

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN
MENCOCOKKAN KATA DAN GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA PRANCIS**
(Studi Eksperimen Semu terhadap Siswa Kelas XI
SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran
2006/2007)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa Asing
Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis



oleh
SUSANTI
022278

**PROGRAM PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ASING
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2007**

S U S A N T I

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN
MENCOCOKKAN KATA DAN GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA PRANCIS**

**(Studi Eksperimen Semu terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus
Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2006/2007)**

disetujui dan disahkan oleh:

PEMBIMBING I

**Drs. Kamaludin Martawidenda, M.A., M.Hum.
NIP. 131 122 459**

PEMBIMBING II

**Dra. Tri Indri Hardini, M.Pd.
NIP. 132 044 361**

**Mengetahui,
KETUA PROGRAM PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS**

**Drs. Kamaludin Martawidenda, M.A., M.Hum.
NIP.131 122 459**

KETUA JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ASING

**Drs. Amir, M.Pd.
NIP. 131 476 554**

PERNYATAAN

“Saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain”.

ATTESTATION

Je certifie sur l'honneur que ce mémoire a été rédigé exclusivement par moi. Aucune partie ne contient de recomposition, plagiat ou autre recopiage issues d'autres travaux.

Bandung, Februari 2007

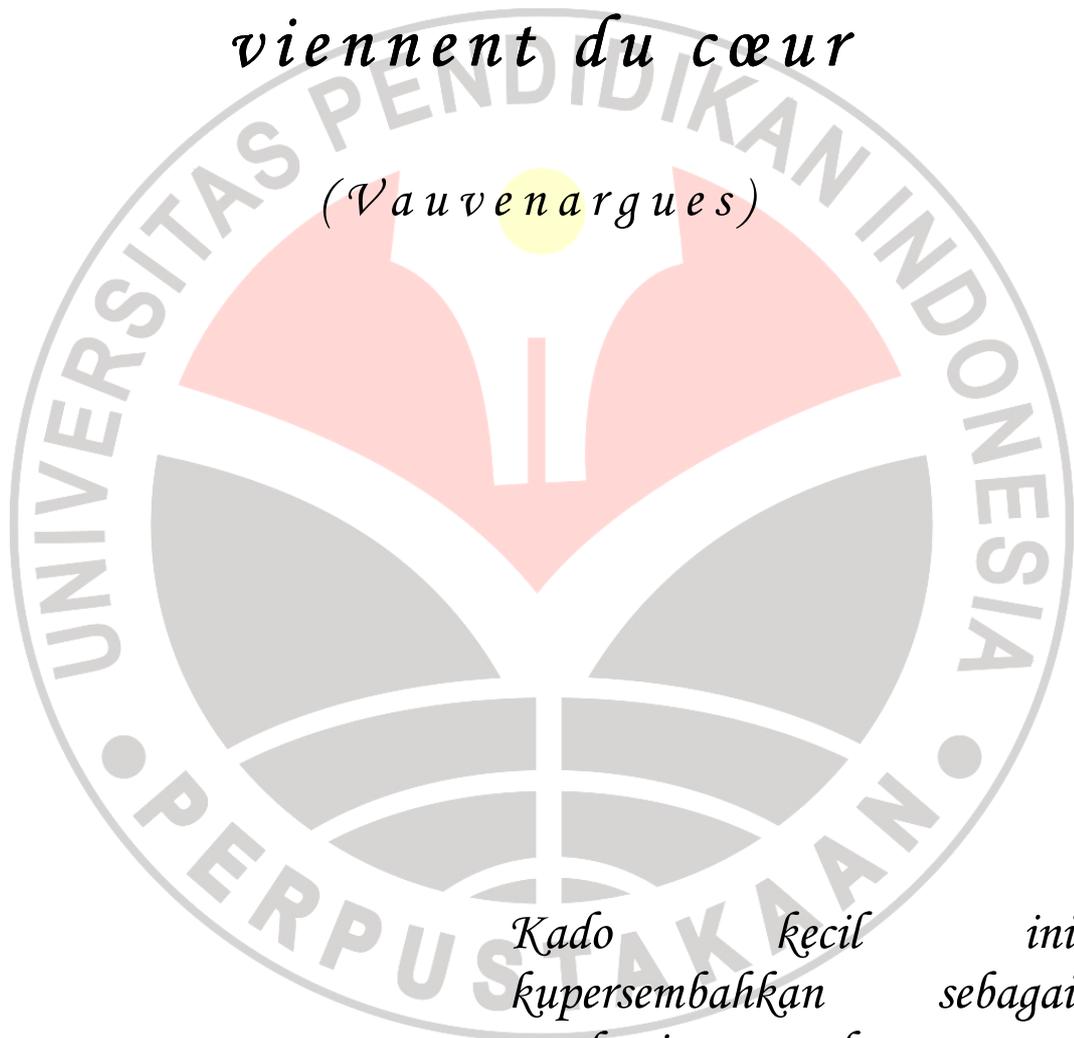
Yang membuat pernyataan,

SUSANTI

Les grandes pensées

viennent du cœur

(Vauvenargues)



*Kado kecil ini
kupersembahkan sebagai
tanda cinta untuk; orang tua
tercinta, teh Heni, Deni dan
Iyan.*

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul "Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis (Studi Eksperimen Semu terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2006/2007)" ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar; (2) mengetahui penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis; (3) mengetahui efektivitas teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan menggunakan pola satu grup *pretest* dan *posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung sedangkan sampelnya adalah siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 16 orang.