

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS BAHASA
PRANCIS MELALUI PERMAINAN BAHASA**

(Sebuah Penelitian Tindak Kelas pada Mahasiswa Tingkat I Jurusan Bahasa Prancis
Universitas Negeri Jakarta)



Dwipa Riandi Kumeang

2315081505

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

**JURUSAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2013**

ABSTRAK

DWIPA RIANDI KUMEANG. 2013. Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Prancis Melalui Permainan Bahasa. (Studi Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Mahasiswa Jurusan Bahasa Prancis FBS Universitas Negeri Jakarta). Skripsi. Jakarta: Jurusan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi permainan bahasa dalam peningkatan kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa semester II JBP, UNJ. Permainan bahasa yang dimaksud adalah permainan bahasa yang dikondisikan menurut kebutuhan pengajaran dan bertujuan untuk membantu tercapainya tujuan pengajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif model Moleong dengan metode penelitian tindakan kelas.

Dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran menulis, maka hasil penelitian ini adalah berupa data yang berisi nilai dari pemberian tindakan pada siklus-siklus yang menggunakan permainan bahasa. Pemberian permainan bahasa yang diberikan kepada mahasiswa disesuaikan dengan materi ajar. Permainan yang digunakan antara lain; *acrostiche* dan *devinette*. Pengajaran dengan permainan bahasa ini mengarahkan mahasiswa untuk belajar bahasa Prancis secara efektif dan menyenangkan.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pengajaran bagi pengajar untuk dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa.

Kata kunci : Pengajaran menulis, mahasiswa semester II, permainan bahasa, *acrostiche*, *devinette*.

RESUME

Dwipa Riandi Kumeang. 2013. *Progression de compétence d'Écrire du français pour les étudiants de la première année, Département de Français, Université d'État de Jakarta en utilisant le jeu de langue (une recherche d'action). Le mémoire : Jakarta : Département de Français, la Faculté des Langues et Des Arts, L'Université d'Etat de Jakarta.*

Cette recherche est rédigée pour obtenir le diplôme de S1 au département de Français, la faculté des langues et des arts de l'Université État de Jakarta. Elle a pour but de progresser la compétence d'écrire des étudiants du département de français de l'Université d'État de Jakarta.

Le premier but dans l'apprentissage de langue est d'avoir les compétences pour communiquer à l'oral et à l'écrit. Il y a encore d'autres éléments que les étudiants doivent acquérir pour arriver réellement à atteindre la maîtrise d'une langue étrangère. Ce sont la connaissance générale et la connaissance culturelle de la langue apprise. Dans ce-cas ci, ces connaissances permettent d'enrichir et d'élargir les compétences linguistiques. Dans l'apprentissage du français, les étudiants ont beaucoup de problèmes pour chaque compétence : Compréhension orale et écrite, Production orale et écrite. Donc, il faudrait que les enseignants aient une bonne stratégie pour enseigner.

Les étudiants ont des difficultés à écrire un message, un poème, une lettre amicale et un journal intime ou ils doivent exprimer leur pensée et en même temps ils doivent produire une écriture en langue étrangère. Il est alors indispensable que les enseignants aient une stratégie efficace

pour que les étudiants arrivent à l'objectif de l'enseignement, c'est de pouvoir communiquer à l'écrit. Comme ce que Dot (1907-9) a dit "*Écrire permet d'exprimer une idée, de s'exprimer, mieux, d'en laisser des traces sur les papiers, donc de communiquer avec autrui*" (1907-9).

Afin de mettre en scène cette recherche, le chercheur a besoin d'une stratégie pour enseigner la production écrite. C'est l'utilisation de jeu de langue. La mise en œuvre de jeu de langue dans la classe de production écrite a pour l'objectif de développer les idées, le vocabulaire, la grammaire et la créativité ainsi que la motivation des étudiants pour écrire. Cette manière d'enseigner est considérée comme la solution des problèmes et des obstacles qui sont envisagés par les étudiants.

Cette recherche a été effectuée à la première année en deuxième semestre au Département de Français de l'Université d'État de Jakarta en utilisant la recherche d'action. Le nombre d'étudiants dans la classe de Production Écrite II est de 23 personnes. La mise en œuvre de cette recherche se déroule pendant deux mois, à partir du mars jusqu'au mois d'avril 2013 et a été faite en deux cycles. Le chercheur propose deux jeux de langue, ce sont ; acrostiche et devinette. Chaque cycle se compose de deux actions. Les jeux de langue utilisés dans cette recherche se réfèrent aux matières de l'enseignement grammaticale et vocabulaire dont ces deux éléments correspondent au besoin de l'enseignement, par exemple; les compléments objets indirectes, les pronoms relatifs, les expressions de la quantité et l'imparfait.

Pour effectuer la recherche, les étapes sont divisées en 4 étapes. Ce sont ; la planification, l'action, l'observation et la réflexion. À l'étape de planification, le chercheur prépare toutes les choses ce dont il a besoin pour réaliser cette recherche dans la classe. À l'étape de l'action, le chercheur a utilisé le jeu de langue, et il a été accompagné par un professeur s'appelant le collaborateur. Pendant l'étape de l'observation, le chercheur et le professeur observent la démarche de l'enseignement pour avoir les points négatifs et les points positifs de l'action. À l'étape de la réflexion, basés sur les conseils du collaborateur, le chercheur doit s'auto-corriger de l'action précédente pour continuer à l'action suivante.

Avant la première action, le chercheur doit avoir la note des étudiants du mi-semestre de la production écrite II. Cette note est considérée comme pré-test dans cette recherche dont la note moyenne est de 61,2. Cette note n'est pas assez satisfaisante et elle est équivalente à la mention de C d'après la barème de l'Université d'Etat de Jakarta. En plus, quelques étudiants n'arrivent pas encore à la note minimum de ce cours, c'est de 55 ou D. Le pourcentage des étudiants qui n'ont pas réussi dans ce cours touche 39,1%, cela veut dire que presque la moitié des étudiants est échouée.

Face à ce phénomène-ci, le chercheur en tant que professeur prépare le premier cycle dans cette recherche. Le premier cycle se compose de deux actions. Le jeu de langue utilisé dans ces deux actions est l'acrostiche. Selon <http://fr.acrostiche.org>;

Acrostiche, du grec akrostikhos (akros, haut, élevé et stichos, le vers), est un poème, une strophe ou une série de strophes fondés sur une forme poétique consistant en ce que, lues verticalement de haut en bas, les initiales ou, parfois, les premiers mots d'une suite de vers composent un mot ou une expression en lien avec le poème.

À la première action du premier cycle, le professeur enseigne le complément d'objet indirecte ; lui et leur. Après avoir passé les étapes d'enseignement, le professeur entraîne les étudiants à comprendre la matière qu'il vient d'expliquer. Le professeur applique l'acrostiche comme la stratégie d'apprentissage. À travers ce jeu, chaque étudiant peut comprendre ce que c'est le jeu de langue l'acrostiche, comment cela se fait. L'objectif de cette activité est de motiver les étudiants à écrire. Après que les étudiants aient compris la règle de l'acrostiche, le professeur donne l'exemple de ce type de jeu de langue, ils font immédiatement des exemples. Ensuite, le professeur leur donne le travail : écrire une lettre à un ami ou une amie, en utilisant l'acrostiche pour aider les étudiants à trouver des idées, des mots en appliquant les éléments grammaticaux dans leur texte.

Après, le chercheur fait la deuxième action du premier cycle en utilisant encore l'acrostiche. Celui-ci a été fait individuellement. Le déroulement de cette action est commencé par l'explication des pronoms relatifs (qui et que), suivi par la partie où les étudiants posent des questions au professeur sur ce qu'ils ne comprennent pas. Après avoir expliqué la matière apprise, l'acrostiche a été mis en place. Les étudiants rédigent un poème en utilisant l'acrostiche pour décrire une personne qu'il

adore ou qu'il aime dans la classe. Après avoir fini leur travail, ils présentent leurs poèmes devant la classe.

Quand le premier cycle est fini, le professeur donne un premier post-test pour connaître la progression de la compétence d'écrire des étudiants. Le conseil de ce test est de faire un texte sur une personne qu'il aime. Le professeur espère que les pratiques du jeu de langue peuvent aider les étudiants à mémoriser les matières qu'il a expliqué et finalement cela permet d'augmenter les idées des étudiants, de développer la compétence grammaticale et aussi d'enrichir le vocabulaire des étudiants. La note moyenne de la classe augmente, elle touche 63,5. Ce chiffre montre qu'il y a déjà la progression de la compétence d'écrire des étudiants grâce à la mise en place de jeu de langue, notamment dans les compétences grammaticales ; le complément objet indirect et les pronoms relatifs.

Le premier cycle a été bien fait, cela se voit clairement de l'augmentation de la note des étudiants. La note moyenne de pré-test qui est de 61,2 augmente au premier post-test, c'est de 63,5. Néanmoins, il y a encore des problèmes dans l'enseignement du premier cycle en utilisant le jeu de langue. Le problème principal de ce cycle est qu'il ya quelques étudiants qui n'arrivent pas à l'objectif de l'enseignement, c'est-à-dire, ils n'appliquent pas encore la matière (le COI et le pronom relatif) ce qu'ils apprennent dans le texte. Il leur manque des idées, de vocabulaire et aussi les compétences grammaticales dans le texte. Cela veut dire que le

jeu acrostiche ne peut pas encore aider au maximum les étudiants à arriver au but de l'enseignement.

Au commencement du deuxième cycle, le professeur consulte au collaborateur et pense au déroulement de ce cycle. Après la discussion avec le collaborateur, le chercheur décide d'utiliser la devinette comme stratégie d'apprentissage au deuxième cycle. Dans ce jeu, les étudiants doivent chercher des mots dans les boîtes qui comprennent les lettres en désordres. Ce jeu a été pratiqué en groupe de 5 ou 6 personnes.

Cette fois-ci, à la première action, d'abord le professeur explique l'utilisation de la matière apprise, c'est l'expression de la quantité. Ensuite, le professeur met en place le jeu devinette. Le travail des étudiants est de trouver les mots qui se cachent dans les boîtes. Ces mots cachés sont les ingrédients pour cuisiner l'omelette. Avec leur groupe, il faut trouver les ingrédients avant de faire le dialogue en utilisant l'adjectif de la quantité.

Après, lors de la dernière action du deuxième cycle, il est indispensable que le professeur se perfectionne dans le cas de la mise en œuvre du jeu de langue. C'est pour que les étudiants aient la capacité de pratiquer et appliquer la matière apprise afin d'avoir le meilleur résultat au post-test 2. Le processus d'apprentissage et les jeux appliqués sont les mêmes de ceux de la première action. Cette fois-ci les étudiants doivent trouver des mots qui se cachent dans la boîte, soit verbe, soit nom, soit

adjectif. Ces vocabulaires-là peuvent être utilisés dans leurs textes sur leur première histoire d'amour. Ensuite, les étudiants font leur travail.

Les deux actions du deuxième cycle se sont bien passées. Il est alors nécessaire que le professeur corrige le post-test 2 des étudiants. La note moyenne de la classe, c'est de 71,1. Ce chiffre-ci montre évidemment l'augmentation d'environ 8,2 points de celle de pré-test. Alors, cette comparaison nous conduit à constater que les étudiants écrivent mieux qu'avant, et que la stratégie d'apprentissage en utilisant le jeu de langue rencontre le succès dans l'enseignement de production écrite chez les étudiants de la classe 1A de deuxième semestre au département du français à l'université d'État de Jakarta.

Alors, nous pouvons tirer la conclusion basée sur cette recherche que, le jeu de langue peut être mis en œuvre dans la classe de l'apprentissage du français. Cette recherche permet aux professeurs d'enseigner la compétence d'écrire. En plus, il est probable que cette stratégie d'apprentissage soit réalisée dans la classe des quatre compétences fondamentales de la langue française ; production orale, production écrite, réception orale et réception écrite en condition que les professeurs disposent de la créativité de relier les besoins des étudiants et les matières apprises avec le jeu de langue.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur sedalam-dalamnya penulis panjatkan kepada Allah swt yang memberikan segala ridho, izin dan segala yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini. Tujuan inti dari penulisan skripsi ini, ialah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti tidak mungkin melakukannya seorang diri. Tidak terhitung bantuan moril dan materil yang diberikan oleh orang-orang yang penulis hormati dan sayangi. Oleh karena itu, melalui kesempatan yang berbahagia ini peneliti ingin menyampaikan dan mengalamatkan rasa terima kasih yang sungguh-sungguh kepada:

1. Ibu Ratna, S.Pd, M. Hum selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar dan intelek membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi. Beliau juga merangkap sebagai Pembimbing Akademik penulis, yang semenjak semester satu sehingga saat ini telah banyak berjasa dalam bidang akademis penulis.
2. Ibu Dr. Asti Purbarini, M.Pd , sebagai dosen pembimbing II yang telah merelakan sebagian waktu, tenaga dan pikiran untuk mejadi seseorang yang berpengaruh sangat besar dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Sri Harini Ekowati, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Bahasa Prancis Universitas Negeri Jakarta yang banyak memberikan dukungan dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Dian Safitri, M.Pd dan Bapak Subur Ismail M.Pd selaku penguji skripsi yang berperan besar dalam kesuksesan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staff Jurusan Bahasa Prancis Universitas Negeri Jakarta. Tanpa bantuan, kebaikan dan kerja keras mereka, penulis tidak akan memiliki pencapaian dan ilmu yang dimiliki saat ini.
6. Orang tua, yang tidak terhitung betapa besar pengorbanan dan kasih sayang yang dicurahkan kepada peneliti.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang mendukung secara moril dan materil dalam penyusunan skripsi ini, terutama the Brew
8. Karlina Prianti, my beautiful incredible remarkable.
9. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu

Tanpa nama atau pihak yang tersebut di atas, usaha keras, pengorbanan dan kemauan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini tidak mungkin tercapai. Penulis menyadari betul masih terdapat kekurangan di dalam skripsi ini, Oleh karena itu, penulis mohon maaf kepada semua pihak bilamana terjadi kesalahan dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun diri penulis.

Jakarta, 12 Juli 2013

DRK

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
Abstrak.....	i
Résumé	ii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Grafik.....	xv
Daftar Gambar	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Desain.....	5
B.1. Pra Observasi.....	5
B.1.a. Deskripsi Situasi.....	5
B.1.b. Identifikasi Masalah	6
B.1.c. Masalah	7
B.1.d. Analisis Masalah	7
B.1.e. Hipotesis	7
B.1.f. Kolabolator	7

B.2. Perencanaan	8
B.3. Tindakan	8
B.4. Pengamatan	8
B.5. Refleksi	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Waktu dan Tempat Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II TINJUAN PUSTAKA

A. Analisis Teori.....	11
A.1. Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa.....	11
A.2. Kemampuan Menulis.....	15
A.3. Permainan Bahasa.....	20
A.3.a. Permainan <i>Acrotiche</i>	29
A.3.b Permainan <i>Devinette</i>	30
A.4 Penelitian Tindakan Kelas	32
B. Sintesis Teori.....	36

BAB III PROSEDUR PENELITIAN SIKLUS I

A. Pra Observasi.....	37
A.1. Deskripsi Situasi.....	37
A.2. Identifikasi Masalah.....	43
A.3. Masalah	43
A.4. Analisis Masalah	43
A.5. Hipotesis	43

B. Siklus I Tindakan 1	44
B.1. Persiapan	44
B.2. Tindakan	44
B.3. Pengamatan	51
C. Refleksi	51
D. Siklus I Tindakan 2	53
D.1. Persiapan	53
D.2. Tindakan	54
D.3. Pengamatan	60
E. Refleksi	60
F. Refleksi Siklus I	61

BAB IV PROSEDUR PENELITIAN SIKLUS II

A. Pra Observasi.....	63
A.1. Deskripsi Situasi.....	63
A.2. Identifikasi Masalah.....	66
A.3. Masalah	66
A.4. Analisis Masalah	67
A.5. Hipotesis	67
B. Siklus II Tindakan 1.....	67
B.1. Persiapan	67
B.2. Tindakan	68
B.3. Pengamatan	76
C. Refleksi	76

D. Siklus II Tindakan 2	77
D.1. Persiapan	77
D.2. Tindakan	77
D.3. Pengamatan	84
E. Refleksi	84
F. Refleksi Siklus II.....	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Implikasi	90
C. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GRAFIK

Diagram pre test	41
Grafik pre test dan post test 1.....	61
Tabel pre test dan post test 1.....	62
Diagram nilai post test 1.....	64
Diagram nilai post test 2.....	85
Tabel pre test, post test 1 dan post test 2.....	86
Grafik pre test, post test 1 dan post test 2.....	86

DAFTAR GAMBAR

Contoh <i>Devinette</i>	32
Konsep Penelitian Tindakan Kelas.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan utama dalam pembelajaran suatu bahasa adalah mampu berkomunikasi secara produktif, yaitu berbicara dan menulis, dan secara reseptif, yaitu menyimak dan membaca. Selain empat komponen dasar tersebut, dalam pembelajaran bahasa, seorang pembelajar bahasa diwajibkan untuk mengetahui pengetahuan umum dan budaya negara penutur bahasa tersebut. Dalam pembelajaran bahasa, sangatlah wajar jika pembelajar menemukan hambatan dalam keempat kemampuan berbahasa tersebut. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dan hambatan, baik internal maupun eksternal. Walaupun memiliki tingkat kesulitan dan hambatan masing-masing, keempat kemampuan berbahasa tersebut merupakan hal yang fundamental dan penting dalam pembelajaran bahasa asing.

Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang wajib dipelajari oleh pembelajar bahasa. Diperlukan usaha yang keras untuk mencapai tujuan pembelajaran menulis tersebut agar para pembelajar bahasa, khususnya mahasiswa dapat memiliki kemampuan menulis dengan baik dan benar. Sering kali pembelajar bahasa menganggap bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang sulit, hal ini wajar, mengingat menulis merupakan kegiatan ekspresif dan produktif. Dalam kegiatan menulis,

mahasiswa diarahkan agar dapat berkreasi menggunakan tulisan dan juga mengekspresikan ide atau gagasan menggunakan tulisan. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan untuk menguasai dan terampil dalam penggunaan kosa kata dan tata bahasa untuk membentuk suatu kalimat. Kemampuan menulis memerlukan latihan yang terus menerus. Hal ini disebabkan dalam menulis dibutuhkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan seperti ortograf, tata bahasa, kosa kata, penguasaan budaya, pengetahuan umum, dan pengembangan ide.

