum mengenai distribusi data. Secara berturut-turut dari data mentah yang kemudian diolah menggunakan teknik penghitungan statistik.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis berdasarkan strategi pembelajaran yang berbeda, yaitu strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dan bentuk permainan *trouver les mots*. Dalam penelitian ini, terdapat 2 kelas pembandingan, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas kontrol dan eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol, diberikan perlakuan bentuk permainan *trouver les mots*, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases*.

Sebelum dilakukan perlakuan untuk masing-masing kelas, peneliti melakukan pretest pada kedua kelas tersebut. Dibawah ini disajikan data yang diperoleh dari hasil penelitian dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.1**  
**Angka rata-rata dan jumlah subyek pretest**

<b>Kelas</b>	<b>Angka Rata-rata</b>	<b>Subyek</b>
Eksperimen	52,2	20
Kontrol	53,1	20

Terlihat pada tabel hasil pretest, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah subyek penelitian yang sama, yaitu 20 siswa. Angka rata-rata pada kelas eksperimen berjumlah 52,2 sedangkan pada kelas kontrol 53,1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil pretest sekitar 0,9.

Pada awal pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu tentang nama-nama hari dan jadwal pelajaran. Peneliti selaku pengajar mengajarkan bagaimana cara membuat kalimat sederhana dengan baik sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti memberikan tes berbentuk essay sebagai pretest.

Nilai yang didapat siswa pada pretest berbeda-beda satu sama lainnya. Nilai terendah yang didapat siswa adalah 10, sedangkan nilai tertinggi 80. Berikut ini adalah perincian nilai yang didapat siswa:

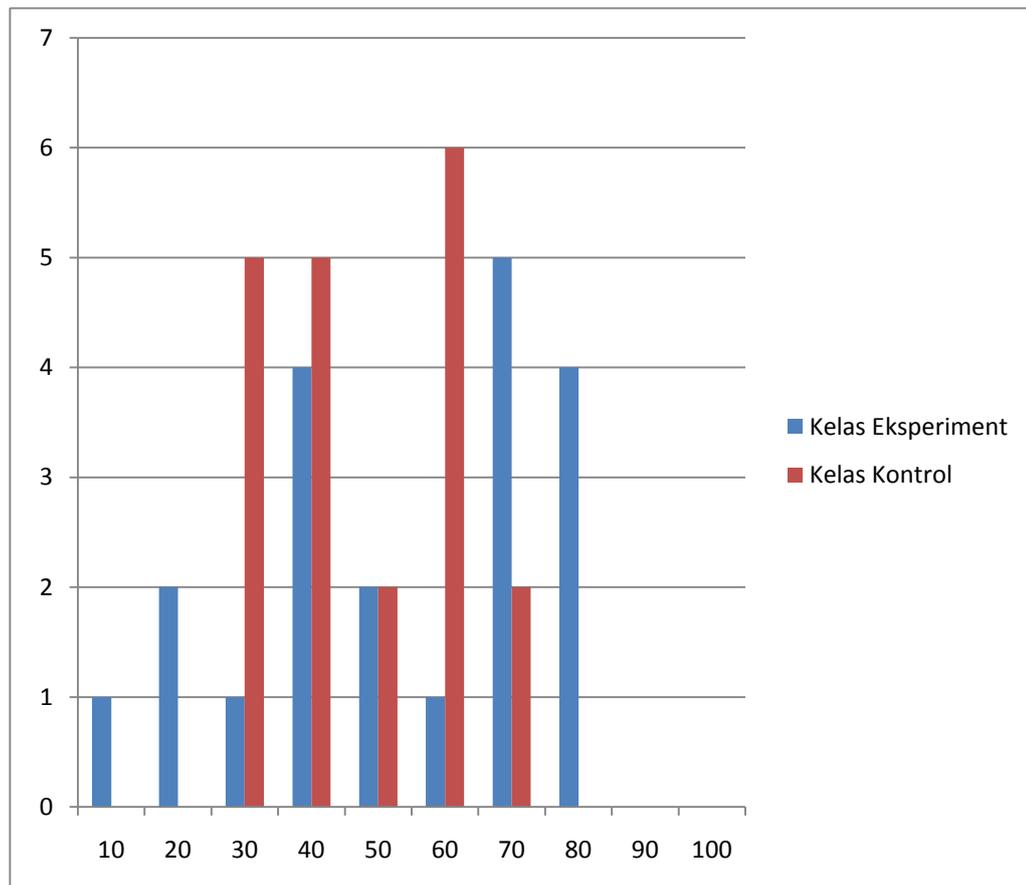
**Tabel 4.2**  
**Perincian Nilai**

Kelas	Nilai terendah	Jml	Nilai Tertinggi	Jml	Nilai terbanyak	Jml
Kontrol	30	5	80	2	70	6
Eksperimen	10	1	80	4	70	5

Kelas kontrol memiliki nilai 30 sebagai nilai terendah, yang didapat oleh 5 siswa, sedangkan nilai tertinggi didapat oleh 2 siswa yaitu nilai 80, dan pada kelas kontrol, nilai terbanyak yaitu 70 yang didapat oleh 6 siswa.