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data rata-rata nilai tes awal 14.31 dan rata-rata nilai tes akhir 18.75 maka selisih antara nilai prates dan pascates adalah 4.44. Dalam penelitian ini diperoleh t_{hitung} sebesar 7.77 dan taraf signifikansi yang digunakan adalah taraf signifikansi 99.9% dengan d.b 15 diperoleh t_{tabel} sebesar 3.73, ini berarti bahwa hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai rata-rata prates dan pascates. Maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis. Selain itu teknik permainan mencocokkan kata dan gambar efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa. Dan berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar ternyata dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan suasana partisipatif siswa dalam proses belajar mengajar.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt, karena atas izinNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penelitian dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Kamaludin Martawidenda, M.A., M.Hum., selaku Ketua Program Pendidikan Bahasa Prancis dan Pembimbing I dalam penulisan skripsi ini yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Dra. Tri Indri Hardini, M.Pd., selaku Pembimbing II dalam penulisan skripsi ini yang telah senantiasa membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini;
3. Farida Amalia, S.Pd. dan Dra. Dwi Cahyani AS Broto, selaku dosen penilai instrumen penelitian;

4. Dra. Ade Tia Dariah, selaku Kepala SMA Plus Pariwisata Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut;
5. Ganjar Rachman, S.Pd., selaku pengajar bidang studi bahasa Prancis di SMA Plus Pariwisata Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas XI IPS 1;
6. Dra. Sri Soeharti Romdam, Sp.1 Tj; Drs. Soeprapto Rakhmat, M.Hum.; Dr. Dadang Sunendar, M.Hum.; Drs. Dudung Gumilar, M.A., M.Sc.; Dr. Riswanda Setiadi, M.A.; Dra. Yuliarti Mutiarsih M.Pd.; Dra. Iim Siti Karimah, M.Hum.; Dra. Ice Sutari, K.Y., M.Pd.; Yadi Mulyadi, S.Pd.; dan Iis Sopiawati, S.Pd.; selaku Staf Pengajar Program Pendidikan Bahasa Prancis UPI Bandung yang memberikan banyak sekali ilmu kepada penulis;
7. Hayatudin sebagai sebagai Staf Tata Usaha Program Pendidikan Bahasa Prancis yang telah banyak membantu dalam hal administrasi;
8. Valérie Erawan yang telah meluangkan waktunya untuk membantu memeriksa *résumé en français*.
9. Siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung tahun ajaran 2006/2007 yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini;
10. Orang tua tercinta yang telah memberikan dorongan, kasih sayang serta bantuan yang tidak terhingga baik moril maupun materil;

11. Neng Heni, S.E., Deni Kurniawan, Iyan Handayani, Awan Mustafa Aji, S.Tp., dan Michael Joseph Trainor yang selalu memberikan semangat, cinta, membantu dan mendoakan penulis;
12. Rekan-rekan angkatan 2002, yang merupakan teman seperjuangan di kala senang dan duka;
13. Santi Dumasari angkatan 2001, Puti Akbari angkatan 2000 yang telah membantu penulis;
14. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, membantu memberikan gagasan dan mengawasi kelancaran pembuatan skripsi ini.

Semoga Allah swt membalas semua kebaikan mereka. Amin.