Di Jurusan Bahasa Prancis (JBP), Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Universitas Negeri Jakarta (UNJ), pengajaran bahasa Prancis mengacu pada standar CECR (*Cadre Européen Commun de Référence*). Mahasiswa lulusan JBP diharapkan memiliki standar kompetensi kebahasaan pada tingkat B2.

Berdasarkan kurikulum di JBP, mata kuliah menulis *Production Écrite* (PE) dipelajari selama empat semester. Mata kuliah ini merupakan bagian dari 4 kemampuan kebahasaan yang meliputi, berbicara (*Production Orale*), membaca (*Réception Écrite*), menyimak (*Réception Orale*) dan menulis (*Production Écrite*). Keempat mata kuliah kemampuan kebahasaan tersebut wajib diambil oleh mahasiswa JBP dari semester I sampai dengan semester IV dan merupakan mata kuliah prasyarat untuk mengikuti mata kuliah selanjutnya yaitu; *Civilisation, Français pour Objectif Spécifique (FOS), Grammaire, Littérature, Linguistique, Rédaction, Traduction*.

Sebagai mahasiswa, peneliti merasakan secara langsung bagaimana proses pembelajaran bahasa Prancis di JBP, termasuk kesulitan dan kekurangan seorang mahasiswa selama kemampuan menulis. Mahasiswa diharapkan untuk memahami tata bahasa, kosa kata dan pengetahuan budaya. Berdasarkan pengalaman selama proses pembelajaran yang dialami oleh peneliti, masih banyak mahasiswa yang menemukan kesulitan dan kurang mampu untuk menulis dalam bahasa Prancis. Hal ini terlihat dari nilai UTS mahasiswa yang memiliki nilai rata-rata 61,2 dan ditemukan masih terdapat beberapa mahasiswa yang mendapat nilai di bawah standar nilai kelulusan pada mata kuliah tersebut, yakni di bawah 55.

Disadari bahwa hal yang terjadi tersebut dipicu atau disebabkan oleh berbagai aspek, antara lain adalah kurangnya latihan, kurangnya motivasi dari diri mahasiswa sendiri, kurang penguasaan kosa kata, kurangnya pemahaman tata bahasa dan sebagainya. Semua faktor yang telah disebutkan tadi sangatlah berpengaruh terhadap kemampuan menulis mahasiswa. Menurut hasil wawancara dengan salah satu dosen pengampu mata kuliah kemampuan menulis (lihat lampiran), pada tanggal 31 Januari 2013 disampaikan bahwa umumnya kesulitan mahasiswa dalam menulis disebabkan oleh hal-hal di atas. Disampaikan pula dalam wawancara bahwa mayoritas mahasiswa belum dapat menulis bahasa Prancis dengan baik. Dosen tersebut juga menemukan kendala-kendala yang disebutkan di atas terjadi pada mahasiswa yang beliau ajarkan di mata kuliah PE I. Oleh karena

itu, beliau setuju akan penggunaan strategi baru untuk meningkatkan kemampuan menulis. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis yakni permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih kemampuan berbahasa, seperti : menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Sugiarsih, 2010 :5). Penggunaan aktivitas permainan bahasa ini dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Prancis bertujuan untuk membantu mahasiswa agar memiliki kosa kata yang memadai, kecakapan tata bahasa, dan kreatifitas dalam menulis. Dalam hal ini, permainan bahasa tepat digunakan untuk memberikan suatu strategi baru dan menyenangkan untuk mahasiswa.

Sebagai mahasiswa, peneliti juga pernah merasakan langsung permainan bahasa. Permainan bahasa itu disajikan oleh seorang *native speaker*, yakni Stéphanie Bertho, salah satu permainannya adalah *acrostiche*, Kegiatan ini dirasakan dapat memicu semangat mahasiswa untuk menjadi kreatif dalam menulis. Kreatifitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam *Production Écrite* itu sendiri. Mahasiswa terpancing untuk melahirkan ide-ide baru dan mempraktikan tata bahasa yang telah dipelajari sebelumnya dengan penerapan permainan bahasa ini. Dengan stimulus yang ditimbulkan oleh aktifitas permainan bahasa yang telah dirasakan sendiri oleh peneliti, peneliti memberanikan diri untuk mengajukan penerapan aktifitas ini di dalam kelas guna meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa Jurusan Bahasa

Prancis. Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan permainan bahasa dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis PE II (Studi Penelitian Tindakan Kelas).

B. Desain

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengaplikasikan model pembelajaran menggunakan permainan bahasa. Data yang didapat dalam penelitian ini adalah berupa tes, lembar observasi, angket untuk mahasiswa dan lembar pembelajaran PE.

B. 1. Praobservasi

Sebelum menyusun rancangan kegiatan penelitian, terlebih dahulu melakukan pengamatan dengan tujuan mengetahui kondisi awal tentang situasi proses belajar mengajar sebelum diberikan tindakan. Tindakan ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang proses kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan dosen PE yang mengajar di kelas. Hasil data yang didapat dalam proses praobservasi ini adalah hasil nilai UTS kemampuan menulis..

B. 1. a. Deskripsi situasi

Berdasarkan pengamatan, hasil UAS semester lalu dan wawancara dengan dosen yang bersangkutan, diperoleh data bahwa sebagian mahasiswa JBP UNJ semester satu mengalami kesulitan

dalam mempelajari kemampuan menulis. Kesulitan yang mereka alami disebabkan oleh beberapa faktor, yakni internal dan eksternal. Faktor internal yang membuat mereka kesulitan menulis dalam bahasa Prancis antara lain kurangnya ide, penguasaan tata bahasa dan kosa kata. Faktor eksternal yang ikut mempengaruhi kemampuan menulis mahasiswa adalah psikologis seperti perasaan takut dan kurang termotivasi.

B. 1. b. Identifikasi masalah

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan sebelumnya, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan permainan bahasa dalam pengajaran menulis bahasa Prancis?
2. Apakah permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa dalam bahasa Prancis?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penerapan permainan bahasa?
4. Masalah apa yang dihadapi dalam penerapan permainan bahasa?
5. Bagaimanakah kondisi kelas pada saat permainan bahasa berlangsung ?

B. 1. c. Masalah

Terkait dengan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka masalah penelitian ini difokuskan pada « apakah permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa tingkat satu dan bagaimanakah menerapkan permainan bahasa dalam pengajaran menulis bahasa Prancis? »

B. 1. d. Analisis masalah

Bagaimanakah menerapkan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis dan apakah permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa JBP. Dalam kemampuan menulis, mahasiswa diharapkan untuk mempunyai kecakapan dalam tata bahasa, kosa kata yang memadai, ide dan pengetahuan, dan motivasi dalam menulis.

B. 1. e. Hipotesis

Dengan permainan bahasa, kemampuan menulis mahasiswa semester satu Jurusan Bahasa Prancis dapat meningkat.

B. 1.f. Kolaborator

Kolaborator dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Bahasa Prancis Ratna, S.Pd, M.Hum dan Dr. Asti Purbarini, M.Pd yang merupakan dosen pengampu mata kuliah kemampuan berbahasa.

B. 2. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan tindakan secara umum yang mencakup tindakan siklus satu dan siklus dua. Penyusunan perencanaan tindakan berupa rangkaian aktivitas permainan bahasa yang dirancang sesuai dengan materi perkuliahan kemampuan menulis.

B. 3. Tindakan

Setelah merencanakan tindakan, peneliti melanjutkan dengan tahap pelaksanaan yang merupakan penerapan dari proses perencanaan. Dilakukan tindakan dengan mendesain kegiatan menulis dalam bentuk permainan bahasa. Kegiatan tersebut diawali dengan arahan dan perintah yang jelas sehingga mahasiswa dapat melakukan kegiatan tersebut sesuai dengan rancangan kegiatan. Hal itu dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai.

B. 4. Pengamatan

Dalam proses ini, hal-hal yang terjadi selama kegiatan berlangsung akan dicatat oleh kolaborator dalam lembar pengamatan, hal ini memiliki tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam proses pengajaran menulis.

B. 5. Refleksi

Setelah penerapan permainan bahasa di dalam kelas, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi bersama guna melihat hasil tindakan. Setelah itu dilakukan pengamatan terhadap kekurangan yang terdapat pada tindakan satu untuk kemudian ditentukan langkah untuk tindakan selanjutnya yaitu tindakan dua.

Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan untuk melihat seberapa besar dampak perubahan menulis mahasiswa. Selain itu, proses ini juga berguna untuk membandingkan kemampuan menulis mahasiswa sebelum mendapat tindakan permainan bahasa dan sesudah mendapatkan tindakan permainan bahasa.

Tahapan ini juga berguna untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dalam penerapan permainan bahasa di dalam kelas. Hal ini berguna untuk menjadi bahan masukan untuk persiapan sebelum melakukan siklus dua.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan di atas, maka tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan bahasa pada pengajaran kemampuan menulis bahasa Prancis dan apakah permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis.

D. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas kemampuan menulis dua (PE II) pada mahasiswa semester dua. Waktu penelitian ini adalah pada bulan April semester genap 2012/2013 di Jurusan Bahasa Prancis Universitas Negeri Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian haruslah memiliki manfaat, baik itu bagi peneliti itu sendiri maupun bagi orang lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan praktis. Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian yang berguna untuk perkembangan ilmu pendidikan, terutama dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Prancis. Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan: (a) Dapat dijadikan bekal bagi peneliti bilamana kelak menjadi tenaga pendidik, (b) dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pengajar tentang penggunaan teknik permainan bahasa sebagai salah satu teknik pengajaran kemampuan menulis, (c) berpotensi untuk memperbaiki kualitas lulusan JBP UNJ.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Analisis teori

Teori yang akan dibahas dalam bab tinjauan pustaka ini, antara lain; teori pengajaran dan pembelajaran bahasa, teori kemampuan menulis, teori permainan bahasa, dan juga teori mengenai penelitian tindakan kelas.

A.1. Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa

Satuan aktivitas belajar mengajar yang diawali oleh perencanaan dan diakhiri oleh evaluasi merupakan esensi dari pengajaran. Sebagaimana dijabarkan oleh Rohani dan Ahmadi bahwa “pengajaran sebagai kegiatan yang mencakup semua atau meliputi, yang secara langsung dimaksudkan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pengajaran (menentukan *entry behavior* peserta didik, menyusun rencana pengajaran, memberikan informasi, bertanya, menilai dan sebagainya)” (1991:64).

Dari definisi di atas, terdapat beberapa elemen dari pengajaran bahasa, antara lain; peserta didik, rencana pengajaran, pemberian informasi, pertanyaan, penilaian, dan sebagainya. Keseluruhan dari elemen tersebut lah yang sadar atau tidak sadar dipraktikkan oleh guru dan murid di dalam kelas. Pada dasarnya, seluruh elemen tersebut saling berkaitan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Demikian pula halnya dalam pengajaran bahasa, komponen yang ditemukan dalam pelaksanaannya diperkuat dengan penjelasan dari Semi bahwa, Komponen-komponen tersebut antara lain guru, murid, tujuan yang hendak dicapai, kegiatan dalam mencapai tujuan tersebut, kurikulum, sarana dan lain-lain (1993 : 79)

Dapat diinterpretasikan bahwa di dalam pengajaran terdapat komponen-komponen yang berkesinambungan demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Setiap komponen memiliki peranan yang sama penting dalam pencapaian tersebut.

Definisi mengenai pengajaran bahasa dibahas lebih jauh oleh Setyawan Pujiono di dalam situs <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/TEORI%20BELAJAR%20BAHASA.pptx>. Ia mengungkapkan bahwa pengajaran bahasa meliputi beberapa aspek, yakni; Mendeskripsikan, menerangkan, menjelaskan tentang fakta, menganalisa kejadian-kejadian yang akan terjadi berdasarkan teori yang sudah ada, mengendalikan yaitu mencegah sesuatu supaya tidak terjadi dan mengusahakan supaya terjadi.

Dari paparan definisi pengajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aktifitas pengajaran merupakan sesuatu yang kompleks. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa aspek dan kegiatan yang harus dilakukan dalam setiap pengajaran bahasa. Kegiatan yang berkesinambungan dan mengacu pada suatu tujuan tertentu. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain;

1. Medeskripsikan pelajaran, menerangkan, menjelaskan.

Aktifitas ini merupakan kegiatan pengajaran yang tidak dapat dihindarkan. Mengingat bahwa hakikat dari belajar merupakan suatu kegiatan dari tidak tahu menjadi tahu. Dalam fase ini, para pengajar dituntut untuk memberikan materi ajar tertentu yang menjadi tujuan pengajaran tersebut dilakukan.

2. Menganalisa kejadian berdasarkan teori.

Tujuan dari adanya aktivitas ini ialah agar pengajaran dapat ditopang oleh teori yang berkesinambungan. Hal ini karena tiap materi ajar yang akan disajikan memerlukan teori.

3. Mengendalikan.

Pengendalian dalam pengajaran dibagi menjadi dua aktifitas. Pertama, pengendalian agar sesuatu hal tidak terjadi. Maksud dari aktifitas ini merupakan pencegahan kesalahpahaman dalam pengajaran, atau kesalahan yang terjadi dalam pengajaran baik dari pengajar maupun siswa.

Kedua, pengendalian agar sesuatu terjadi, hal ini dimaksudkan agar materi yang telah disajikan di dalam kelas dapat dipraktikkan atau digunakan dalam aktifitas pengajaran tersebut.

Pengajaran merupakan suatu yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran merupakan dua proses kegiatan yang saling berkesinambungan, dan keduanya memiliki tujuan yang

hendak dicapai (Ratna, 2011:7). Dalam hal pembelajaran, terdapat teori yang dikemukakan oleh DRS. Darwis Sasmedi, M.Pd dalam situs <http://www.docstoc.com/docs/22720470/METODOLOGI-PENGAJARAN-BAHASA>. Dalam situsnya, ia menulis bahwa; teori pembelajaran (mengajar dan belajar) bahasa pada umumnya didasarkan pada empat konsep kunci; bahasa, belajar, mengajar bahasa, dan konteks.

- Pembelajaran bahasa membutuhkan sebuah konsep tentang hakikat bahasa.
- Pembelajaran bahasa membutuhkan pandangan dan wawasan tentang pelajar dan hakikat belajar bahasa.
- Pembelajaran bahasa mengimplikasikan pandangan terhadap pengajar bahasa dan pengajaran bahasa.
- Pembelajaran bahasa terjadi pada konsep tertentu. Penafsiran konteks sangat penting dalam teori ini. Bahasa, belajar dan mengajar pasti selalu dipandang dari satu konteks, latar dan latar belakang.

Pada dasarnya, kegiatan pengajaran bahasa tidak dapat terlepas dari tiga konsep, yaitu; bahasa, belajar dan mengajar. Ketiga konsep tersebut dapat dikombinasikan dengan satu konsep lain. Dalam hal ini, peneliti mengombinasikan ketiga hal tersebut dengan konsep permainan bahasa.

A.2 Kemampuan menulis

Sebagai salah satu dari empat kemampuan dasar berbahasa, kemampuan menulis mempunyai peranan yang penting di dalam pembelajaran bahasa. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya. Sebagaimana dijabarkan oleh Dot; *“Écrire permet d’exprimer unde idée, d’exprimer, mieux, d’en laisser des traces sur les papiers, donc de communiqué avec autrui”* (1995-9).

Dapat diartikan bahwa menulis merupakan kegiatan berekspresi melalui media kertas. Melalui kegiatan ini kita juga dapat berkomunikasi. Berkomunikasi dengan mengemukakan pikiran, gagasan dan ide melalui tulisan.

Penjabaran tentang aktivitas menulis diperkuat oleh definisi dari Kahn yang memaparkan bahwa,

« De ce point de vue, infléchir la pédagogie des pratiques d’écriture ne peut pas se faire dans son extension maximale que si l’on mesure l’importance des questions telles que ; pour quelles raisons est-ce que j’écris ?, À quelles sources d’impulsions et de besoins s’alimente cette activité ?, Que se passe-t-il dans le parcours graphique des productions et quels indices linguistiques reflètent les modes de fonctionnemenet cognitifs ? en d’autres termes, comment écrit-on ? (1993 :62)»

Dalam penjabarannya, Kahn memaparkan bahwa kegiatan menulis tidak akan maksimal jika kita tidak menyadari pentingnya mengetahui tentang

beberapa hal, yaitu tujuan dalam menulis, kebutuhan dalam menulis dan bagaimana kita menulis.

Dot kembali menjelaskan kembali, bahwa;

“Écrire implique que l’on doit tenir compte d’un certain nombre de paramètres : ce délai de lecture, le type de lecteur auquel vous vous adressez (la cible), les objectifs que ledit doit atteindre (1995-10)”.

Dalam penjelasan di atas, Dot memaparkan bahwa kita harus menyadari bahwa terdapat beberapa tolak ukur yang perlu diperhatikan dalam kegiatan menulis. Tolak ukur tersebut antara lain; waktu penulisan, kepada siapa tulisan itu kita tujukan, dan juga maksud dan tujuan kita membuat tulisan.

Pernyataan tersebut lebih dikuatkan oleh teori yang diberikan oleh Gie (2002: 9) bahwa menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan buah pikirannya dengan tulisan dengan tujuan untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Dengan kata lain, kegiatan menulis memungkinkan seorang individu mengungkapkan pemikiran-pemikirannya secara luas dan panjang, tanpa gangguan, tentunya melibatkan pemikiran yang secara tak langsung berbicara. Secara sederhana, menulis adalah menghasilkan suatu komunikasi melalui tulisan dan menulis teks tersebut dengan bahasa tulis.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang dalam

mentransformasikan gagasan, pemikiran maupun sudut pandang terhadap sesuatu yang sebelumnya direfleksikan kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan yang mengandung pesan kepada pembaca.

Aktivitas menulis membutuhkan pemikiran, karena kata-kata yang disusun menjadi kalimat harus mengacu kepada aturan linguistik atau kebahasaan. Sebagaimana dikuatkan oleh Cuq dan Gruca (2002: 178) yang mengungkapkan bahwa:

« Rédiger est un processus complexe et faire acquérir une compétence en production écrite n'est certainement pas une tâche aisée, car écrire un texte ne consiste pas à produire une série de structures linguistiques convenables en une suite de phrases bien construites, mais à réaliser une série de procédures de résolution de problèmes qu'il est quelquefois délicat de distinguer et de structurer. »
(2002: 178)

Dari paparan tersebut diungkapkan bahwa menulis merupakan proses yang tidak mudah. Memiliki kesanggupan dalam kemampuan menulis merupakan hal yang kompleks, karena menulis bukan hanya tentang merangkai teks dengan mengacu kepada struktur linguistik yang sesuai dan menghasilkan rangkaian kalimat yang benar, tetapi juga aktivitas yang menciptakan suatu langkah dalam memecahkan solusi masalah yang terkadang tidak mudah untuk dibedakan dan disusun.