Di kelas eksperimen, terdapat 1 orang siswa yang mendapat nilai 10 sebagai nilai terendah, dan 4 siswa mendapat nilai 80 sebagai nilai tertinggi, lalu nilai terbanyak adalah 70 yang didapat oleh 5 siswa.

**Grafik 4.1**  
**Skor Pretest Siswa**



Terdapat perbedaan jumlah skor dan siswa yang dapat dilihat pada diagram tersebut. Warna biru menunjukkan siswa pada kelas eksperimen, sedangkan warna merah menunjukkan siswa pada kelas kontrol.

Setelah mendapatkan hasil pretest, kemudian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan strategi permainan. Guru memperkenalkan kepada siswa tentang permainan *construction ou reconstruction de phrases* pada kelas eksperimen dan *trouver les mots* pada kelas kontrol.

Perlakuan strategi permainan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing dilakukan sebanyak 6x selama 3 bulan. Pada akhir penelitian,

siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan tes essay dan hasilnya dinyatakan sebagai post test. Berikut ini merupakan hasil rata-rata yang didapat setelah posttest:

**Tabel 4.3**  
**Angka rata-rata dan jumlah subyek posttest**

Kelas	Angka Rata-rata	Subyek
Eksperimen	62,7	20
Kontrol	59,4	20

Pada kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata siswa berjumlah 62,7 dengan subyek 20 siswa dan pada kelas kontrol yang dilakukan pada 20 siswa, diperoleh hasil rata-rata sebesar 58,9. Terdapat kenaikan rata-rata antara hasil pretest kelas eksperimen dan kontrol dengan hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut ini disajikan uraian nilai siswa setelah mendapatkan tes posttest, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen:

**Tabel 4.4**  
**Uraian Nilai Post test**

Kelas	Nilai terendah	Jml	Nilai Tertinggi	Jml	Nilai terbanyak	Jml
Kontrol	30	3	90	3	40	6
Eksperimen	30	2	90	3	80	5

Terdapat persamaan nilai terendah maupun nilai tertinggi antara kelas kontrol dan eksperimen, namun jumlah siswa yang mendapatkan nilai tersebut

yang berbeda. Yang membedakan adalah pada kelas eksperimen nilai terendah 30 didapat oleh 2 orang siswa saja. Sedangkan nilai terbanyak yaitu 40, didapat oleh 6 siswa pada kelas kontrol dan nilai terbanyak 80 didapat oleh 5 siswa pada kelas eksperimen.

Data-data yang sudah yang diperoleh tersebut dianalisis, kemudian data diolah untuk mencari selisih nilai rata-rata antara nilai pretest dan nilai posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih nilai pretest dan post test dibandingkan. Hasil selisih yang diperoleh inilah yang disebut perbedaan dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan selisih nilai tersebut,

**Tabel 4.5**  
**Selisih Rata-rata Nilai Pretest dan Post test**

<b>Kelas</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttes</b>	<b>Selisih</b>
Eksperimen	52,2	62,7	10,5
Kontrol	53,1	59,4	6,3

Dari tabel dapat dilihat bahwa terdapat selisih nilai yang didapat antara hasil pretest dan post test. Pada kelas eksperimen, selisih nilai yang didapat adalah 10,5 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 6,3.

## B. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis antara siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *trouver les mots*. Hipotesis tersebut di uji dengan menggunakan Uji-t dengan taraf signifikansi 0,05.

Pemeriksaan data sebagai prasyarat analisis diperlukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Dalam hal ini dilakukan uji normalitas data, uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. yang menggunakan uji Liliefors.

Hasil perhitungan menggunakan perhitungan statistika SPSS versi 17. Adapun pedoman pengambilan keputusan mengenai uji normalitas menurut Priyatno (2009:28) adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$  artinya distribusi tidak normal.
- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya memiliki distribusi normal.