Bandung, Februari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah	3
1.2.1 Rumusan Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Penelitian	4
1.3.2 Manfaat Penelitian	5
1.4 Anggapan Dasar	6
1.5 Hipotesis	6
1.6 Definisi Operasional	7

BAB II	LANDASAN TEORETIS	8
	2.1 Metode Pengajaran	8
	2.2 Teknik Pengajaran	10
	2.3 Teknik Permainan	13
	2.4 Media Pembelajaran	14
	2.4.1 Media gambar	16
	2.5 Kosakata	17
	2.5.1 Definisi Kosakata	17
	2.5.2 Penguasaan Kosakata	18
	2.5.3 Manfaat Penguasaan Kosakata	21
	2.6 Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata	22
	2.6.1 Langkah-Langkah Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar	23
	2.6.2 Keunggulan dan Kelemahan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan gambar	25
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	28
	3.1 Metode Penelitian	28
	3.2 Teknik Penelitian	29
	3.3 Populasi dan Sampel	30
	3.3.1 Populasi	30

3.3.2 Sampel	31
3.4 Proses Belajar Mengajar dengan Teknik Permainan	
Mencocokkan Kata dan Gambar	31
3.5 Tahap Pengumpulan Data	32
3.6 Teknik Pengolahan Data	34
3.6.1 Tes	34
3.6.2 Angket	35
BAB IV ANALISIS DATA	37
4.1 Deskripsi Data	37
4.2 Proses Belajar Mengajar	38
4.2.1 Perlakuan Pertama	39
4.2.2 Perlakuan Kedua	42
4.2.3 Perlakuan Ketiga	45
4.3 Deskripsi Data Prates dan Pascates	48
4.3.1 Deskripsi Data Prates	48
4.3.2 Deskripsi Data Pascates	50
4.3.3 Analisis Hasil Prates dan pascates	51
4.3.4 Pembuktian Hipotesis	54
4.4 Analisis Angket	55
4.5 Pendapat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis	55

4.6 Pendapat Siswa Terhadap Materi Kosakata Bahasa Prancis.....	56
4.7 Kesulitan Siswa dalam Mempelajari Kosakata bahasa Prancis.....	58
4.8 Harapan Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis	60
4.9 Pengalaman Siswa terhadap Teknik Permainan	61
4.10 Pendapat Siswa Tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
RÉSUMÉ EN FRANÇAIS	75
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84
RIWAYAT HIDUP	110

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Kisi-kisi Soal Prates dan Pascates	32
3.2 Kisi-kisi Angket	33
4.3 Daftar Nama Siswa	37
4.4 Skenario Proses Belajar Mengajar I	40
4.5 Skenario Proses Belajar Mengajar II	43
4.6 Skenario Proses Belajar Mengajar III	46
4.7 Distribusi Nilai Prates	49
4.8 Distribusi Nilai Pascates	50
4.9 Analisis Hasil Prates dan Pascates	52
4.10 Analisis Hasil Uji Hipotesis	54
4.11 Pendapat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis	55
4.12 Pendapat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis	56
4.13 Pendapat Siswa terhadap Materi Kosakata Bahasa Prancis	56
4.14 Pendapat Siswa terhadap Materi Kosakata Bahasa Prancis	57
4.15 Kesulitan Siswa dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Prancis	58
4.16 Kesulitan Siswa dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Prancis	59
4.17 Harapan Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis	60
4.18 Harapan Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis	61
4.19 Pengalaman Siswa tentang Teknik Permainan	61
4.20 Pengalaman Siswa tentang Teknik Permainan	62
4.21 Pengalaman Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	63
4.22 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	64
4.23 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	65

4.24 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	66
4.25 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	67
4.26 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	68
4.27 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	68
4.28 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	69
4.29 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	70
4.30 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Pengesahan Judul Skripsi dan Penunjukkan Dosen Pembimbing I dan II	84
2. Pernyataan “ <i>Expert Judgement</i> ”	86
3. Surat Izin Penelitian	90
4. Satuan Acara Pembelajaran (SAP)	93
5. Lembar Tes (Prates)	102
6. Lembar Tes (Pascates)	104
7. Kunci Jawaban	106
8. Angket	107
9. Daftar Gambar	109



B A B I

P E N D A H U L U A N

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan suatu alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pengajaran bahasa termasuk bahasa asing, terdapat empat kompetensi berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Seorang pengajar dituntut agar dapat memilih metode pengajaran yang tepat karena metode pengajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu program pengajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djunaidi "Berhasil tidaknya suatu program pengajaran bahasa seringkali dinilai dari segi metode yang digunakan, karena metode adalah yang menentukan isi dan cara pengajaran bahasa" (Djunaidi, 1987:27).