Selain itu, terdapat tahapan-tahapan menulis bahasa Prancis sebagai bahasa asing yang dilansir dalam situs <http://www.polarfle.com/>, tahapan-tahapan tersebut antara lain: *Réflexion, Brouillon, Entretien de révision,*

Révision, Correction. Pada tahap *reflexion*, penulis memikirkan tentang subjek yang akan ditulis. Pada tahap *brouillon*, penulis menyiapkan ide untuk menulis dan menyiapkan bagan dari tulisan yakni : *l'introduction, la conclusion, les transmissions*. Pada tahap *entretien de révision*, penulis berdiskusi dengan pengajar mengenai tulisan yang telah dibuat dan akan mendapatkan nilai. Pada tahap *révision*, penulis membenarkan teks yang dibuat dengan bantuan koreksi dari pengajar. Pada tahap *correction* penulis mencari ulang kesalahan-kesalahan yang ada dalam teks membenarkannya.

Dalam buku *La Production Écrite*, Cornaire dan Raymond menjelaskan bahwa *le développement de l'écriture en langue seconde ressemble à celui de l'écriture en langue maternelle* (Gaies 1980). Berikut karakteristik menulis bahasa Prancis sebagai bahasa asing di dalamnya : *Des textes plus courts, un vocabulaire restreint, une syntaxe simple, davantage d'erreurs* (1994 : 64-65)

Paparan teori di atas menjelaskan bahwa karakteristik dari teks dalam bahasa Prancis sebagai bahasa asing antara lain : Teks yang singkat dan pendek dikarenakan kurangnya pengetahuan pembelajar dalam hal menulis. Contohnya dapat dilihat dari teks karangan mahasiswa yang singkat dan pendek dalam mengerjakan tugas dari dosen. Kosakata yang digunakan dalam teks masih terbatas dikarenakan mahasiswa baru mengenal bahasa Prancis dan mengakibatkan mahasiswa cenderung melakukan pengulangan

kosa kata di dalam teks, contohnya dapat dilihat pengulangan pada kosa kata *habiter*. Tingkat sintaksis yang sederhana dan tidak rumit, pada umumnya contoh dari kalimat mahasiswa ialah *j'aime la nature*. Selain itu, terdapat lebih banyak kesalahan dalam berbagai bentuk, antara lain; tulisan, tata bahasa dan lain-lain.

Mereka juga memaparkan proses penulisan yang dibagi menjadi tiga bagian, yakni : *Un temps de rédaction plus long, un répertoire de stratégies limité ou inadéquat, une compétence linguistique limitée* (1994 : 66-67).

Proses penulisan bahasa Prancis sebagai bahasa asing terbagi menjadi tiga, yaitu ; Pertama ditandai dengan proses penulisan yang lama. Hal ini disebabkan oleh keadaan pembelajar yang masih belum memiliki kecakapan dalam bahasa Prancis dan mereka harus berpikir berulang kali sebelum menulis. Contohnya mahasiswa semester satu akan membutuhkan waktu menulis lebih lama daripada mahasiswa semester enam dalam menulis *lettre amicale*. Kedua, strategi penulisan oleh mahasiswa masih terbatas, artinya mereka masih memiliki pengalaman yang kurang dalam menulis bahasa Prancis. Hal ini dikarenakan mahasiswa menulis terbatas hanya mengerjakan tugas dari dosen. Contohnya, mereka hanya mengerjakan tugas-tugas menulis bahasa Prancis di kelas atau tugas di rumah. Keterbatasan kemampuan linguistik menjadi proses ketiga dalam penulisan bahasa Prancis sebagai bahasa asing. Mahasiswa menghadapi

kesulitan untuk menggunakan bahasa Prancis secara tepat dan baik, tepatnya dalam menulis. Mereka masih menggunakan metode terjemahan dari bahasa Indonesia ke bahasa Prancis. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman dan penguasaan mahasiswa dalam tata bahasa, kosa kata, ide, dan pengetahuan dalam bahasa Prancis.

A.3. Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan subjek dalam penelitian ini. Dengan penggunaan permainan bahasa ini, peneliti berharap untuk dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam kelas menulis (P.E). Permainan bahasa merupakan suatu kegiatan bermain menggunakan unsur bahasa sebagai subjek nya, permainan yang dilakukan di dalam kelas kebahasaan yang ditujukan kepada pembelajar guna meningkatkan semangat belajar, ketertarikan pembelajaran suatu bahasa, dan juga menjadi pemicu untuk belajar bahasa dengan cara yang menyenangkan. Lebih jelasnya, dapat dilihat di dalam definisi yang dipaparkan oleh Weiss, yakni:

“La motivation ludique – l’envie et le plaisir de jouer – peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s’impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases, et les textes qu’ils créeront individuellement et collectivement.” (1983 : 8)

Seperti yang terlampir di atas, ia mengemukakan pendapat bahwa permainan bahasa merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam kelas bahasa, yang berkontribusi secara besar untuk menimbulkan

kesenangan dalam belajar bahasa asing. Pembelajaran suatu bahasa, dapat dilakukan dengan metode permainan bahasa. Para pembelajar bahasa dapat bermain dengan kata-kata, kalimat, ataupun teks yang mereka buat secara perorangan ataupun secara kelompok. Intinya, permainan bahasa dapat membawa keuntungan dalam pembelajaran bahasa dengan cara yang menyenangkan.

Hal yang senada dikemukakan oleh Weiss, yaitu;

“Pourque les élèves aient envie de parler, il faut qu’ils aient tout d’abord quelque chose à dire, qu’ils aient les moyens linguistiques et psychologiques de le faire. Il faut donc les initier à des techniques de liberation de l’expression orale et écrite, en leur proposant des activités qui leur permettent de dire ou d’écrire des choses qui les impliquent, qui leur sont personnelles” (2002 : 15).

Dalam pembelajaran, seorang guru haruslah memiliki teknik untuk mengajak para siswa atau pembelajar untuk berbicara atau menulis. Juga agar para pembelajar memiliki keinginan lebih, kesiapan diri dari kebahasaan dan juga psikologi dalam belajar.

Senada dengan apa yang dikemukakan oleh Weiss, Soeparno mengatakan: « permainan merupakan suatu kegiatan yang dimainkan menurut peraturan tertentu yang dapat menimbulkan kesenangan » (1988 : 60). Permainan bermacam-macam jenisnya, namun dalam bidang pengajaran kebahasaan bentuk permainan haruslah mencakup materi tentang pelajaran bahasa. Permainan bahasa adalah aktivitas yang menyenangkan dan menghibur serta berhubungan dengan kebahasaan.

Sebuah permainan dapat dikatakan sebagai permainan bahasa apabila keterampilan atau kemampuan yang diperoleh berhubungan dengan bahasa. Jadi, untuk dapat disebut permainan bahasa haruslah memenuhi dua syarat yaitu, kegembiraan dan kebahasaan. Sebuah permainan tidak dapat disebut permainan bahasa jika orang yang memainkannya tidak memperoleh kegembiraan. Sebuah permainan juga tidak dapat disebut permainan bahasa jika materi yang dimainkannya tidak mempunyai unsur pembelajaran terhadap bahasa tertentu.

Soeparno juga berpendapat bahwa, « permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu » (1988 :61). Setiap permainan jelaslah memiliki tujuan yang dicapai, begitu juga permainan bahasa. Aktifitas ini bertujuan untuk memperoleh kegembiraan dan juga kemajuan keterampilan dari segi kebahasaan.

Hal mengenai permainan bahasa dalam pengajaran bahasa dikuatkan kembali oleh Frappé dalam situs <http://www.francomania.ru/savoir-faire/fran%C3%A7ais-et-jeux> yang mengemukakan bahwa: *Jeu ludique* harus mengandung:

“Activité libre, essentiel au plaisir, née de l’étincelle du moment, doit se consumer en chef-d’œuvre instantané, fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles), et nécessaire au développement de tout individu. »

Pengertian di atas mengingatkan bahwa permainan bahasa merupakan sebuah aktivitas bebas yang berorientasi kepada kesenangan dan bertujuan untuk kepentingan semua individu. Suatu hal yang penting dari penjelasan di atas, bahwa Frappé menyatukan adanya unsur kesenangan tanpa melupakan kemajuan dari semua individu yang bersangkutan sebagai titik penting dari permainan bahasa.

Pengertian *Jeu ludique* sendiri menurut Frappé mengandung makna :

« Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles, supporter par l'intériorité du joueur, servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur, favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur. »

Dari penjabaran di atas, dijelaskan bahwa terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam *jeu ludique*. Hal tersebut antara lain perencanaan struktur, tidak terpaku pada peraturan, memiliki hubungan erat dengan individu pemainnya, memadukan personal pemain baik dari segi internal juga eksternal, membantu kemajuan dalam diri para pemain.

Selanjutnya, Frappé melanjutkan penjelasannya dengan menyambungkan antara *jeu ludique* dengan dunia pendidikan dalam situs <http://www.francomania.ru/savoir-faire/francais-et-jeux/activites-ludiques-en-classe-fl-e-aspect-theorique>. Ia menjelaskan bahwa dalam dunia pendidikan, *jeu ludique* memiliki beberapa fungsi, antara lain;

“Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance, la motivation intrinsèque à la connaissance, la motivation intrinsèque à l'accomplissement, la motivation intrinsèque

aux sensations, le jeu ludique aide certains apprentissages comme (savoir gérer l'imprévu, contrôler ses émotions, explorer ses émotions, développer sa motivation et sa curiosité, le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur, le jeu ludique permet d'appivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments). »

Dari penjelasannya, dikatakan bahwa suatu permainan bahasa dalam dunia pendidikan memiliki fungsi penambahan pengetahuan, pemberian sensasi baru dalam belajar bahasa, kemajuan motivasi dan rasa keingintahuan, dan juga bertujuan untuk mengembangkan pembelajar bahasa dalam segi intelektual, afektif dan psikomotor.

Senada dengan apa yang dikatakan oleh Frappé, Mulyadi juga mengemukakan, “belajar yang paling efektif adalah justru bermain itu sendiri. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak akan melatih gerakan-gerakan motorik maupun kemampuan otaknya untuk semakin memperdalam suatu kemampuan.” (1997 : 9)

Selanjutnya, menurut Mulyadi, dalam melaksanakan permainan bahasa dalam kelas, tentulah ada hal-hal yang harus diperhatikan dan menjadi perhatian lebih bagi sang pengajar, karena sang pengajar merupakan sosok yang sentral yang menentukan dan akan mengendalikan arah dari permainan yang akan disajikan di dalam kelas. Faktor-faktor yang harus diperhatikan antara lain :

1. Minat siswa terhadap permainan. Guru harus memperhatikan kapan minat siswa terhadap permainan mencapai titik permulaan dan titik akhir.

Sebaiknya jangan memulai permainan pada saat awal pelajaran karena pada saat itu siswa masih segar dengan materi pelajaran. Saat akhir pelajaran merupakan waktu yang cukup baik dalam memulai suatu permainan. Perhatikanlah jika siswa mulai tampak lelah dengan materi dan mulai mengantuk. Itu tandanya mereka mulai bosan dan saat inilah guru dapat memulai permainan untuk penyegaran. Hentikan permainan disaat siswa masih berminat untuk bermain, karena dengan begitu mereka akan menjadi penasaran dan akan menunggu-nunggu waktu bermain di saat pelajaran yang akan datang.

2. Alat-alat yang digunakan. Jika diperlukan, peralatan dalam sebuah permainan dapat digunakan, namun jangan menggunakan alat yang terlalu riskan. Gunakanlah alat yang mudah didapat, murah, mudah dibawa dan tidak memakan ruang yang terlalu lebar. Dengan begitu, permainan bisa terlaksana dengan mudah dan lancar.
3. Materi yang sedang dipelajari. Mainkan permainan sesuai dengan materi yang diajarkan untuk memperkuat ingatan siswa. Hindari materi yang belum diajarkan kepada siswa karena berpotensi membingungkan siswa dan permainan menjadi tidak tepat sasaran.
4. Waktu yang digunakan dalam sekali permainan. Guru harus dapat memanfaatkan waktu yang tersisa dari jam pelajaran yang berlangsung secara maksimal. Sebaiknya memulai permainan 15 menit sebelum

waktu belajar berakhir dan tentukan beberapa menit waktu untuk satu kali permainan. Tentukan juga beberapa kali permainan akan dilakukan.

5. Ukuran kelas(jika dilakukan di dalam ruangan). Ukuran kelas menjadi penting jika permainan membutuhkan ruang yang cukup lebar. Jadi, sebaiknya guru memanfaatkan ruang yang tersedia secara maksimal dan hindari permainan berkelompok yang membutuhkan ruang yang cukup lebar.
6. Ruang yang digunakan untuk permainan. Jika permainan memang membutuhkan ruang yang cukup lebar, maka guru harus menyiasatinya dengan tepat. Contohnya dengan menggeser meja-kursi ke arah belakang atau ke samping.
7. Tingkatkan kelas. Permainan harus memperhatikan tingkatan kelas siswa yang sedang melakukan permainan. Pergunakan materi yang sepadan dengan yang didapatkan oleh siswa.
8. Faktor suara siswa (kemungkinan menimbulkan suara berisik). Dalam permainan pasti akan ada gemuruh suara dari siswa. Biasanya siswa yang tidak mengikuti permainan adalah sumber dari suara tersebut atau bisa juga mereka yang mendukung terhadap suatu kelompok atau seseorang dalam permainan. Kalau memungkinkan, jangan sampai ada siswa yang tidak mengikuti permainan. Jadi, dalam sekali main seluruh siswa mengikuti.

Ada juga beberapa hal yang patut diperhatikan:

1. Aturan main. Dalam sebuah permainan pasti ada peraturannya, begitu juga permainan dalam kelas harus memiliki aturan yang jelas dan tegas. Hal ini dimaksudkan agar pihak yang menang dan kalah menjadi jelas.
 2. Pemain. Guru menunjuk pemain dalam suatu kelompok jikalau memang permainan ini berkelompok.
 3. Pemimpin permainan. Guru adalah pemimpin permainan tersebut. Sebagai pemimpin permainan, guru harus bersikap tegas dan adil agar siswa yang kalah atau menang akan diperlakukan sama.
 4. Hadiah. Hadiah merupakan balasan sebagai penghargaan dan sebaiknya dapat memicu siswa untuk belajar, contohnya buku, pulpen, dan lainnya yang berhubungan dengan sekolah atau pelajaran tersebut.
- (1988 : 69-70)

Setelah membahas tentang permainan bahasa, pelaksanaannya di dalam kelas, dan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapannya, hal yang menjadi tugas selanjutnya bagi peneliti adalah menentukan permainan bahasa di dalam kelas yang akan menjadi subjek penelitian.

Paparan teori di atas menjabarkan pentingnya dan banyaknya manfaat yang didapat dari aktivitas permainan bahasa atau *jeu ludique*. Hal ini merupakan suatu contoh nyata dari kreatifitas dalam pengajaran, dan menjadi kreatif merupakan suatu keharusan dalam dunia pendidikan. Sebagaimana dicetuskan oleh Augé, Borot, dan Vielmas; "*Devenir créatifs*

ou mourir d'ennui, nous n'avons pas le choix: Ou nous continuons à enseigner dans le dessert (1981:4) ”

Penggalan pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa para pengajar untuk menjadi kreatif. Bahkan di dalam bukunya, mereka mengibaratkan, mengajar tanpa kreatifitas sama hal nya dengan mengajar di gurun pasir.

Seperti dalam situs <http://www.scribd.com/doc/21963760/Nota-Kaedah-Dan-Teknik-Pengajaran-Bahasa>, situs ini menerangkan tentang penggunaan permainan bahasa dan teknik penggunaanya di dalam kelas. Situs ini mengungkapkan:

Permainan bahasa adalah salah satu cara dalam mempelajari bahasa melalui teknik permainan, penglibatan dalam permainan telah memberi peluang kepada pelajar memperoleh latihan intensif, pembelajaran bermakna dan sebagai alatdiagnostik, kebanyakan aktiviti yang dijalankan akan menggunakan berbagai kemahiran berbahasa pelajar antaranya kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis, permainan dapat menimbulkan situasi pembelajaran yang menggembirakan murid.

Hakikatnya, permainan bahasa yang digunakan dalam pengajaran dapat dilakukan dalam pengajaran empat kemahiran berbahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara dan menulis. Kegiatan ini dimaksudkan untuk kemajuan pada siswa, dan juga memberikan kondisi belajar yang menyenangkan. Dan juga, didalam situs <http://www.scribd.com/doc/26242120/kaedah-pengajaran> menjelaskan tentang tujuan penggunaan perminan bahasa dalam pengajaran. Tujuan tersebut antara lain;

”Membolehkan pelajar-pelajar menguasai keempat-empat kemahiran bahasa,contohnya mendengar, bertutur, mmembaca dan menulis,

membolehkan pelajar-pelajar menggunakan bahasa yang dipelajari di dalam masyarakat yang berkenaan.”

Tujuan dari penggunaan teknik pengajaran bahasa dengan metode permainan adalah untuk menguasai empat kemahiran bahasa dengan cara yang berbeda dan dengan mengkondisikan situasi belajar dengan kesenangan dalam mempelajari bahasa.

A.3.a. Permainan *acrostiche*

Permainan yang terpilih dan akan menjadi subjek penelitian adalah permainan *acrostiche* atau dalam bahasa Indonesia adalah akrostik., dalam situs <http://fr.acrostiche.org> , *acrostiche* adalah:

Acrostiche, du grec akrostikhos (akros, haut, élevé et stichos, le vers), est un poème, une strophe ou une série de strophes fondés sur une forme poétique consistant en ce que, lues verticalement de haut en bas, les initiales ou, parfois, les premiers mots d'une suite de vers composent un mot ou une expression en lien avec le poème.