Berikut ini merupakan hasil uji normalitas nilai pretest dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen:

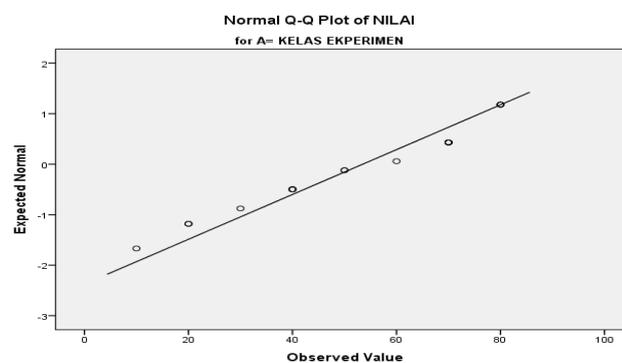
**Tabel 4.6**  
**Uji Normalitas Pretest**

KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI KELOMPOK EKPERIMEN	,218	20	,114	,904	20	,149
NILAI KELOMPOK KONTROL	,246	20	,194	,839	20	,186

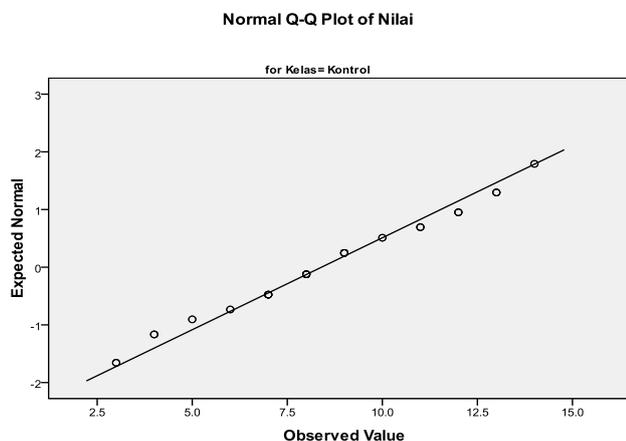
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada Tabel 4.7 nilai probabilitas pada kolom signifikansi data nilai tes awal (*pretest*) untuk kelas eksperimen adalah 0,114 dan kelas kontrol adalah 0,194. Karena nilai signifikansi kedua kelompok  $> 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan uji Shapiro wilk pada kelompok 1 sebesar  $0,149 > 0,05$  dan pada kelompok 2 sebesar  $0,186 > 0,05$ . Karena semua  $> 0,05$  maka kedua kelompok sama-sama berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro wilk. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 4.1 dan Grafik 4.2.

**Grafik 4.2**  
**Uji Normalitas dengan Q-Q Plot Tes Awal (*Pretes*)**  
**Kelas Eksperimen**



**Grafik 4.3**  
**Uji Normalitas dengan Q-Q Plot Tes Awal (*Pretes*)**  
**Kelas Kontrol**



Berdasarkan Grafik 4.2 dan Grafik 4.3 terlihat bahwa data nilai tes awal (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebar di sekitar garis lurus, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

**Tabel 4.7**  
**Uji Normalitas Post test**

KELOMPOK		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	KELOMPOK ESKPERIMEN	,190	20	,156	,889	20	,126
	KELOMPOK KONTROL	,252	20	,102	,869	20	,111

Dapat dilihat pada tabel uji normalitas post test, bahwa signifikansi berdasarkan Shapiro-Wilk, kelompok eksperimen yaitu 0,126 dan signifikansi kelompok kontrol yaitu 0,111. Karena semua  $> 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa kedua kelompok sama-sama berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau

tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t-test*. Menguji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan uji *Levene* menggunakan program *SPSS 17.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 5%. Adapun pedoman pengambilan keputusan mengenai uji normalitas menurut Priyatno (2009:31) adalah sebagai berikut:

- Nilai Sig. atau signifikansi  $\leq 0,05$  berarti data tidak homogen.
- Nilai Sig. atau signifikansi  $> 0,05$  berarti data tersebut homogen.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 4.8:

**Tabel 4.8**  
**Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
NILAI	Based on Mean	,563	1	38	,458
	Based on Median	,530	1	38	,471
	Based on Median and with adjusted df	,530	1	31,365	,472
	Based on trimmed mean	,559	1	38	,459
NILAI	Based on Mean	,563	1	38	,458
	Based on Median	,530	1	38	,471
	Based on Median and with adjusted df	,530	1	31,365	,472
	Based on trimmed mean	,559	1	38	,459

Dari hasil *output* perhitungan homogenitas pada tabel 4.8 dapat diketahui nilai probabilitas pada kolom signifikansi sebesar 0,459. Karena signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa siswa-siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau dapat dikatakan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

Setelah kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t dua pihak melalui program *SPSS 17.0 for Windows* menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hipotesis tersebut dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik (uji dua pihak) sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_0$  : Tidak ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis antara siswa yang mendapat strategi pembelajaran *construction ou reconstruction de phrases* dan *trouver les mots*.