Metode yang baik adalah metode yang dapat membuat siswa aktif untuk terus mengembangkan pengetahuannya secara mandiri. Untuk membuat siswa aktif serta menimbulkan suasana yang menyenangkan, salah satu teknik yang sesuai untuk dipergunakan, yaitu teknik permainan karena dengan permainan maka siswa dituntut untuk lebih aktif di dalam kelas, selain itu teknik permainan

juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Bennet, Wood dan Rogers dalam *Teaching Through Play* (2005:1) mengemukakan bahwa:

“Permainan dianggap sedemikian rupa sebagai suatu proses pendidikan yang hebat sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan spontan, dan juga dengan permainan siswa dapat menentukan pilihan serta mengekspresikan semangat kreatif mereka sendiri.”

Pengajaran bahasa dengan menggunakan teknik permainan sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa dan salah satunya yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Kosakata merupakan komponen yang sangat penting untuk menunjang keterampilan berbahasa karena semakin kaya penguasaan kosakata seorang siswa maka siswa tersebut akan lebih mudah dalam berkomunikasi baik untuk lisan maupun tulisan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Plus Pariwisata Bandung sebelumnya, ternyata metode pengajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi hidup dan menarik, serta untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa, penulis mengajukan sebuah penelitian dengan judul:

“Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis” (Studi Eksperimen Semu terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2006/2007).

Kosakata yang akan diajarkan dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam penelitian ini adalah Kosakata tentang “*le corps humain*”, karena kosakata tentang “*le corps humain*” merupakan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya untuk mengungkapkan gejala sakit dan lain sebagainya, maka siswa harus dapat menguasai kosakata tersebut.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang berhubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar?

2. Apakah penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis?
3. Apakah teknik permainan mencocokkan kata dan gambar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini dibatasi pada efektivitas teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas XI IPS 1 SMA Plus Pariwisata Bandung tahun ajaran 2006/2007 yang berkaitan dengan materi "*Le corps humain*".

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. mendeskripsikan bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

2. mengetahui penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis.
3. mengetahui efektivitas teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap mendapatkan beberapa manfaat, diantaranya:

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Prancis.
3. Diharapkan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Prancis untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.

1.4 Anggapan Dasar

Menurut Arikunto (1998:19) anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitian.

Penelitian ini bertolak dari anggapan bahwa:

- a. Kosakata memiliki peranan yang sangat penting untuk menunjang keterampilan berbahasa;
- b. Penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata..

1.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang diteliti, dijabarkan dari landasan teori tetapi harus diuji kebenarannya (Sukmadinata, 2005:305). Dan perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah: terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perbendaharaan kosakata siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung tahun ajaran 2006/2007 sebelum dan sesudah perlakuan.

1.6 Definisi Operasional

Penulis menggunakan kata kunci dalam penelitian ini, yaitu:

1. Efektivitas

Keberhasilan (tentang usaha, tindakan) (Depdikbud 1999:250).

Keberhasilan atau efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Prancis.

2. Teknik permainan

Menurut kamus bahasa Prancis *Dictionnaire de Hachette Encyclopedique en Couleurs* (1997:1008), "*Jeu est un divertissement, récréation, activité intellectuelle ou gestuelle qui n'a d'autre fin que l'amusement de la personne qui s'y livre*". Teknik permainan dalam penelitian ini adalah teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

3. Kosakata

Menurut *Dictionnaire Hachette Junior de Poche* (1999:701), "*Vocabulaire est: 1. Ensemble des mots d'une langue; 2. Ensemble des mots employés par quelqu'un*". Kosakata dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Prancis yang berkaitan dengan materi *Le Corps Humain*.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Metode Pengajaran

Metode adalah teknik atau cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Dalam pengajaran bahasa termasuk bahasa asing seorang guru disarankan agar menggunakan metode dan teknik yang beragam untuk menghindari kejenuhan.