Akrostis merupakan sebuah kumpulan rima yang tersusun dari yang disusun secara vertikal atau dari atas ke bawah. Rima yang tertulis berasal dari kata inisial, ataupun sebuah kata yang disusun membentuk sebuah ekspresi yang berhubungan satu dengan yang lain. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan di dalam situs *La présentation"acrostiche"*, yaitu :

“Encore un mot compliqué pour rendre compte de quelque chose de simple. Il s'agit dans un premier temps d'écrire son prénom à la vertical sur une feuille durant une période de préparation. Et de trouver pour chaque lettre du prénom un mot commençant par cette lettre. Ce terme doit correspondre à vos goûts, à ce que vous aime”.

Di atas, terdapat penjelasan bahwa aktivitas akrostis adalah menemukan sebuah kata dengan awalan dari sebuah huruf dari kata dasar yang ditentukan. Akrostis yang dibuat juga tergantung dan mengenai hal yang disukai oleh penulis, atau apa yang menjadi seleranya.

Untuk menambah penjelasan, peneliti akan memberikan contoh dari *acrostiche*, yaitu;

N-ation
I-talie
C-ourir
O-péra
L-ire
A-nniversaire
S-oleil

A.3.b. Permainan *Devinette*

Permainan lain yang menjadi strategi pengajaran melalui permainan bahasa pada penelitian ini adalah *devinette* atau dalam bahasa Indonesia adalah tebak kata. Menurut situs <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/devinette/>, *devinette* adalah : « *question dont il faut la réponse* ». Penjelasan di atas mengisyaratkan bahwa permainan *devinette* adalah permainan tentang menebak sebuah pertanyaan.

Selain itu, menurut situs <http://fr.educaplay.com/fr/activite/devinette.html>, « *les devinettes sont des activités dans lesquelles vous devez deviner un mot partant d'une série*

d'indice qu'on vous facilite ». Dapat diinterpretasikan bahwa, permainan *devinette* adalah permainan menebak kata berdasarkan perintah yang diberikan.

Dalam bahasa Indonesia *devinette* adalah permainan tebak kata. Menurut situs <http://wiednawatii.blogspot.com/2012/12/model-pembelajaran-tebak-kata-dalam.html>, tebak kata merupakan salah satu permainan yang mengkondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan realistik.

Dalam situs <http://diensalaminah.blogspot.com/2012/06/bab-1-pendahuluan.html>, permainan tebak kata diartikan sebagai sebuah permainan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang sedang dipelajari sekaligus melatih siswa untuk mengidentifikasi kalimat-kalimat sesuai dengan perintah. Adapun permainan tebak kata sendiri terpecah menjadi beberapa bagian, antara lain :

1. Teka teki silang
2. Acak kata
3. Kata yang sebagian hurufnya dihilangkan
4. Menebak konsep atau istilah sebuah gambar
5. Menebak sinonim atau lawan kata
6. Menebak konsep atau istilah yang diungkapkan peserta lain.
7. Menyusun kalimat-kalimat yang semua hurufnya merupakan huruf kecil dan ditulis tanpa jedah dan tanda baca.

Untuk memperjelas penjelasan di atas, peneliti mengambil contoh sebuah aturan permainan devinette atau tebak kata dalam situs <http://world-of-yugi.superforum.fr/t302-le-jeu-de-devinette>; yaitu

Les regles: Les mots à trouver : en diagonal, de haut en bas, de bas en haut, de droite à gauche, de gauche à droite. Dan contoh permainannya adalah sebagai berikut :



A.4. Penelitian Tindakan Kelas

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam bahasa Prancis, PTK disebut dengan *Recherche Action*. Konsep awal penelitian tindakan ditemukan dan

dikembangkan pertama kali oleh Kurt Lewin (Kemmis dan Mc Taggart, 1988:6). Ia menetapkan bahwa penelitian tindakan dilakukan pada kegiatan kelompok, baik komunitas sosial maupun kelompok. Maka dari itu, PTK merupakan salah satu cara yang strategis bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan mahasiswa dalam menulis bahasa Prancis dalam konteks pembelajaran di kelas. Pernyataan tersebut dapat direduksikan bahwa penelitian tindakan kelas memungkinkan seorang dosen mempelajari kelas mereka sendiri yang dijalankan dengan metode dan pemikiran-pemikiran dosen itu sendiri kepada mahasiswa dalam rangka atau demi tujuan untuk lebih memahami kemampuan dan kualitas serta efektivitasnya dalam mengajar di kelas, dalam hal ini adalah peningkatan kemampuan menulis mahasiswa dalam bahasa Prancis.

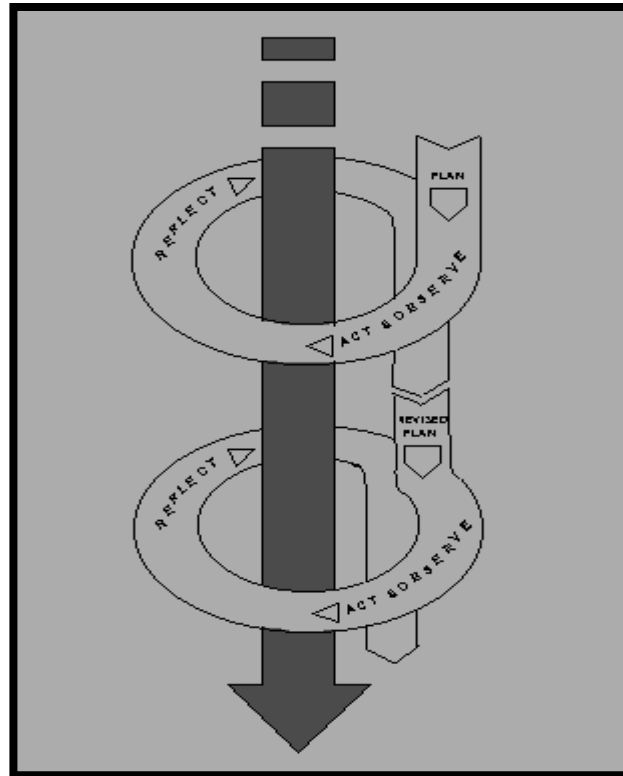
Penelitian Tindakan Kelas dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan keberhasilan penerapan suatu media atau alat mengajar baru dalam rangka memperbaiki masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Hal tersebut merupakan bagian dari fungsi digunakannya PTK dalam proses pembelajaran. Menurut Goyette dan Michelle (1987: 17) penelitian tindakan kelas memiliki beberapa fungsi tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran yakni;

“Nous avons ensuite précisé une problématique à partir de quatre finalités ou fonctions pouvant être attribuées à la recherche-action: 1) une fonction de construction de la connaissance, 2) un rôle critique face à la science dite traditionnelle, 3) une fonction de changement social, 4) une fonction de formation.”

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas, permasalahan yang ada mampu diatasi sehingga terjadinya proses perubahan yang lebih baik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini akan dilihat sejauh mana permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis dan membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran menulis bahasa Prancis di kelas PE II.

Pada penelitian tindakan kelas ini, tahap penelitian dilakukan sesuai konsep penelitian yang prosesnya digambarkan dengan bentuk spiral. Konsep penelitian bentuk spiral tersebut berisi tentang alur kegiatan penelitian yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Kemmis dan Mc Taggart, 1988:11-14). Dengan langkah-langkah dan alur kegiatan tersebut, penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus tindakan bersifat kontinyu dan berkesinambungan satu sama lain, sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan suatu keputusan sebagai hasil dari penelitian. Konsep proses penelitian tindakan spiral yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

KONSEP PROSES PENELITIAN TINDAKAN BENTUK SPIRAL



Konsep Proses Penelitian Tindakan Bentuk Spiral
(Kemmis & McTaggart, 1988: 11)

B. Sintesis teori

Komponen penting dalam suatu pengajaran bahasa adalah metode dan strategi pengajaran. Dalam pemilihan metode dan strategi inilah, seorang pengajar atau guru dituntut memiliki kreatifitas, inovasi dan kemampuan untuk memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pengajaran sendiri memiliki arti cara yang digunakan pengajar dalam proses belajar mengajar, selain itu strategi pengajaran dapat diartikan sebagai taktik atau siasat pengajar dalam menerapkan metode tersebut. Kedua hal tersebut rasanya mutlak dimiliki oleh setiap pengajar bahasa asing.

Strategi dan metode pengajaran yang baik dan tepat diperlukan oleh pengajar bahasa asing, dikarenakan mempelajari bahasa asing bukanlah hal yang mudah, khususnya bahasa Prancis. Fenomena ini dikarenakan oleh kenyataan bahwa di Indonesia, bahasa Prancis hanya mulai dipelajari secara formal mulai Sekolah Menengah Atas dan se-derajat. Tidak seperti bahasa Inggris yang sudah mulai familiar di sekitar kita sejak Sekolah Dasar. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas bahasa Prancis, pengajar cenderung akan lebih sering menemukan kesalahan dan kekeliruan yang dilakukan oleh para siswa.

Selain kesalahan dan kekeliruan para siswa di dalam kelas, terdapat pula beberapa hambatan dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain; rasa bosan, kurang bersemangat, dan materi yang dianggap terlalu sulit. Oleh karena itu, untuk menghadapi berbagai problema yang dipaparkan di atas

mengenai hambatan dan kendala dalam kelas, diperlukan satu langkah untuk mencari jalan keluar. Salah satunya adalah penggunaan suatu metode yang dapat memberikan unsur hiburan, namun tetap bertujuan mencapai kemajuan para siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan yakni metode pengajaran keterampilan menulis bahasa asing melalui permainan bahasa.

Dengan penggunaan metode permainan bahasa di dalam kelas, kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat berjalan lebih kondusif. Dalam artian, dapat meminimalisir hambatan yang dirasakan siswa, seperti; kejenuhan, kurangnya motivasi, dan kekurangtertarikan terhadap materi ajar. Metode ini juga diharapkan dapat memberikan stimulus sehingga lebih termotivasi untuk belajar, dimana diharapkan akan berpengaruh pada kemajuan tiap-tiap siswa.

Metode permainan bahasa dalam kelas kemampuan menulis (*PE*) merupakan wadah dan sarana bagi seluruh siswa dalam pengembangan ide, gagasan dan pendapat mereka melalui tulisan. Dengan penerapannya, metode ini bukan hanya memiliki focus terhadap kecakapan intelektual, tetapi juga pada kondisi atau situasi belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan dari kemampuan menulis di JBP UNJ khususnya semester 1 yang dirasakan masih kurang maksimal, terlebih lagi banyak ditemukan kendala atau masalah yang mereka hadapi dalam menulis, membuat peneliti memilih permainan bahasa dalam penelitian ini. Kombinasi

dari penelitian tindakan kelas, permainan bahasa dan kemampuan menulis akan menjadi fokus penelitian.

Penguasaan penulisan, tata bahasa, dan kosa kata merupakan beberapa titik berat dari pengajaran kemampuan menulis dua (*PE II*). Dari berbagai metode pengajaran keterampilan menulis melalui permainan bahasa, peneliti memilih untuk menggunakan permainan *acrostiche* dalam penelitian ini. Penggunaan permainan *acrostiche* yang dikombinasikan dengan penelitian tindakan kelas akan diterapkan di dalam kelas kemampuan menulis dua dengan tujuan awal yaitu untuk memperbaiki nilai menulis para mahasiswa tingkat dua JBP UNJ.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN SIKLUS I

A. Pra Observasi

A.1. Deskripsi situasi

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dan mengajukan pertanyaan tertulis kepada dosen pengampu. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan kenyataan bahwa masih terdapat mahasiswa yang kurang termotivasi dalam menulis. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi keberhasilan belajar mahasiswa yang dapat dilihat dari nilai UTS PE II yang dirasa kurang memuaskan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyadari bahwa ada hal yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah dan juga memperbaiki keadaan tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti mulai memikirkan bagaimanakah penerapan permainan bahasa di dalam kelas menulis.

Setelah melewati tahap wawancara dan pengajuan pertanyaan tertulis kepada dosen pengampu mata kuliah menulis, peneliti dihadapkan pada pemilihan kelas yang akan menjadi subjek penelitian. Kelas yang mendapatkan perlakuan dalam penelitian ini adalah kelas 1A, semester dua. Di dalam kelas ini, terdapat 23 mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah kemampuan menulis dua (PE II). Mereka akan mendapatkan

perlakuan, yakni pembelajaran dalam bentuk permainan bahasa di dalam kelas.

Di dalam penelitian ini, nilai pre-test yang menjadi dasar penelitian diambil dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mahasiswa. Nilai ini dipilih sebagai data awal berdasarkan konsultasi yang dilakukan oleh peneliti kepada kolaborator dan dosen pembimbing. Setelah konsultasi, dirasakan nilai UTS sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data dari nilai UTS mahasiswa kelas 1A didapatkan peneliti dari dosen pengampu mata kuliah menulis dua (PE II). Pada akhirnya, nilai tersebut akan menjadi dasar perbandingan antara nilai pre-test, yakni nilai mahasiswa sebelum mendapat tindakan permainan bahasa dan juga post-test, yakni nilai mahasiswa setelah mendapatkan tindakan.

Dari hasil UTS ini didapatkan bahwa terdapat 4 dari 23 atau sekitar 17,4% mahasiswa yang mendapat nilai di atas 80. Sedangkan nilai antara 70-80 didapat oleh 4 dari 23 mahasiswa atau sekitar 17,4% mahasiswa. Mahasiswa yang mendapat nilai 55-69 sebesar 26,1%, yaitu 6 orang mahasiswa. Sementara sisanya mendapat nilai di bawah 55 dengan persentase kira-kira 39,1% yakni 9 mahasiswa. Nilai rata-rata keseluruhan siswa dalam pretest ini adalah 61,2. Sebuah nilai yang berada pada nilai C berdasarkan penilaian dalam JBP UNJ. Bila digambarkan rentangan nilai yang diperoleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

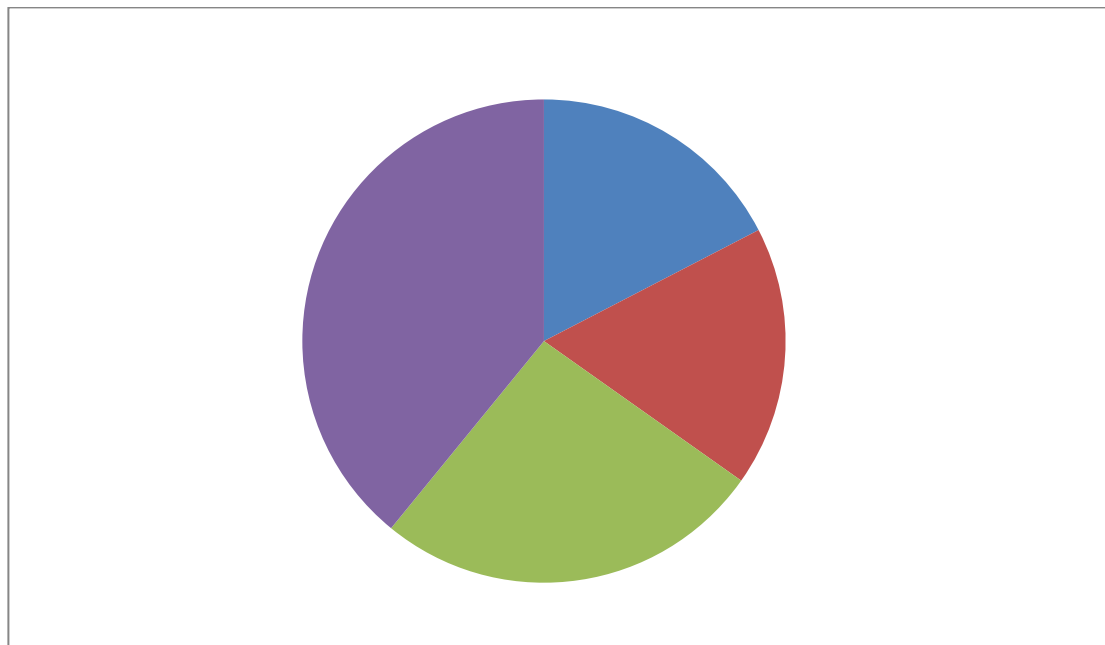


Diagram Nilai Mahasiswa Pada Pre Test

Menurut kurikulum yang ada pada Jurusan Bahasa Prancis UNJ, mahasiswa dinyatakan lulus dari suatu mata kuliah dengan nilai minimal 55, begitu juga halnya dengan mata kuliah kemampuan menulis 2 (PE II). Data di atas membuktikan bahwa masih banyak mahasiswa kelas 1A yang belum lulus dari kompetensi tersebut, yaitu 39,1% (9 orang mahasiswa). Begitu pula halnya dengan nilai rata-rata kelas yang belum mencapai nilai yang memuaskan.

Setelah data tersebut diperoleh, tampak adanya suatu kesinambungan antara data dengan masalah yang dialami oleh dosen pengampu mata kuliah PE II. Hal ini mengenai masih ditemukannya

masalah dalam pembelajaran dari diri para mahasiswa, antara lain ; kurangnya motivasi, kurangnya pemahaman tata bahasa dan penerapan bahan ajar ke dalam tulisan mahasiswa. Data ini didapatkan dari data berupa pertanyaan tertulis yang ditujukan peneliti kepada dosen pengampu. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas menggunakan permainan bahasa ini diharapkan dapat memperbaiki dan mengatasi masalah di dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas kemampuan menulis dua.

Dalam siklus satu ini, peneliti berkonsentrasi untuk menerapkan sebuah permainan bahasa secara individu. Tujuannya ialah agar setiap mahasiswa mengenal terlebih dahulu apakah yang disebut permainan bahasa dan agar setiap mahasiswa merasakan secara langsung efek yang diberikan oleh permainan bahasa. Penerapan permainan bahasa secara individu ini tetap berdasarkan pada kompetensi yang dibutuhkan yaitu menulis dengan materi ajar yang disesuaikan. Permainan bahasa ini dijadikan sebuah alat untuk memberikan motivasi kepada mahasiswa agar tertarik untuk mengembangkan ide dan menambah kosa kata dalam menulis bahasa Prancis dengan penerapan materi ajar yang sesuai dengan SAP menulis. Bahan ajar yang digunakan peneliti disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, yaitu antara lain diambil dari buku ajar *Alter Ego 1* dan atau *TAXI 1*.

A.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada bagian deskripsi situasi, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi, yakni kurangnya penguasaan kemampuan menulis mahasiswa dari segi tata bahasa, ide dan kosa kata, serta terdapat juga masalah pada motivasi mahasiswa dalam kelas kemampuan menulis bahasa Prancis.