$H_1$  : Ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis antara siswa yang mendapat strategi pembelajaran *construction ou reconstruction de phrases* dan *trouver les mots*

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelas Kontrol	40	53,00	20,531	3,246
	Kelas Eksperimen	40	60,75	21,290	3,366

Terlihat pada tabel tersebut bahwa nilai rata-rata yang didapat pada kelas kontrol yaitu 53, dan memiliki standar deviasi sebesar 20,531, sedangkan standar kesalahan rata-rata yaitu 3,246. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai yaitu 60,75, standar deviasi 21,290 dan standar kesalahan rata-rata 3,366.

Selanjutnya adalah melakukan penghitungan uji t tes akhir (post test). Hasil penghitungan dapat dilihat pada Tabel 4.9, yaitu:

**Tabel 4.9**  
**Uji-t tes akhir (*Postes*)**  
**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.638	.427	2.034	78	.045	1.400	.688	.030	2.770
	Equal variances not assumed			2.034	75.929	.045	1.400	.688	.029	2.771

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa nilai probabilitas pada kolom signifikansi *2-tailed*, yaitu sebesar 0,045. Kriteria pengujian *independent sample*

*t-test* menurut Priyatno (2009:97),  $H_0$  diterima jika  $P \text{ value} > 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika  $P \text{ value} < 0,05$ . Oleh karena  $P \text{ value}$  yang didapat pada tabel 4.9 adalah sebesar 0,045, lebih kecil dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga dari hasil uji  $t$  dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis antara siswa yang mendapat strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang mendapat strategi pembelajaran bentuk permainan *trouver les mots*.

### **.C. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan secara optimal pasti terdapat keterbatasan. Adapun keterbatasan-keterbatasan yang dialami peneliti yaitu:

- (1) Keterbatasan waktu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti terbatas oleh waktu. Peneliti hanya memiliki waktu sesuai dengan penelitian. Sehingga penelitian tersebut dirasa tergesa-gesa dalam pelaksanaannya.
- (2) Kemampuan peneliti dalam mempersiapkan instrument tes dan dalam memberikan penilaian sangat terbatas.
- (3) Keterbatasan Sampel, sampel yang diteliti tidak cukup banyak sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian dan belum dapat mewakili penelitian secara menyeluruh.

- (4) Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana antara siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang diberi perlakuan permainan *trouver les mots*, namun hasil ini belum tentu terjadi serupa bila penelitian dilakukan di lain tempat.
- (5) Pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu yang mungkin kurang tepat. Pada penelitian ini antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilaksanakan pada waktu yang berbeda. Kelas kontrol pada siang hari, sedangkan kelas eksperimen pada pagi hari. Hal ini kemungkinan dapat mempengaruhi semangat atau keinginan belajar siswa. Pada umumnya, pelaksanaan pembelajaran pada pagi hari lebih efektif dibandingkan pada siang hari. Dikarnakan pada siang hari, mayoritas siswa telah jenuh untuk belajar.

## BAB V

### KESIMPULAN, SARAN, IMPLIKASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan hasil uji hipotesis terbukti bahwa ada perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa antara yang diberi perlakuan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan yang diberi perlakuan permainan *trouver les mots* pada siswa kelas X SMA Widya Manggala, Jakarta Timur.

Permainan *construction ou reconstruction de phrases* merupakan salah satu bentuk permainan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa. Permainan ini mengharuskan siswa untuk menyusun kata-kata menjadi kalimat sederhana bahasa Perancis yang baik dan benar.

Sedangkan permainan *trouver les mots* merupakan permainan bahasa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa. Permainan ini dapat melatih siswa untuk lebih teliti dalam menemukan kata-kata bahasa Perancis.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *construction ou reconstruction de phrases* memiliki hasil yang lebih baik. Pada strategi pembelajaran permainan ini, siswa akan terlatih untuk menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat yang baik dan benar. Setelah menyusun menjadi kalimat, siswa diharuskan untuk menuliskan kembali kalimat tersebut. Dengan seringnya menuliskan kalimat, siswa akan terlatih untuk menulis dengan baik dan benar.

Dengan demikian, penggunaan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* ini dapat dijadikan pilihan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bagi siswa agar kemampuan menulis mereka dapat menjadi lebih baik. Pernyataan tersebut telah terbukti pada hasil pengujian hipotesis dengan rumus uji t. Selain itu, terlihat pada skor kemampuan menulis, pada kelas eksperimen, siswa yang belajar menggunakan permainan *construction ou reconstruction de phrases* yang mendapat skor 70 keatas sebanyak 11 siswa sedangkan pada kelas kontrol yaitu 10 siswa. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara kedua kelas tersebut.

## **B. Implikasi**

Walaupun hasil penelitian ini tidak dapat mewakili populasi di luar SMA Widya Manggala, Jakarta Timur untuk mata pelajaran bahasa Perancis, namun setidaknya hasil penelitian ini telah membuktikan adanya perbedaan kemampuan menulis siswa yang menggunakan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* dengan siswa yang menggunakan strategi permainan *trouver les mots*.