Ada bermacam-macam metode pengajaran, setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Agar seorang guru dapat menentukan metode pengajaran yang tepat maka guru tersebut harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor utama yang harus diperhatikan adalah tujuan yang akan dicapai, selain itu faktor murid, situasi dan faktor guru ikut menentukan efektif tidaknya sebuah metode (Surakhmad, 1973:92).

Dalam pengajaran bahasa asing, Rombepajung (1988:124) mengemukakan bahwa ada beberapa metode pengajaran yang hingga kini masih dilaksanakan yaitu:

1. Metode terjemahan tata bahasa;
2. Metode langsung;
3. Metode *audio lingual*;

4. Metode *the silent way*;
5. Metode *sugestopedia*;
6. *Community language learning*;
7. *Total physical response*;
8. *Communicative approach* (pendekatan komunikatif);

Pendekatan komunikatif (*communicative approach*) adalah pendekatan yang mengintegrasikan pengajaran fungsi-fungsi bahasa dan tata bahasa (Nababan, 1988:59). Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan komunikatif adalah pengajaran bahasa yang dilandasi oleh teori komunikatif atau fungsi bahasa.

Pendekatan komunikatif mengharapakan agar siswa cepat dapat berkomunikasi. Pengajaran secara komunikatif selalu disesuaikan dengan kompetensi berbahasa siswa. Kompetensi berbahasa mengandung arti siswa mengerti kaidah-kaidah bahasa yang digunakan dan makna kata-kata yang dipakai. Tetapi, di samping aspek kompetensi kaidah-kaidah bahasa masih ada unsur-unsur nonbahasa seperti konteks serta situasi yang menyertai kompetensi bahasa.

Pendekatan komunikatif sangat menekankan kebutuhan siswa belajar bahasa. Oleh sebab itu, pengajaran bahasa secara komunikatif perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi yang

dapat mempengaruhi pengajaran bahasa, yaitu: (1) lingkungan bahasa yang ada di masyarakat, (2) karakteristik siswa, dan kualitas guru pengajarnya. Ketiga aspek tersebut sangat berpengaruh pada pelaksanaan pengajaran bahasa secara komunikatif.

2.2 Teknik Pengajaran

Teknik adalah cara khas yang operasional yang digunakan atau dilalui dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan berpegang pada proses sistematis yang terdapat dalam metode (Atarsemi, 1989:105).

Menurut Sapani (2000:34) mengemukakan teknik pengajaran adalah cara-cara melaksanakan pengajaran atau mengajar di kelas pada waktu tatap muka dalam rangka menyajikan dan memantapkan bahan pelajaran agar tercapai tujuan khusus pada saat itu.

Berdasarkan pengertian di atas maka bisa dikatakan bahwa teknik bersifat praktek dan dilakukan pada tahap pelaksanaan pengajaran.

Dalam proses belajar mengajar pemilihan teknik pengajaran merupakan hal yang harus mendapat perhatian khusus dari pengajar karena pemilihan teknik pengajaran akan sangat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, namun teknik

yang dipilih harus sesuai dengan metode atau pendekatan yang di pilih.

Pengajaran bahasa berdasarkan pendekatan komunikatif mempunyai teknik pengajaran yang sama seperti yang digunakan dalam metode lainnya, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan kelompok;
2. *Language games*;
3. *Role plays*;

Wardhany (2002:12) dalam *Cadence "Des jeux pour apprendre"* mengemukakan bahwa:

« Les approches communicatives, qui aujourd'hui ont la cote des enseignants et des auteurs de manuels, visent l'acquisition progressive, par les apprenants, d'une compétence de communication devant leur permettre de résoudre des problèmes rencontrés dans différentes situations de communication. De se débrouiller, en quelque sorte. Elle inclut non seulement la capacité de comprendre et de parler, mais aussi de lire et d'écrire. Mais il ne suffit pas de s'approprier les moyens linguistiques-vocabulaire et structures grammaticales, il faut aussi connaître le "savoir-vivre", savoir ce qui se fait ou ce qui ne se fait pas, ce qui se dit, dans quelles circonstances. Pour atteindre l'objectif des approches communicatives, il est indispensable de créer en classe un contexte favorable à un entraînement motivant, pour communiquer et réemployer les moyens linguistiques étudiés dans les cours, de façon nouvelle et personnelle. Mieux que la répétition et la mémorisation des dialogues ou que les exercices structuraux, les activités ludiques permettent de fixer, de transformer, d'utiliser ou de réutiliser de manière plus libre et spontanée, le vocabulaire et les structures appris. Elle peuvent se présenter sous forme de jeux, d'exercices de dramatisation, de jeux de rôle et d'improvisation et d'exercices de créativité. »