A.3. Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut; apakah permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa kelas 1A semester II Jurusan Bahasa Prancis UNJ?

A.4. Analisis masalah

Mengacu pada masalah yang telah dikemukakan, terdapat beberapa masalah dalam kelas kemampuan menulis dua (PE II) oleh mahasiswa kelas 1A, yakni antara lain; kurangnya pemahaman tata bahasa, kesalahan pada konjugasi, kurangnya kosa kata mahasiswa, kurangnya mahasiswa dalam mempraktekkan bahan ajar yang telah dipelajari dan kurangnya motivasi mahasiswa untuk menulis.

A.5 Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah apakah permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa?

B. Siklus I, tindakan 1 (Rabu, 24 April 2013)

B.1. Persiapan

Tindakan pertama pada siklus 1 ini diadakan pada hari Rabu, tanggal 21 April 2013. Pelaksanaan tindakan ini dimulai pada pukul 14.40 sampai 16.00 di gedung E ruang 116 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Jumlah subjek penelitian, yaitu mahasiswa yang hadir ialah 22 mahasiswa. Peneliti masuk kelas untuk memberikan tindakan ini didampingi oleh seorang kolaborator yakni, salah satu dosen pengampu mata kuliah menulis. Pemilihan kolaborator didasarkan pada pengalaman mengajar dosen tersebut.

B.2. Tindakan

Pada tindakan ini, permainan bahasa yang diberikan adalah permainan *acrostiche*, yaitu permainan menemukan sebuah kata dari tiap huruf dari kata dasar yang ditentukan. Permainan ini bersifat individual, dan penerapannya tetap mengacu pada bahan ajar yang baru saja disajikan oleh peneliti sebagai pengajar. Untuk lebih jelasnya, berikut skenario pengajaran pada siklus 1, tindakan 1:

Skenario Pengajaran

- Mata kuliah : *Production Écrite II*
- Kelas / Semester : 1A / II
- Alokasi waktu : 2 x 50 menit
- Hari / Tanggal : Rabu, 21 April 2013

a) Materi pelajaran :

- Titre* : *C'est mon choix*
- Thème* : *Les occasions de cadeaux*
- Objectifs Communicatifs* : *Choisir un cadeau pour quelqu'un*
- Éléments Grammaticaux* : *Les pronoms COI : 3ème personne*
- Éléments Lexicaux* : *La caractérisation des objets*

b) Kegiatan pembelajaran

- Pendahuluan
 1. Peneliti memulai pelajaran dengan mengucapkan, « *Bonjour à tous ! Comment ça va?* »
 2. Peneliti melakukan perkenalan diri terlebih dahulu dan mempersilahkan mahasiswa untuk memperkenalkan diri mereka masing-masing, dengan menggunakan apa saja yang mereka sudah pelajari dan kuasai dalam bahasa Prancis. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam berbahasa Prancis dan juga untuk mengulas kembali pelajaran yang telah mereka dapatkan.

3. Peneliti mempresentasikan tujuan dari perkuliahan saat itu.
- Kegiatan inti
 1. Peneliti menjelaskan materi tentang *Les Pronoms Compléments Objets Directs (COI)*, memberikan contoh dan mempersilahkan mahasiswa bertanya. Materi ajar yang diberikan adalah sebagai berikut :

Point Langue

➤ **Les Pronoms Personnels COI* *Lui, Leur***

a) Retrouvez dans les dialogues à qui on pense offrir ces cadeaux. A ton père, à notre collègue Claire, à vos parents.

- On lui offre ce tableau.
- On peut lui offrir un voyage
- Vous pouvez leur offrir un chèque théâtre.
- Offrez-lui six bouteilles de bon vin.

b) Choisissez la réponse correcte.

Dans la phrase, *je lui achète un cadeau, lui* peut représenter :

- Un homme.
- Une femme.
- un homme ou une femme.

c) Choisissez la réponse correcte et justifiez.

Les pronoms COI se placent :

- Toujours avant le verbe
- Toujours après le verbe
- Avant ou après le verbe

Selain menyajikan bagian *point langue*, dosen juga menyajikan dialog yang terdapat dalam *leçon* ini, agar mahasiswa melihat contoh penggunaan *COI*. Dialog tersebut adalah sebagai berikut :

➤ Dialogue 1

- Tu vois, Claire, elle aime bien tout ce qui est décoration. On lui offre ce tableau ou une lampe design? Qu'est-ce que tu en penses ?
- Ah non ! Écoute ! elle va être la retraite et elle adore bouger, on peut lui offrir un voyage plutôt.
- Oui, tu as raison, un voyage, c'est bien. Et puis, pas de problème, les collègues ont donné presque 1000 euros.
- Clique sur « voyager », on va voir ce qu'ils proposent à ce prix-là.

➤ Dialogue 2

- Qu'est-ce que tu fais ?
- Je regarde des idées de cadeaux pour l'anniversaire de mariage de mes parents ; on veut leur acheter quelque chose de bien, avec mes frères, dans les 150-200 euros.
- Alors, à ton père, offrez-lui six bouteilles de bon vin et à ta mère...
- Ah non ! On préfère faire un cadeau pour les deux !
- Regarde, vous pouvez leur offrir un chèque théâtre.

- Ah oui ! une soirée à l'opéra, ça c'est bien ! On va voir le détail.

(*Alter Ego 1* 2006 : 122-123)

Dalam pemberian materi ini, dosen pertama-tama memerintahkan mahasiswa untuk membaca teks yang terdapat *Les Pronoms COI* di dalamnya. Setelah membaca, mahasiswa dan dosen bersama-sama meneliti penggunaan *COI* yang terdapat dalam teks, dan setelah itu mahasiswa dijelaskan tentang penggunaan *COI* tersebut.

2. Diadakan sesi tanya jawab mengenai materi ajar.
Tanya jawab yang terjadi antara mahasiswa dan peneliti adalah tentang kosa kata yang belum dikenal oleh mahasiswa. Selain itu, mahasiswa menanyakan perihal penggunaan *Les Pronoms COI* dalam berbagai situasi, contohnya penggunaan *COI* dalam waktu *présent* dan *passé composé*.
3. Pemberian tugas tentang materi ajar diberikan oleh peneliti sebagai pengajar dengan menggunakan permainan bahasa, yaitu *acrostiche*. Contoh dari penerapan permainan bahasa ini ke dalam materi ajar adalah sebagai berikut:

No	Operasional permainan
1.	<p>Tahap Persiapan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen menghentikan pelajaran dan memulai sesi tugas yang mencakup permainan 30 menit sebelum jam pelajaran berakhir. Dosen meminta perhatian kepada mahasiswa bahwa mereka akan mengerjakan tugas sekaligus memainkan permainan bahasa di dalam kelas yaitu permainan <i>acrostiche</i>. Setelah itu, dosen meminta mahasiswa untuk memperhatikan penjelasan dan petunjuk yang akan diberikan. - Dosen memberitahu mahasiswa bahwa permainan yang akan dilakukan adalah bagian dari tugas mengenai pelajaran yang telah diberikan pada pertemuan itu. Kemudian, dosen menjelaskan permainan <i>acrostiche</i> dan aturan permainannya. <i>Acrostiche</i> adalah permainan menemukan kata dari setiap huruf yang terdapat dalam sebuah kata pilihan yang ditentukan. Peraturannya ialah, pertama-tama guru memberi tugas kepada mahasiswa untuk menulis surat kepada seorang teman dengan tujuan meminta ide atau gagasan tentang memberikan kado kepada teman baik atau teman dekatnya yang berulang tahun. Surat tersebut memiliki tiga paragraf. - Paragraf pertama berisi deskripsi situasi, yaitu tempat, tanggal dan sapaan, awalan surat, identitas penulis surat, identitas penerima surat, alasan menulis surat, dan deskripsi situasi. Dalam paragraf ini, mahasiswa diwajibkan untuk menggunakan elemen gramatikal yang telah dipelajari yakni <i>COI 3ème personne</i>. Paragraf kedua berisi tentang deskripsi teman dekat mahasiswa yang berulang tahun. Dalam paragraf inilah permainan <i>acrostiche</i> dipraktikkan oleh mahasiswa dengan tujuan

	<p>untuk menambah motivasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Tahap pertama, mereka harus menentukan terlebih dahulu nama teman dekat mereka untuk menjadi objek dari <i>acrostiche</i> tersebut. Kemudian, mereka mencari kata dari tiap huruf yang ada dalam nama teman dekat mereka tersebut. Setelah itu, mereka harus memasukan kata-kata tersebut ke dalam paragraf, dengan tujuan untuk memberikan deskripsi atau gambaran kepada penerima surat tentang teman dekat mereka yang akan berulang tahun. Dengan demikian, dalam paragraf ketiga, mereka dapat menutup surat dengan menanyakan berdasarkan deskripsi di paragraf kedua, kado apakah yang seharusnya penulis surat berikan kepada temanya yang berulang tahun.</p>
2.	<p><u>Tahap pelaksanaan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen memberikan tanda untuk membiarkan mahasiswa mulai mengerjakan tugas. Mahasiswa mengerjakan tugas tersebut di kertas selebar yang nantinya akan dikumpulkan. Dosen memberikan waktu kurang lebih 20 menit untuk mengerjakan. Dosen mengawasi keadaan kelas selama pengerjaan tugas. Jikalau waktu belum habis namun ada mahasiswa yang telah selesai mengerjakan tugas, dosen tetap memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang lain untuk mengerjakan sampai waktu yang ditentukan habis.
3.	<p><u>Tahap penilaian :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tahap penilaian yang dilakukan oleh dosen dalam tugas ini berdasarkan juga dari permainan yang dilakukan. Dosen memperhatikan tugas mahasiswa, mencatat kesalahan, dan berperan memberikan nilai mahasiswa.

c) Kegiatan penutup

1. Setelah pembahasan akhir, peneliti memberikan apresiasi kepada pekerjaan mahasiswa.

B.3. Pengamatan

Pada tahapan ini, kolaborator berperan aktif di dalam kelas, dengan bantuan instrumen observasi. Kolaborator mengamati jalanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan mahasiswa. Pada instrumen observasi yang diisi oleh kolaborator, ditemukan bahwa masih ada beberapa kejanggalan atau kekurangan dalam tindakan ini.

Setelah melakukan pengamatan, kolaborator dan peneliti berdiskusi untuk membahas berlangsungnya tindakan ini. Di dalam diskusi tersebut, kolaborator mengemukakan bahwa nampaknya hampir semua mahasiswa mengerti tentang aturan dan tahap dari permainan *acrostiche* pada tindakan ini. Pada kenyataanya, masih ada beberapa mahasiswa yang belum dapat mengikuti perarturan permainan. Selain itu, masih ada beberapa mahasiswa yang masih belum dapat aktif mengembangkan idenya dalam menulis.

C. Refleksi

Berdasarkan pada hasil pengamatan tersebut, dalam tindakan 1, siklus 1 ini masih ditemukan beberapa kekurangan. Hal tersebut dipikirkan kembali oleh peneliti melalui tahap refleksi. Kekurangan yang masih terlihat antara lain; masih lemahnya pengelolaan waktu oleh peneliti yang bertindak

sebagai pengajar, sehingga mengakibatkan telatnya perlakuan permainan bahasa yang dilakukan di dalam kelas. Hal ini juga mengakibatkan durasi yang dibutuhkan dalam pengajaran yang seharusnya berakhir pada pukul 16.10 harus diperpanjang sampai 16.30 untuk menunggu mahasiswa menyelesaikan tugas menggunakan permainan bahasa. Tidak adanya waktu untuk mahasiswa mempresentasikan tugasnya di depan kelas juga menjadi masalah dalam tindakan 1 siklus I ini.

Namun, pada dasarnya, penerapan permainan bahasa disambut dengan baik oleh para mahasiswa. Hal itu terbukti dari motivasi mereka untuk menyelesaikan tugas walaupun jam pelajaran sebenarnya sudah melampaui batas. Tujuan dari penerapan permainan ini juga masih belum tercapai dengan sempurna, artinya, masih terdapat mahasiswa yang belum dapat menerapkan materi pelajaran ke dalam tulisan mereka. Selain itu, masih ada beberapa mahasiswa yang belum menaati peraturan yang diberikan walaupun hanya berjumlah satu atau dua mahasiswa.

Berdasarkan kurangnya pengelolaan waktu dan masih adanya mahasiswa yang belum mengerti aturan dari permainan bahasa ini, peneliti melaksanakan pembahasan bersama dengan kolaborator guna menghindari kesalahan pada tindakan selanjutnya, yaitu tindakan 2 siklus 1.

D. SIKLUS I, TINDAKAN 2 (Jumat, 26 April 2013)

D.1. Persiapan

Pada tahapan ini, peneliti melakukan beberapa perbaikan dari kekurangan yang ada pada tindakan sebelumnya. Peneliti memulai tindakan 2 ini dengan mempersiapkan semua bahan ajar dengan lebih baik dan terinci, mengalokasikan waktu ajar dengan lebih baik, dan juga mempersiapkan permainan *acrostiche* dengan aturan yang berbeda dan mengacu pada materi ajar pada pertemuan ini.

Peneliti mengalokasikan waktu dengan lebih terinci dan fokus agar seluruh tahapan pengajaran berjalan dengan baik. Dengan demikian, peneliti akan memiliki waktu untuk memberikan materi, mengadakan sesi pertanyaan tentang materi, dan juga tahap pemberian tugas. Pada tahap pemberian tugas, peneliti juga harus mengalokasikan waktu secara lebih tepat untuk dapat menyampaikan aturan permainan dengan lebih jelas. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan yang terjadi pada tindakan sebelumnya, yaitu terdapat beberapa mahasiswa yang kurang paham terhadap permainan ataupun aturan permainan yang akan dilakukan yang berpengaruh pada kurangnya penerapan materi ajar ke dalam tulisan mahasiswa.

Permainan *acrostiche* yang akan diberikan tetap disesuaikan dengan materi ajar. Pemberian tugas melalui permainan bahasa ini masih dilakukan secara individu atau perorangan. Dalam tindakan ini, seperti tindakan sebelumnya, peneliti menyajikan terlebih dahulu materi ajar, dan diakhiri

dengan memberikan tugas keterampilan menulis dengan penggunaan permainan bahasa.

D.2. Tindakan

Di dalam tindakan kedua ini, mahasiswa yang mengikuti perkuliahan berjumlah 20 orang. Tindakan ini dimulai pada pukul 14.40 dan berakhir pada pukul 16.10 dan diadakan di ruang 109 gedung E FBS UNJ. Pada tahapan ini, peneliti juga didampingi oleh kolaborator yang berasal dari tim dosen pengampu mata kuliah kemampuan menulis.

Untuk melihat berlangsungnya proses tindakan 2, siklus 1, terlihat dari paparan skenario pengajaran di bawah ini:

Skenario Pengajaran

- Mata Kuliah : *Production Écrite II*
- Kelas / Semester : 1A/II
- Alokasi waktu : 2 x 50 menit
- Hari / Tanggal : Rabu, 24 April 2013

a) Materi Pelajaran

- Titre* : *C'est mon choix*
- Thème* : *Les occasions de cadeaux*
- Objectifs Communicatifs* : *Caractériser un objet, indiquer sa fonction*
- Eléments Grammaticaux* : *Les pronoms relatifs qui/que*
- Eléments Lexicaux* : *La caractérisation des objets*

b) Kegiatan pembelajaran

- Pendahuluan
 1. Peneliti memulai pelajaran dengan mengucapkan, « *Bonjour à tous ! Vous allez bien?* » dan mahasiswa menjawab « *très bien, merci* ». Peneliti menanyakan « *Qui n'est pas là* » dan mahasiswa menjawab siapa saja yang tidak masuk saat itu beserta alasannya.
 2. Penyajian materi dilakukan oleh peneliti setelah membahas beberapa hal dari materi sebelumnya. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa berkaitan dengan materi yang sebelumnya diajarkan dan juga untuk mengulas kembali pelajaran yang telah mereka dapatkan.
 3. Peneliti mempresentasikan tujuan dari pertemuan kuliah saat itu.

- Kegiatan inti
 1. Peneliti menjelaskan tentang materi dengan jelas, memberikan contoh dan mempersilahkan mahasiswa bertanya. Materi ajar yang disajikan dalam tatap muka ini adalah, sebagai berikut :

Point Langue

- **Les pronoms relatifs *qui* et *que*** pour caractériser un objet ou une personne.
 - a) Relisez les présentations d'objets et de personnes, et complétez les exemples.

Un sac qui...

Une tente qui...

Il convient aux gens qui...

On peut donner une précision sur quelque chose ou quelqu'un avec *qui* et *que* + une proposition.
 - b) Choisissez les bonnes réponses.

Qui est - Le sujet du verbe qui suit
Le COD du verbe qui suit

Que est - Le sujet du verbe qui suit
- Le COD du verbe qui suit.

Attention !

Que devient *qu'* devant une voyelle

Qui ne change pas

Setelah menyajikan bagian *point langue*, disajikan teks yang didalamnya terdapat penggunaan *les pronoms relatifs*.

LES OBJETS MALINS

La tente « deux seconde »

Idéale pour les campeurs fatigués ! Imaginez une tente que vous lancez devant vous et qui retombe parfaitement montée ! Le tout en deux secondes ! Ce modèle de tente pliable existe en trois teintes bicolores : kaki/vert d'eau, orange/bordeaux et bordeaux/rouge et coûte 49,90 €.

Le sac à dos solaire

Voici un sac qui permet de charger les appareils électroniques (téléphones portables, appareils photo, radio, GPS, Ipod, etc.) Il convient tout particulièrement aux personnes qui partent plusieurs jours dans la nature. Ses trois panneaux solaires produisent 4 watts qui chargent une batterie située à l'intérieur du sac. Fabriqué en nylon, imperméable et très résistant, ce sac pèse 1,59 kg.

Alter Ego 1 (2006 : 124)

Dalam pemberian materi ajar ini, dosen yakni peneliti, terutama menanyakan mahasiswa apakah sudah ada yang membaca di rumah, setelah itu mahasiswa yang sudah membaca di rumah mulai mempresentasikan tentang materi ajar ini. Setelah itu dosen mulai menjelaskan kembali dengan lebih jelas tentang penggunaan *Les Pronoms Relatifs* « *qui* » dan « *que* ». Peneliti dan mahasiswa bersama-sama meneliti penggunaan *les pronom relatifs* yang terdapat di dalam teks.