Dalam pembelajaran bahasa Perancis, khususnya menulis, sangat dibutuhkan strategi pembelajaran yang baik dan tepat. Dalam penelitian ini, digunakan permainan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Kegiatan pembelajaran bahasa asing dalam hal menulis, tidak akan menjadi sebuah kegiatan yang membosankan apabila terciptanya situasi pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan 2 bentuk permainan dalam pembelajaran pada 2 kelas yang berbeda. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan permainan *construction ou reconstruction de phrases* lebih baik dalam membantu siswa melatih kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

Siswa dapat mengingat penulisan sebuah kata dengan lebih baik melalui latihan yang dilakukan pada permainan tersebut. Semakin banyak siswa berlatih, maka akan semakin meningkat pula kemampuan menulis mereka.

Implikasi ini mendukung hasil analisis data dan keterbatasan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan permainan *construction ou reconstruction de phrases* menunjukkan hasil belajar yang lebih besar pada kelas yang awalnya memiliki rata-rata hasil belajar menulis yang lebih kecil, namun pada akhirnya dapat memperoleh hasil yang lebih besar dengan permainan *construction ou reconstruction de phrases*.

Hasil penelitian ini juga berguna untuk memberikan masukan kepada guru bahasa Perancis sebagai alternatif pilihan strategi pembelajaran bentuk permainan dalam melatih kemampuan menulis kepada siswa. Dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah pertimbangan yang baik.

Bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases* ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain agar proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga kemampuan menulis siswa dapat menjadi lebih baik dari pada sebelumnya karena siswa akan tertarik dalam belajar bahasa Perancis, khususnya dalam hal menulis bahasa Perancis.

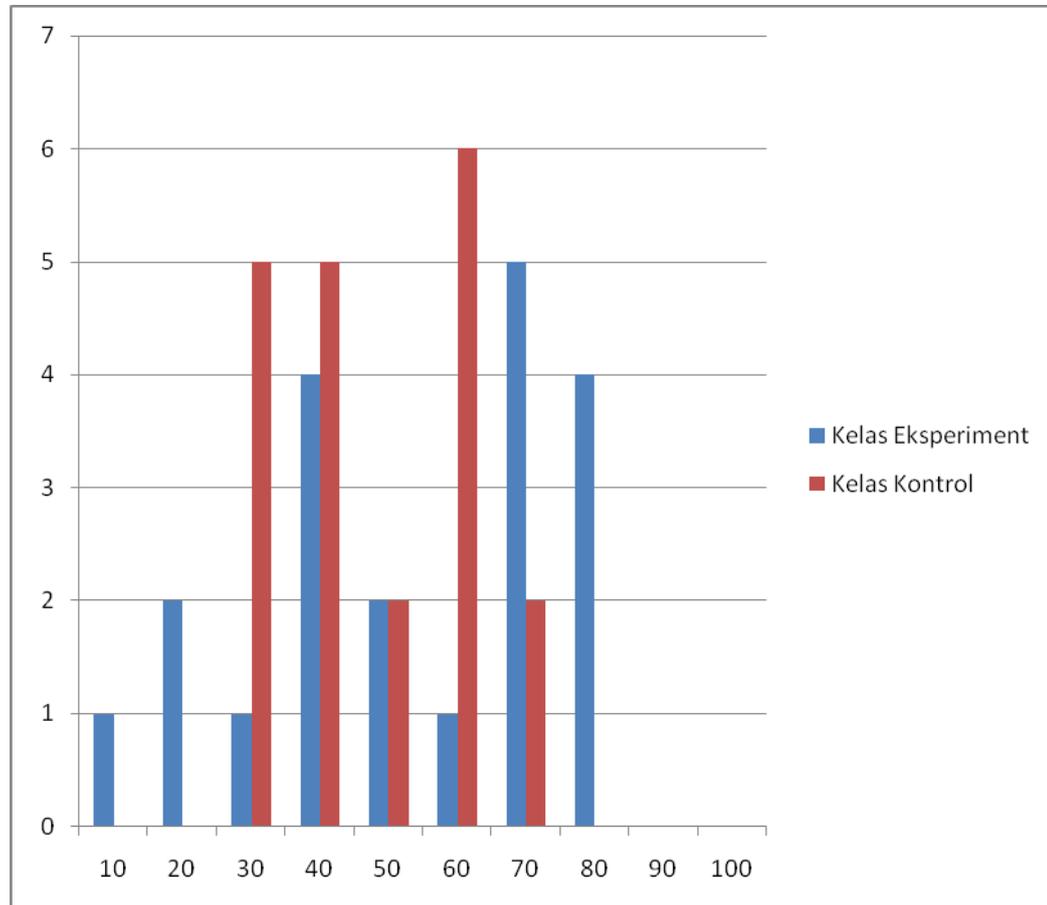
### C. Saran

Berdasarkan hasil pembelajaran dan kesimpulan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

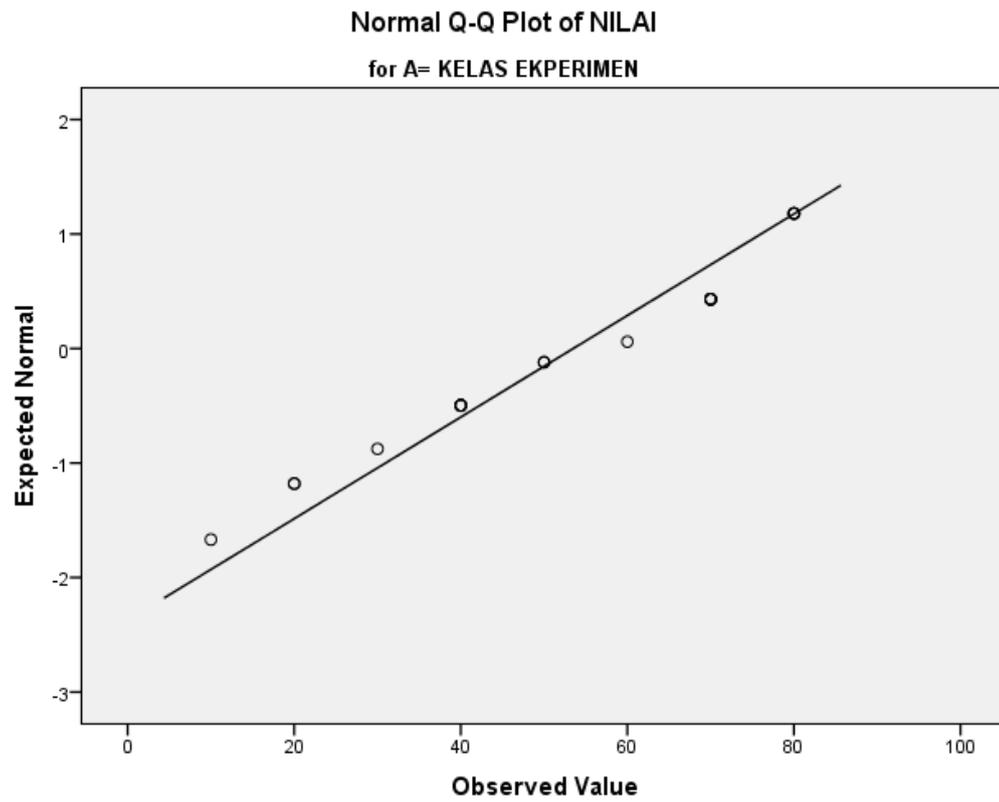
- (1) Dalam melatih kemampuan menulis, guru hendaknya menciptakan suatu cara agar belajar menulis menjadi lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Cara tersebut adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran bentuk permainan *construction ou reconstruction de phrases*.
- (2) Penggunaan strategi pembelajaran bentuk permainan sebaiknya bersifat kondisional, maksudnya permainan yang digunakan disesuaikan dengan kondisi yang ada seperti:
  - a. Ruang dan waktu yang akan digunakan ( pembuat permainan harus mengetahui apakah permainan itu digunakan untuk kelompok kecil atau kelompok besar sehingga permainan yang dibuat dapat terlihat oleh seluruh siswa),
  - b. Permainan yang digunakan seharusnya dibuat sesuai dengan tujuan. Apakah tujuannya supaya siswa mengetahui atau mengenal, melatih penulisan, pengucapan atau bahkan siswa lebih memahami apa yang ada di dalam isi pesan dari permainan yang di buat,
  - c. Materi pelajaran, media dikatakan tepat guna apabila dapat memperjelas isi materi pembelajaran yang akan diterangkan serta dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

- (3) Kepada para siswa, ditekankan agar banyak belajar dan berlatih menulis agar terbiasa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis yang baik dan benar serta dapat menyusun menjadi suatu paragraf yang baik.
- (4) Bagi lingkungan keluarga, diharapkan dapat menciptakan situasi yang mendukung siswa dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis, misalnya dengan cara menyediakan buku pembelajaran bahasa Perancis.