2. Diadakan sesi tanya jawab mengenai materi ajar.

Pada tanya jawab yang ada pada tindakan ini, dosen menjawab pertanyaan mahasiswa mengenai elemen apa yang mengikuti

pronom relatif « qui » dan elemen apa yang mengikuti *pronom relatif « que »*.

3. Pemberian tugas tentang materi ajar. Tugas ini diberikan oleh peneliti sebagai pengajar dengan menggunakan permainan bahasa, yaitu *acrostiche*. Contoh dari penerapan permainan bahasa ini ke dalam materi ajar adalah sebagai berikut:

No	Operasional permainan
1.	<p>Tahap Persiapan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen menghentikan pelajaran dan memulai sesi tugas yang mencakup permainan 30 menit sebelum jam pelajaran berakhir. Dosen meminta perhatian kepada mahasiswa bahwa mereka akan mengerjakan tugas sekaligus memainkan permainan bahasa di dalam kelas yaitu permainan <i>acrostiche</i>. Setelah itu, dosen meminta mahasiswa untuk memperhatikan penjelasan dan petunjuk yang akan diberikan. - Dosen menjelaskan permainan <i>acrostiche</i> dan aturan permainannya. <i>Acrostiche</i> adalah sebuah permainan menemukan kata dari setiap huruf yang terdapat dalam sebuah kata pilihan yang ditentukan. Peraturannya ialah, pertama-tama dosen memberi tugas kepada mahasiswa untuk menulis sebuah puisi yang ditujukan kepada seorang teman di dalam kelas. Penulisan puisi tersebut diwajibkan menggunakan <i>les pronoms relatifs qui/que</i> di setiap kalimatnya. - Contoh dari permainan ini adalah : <ul style="list-style-type: none"> R – Rouge. Rouge est la couleur qu’il aime U – Unique. Un homme qui est unique D – Drôle. D’après moi, il est un garçon drôle que j’aime

	I - Inoubliable. Inoubliable est un mot qui le représente.
2.	<p><u>Tahap pelaksanaan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen membiarkan mahasiswa mulai mengerjakan tugas. Mahasiswa mengerjakan tugas tersebut di kertas selebar yang nantinya akan dikumpulkan. Dosen memberikan waktu kurang lebih 20 menit untuk mengerjakan. Dosen mengawasi keadaan kelas selama pengerjaan tugas. Jikalau waktu belum habis namun ada mahasiswa yang telah selesai mengerjakan tugas, dosen tetap memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang lain untuk mengerjakan sampai waktu yang ditentukan habis. - Setelah waktu habis dan semua mahasiswa telah mengumpulkan tugasnya, dosen memilih secara acak tugas mahasiswa untuk dipresentasikan di kelas.
3.	<p><u>Tahap penilaian :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tahap penilaian yang dilakukan oleh dosen dalam tugas ini berdasarkan juga dari permainan yang dilakukan. Dosen memperhatikan tugas mahasiswa, mencatat kesalahan, dan berperan memberikan nilai mahasiswa.

- Kegiatan penutup
1. Setelah beberapa mahasiswa melakukan presentasi di depan kelas mengenai tugasnya, peneliti memberikan beberapa koreksi dari kesalahan yang dilakukan mahasiswa
 2. Peneliti mengulang kembali inti dari perkuliahan saat itu
 3. Peneliti memberikan apresiasi kepada pekerjaan mahasiswa dan menutup pelajaran dengan mengucapkan « *au revoir* »

D.3. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan kolaborator dan dibantu dengan instrumen observasi, didapatkan data bahwa seluruh tahapan dan tujuan dari pengajaran telah tercapai di tindakan ini. Ketertarikan mahasiswa untuk mengerjakan tugas juga terlihat dari motivasi yang ditunjukkan. Mereka gigih dan menunjukkan kemauan untuk menulis dengan penerapan permainan bahasa.

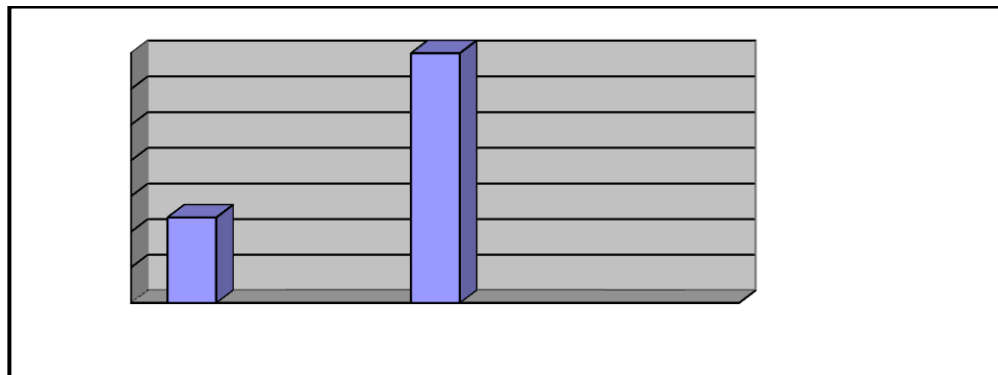
E. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi antara peneliti dan kolaborator, ternyata masih ditemukan beberapa kekurangan di dalam pelaksanaan kedua tindakan ini. Pertama, masih kurangnya alokasi waktu dari peneliti sebagai pengajar sehingga mengakibatkan tidak semua mahasiswa dapat mempresentasikan tugasnya di depan kelas. Selain itu, ada mahasiswa yang jenuh dengan permainan *acrostiche* pada tindakan 2 ini, yang mengakibatkan kurangnya konsentrasi mahasiswa pada pelajaran.

Setelah terlaksananya siklus 1 tindakan 2 ini, maka dilaksanakan pula post test 1 untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mendapatkan tindakan.

F. Refleksi Siklus 1

Setelah pelaksanaan tindakan 2, diadakan post test 1 guna mengetahui apakah terjadi perubahan terhadap motivasi dan cara belajar mahasiswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa kelas 1A. Post-test 1 yang diberikan kepada mahasiswa memiliki perintah sebagai berikut : *“Décrivez et racontez une personne que vous aimez! (80 - 100 mots)”*. Dari hasil post test yang dilakukan, didapatkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 61,2 menjadi 63,5. Meskipun ada peningkatan nilai rata-rata sebanyak 2,3 poin tetapi nilai rata-rata siswa masih mendekati nilai standar kelulusan yakni 55. Dilakukan perbandingan antara pre-test dengan post-test , perbandingan ini adalah sebagai berikut :



Rata-Rata Hasil Nilai Tes Menulis Mahasiswa
(Pre test dan Post test 1)

Pre test	Post test 1
61,2	63,5

Tabel Rata-Rata Hasil Nilai Tes Menulis Mahasiswa
(Pre test, Post test 1)

Selain itu sebagaimana yang telah dijabarkan sebelumnya, masih terdapat beberapa kekurangan pada pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama ini. Oleh karenanya, perlu diadakan perencanaan tindakan untuk siklus 2. Pada siklus ini, peneliti akan mengubah jenis permainan bahasa dari *acrostiche* menjadi permainan *devinette*. Selain itu, aturan permainan yang pada siklus 1 dilakukan secara individu akan dilakukan secara kelompok.

BAB IV

PROSEDUR PENELITIAN SIKLUS 2

A. Pra observasi

A.1. Deskripsi Situasi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, didapatkan data berupa nilai menulis mahasiswa kelas 1A semester II, nilai rata-rata yang didapat adalah 63,5. Dari pengamatan terhadap nilai tersebut, didapatkan informasi bahwa pengajaran menulis bahasa Prancis dengan menggunakan permainan bahasa belum mampu meningkatkan hasil belajar kemampuan menulis mahasiswa secara maksimal. Terbukti dari nilai awal mahasiswa yang diambil dari UTS yang memiliki rata-rata 61,2 dan hanya bertambah menjadi 63,5. Dengan artian bahwa hanya terjadi kenaikan nilai sebanyak 2,3. Sebuah hasil yang belum maksimal dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa dan untuk menjauhi nilai mahasiswa dari nilai minimal kelulusan pada mata kuliah *production écrite*, yaitu 55. Untuk lebih jelasnya, dibuatlah diagram untuk mempresentasikan nilai mahasiswa yang melampaui nilai standar kelulusan dan belum melampaui nilai:

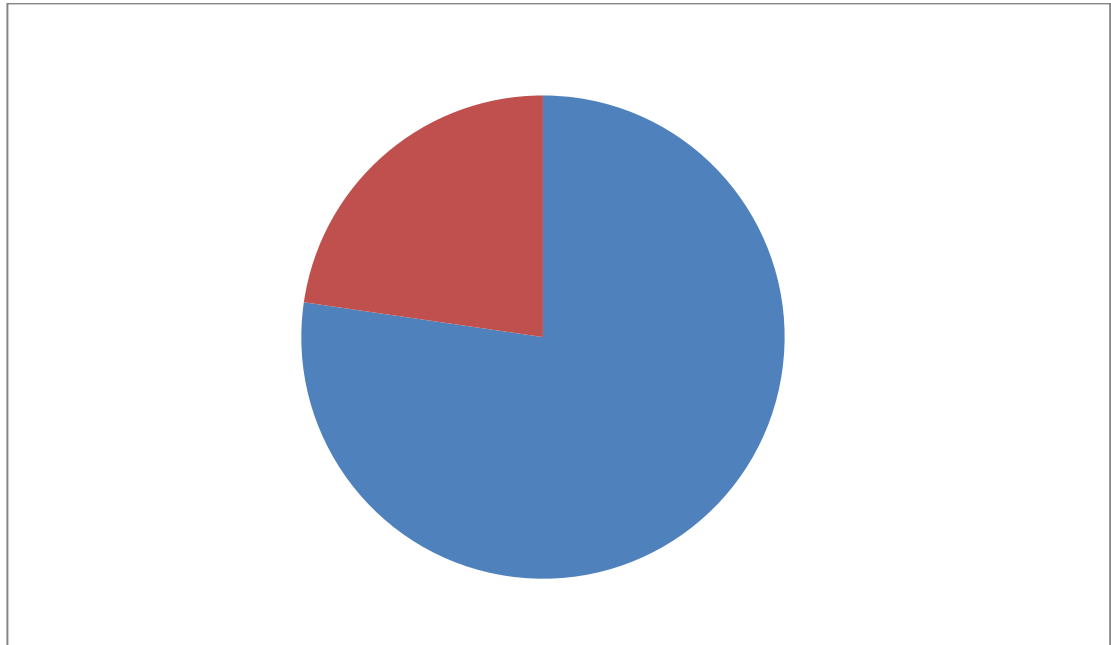


Diagram nilai mahasiswa pada post test 1

Post test yang menjadi bahan acuan pada siklus 1 ini adalah sebuah tugas menulis yang dirancang oleh peneliti dan dikonsultasikan kelayakan penggunaannya kepada pembimbing dan kolaborator. Setelah mendapatkan pengajaran melalui permainan bahasa, pada post test 1 ini, mahasiswa diberikan sebuah tugas untuk menuliskan sebuah teks berisi tentang deskripsi seseorang yang mereka sayangi. Setelah dilakukan post-test 1, terdapat 77,30% mahasiswa yang telah melewati nilai minimal kelulusan dan 22,70% mahasiswa yang masih dibawah nilai minimal kelulusan.

Tes tersebut bertujuan agar mahasiswa mampu mempraktikan ke dalam tulisan materi ajar seperti ; *les pronoms personnels COI (lui, leur)* dan

les pronoms rélatifs (qui, que). Materi ajar yang telah diberikan oleh peneliti yang dilengkapi dengan pemberian tugas menggunakan permainan bahasa. Diharapkan stimulus dari permainan bahasa ini mampu memberikan motivasi bagi mahasiswa dan menguatkan ingatan mahasiswa perihal kedua materi tersebut. Setelah diteliti, ternyata pada post test 1 masih ditemukan terbatasnya penggunaan kedua materi tersebut di dalam tulisan mahasiswa. Bahkan di dalam tulisanya, masih ada beberapa mahasiswa yang tidak menggunakan *les pronoms personnels COI* juga tidak menggunakan *les pronoms relatives*.

Pemberian tugas ajar dalam bentuk permainan bahasa yang dikerjakan secara individu dirasakan cukup oleh peneliti. Hal ini dikarenakan tujuan awal dari siklus 1 berkenaan dengan permainan bahasa ini telah tercapai, yakni mahasiswa mengenal permainan bahasa dan mengetahui tata cara dan aturan yang ada dalam permainan bahasa *acrostiche*. Pada siklus selanjutnya, peneliti akan memberikan tugas melalui sebuah permainan bahasa yang dikerjakan secara kelompok. Peneliti mengubah permainan bahasa dari *acrostiche* menjadi permainan *devinette*. Pengubahan permainan bahasa ini juga dimaksudkan untuk memberikan hal yang baru kepada mahasiswa, karena pada siklus 1 tindakan 2 peneliti merasakan beberapa mahasiswa terlihat jenuh dengan permainan *acrostiche*. Walaupun hanya beberapa dari mahasiswa yang merasa demikian, peneliti harus tetap berusaha untuk mengurangi kesalahan ataupun kekurangan yang terjadi dan

dicatat pada siklus I.

Selain perubahan permainan bahasa, pada siklus 2 ini peneliti juga akan menekankan mahasiswa untuk lebih menerapkan apa saja yang mereka pelajari. Materi ajar yang ada pada siklus 2 ini diharapkan dapat dipraktikan oleh mahasiswa di dalam post test 2 yang akan dilaksanakan pada akhir siklus ini.

A.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan pada deskripsi situasi, dapat diidentifikasi bahwa masalah yang terdapat pada siklus 1 antara lain; sebagian besar mahasiswa kelas 1A semester II masih belum dapat mengembangkan ide mereka, hal ini dikarenakan mahasiswa belum mampu menerapkan materi ajar yang telah mereka pelajari ke dalam tulisan.

A.3. Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka masalah penelitian pada siklus 2 ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa melalui permainan bahasa dan apakah permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis ?

A.4. Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang menjadi kesulitan mahasiswa untuk menulis dalam bahasa Prancis. Kesulitan itu antara lain ; penguasaan kosa kata, tata bahasa dan masih terbatasnya ide mahasiswa dalam menulis serta masih minimnya penggunaan materi yang telah diajarkan di dalam tulisan mahasiswa. Hal ini menyebabkan tugas menulis mahasiswa tidak sempurna.

A.5. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan menulis mahasiswa akan meningkat dengan penggunaan permainan bahasa ?

B. Siklus II tindakan 1 (Senin, 13 Mei 2013)

B.1. Persiapan

Di tahap persiapan ini, hal yang pertama dilakukan peneliti adalah merencanakan berbagai hal yang dibutuhkan sebelum melakukan tindakan. Peneliti dengan bantuan kolaborator dan pembimbing merencanakan permainan bahasa secara kelompok yang akan diberikan kepada mahasiswa. Setelah itu, tugas peneliti selanjutnya ialah untuk mencocokkan atau menyesuaikan permainan bahasa tersebut ke dalam materi ajar yang diberikan. Setelah berkonsultasi dan berdiskusi dengan dosen pembimbing dan kolaborator, peneliti menentukan akan menggunakan permainan

devinette pada siklus 2 ini.

Permainan *devinette* adalah permainan menemukan sebuah kata di dalam kotak yang berisikan tulisan acak. Pemilihan permainan ini adalah berdasarkan persetujuan dari kolaborator dan pembimbing dari peneliti. Setelah mempersiapkan bahan ajar berupa permainan *devinette*, langkah yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya ialah membuat instrumen observasi yang ditujukan untuk kolaborator. Hal ini berguna untuk mencatat kegiatan belajar mengajar selama tindakan dilakukan

Sebelum masuk kelas untuk memberikan materi ajar, peneliti terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran yang lebih matang guna menghindari kesalahan atau kekurangan yang dilakukan pada siklus 1. Hal ini dimaksudkan untuk membagi waktu antara kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dengan demikian, peneliti dapat memperbaiki pengaturan waktu yang menjadi kelemahan di siklus sebelumnya.

B.2. Tindakan

Tindakan 1 pada siklus 2 ini dilakukan pada ruangan kelas 108 di gedung E Fakultas Bahasa dan Seni UNJ. Pada hari tersebut, jumlah mahasiswa yang datang adalah 20 orang. Untuk melihat bagaimanakah penerapan dan berlangsungnya permainan bahasa di dalam kelas menulis, dapat dilihat dalam skenario pengajaran siklus 2 tindakan 1 sebagai berikut:

Skenario Pengajaran

- Mata Kuliah : *Production Écrite II*
- Kelas / Semester : 1A / II
- Alokasi waktu : 2 x 50 menit
- Hari / Tanggal : Senin, 13 Mei 2013

a) Materi pelajaran

- Titre* : *Pour le plaisir*
- Thème* : *Les achats de consommation courante et les moyens de paiement*
- Objectifs communicatifs* : - *Exprimer des quantités précises*
 - *Caractériser des produits alimentaires*
- Eléments Grammaticaux* : *L'expression de la quantité*
- Eléments Lexicaux* : *Les expressions de la quantité*

b) Kegiatan Pembelajaran

- Pendahuluan
 1. Peneliti memulai pelajaran dengan mengucapkan « *Bonjour* », setelah itu peneliti mengabsen mahasiswa, dan mahasiswa bergantian menjawab dengan « *present* » atau « *présente* ».
 2. Peneliti mengulas kembali materi ajar yang telah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya, menanyakan apakah ada pertanyaan dan menjelaskan kembali secara umum.
 3. Peneliti mempresentasikan tujuan dari perkuliahan saat itu.

- Kegiatan inti
 1. Peneliti menjelaskan tentang materi ajar dengan jelas, memberikan contoh dan mempersilahkan mahasiswa bertanya. Dalam penyajian materi ini, peneliti menekankan pada *point langue*. Peneliti menjelaskan tentang penggunaan cara mengekspresikan *Les Expression de la Quantité*. Materi ajar yang dijelaskan adalah sebagai berikut :

POINT LANGUE

➤ **Préciser la quantité**

- a) Regardez la liste de courses,
- b) Completez

Observez les quantités et completez

M. et Mme Neves vont acheter

Du jambon .. *jambon*

De l'aneth ... *aneth*

De la crème fraîche ... *crème fraîche*

Des oranges ... *oranges*

Des poires ... *poires*

Des bananes ... *bananes*

Expressions de quantité / mesure + ... + nom

Nombre + nom

c) Associez

Exemple : un paquet de biscuits.