**Grafik 4.1**  
**Skor Pretest Siswa**

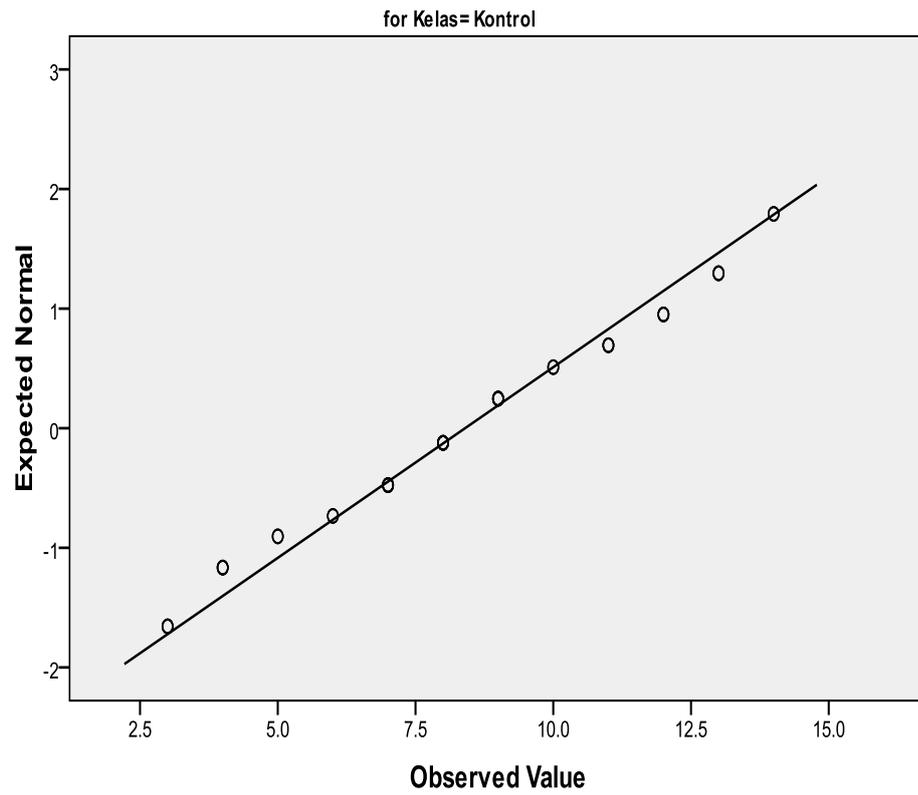


**Grafik 4.2**  
**Uji Normalitas dengan Q-Q Plot Tes Awal (*Pretes*)**  
**Kelas Eksperimen**



**Grafik 4.3**  
**Uji Normalitas dengan Q-Q Plot Tes Awal (*Pretes*)**  
**Kelas kontrol**

**Normal Q-Q Plot of Nilai**



**Tabel 3.1**  
**Uraian Jadwal Penelitian**

Kelas	Strategi Pembelajaran	Waktu	Keterangan
Eksperimen	Permainan <i>Construction ou Reconstruction de Phrases</i>	Rabu, 25 Maret' 15	Pretest
		Rabu, 8 April' 15	Perlakuan 1
		Rabu, 15 April' 15	Perlakuan 2
		Rabu, 22 April' 15	Perlakuan 3
		Rabu, 29 April' 15 Rabu, 6 Mei' 15	Tidak ada kelas, sebagian besar siswa kelas X melakukan promosi sekolah ke beberapa SMP.
		Rabu, 13 Mei' 15	Kelas X dliburkan karena pelaksanaan UN
		Rabu, 20 Mei' 15	Perlakuan 4
		Rabu, 27 Mei' 15	Perlakuan 5 dan 6
		Rabu, 3 Juni 2015	Posttest
Kontrol	Permainan <i>Trouver Les Mots</i>	Rabu, 1 April' 15	Pretest
		Rabu, 8 April' 15	Perlakuan 1
		Rabu, 15 April' 15	Perlakuan 2
		Rabu, 22 April' 15	Perlakuan 3
		Rabu, 29 April' 15 Rabu, 6 Mei 2015	Tidak ada kelas, sebagian besar siswa kelas X melakukan promosi sekolah ke beberapa SMP
		Rabu, 13 Mei' 15	Kelas X dliburkan karena pelaksanaan UN
		Rabu, 20 Mei' 15	Jam pelajaran dipakai dikarenakan ada acara

		Rabu, 27 Mei'15	penyuluhan narkoba Perlakuan 4 dan 5
		Rabu, 3 Juni'15	Perlakuan 6
		Jum'at,10 Juni'15	Posttest

**Tabel 3.2**  
**Desain Penelitian**

<b>Strategi Pembelajaran Bentuk Permainan</b>		
	<b>Trouver Les Mots</b>	<b>Construction ou reconstruction de phrases</b>
<b>Kelas Kontrol</b>	√	-
<b>Kelas Eksperimen</b>	-	√

**Tabel 4.1**

**Angka rata-rata dan jumlah subyek pretest**

<b>KELAS</b>	<b>ANGKA RATA-RATA</b>	<b>SUBYEK</b>
Eksperimen	52,2	20
Kontrol	53,1	20

**Tabel 4.2**  
**Perincian Nilai**

Kelas	Nilai Terendah	Jumlah	Nilai Tertinggi	Jumlah	Nilai Terbanyak	Jumlah
Kontrol	30	5	80	2	70	6
Eksperimen	10	1	80	4	70	5

**Tabel 4.3**  
**Angka rata-rata dan jumlah subyek posttest**

<b>Kelas</b>	<b>Angka Rata-rata</b>	<b>Subyek</b>
Eksperimen	62,7	20
Kontrol	59,4	20

**Tabel 4.4**  
**Uraian Nilai Posttest**

Kelas	Nilai terendah	Jml	Nilai Tertinggi	Jml	Nilai terbanyak	Jml
Kontrol	30	3	90	3	40	6
Eksperimen	30	2	90	3	80	5

**Tabel 4.5**  
**Selish Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest**

Kelas	Pretest	Posttes	Selish
Eksperimen	52,2	62,7	10,5
Kontrol	53,1	59,4	6,3

**Tabel 4.6**  
**Uji Normalitas PreTest**

KELOMPOK		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI	KELOMPOK EKSPERIMEN	,218	20	,114	,904	20	,149
	KELOMPOK KONTROL	,246	20	,194	,839	20	,186

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4.7**  
**Uji Normalitas Post Test**

KELOMPOK		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	KELOMPOK EKSPERIMEN	,190	20	,156	,889	20	,126
	KELOMPOK KONTROL	,252	20	,102	,869	20	,111

**Tabel 4.8**  
**Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
N Based on Mean	,563	1	38	,458
l Based on Median	,530	1	38	,471
L Based on Median and with A adjusted df	,530	1	31,365	,472
l Based on trimmed mean	,559	1	38	,459
N Based on Mean	,563	1	38	,458
l Based on Median	,530	1	38	,471
L Based on Median and with A adjusted df	,530	1	31,365	,472
l Based on trimmed mean	,559	1	38	,459

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N Kelas Kontrol	40	53,00	20,531	3,246
l a Kelas Eksperimen	40	60,75	21,290	3,366

**Tabel 4.9**  
**Uji t test akhir (post test)**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.638	.427	2.034	78	.045	1.400	.688	.030	2.770
	Equal variances not assumed			2.034	75.929	.045	1.400	.688	.029	2.771

## DAFTAR PUSTAKA

- Bosquet dkk. 2011. *Pourquoi Pas !*. Paris : Maison des Langues.
- Brown, Douglas. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Longman
- Cornaire, Claudette & Raymond, Patricia Mary. 1999. *La Production Écrite*. Paris : CLE International.
- Cuq, Jean Pierre et Gruca, Isabelle. 2002 *Cours de Didactique du Français Langue Étrangère et Seconde*. Grenoble : Presses Universitaire de Grenoble.
- Damaiani, Vismaia.S & Syamsuddin. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Dot, Odile. 1995. *La Communication Écrite Efficace*. Belgique : Marabout.
- Eriyanto. 2011. *Analisis Isi*. Jakarta : Kencana
- Grafura, Lubis & Wijayanti, Ari. 2012. *Metode & Strategi Pembelajaran Yang Unik*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Himber, Céline & Poletti, 2011. *Adosphère*. Paris : Hachette.
- Ismawati, Esti & Umayah, Faraz. 2012. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak.
- J.M. Caré & F. Debyser. 1978. *Jeu, Langage et Créativité : Les Jeux dans La Classe de Français*. Paris : Hachette et Larousse.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Priyatno, Dwi. 2009. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bakti Utama
- Sangadji, Etta Mamang & Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Andi
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Setiadi, Bambang. 2010. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Graha Ilmu.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tagliante, Christine. 2005. *L'évaluation et Le Cadre Européen Commun*. Paris :CLE International.

Tagliante, Christine. 2006. *La Classe de Langue*. Paris : CLE International.

Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

<http://www.academieenligne.fr>

<http://www.bienecrire.org/grammaire.php>

[http://www.crame.u-bordeaux2.fr/pdf/strategies\\_apprentissage.pdf](http://www.crame.u-bordeaux2.fr/pdf/strategies_apprentissage.pdf)

<http://dapo.dikmen.kemdikbud.go.id/portal/web/docs/PANDUAN%20E->

[RAPOR.pdf](#)

<http://www.edu.gov.mb.ca>

<http://www.erudit.org/revue/rse/2008/v34/n1/018989ar.pdf>

<http://www.kativik.qc.ca>

<https://www.vdab.be>