Quantité :

Un pot – une boîte – une bouteille – un kilo – une livre (= 500 grammes) – un paquet – une tablette – un tube - un litre – une part – un morceau – une botte – une tranche

Produits

Biscuits – beurre – chocolat – lait – huile – vin – mayonnaise – moutarde – petits pois – bonbons – spagettis – pain – gâteau – radis – jambon – fromage - tomates

Alter Ego 1 (2006 : 132)

2. Peneliti mendistribusikan lembar *fotocopy* yang di dalamnya terdapat contoh dari penggunaan materi ajar. Lembar yang didistribusikan adalah sebagai berikut:

Mardi gras

Alice et Chloé : Maman, maman... C'est mardi gras. On fait des crêpes ?

La mère : D'accord ! Mais vous faites les courses, alors.

Alice et Chloé : Ouais !

La mère : Bon, Alice, tu écris... Il faut de la farine, des œufs...

Alice : Combien de kilos de farine ?

- La mère : Un kilo... Et ensuite... Ah ! oui, il faut du lait... Un litre de lait et 250 grammes de beurre...
- Alice : C'est tout ?
- Chloé : Non, il faut aussi du sucre et de la confiture...
- La mère : Oui, prenez un kilo de sucre et de la confiture.
- Alice : On prend du cidre ?
- La mère : Ah ! non, pas de cidre. Achetez une bouteille de Coca et de l'eau minérale.
- Alice : C'est tout ?
- La mère : Oui, prenez 20 euros dans mon sac pour faire les courses.

Taxi 1 ! (2003 : 52)

Setelah penyajian materi ajar selesai dilaksanakan, peneliti mendistribusikan lembar *fotocopy*. Dalam lembar ini, mahasiswa dapat menemukan penggunaan *Les Expressions de la Quantité* secara langsung. Diharapkan, dengan aktivitas ini, mahasiswa dapat lebih mengerti tentang materi ajar.

3. Diadakan sesi tanya jawab mengenai materi ajar.

Setelah penyajian materi ajar dan pendistribusian *fotocopy*, mahasiswa menanyakan tentang kosa kata yang belum mereka kenal kepada dosen.

4. Pemberian tugas tentang materi ajar. Tugas ini diberikan oleh peneliti sebagai pengajar dengan menggunakan permainan bahasa, yaitu *devinette*. Berikut adalah paparan mengenai

penerapan dan pengoperasian permainan bahasa *devinette* di dalam kelas:

No	Operasional permainan																																																																											
1.	<p>Tahap Persiapan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen menghentikan pelajaran dan memulai sesi tugas yang mencakup permainan 30 menit sebelum jam pelajaran berakhir. Dosen meminta perhatian kepada mahasiswa bahwa mereka akan mengerjakan tugas sekaligus memainkan permainan bahasa di dalam kelas yaitu permainan <i>devinette</i>. Setelah itu, dosen meminta mahasiswa untuk memperhatikan penjelasan dan petunjuk yang akan diberikan. - Dosen memberitahu mahasiswa bahwa permainan yang akan dilakukan adalah bagian dari tugas mengenai pelajaran yang telah diberikan pada pertemuan itu. Kemudian, dosen menjelaskan permainan <i>devinette</i> dan aturan permainannya. <i>Devinette</i> adalah permainan menemukan sebuah kata di dalam kotak yang berisikan tulisan acak. Peraturan dalam tindakan ini ialah, pertamanya dosen memberi instruksi kepada mahasiswa untuk membuat 5 kelompok yang tiap kelompok terdiri dari kurang lebih 5 orang, setelah itu tiap kelompok ditugaskan untuk mengikuti aturan permainan, yaitu dengan menemukan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat suatu resep makanan. Setelah itu dimasukan ke dalam tulisan berbentuk dialog. Dialog yang dibuat mengacu pada lembar <i>fotocopy</i> yang diberikan kepada mahasiswa. Contoh dari permainan ini adalah : - Avec votre groupe, trouvez les ingrédients pour faire l'omelette, et faites le dialogue! 																																																																											
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td>T</td><td>E</td><td>S</td><td>I</td><td>O</td><td>D</td><td>E</td><td>R</td><td>T</td><td>I</td><td>U</td><td>C</td><td>V</td><td>F</td><td>A</td><td>R</td><td>I</td><td>N</td><td>E</td><td>O</td><td>K</td><td>I</td><td>O</td><td>L</td><td>P</td> </tr> <tr> <td>I</td><td>S</td><td>E</td><td>R</td><td>R</td><td>E</td><td>R</td><td>A</td><td>M</td><td>B</td><td>I</td><td>G</td><td>U</td><td>I</td><td>T</td><td>E</td><td>R</td><td>R</td><td>E</td><td>B</td><td>E</td><td>U</td><td>R</td><td>R</td><td>E</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>Q</td><td>O</td><td>U</td><td>R</td><td>I</td><td>U</td><td>D</td><td>E</td><td>R</td><td>I</td><td>E</td><td>G</td><td>T</td><td>I</td><td>J</td><td>I</td><td>O</td><td>L</td><td>P</td><td>R</td><td>U</td><td>K</td><td>J</td><td>U</td> </tr> </tbody> </table>	T	E	S	I	O	D	E	R	T	I	U	C	V	F	A	R	I	N	E	O	K	I	O	L	P	I	S	E	R	R	E	R	A	M	B	I	G	U	I	T	E	R	R	E	B	E	U	R	R	E	A	Q	O	U	R	I	U	D	E	R	I	E	G	T	I	J	I	O	L	P	R	U	K	J	U
T	E	S	I	O	D	E	R	T	I	U	C	V	F	A	R	I	N	E	O	K	I	O	L	P																																																				
I	S	E	R	R	E	R	A	M	B	I	G	U	I	T	E	R	R	E	B	E	U	R	R	E																																																				
A	Q	O	U	R	I	U	D	E	R	I	E	G	T	I	J	I	O	L	P	R	U	K	J	U																																																				

L	O	I	G	N	O	N	F	H	T	U	I	O	K	S	A	S	D	E	R	T	T	Y	U	I
I	D	E	R	W	D	U	I	S	D	E	R	B	N	A	M	K	L	I	O	P	Q	Z	X	H
F	E	R	S	E	R	T	Y	U	X	I	Z	S	A	U	M	O	M	E	T	I	H	Y	T	U
F	A	S	I	P	O	U	L	E	T	E	W	U	O	M	R	E	T	Y	H	G	F	D	C	I
E	A	A	A	S	E	R	D	F	G	H	B	V	C	O	X	S	V	O	X	C	U	I	O	L
A	D	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	E	R	N	E	R	T	Y	U	I	O	P	O	E
A	S	N	D	F	G	H	J	C	K	L	S	Q	W	R	T	Y	U	H	G	F	Y	U	O	E
A	W	D	A	R	F	T	R	E	I	J	A	C	I	Y	F	S	E	L	G	T	U	I	O	G
A	S	A	D	I	C	E	V	E	R	T	U	G	T	U	I	O	I	U	J	H	I	K	O	A
X	A	R	I	D	V	I	N	M	A	S	C	G	O	M	E	S	H	I	F	I	K	Y	I	M
A	S	A	E	E	T	Y	U	I	O	P	I	B	T	O	M	A	T	E	Y	V	U	L	I	O
S	E	F	T	I	I	O	L	Y	I	O	S	E	U	T	I	O	B	R	F	I	J	I	O	R
A	E	T	R	I	U	T	U	I	O	P	S	C	R	E	R	T	I	R	B	R	E	T	I	F
D	E	R	K	L	A	S	S	E	R	I	E	D	E	R	F	G	I	E	F	E	R	Y	U	I
R	S	S	E	R	U	I	J	I	H	O	S	D	E	R	T	G	U	T	F	E	S	F	E	R
D	E	O	I	H	U	H	G	U	I	K	O	L	S	E	F	R	T	E	H	U	I	O	L	P
D	E	R	T	I	V	V	F	R	U	I	E	R	G	T	J	I	K	D	D	E	R	U	I	P
S	E	R	R	I	V	I	A	N	D	I	E	R	T	I	O	P	R	E	D	E	W	O	P	E
W	E	F	T	U	I	A	A	V	B	N	M	K	I	O	L	P	H	M	B	G	T	N	H	Y
N	H	Y	M	J	U	N	M	J	B	I	J	Y	H	U	F	D	S	M	G	U	I	O	L	P
S	E	R	T	U	I	D	V	U	D	B	U	I	L	G	T	U	I	O	V	U	I	J	O	F
W	C	C	H	A	M	P	I	G	N	O	N	I	E	R	T	U	I	P	S	U	C	R	E	B
.																								
2.	<u>Tahap pelaksanaan :</u>																							
	- Dosen memberikan tanda untuk membiarkan mahasiswa mulai mengerjakan tugas. Tiap mahasiswa dalam kelompok mengerjakan tugas tersebut di kertas																							

	<p>kotak-kotak yang diberikan. Tiap individu dalam kelompok memegang selembar kertas kotak tersebut agar semua mahasiswa aktif dan terlibat dalam permainan. Dosen memberikan waktu kurang lebih 20 menit untuk mengerjakan. Dosen mengawasi keadaan kelas selama pengerjaan tugas. Apabila waktu belum habis namun ada mahasiswa yang telah selesai mengerjakan tugas, dosen tetap memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang lain untuk mengerjakan sampai waktu yang ditentukan habis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah waktu habis dan semua mahasiswa telah mengumpulkan tugasnya, dosen memilih secara acak tugas mahasiswa untuk dipresentasikan di kelas.
3.	<p><u>Tahap penilaian :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tahap penilaian yang dilakukan oleh dosen dalam tugas ini berdasarkan juga dari permainan yang dilakukan. Penilaiannya cukup sederhana, yaitu dengan meminta semua mahasiswa memperhatikan presentasi yang dilakukan. Dosen juga memperhatikan presentasi mahasiswa, mencatat kesalahan, dan berperan mencatat nilai mahasiswa.

- Kegiatan penutup
 1. Setelah beberapa mahasiswa melakukan presentasi di depan kelas mengenai tugasnya, peneliti memberikan beberapa koreksi dari kesalahan yang dilakukan mahasiswa
 2. Peneliti mengulang kembali inti dari perkuliahan saat itu
 3. Peneliti mengapresiasi pekerjaan mahasiswa dan menutup pelajaran dengan mengucapkan « *au revoir* »

B.3. Pengamatan

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi dengan kolaborator, juga dengan bantuan instrumen observasi, dapat disimpulkan bahwa seluruh tahapan di tindakan 1 siklus 2 ini berhasil dilaksanakan. Selain itu, seluruh mahasiswa terlihat lebih tertarik lagi terhadap materi yang disajikan menggunakan permainan bahasa yang berbeda. Mahasiswa juga terlihat lebih aktif dalam melaksanakan permainan bahasa ini untuk saling berdiskusi dengan kelompoknya dan juga memiliki tempat untuk saling bertukar ide dalam kelompoknya.

C. Refleksi

Berdasarkan pengamatan dan hasil diskusi, terdapat beberapa catatan dari pelaksanaan tindakan 1 siklus 2 ini. Walaupun pada intinya kegiatan belajar mengajar berhasil dilaksanakan, namun masih terdapat kekurangan di dalam tindakan ini. Hal itu diamati dari pelaksanaan permainan bahasa yang dilakukan secara kelompok, masalah yang ada adalah masih terdapat beberapa mahasiswa yang justru asyik bercanda atau mengobrol dengan teman sekelompoknya. Selain itu, masih terdapat beberapa mahasiswa yang belum mengerti permainan tebak kata, sehingga harus dijelaskan beberapa kali.

Selain masalah-masalah yang ditemukan terkait dengan pelaksanaan tindakan ini, dapat ditemukan dari tugas mahasiswa, penggunaan yang lebih

maksimal dari materi yang baru saja mereka pelajari. Mereka memiliki ide yang lebih luas karena beberapa hal, antara lain ; penyampaian dari peneliti agar mahasiswa tidak lupa menggunakan materi yang diajarkan pada hari itu agar mahasiswa dapat mengembangkan ide, dan juga karena pada tindakan ini, permainan dilakukan secara berkelompok.

D. Siklus II, tindakan 2 (Rabu, 22 Mei 2013)

D.1. Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan beberapa hal yang hampir sama dengan persiapan pada tindakan sebelumnya. Perbedaannya ialah pada tindakan kedua ini dilakukan modifikasi terhadap rencana pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada tindakan ini akan diadakan post test kedua di siklus 2. Permainan bahasa yang dilakukan juga masih sama dengan tindakan 1 siklus II, yaitu *devinette*.

D.2. Tindakan

Pada tindakan kedua ini, tindakan berdurasi selama 100 menit. Tindakan ini berlangsung dari pukul 11.00 sampai 12.40. Dilakukan di sebuah ruangan di dalam ruangan kelas E 116. Jumlah mahasiswa yang hadir pada saat itu adalah 23 mahasiswa. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah scenario pengajaran dalam tindakan ini:

Skenario Pengajaran

- Mata Kuliah : *Production Écrite II*
- Kelas / Semester : 1A / II
- Alokasi waktu : 2 x 50 menit
- Hari / Tanggal : Senin, 13 Mei 2013

a) Materi pelajaran

- Titre* : *Souvenirs d'enfance Les néo-ruraux*
Thème : *Évoquer des souvenirs*
Objectifs Communicatifs : *Évoquer des souvenirs*
Eléments Grammaticaux : *L'imparfait pour évoquer des souvenirs*
Eléments Lexicaux : *Expressions pour évoquer un souvenir*

b) Kegiatan pembelajaran

- Pendahuluan
 1. Peneliti memulai pelajaran dengan mengucapkan, « *Bonjour à tous ! Vous allez bien?* » dan mahasiswa menjawab « *très bien, merci* ». Dan mulai membuka pelajaran.
 2. Peneliti mempresentasikan tujuan dari perkuliahan saat itu.
- Kegiatan inti
 1. Peneliti menjelaskan tentang materi dengan jelas, memberikan contoh dan mempersilahkan mahasiswa bertanya. Materi ajar yang ada dalam tindakan ini adalah:

GRAMMAIRE

➤ L'imparfait

Pour décrire:

- Les circonstances de l'action :

Les voitures roulaient trop vite.

La route était glissante.

- Une habitude :

Comme tous les matins, je traversais le pont

- Un état d'esprit :

J'étais terrifiée

Taxi 1! (2003 : 86)

Dosen memberikan penjelasan tentang penggunaan *imparfait*. Setelah itu, dosen memberikan kesempatan untuk beberapa mahasiswa untuk mengulang kembali penjelasan yang diberikan dosen. Mahasiswa memberikan contoh dari masing-masing penggunaan *imparfait*.

2. Peneliti mendistribusikan lembar *fotocopy* yang di dalamnya terdapat contoh dari penggunaan materi ajar. Lembaran ini adalah:

Ma première histoire d'amour

Aujourd'hui, vous le savez tous, c'est le 14 février, la Saint-Valentin, la fête de l'amour, de tous les amoureux ! Ah ! l'amour ! Mais est-ce que vous vous souvenez de votre première histoire d'amour ?

1. Ma première histoire d'amour ? Oh ! là, là ! ... Ah ! oui, j'avais quinze ans et j'étais en vacances en Ireland pour

apprendre l'anglais, il s'appelait Tom, il était grand, il était blond... il était très beau.

2. Ah ! oui, je me souviens très bien. Aujourd'hui, c'est ma femme. Nous nous sommes rencontrés dans le train Paris-Bordeaux. C'était en 1980, je venais d'avoir vingt ans. Elle, elle en avait vingt-deux. Et notre premier bébé est né cinq ans plus tard.
3. J'avais huit ans. Il s'appelait Mathieu et, dans la classe, c'était mon voisin. J'ai été très amoureuse de lui de ... 92 à ... 94. Eh oui ! jusqu'en 94 ! Deux ans ! Après, il est allé dans une autre école...
4. Mon premier amour ? Ah ! oui, bien sûr ! J'allais tous les ans chez ma grand-mère pour passer les vacances. Mais, à partir de seize ans, je suis parti avec des copains, à la mer. Et là, un été, j'ai rencontré Lou... C'était en 75.

Taxi 1! (2003 : 88-89)

Dalam penyajian lembar *fotocopy* ini, peneliti ingin memberikan contoh penggunaan *imparfait* dalam tulisan. Tema yang dipilih peneliti disesuaikan dengan ketertarikan mahasiswa, yakni tentang cinta pertama.

3. Diadakan sesi tanya jawab mengenai materi ajar.
Mahasiswa menanyakan tentang beberapa penggunaan *imparfait*.
4. Pemberian tugas mengenai materi ajar dengan bantuan permainan bahasa. Untuk melihat operasional dari permainan bahasa ini, peneliti membubuhkan skenario permainan bahasa yang dilakukan, yaitu :

No	Operasional permainan
1.	<p>Tahap Persiapan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen menghentikan pelajaran dan memulai sesi tugas yang mencakup permainan 45 menit sebelum jam pelajaran berakhir. Dosen meminta perhatian kepada mahasiswa bahwa mereka akan mengerjakan tugas sekaligus memainkan permainan bahasa di dalam kelas yaitu permainan <i>devinette</i>. Setelah itu, dosen meminta mahasiswa untuk memperhatikan penjelasan dan petunjuk yang akan diberikan. - Dosen memberitahu mahasiswa bahwa permainan yang akan dilakukan adalah bagian dari tugas mengenai pelajaran yang telah diberikan pada pertemuan itu. Kemudian, dosen menjelaskan permainan <i>devinette</i> dan aturan permainannya. <i>Devinette</i> adalah permainan menemukan sebuah kata di dalam kotak yang berisikan tulisan yang. Peraturannya ialah, pertama-tama dosen memberi instruksi kepada mahasiswa untuk membuat 5 kelompok yang tiap kelompok terdiri dari kurang lebih 5 orang, setelah itu tiap kelompok ditugaskan untuk mengikuti aturan permainan, yaitu dengan menemukan elemen elemen gramatikal seperti; kata benda, kata sifat ataupun kata kerja di dalam kotak. Setelah menemukan beberapa elemen tersebut, siswa diharapkan membuat karangan. - Contoh dari permainan ini adalah : Avec votre groupe, trouvez les elements grammaticaux (noms, verbes, adjectifs) que vous pouvez peut-être utiliser dans votre texte !

	W	E	R	T	Y	N	F	D	A	B	H	G	A	F	D	S	F	G	D	R	G	V	T	U
2.	<p><u>Tahap pelaksanaan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen memberikan tanda untuk membiarkan mahasiswa mulai mengerjakan tugas. Tiap mahasiswa dalam kelompok mengerjakan tugas tersebut di kertas kotak-kotak yang diberikan. Tiap individu dalam kelompok memegang selebar kertas kotak tersebut agar semua mahasiswa aktif dan terlibat dalam permainan. Dosen memberikan waktu kurang lebih 10 menit untuk mengerjakan. Dosen mengawasi keadaan kelas selama pengerjaan tugas. Apabila waktu belum habis namun ada mahasiswa yang telah selesai mengerjakan tugas, dosen tetap memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang lain untuk mengerjakan sampai waktu yang ditentukan habis. - Setelah waktu habis dan semua mahasiswa telah mengumpulkan tugasnya, maka dosen memilih secara acak tugas mahasiswa untuk dipresentasikan di kelas. 																							
3.	<p><u>Tahap penilaian :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tahap penilaian yang dilakukan oleh dosen dalam tugas ini berdasarkan juga dari permainan yang dilakukan. Penilaiannya cukup sederhana, yaitu dengan meminta semua mahasiswa memperhatikan presentasi yang dilakukan. Dosen juga memperhatikan presentasi mahasiswa, mencatat kesalahan, dan berperan mencatat nilai mahasiswa. 																							

5. Setelah permainan selesai dilakukan, peneliti memberikan waktu kepada mahasiswa untuk menyelesaikan post test 2 ini.
- Kegiatan penutup
 1. Peneliti mengumpulkan post test kedua
 2. Peneliti mengapresiasi pekerjaan mahasiswa dan menutup pelajaran dengan mengucapkan « *merci beaucoup et au revoir* »

D.3. Pengamatan

Pada tindakan kedua ini, dirasakan bahwa seluruh tahapan berhasil dengan lancar dilaksanakan walaupun durasi yang ada terbatas. Dapat pula terlihat dari instrumen observasi yang diisi oleh kolaborator bahwa mahasiswa terlihat tertarik dan antusias dengan materi dan permainan bahasa yang disajikan oleh peneliti.

Selain itu, terlihat bahwa masalah-masalah yang dihadapi oleh peneliti pada tindakan-tindakan sebelumnya dapat diatasi. Mahasiswa terlihat lebih mampu mengutarakan materi ajar yang disajikan ke dalam tulisanya. Perbincangan di luar tema tugas dan pelajaran yang diberikan juga sangat berkurang dikarenakan mahasiswa antusias terhadap materi dan permainan yang diberikan oleh peneliti.

E. Refleksi

Pada tindakan kedua siklus 2 ini kemampuan mahasiswa dalam menulis teks atau karangan bahasa mengalami kenaikan yang memuaskan dibandingkan dengan hasil tes menulis pada siklus 1. Penggunaan *imparfait* yang menjadi materi ajar dipraktikkan di dalam tulisan mahasiswa. Mahasiswa mampu menulis dan menyajikan cerita mereka sesuai dengan ide yang lebih berkembang dan dengan motivasi yang lebih baik.

F. Refleksi siklus II

Setelah tindakan kedua selesai dilakukan, post test kedua dilakukan oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk melihat perbedaan nilai yang didapat oleh mahasiswa setelah diberikan tindakan-tindakan. Selain itu untuk menjadi perbandingan dari pre test dan post test 1. Dari hasil post test 2, didapatkan nilai rata-rata kelas yaitu 71,1 yang artinya meningkat sebesar 8,2 point. Meskipun rata-rata kelas sudah memenuhi nilai standar kelulusan yaitu 55, namun masih terdapat presentase siswa yang nilainya belum melewati nilai standar minimal kelulusan yakni 1 mahasiswa. Gambar dari perbandingan nilai dari mahasiswa adalah sebagai berikut:

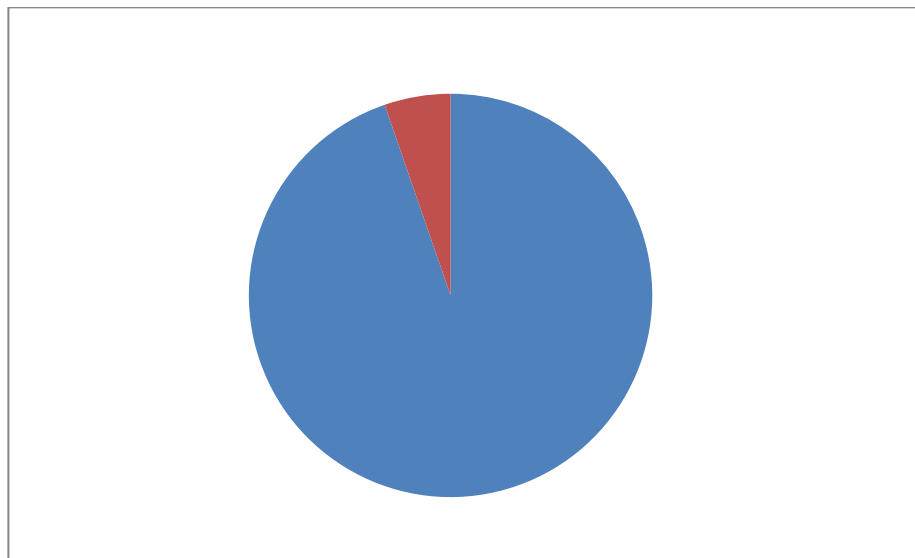


Diagram nilai mahasiswa pada post test 2

Setelah melaksanakan penelitian siklus 2 bisa diambil kesimpulan bahwa penelitian berjalan seperti yang diharapkan. Hal itu dapat dibuktikan

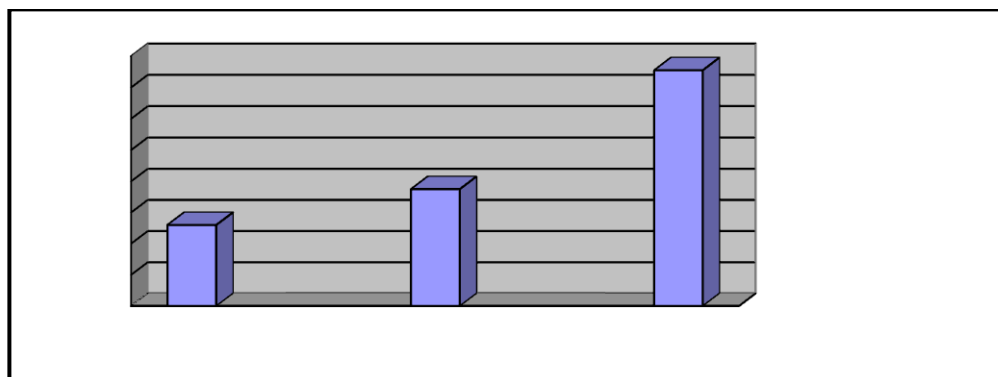
dengan meningkatnya nilai menulis pada tiap tahap tindakan. Hasil yang diharapkan sudah memenuhi target keberhasilan yang ditetapkan. Dari 19 mahasiswa terdapat 18 mahasiswa yang memperoleh nilai ketuntasan di atas nilai standar kelulusan.

Untuk memperjelas adanya peningkatan nilai mahasiswa dalam kemampuan menulis pada penelitian ini dapat dibandingkan rata-rata hasil nilai tes menulis mahasiswa pada Pre test, Post test 1 dan Post test 2 sebagai berikut.

Tabel Rata-Rata Hasil Nilai Tes Menulis Mahasiswa
(Pre test, Post test 1 dan Post test 2)

Pre test	Post test 1	Post test 2
61,2	63,5	71,1

Dan grafiknya adalah:



Rata-Rata Hasil Nilai Tes Menulis Mahasiswa
(Pre test, Post test 1 dan Post test 2)

Melihat bahwa nilai rata-rata kelas dan nilai keseluruhan mahasiswa telah melewati nilai standar kelulusan pada mata kuliah kemampuan menulis bahasa Prancis, yaitu 55 dan dikarenakan keterbatasan waktu, maka penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus kedua.

Berdasarkan pada data tabel dan grafik tersebut, hipotesis terhadap tindakan yang sudah diperkirakan sebelum penelitian berlangsung yakni: “permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis pada mahasiswa kelas 1A semester 2” dapat dibuktikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa. Bila cara ini terus dipertahankan, maka kemampuan menulis mahasiswa akan terus bertambah dan akhirnya tujuan dari kurikulum yakni mahasiswa dapat menuliskan ide, gagasan dan pikirannya dengan jelas dapat tercapai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas dengan penggunaan permainan bahasa ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah permainan bahasa dapat meningkatkan nilai kemampuan menulis mahasiswa pada mata kuliah *Production Écrite II*. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan tindakan yang berupa permainan bahasa pada siklus 1 dan 2. Objek dari penelitian ini adalah mahasiswa kelas 1A semester dua Jurusan Bahasa Prancis Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus dan dalam setiap siklus terdapat dua tindakan. Tindakan pertama dan kedua pada siklus I menggunakan permainan bahasa *acrostiche* dan dilakukan secara individu. Sedangkan, pada siklus kedua, mahasiswa diberikan permainan bahasa yang bernama permainan *devinette* yang dilakukan secara kelompok. Pada siklus kedua ini juga peneliti melakukan perbaikan dari kesalahan atau kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya.

Sebelum tindakan dilakukan, nilai rata-rata kemampuan menulis mahasiswa pada pre test adalah sebesar 61,2. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, peneliti memberikan post test untuk mengetahui apakah nilai mahasiswa dalam mata kuliah kemampuan menulis meningkat. Setelah post test dilakukan, nilai rata-rata mahasiswa meningkat menjadi 63,5. Pada post

test satu ini, dapat terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari sebelumnya.

Setelah rangkaian tindakan siklus I dan post test satu selesai dilakukan, dirasakan masih terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Masalah tersebut antara lain; masih kurangnya rata-rata mahasiswa berkisar pada nilai 63,5 yang pada kurikulum JBP yaitu nilai C dan masih ditemukannya masalah motivasi dan kurang efektifnya penerapan permainan bahasa dikarenakan beberapa faktor. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan dengan rangkaian tindakan siklus kedua yang diakhiri dengan post test kedua. Berdasarkan hasil post test dua, nilai rata-rata mahasiswa menunjukkan nilai 71,1. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai sebesar 8,2 dari nilai post test sebelumnya. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa kelas 1A dapat ditingkatkan melalui permainan bahasa.

Berdasarkan perbandingan yang dilakukan terhadap pre test, post test satu dan post test dua, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis bahasa Prancis mahasiswa dapat ditingkatkan melalui permainan bahasa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang dicapai yakni 71,1. Selain itu jika dibandingkan antara siklus 1 dan siklus 2, terlihat bahwa permainan bahasa secara kelompok dapat diterapkan untuk melatih mahasiswa berdiskusi dan bertukar ide dalam kegiatan menulis bahasa Prancis.

B. Implikasi

Mengacu pada hasil penelitian tindakan kelas ini, penggunaan permainan bahasa dapat diimplikasikan dalam pembelajaran bahasa. Permainan bahasa dapat digunakan sebagai strategi pilihan untuk melatih kemampuan menulis mahasiswa dalam proses pengajaran. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan permainan bahasa di dalam kelas, mahasiswa akan merasakan kesenangan dalam belajar. Dengan stimulus yang diberikan permainan bahasa ini, situasi yang menyenangkan dan mental mahasiswa yang tenang dan tidak stress akan tercipta, maka mahasiswa akan mendapatkan motivasi yang lebih dalam belajar dan akan tercipta situasi belajar mengajar yang kondusif di dalam kelas.

Selain itu, dengan penggunaan permainan bahasa di dalam kelas, mahasiswa akan terlibat secara langsung secara emosional dan intelektual yang akan membuat mahasiswa mengerti dan menghafal materi yang diberikan oleh pengajar. Dengan demikian, mahasiswa akan menerapkan materi yang dipelajari ke dalam tulisan mereka. Sehingga, hal ini dapat meningkatkan nilai mahasiswa sebagaimana yang diharapkan oleh para pengajar.

Melihat adanya peningkatan dalam kemampuan menulis, maka permainan bahasa dapat pula dipergunakan atau diterapkan dalam keterampilan bahasa lain yang bersifat produktif, yakni berbicara (*Production*

orale). Namun, pengajar perlu memperhatikan kesesuaian permainan bahasa terhadap materi ajar dan tujuan pengajaran.

C. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran untuk penggunaan atau penerapan permainan bahasa dalam kelas menulis bahasa Prancis. Hal pertama yang harus menjadi perhatian pengajar untuk menerapkan permainan bahasa adalah pemilihan jenis permainan bahasa. Sebaiknya, pemilihan permainan bahasa disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar dan juga harus sesuai dengan kemampuan mahasiswa. Kemampuan mahasiswa mencakup berbagai hal, antara lain; tingkat kemampuan bahasa mahasiswa dan ketersediaan bahan-bahan untuk melakukan permainan bahasa serta kondisi kelas dan faktor psikologi mahasiswa.

Dalam melakukan permainan bahasa, pengajar harus mampu menerapkan jenis-jenis permainan bahasa, memaparkan aturan dan operasional permainan bahasa yang digunakan. Setelah itu, pengajar diharapkan mempunyai kemampuan untuk menyatukan sebuah permainan bahasa ke dalam materi yang akan diajarkan. Artinya, tujuan penerapan permainan bahasa harus berkorelasi dengan tujuan pengajaran. Hal tersebut sebaiknya dikuasai oleh pengajar untuk menghindari kesalahpahaman dalam permainan bahasa atau ada mahasiswa yang tidak mengerti permainan

bahasa tersebut sehingga mengakibatkan tujuan pengajaran tidak tercapai. Jika pengajar mampu berkomunikasi dengan baik dengan mahasiswa secara dua arah, permainan bahasa pun akan membangun situasi yang kondusif di dalam kelas yang akan membawa mahasiswa sampai kepada tujuan pengajaran. Pada saat mahasiswa telah beradaptasi dengan suatu permainan bahasa, pengajar memiliki pilihan untuk mengganti suatu permainan bahasa dengan permainan bahasa lain, ataupun mengganti jenis permainan bahasa itu, contohnya individu atau kelompok. Pengajar harus memiliki variasi dan kreatifitas dalam melakukan permainan bahasa untuk menjaga kesenangan dan ketertarikan mahasiswa.

Selain itu, hal yang penting menjadi perhatian pengajar dalam penerapan permainan bahasa yang kedua adalah penguasaan pengelolaan waktu dalam pengajaran. Dengan pengelolaan waktu yang baik, permainan bahasa akan terhindar dari kekurangan waktu atau kelebihan waktu. Dengan demikian, materi yang dijelaskan di dalam kelas akan langsung terlihat di dalam tugas menulis mahasiswa dengan bantuan permainan bahasa. Di akhir permainan bahasa, jika memungkinkan dan jika dibutuhkan, pengajar dapat memiliki waktu yang luang untuk melihat mahasiswa mempresentasikan tugas menulisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Augé, Hélène et Borot, Marie-France et Vielmas, Michèle. 1981. *Jeux pour Parler Jeux pour Créer*. Paris :CLE International.
- Boulland, Anne-Françoise. 2006. *Petit Manuel d'Écriture*. France : Village Mondial.
- Cornaire, Claudette et Raymond, Patricia Mary. 1994. *La Production Écrite*. Paris : CLE International.
- Dot, Odile. 1995. *La Communication Écrite Efficace*. France : Marabout.
- Gie. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta : Andi.
- Goyette, Gabriel et Lesssard. 1986. *La recherche-action*. Canada : Presses de l'Université du Québec.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kahn, Gisèle. 1993. *Des Pratiques de l'Écrit*. Tunisie : Hachette F.L.E.
- Kemmis, Stephen & Robin Mc Taggart. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria:Deakin University.
- Rohani, A, & Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Semi, M. Atar. 1993. *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung : Angkasa.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten : Intan-Pariwara.
- Tagliante, Christine. 2005. *L'évaluation et le Cadre européen commun*. Paris : CLE International.

Weiss, François. 1983. *Jeux et Activités Communicatives dans La Classe de Langue*. France : Hachette.

Weiss, François. 2002. *Jouer, Communiquer, Apprendre*. Paris : Hachette.

DAFTAR REFERENSI NON-BUKU

Ratna. 2011. « *Studi Tentang Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Aktivitas Le Rally Communicatif* ». Jurusan Bahasa Prancis. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Royno Sholeh Mayang. 2008. « *Model Pembelajaran Bahasa Prancis Melalui Permainan Berpedoman pada Buku Pelajaran Bahasa Prancis Le Mag* ». Jurusan Bahasa Prancis. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Berthet, Hugot, Kizirian, Sampsonis et Waendendries. 2006. *Alter Ego 1*. Paris : Hachette.

Capelle, Guy et Robert Menand. 2003. *Taxi1 !*. Paris : Hachette.

Mulyadi, Seto. *Pembelajaran Melalui Bermain*

SUMBER INTERNET

Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa :

- http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/TEORI%20BELAJAR%20BAHASA_SA.pptx
- <http://www.docstoc.com/docs/22720470/METODOLOGI-PENGAJARAN-BAHASA>

Kemampuan Menulis :

- http://www.members.tripod.com/supergirrl/writing_theory.html
- <http://www.polarfle.com/>

Permainan Bahasa :

- <http://www.francomania.ru/savoir-faire/fran%C3%A7ais-et-jeux>

- <http://www.francomania.ru/savoir-faire/francais-et-jeux/activites-ludiques-en-classefle-aspect-theorique>
- <http://www.scribd.com/doc/21963760/Nota-Kaedah-Dan-Teknik-Pengajaran-Bahasa>
- <http://www.scribd.com/doc/26242120/kaedah-pengajaran>

Acrostiche

- <http://fr.acrostiche.org>
- <http://www.francomania.ru/savoir-faire/francais-et-jeux/activites-ludiques-quelques-exemples>

Devinette

- <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/devinette/>
- <http://fr.educaplay.com/fr/activite/devinette.htm>
- <http://wiednawatii.blogspot.com/2012/12/model-pembelajaran-tebak-kata-dalam.html>,
- <http://diensalaminah.blogspot.com/2012/06/bab-1-pendahuluan.htm>
- <http://world-of-yugi.superforum.fr/t302-le-jeu-de-devinette>

LAMPIRAN