Pendekatan komunikatif menilai kemampuan berkomunikasi siswa secara bertahap dan berusaha memecahkan permasalahan yang timbul dalam situasi komunikasi yang berbeda-beda, ada beberapa jalan keluar yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Sebenarnya kompetensi komunikasi tidak hanya terbatas pada kemampuan menyimak dan berbicara saja, tetapi juga kemampuan membaca dan menulis. Selain itu kita juga harus menguasai tata cara "sopan santun" (mengetahui apa yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan, mengetahui apa saja yang harus dikatakan dalam situasi dan kondisi tertentu). Agar tujuan pendekatan komunikatif tercapai maka kita harus menciptakan situasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam kelas, dengan pembelajaran yang lebih bebas dan spontan dalam mempelajari kosakata dan tata bahasa. Dan salah satunya yaitu dengan menggunakan teknik permainan, latihan drama, percakapan dan improvisasi dan latihan-latihan untuk meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan merupakan bagian dari suatu pendekatan komunikatif dan teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa salah satunya untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

2.3 Teknik Permainan

Sampai saat ini telah banyak teknik pengajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa termasuk pembelajaran bahasa asing. Dan salah satu teknik pengajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa adalah teknik permainan karena belajar dengan cara yang menyenangkan akan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Menurut *Dictionnaire Hachette Junior de Poche* (1999:371), mengemukakan bahwa "*Jeu est ce que l'on fait pour s'amuser*" dapat dikatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:614) "Permainan adalah bermain; perbuatan bermain". Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan bermain yang menimbulkan kesenangan bagi pesertanya.

Kemudian Sudjana (1983:83) juga mengungkapkan bahwa: "Penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian dan minat peserta sehingga menimbulkan suasana yang mengasyikan dan tanpa menimbulkan kelelahan." Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan suatu teknik permainan yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik

waktu, tempat dan sarannya, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Nababan (1993:211) ada banyak jenis permainan yang dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar bahasa diantaranya:

1. Teka teki silang;
2. Permainan untuk melatih struktur;
3. Permainan untuk melatih kosakata;
4. Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis;
5. Permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

2.4 Media Pembelajaran

Untuk membantu keberhasilan proses belajar mengajar maka seorang pengajar harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan metode dan teknik pengajaran yang akan digunakannya.

Menurut Kosadi (1995:32), media pembelajaran ialah suatu alat yang dipergunakan guru dalam proses penyampaian pengajaran kepada siswa untuk membantu, mempermudah, memperlancar jalannya pengajaran sehingga materi dapat dipahami oleh siswa.

Sulaiman (1985:27) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dari pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan menarik perhatian siswa serta dapat memperlancar proses belajar mengajar.

Harjanto (2003:237) mengemukakan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain-lain.

3. Media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Dalam memilih media hendaknya jangan hanya menilai atau melihat dari segi kecanggihan medianya saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi kualitas proses pengajaran.

2.4.1 Media Gambar

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena gambar dapat membuat proses pembelajaran menyenangkan dan dapat membangkitkan fantasi serta motivasi belajar siswa.

Menurut Wibawa dan Mukti (1992:29) media gambar mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a. Umumnya murah harganya
- b. Mudah didapat
- c. Mudah digunakan
- d. Dapat memperjelas suatu masalah
- e. Lebih realistis
- f. Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan
- g. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Dan kelemahan media gambar menurut Sadiman (1991:29), yaitu sebagai berikut:

- a. Hanya menekankan persepsi indera mata
- b. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

2.5 Kosakata

2.5.1 Definisi Kosakata

Kosakata merupakan aspek dasar paling penting yang harus dikuasai siswa dalam pengajaran bahasa termasuk bahasa asing, karena tanpa menguasai kosakata maka siswa tidak akan bisa menggunakan bahasa asing tersebut.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:527) kosakata adalah perbendaharaan kata atau vokabuler. Menurut Nurgiyantoro dalam bukunya Kosakata Bahasa Indonesia (1995:211) mengatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Selain itu, kosakata dapat diartikan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan dan daftar kata yang

disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis (Soedjito, 1990:1).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kosakata memiliki pengertian yang cukup luas, tidak hanya terbatas pada perbendaharaan kata. Pengertian kosakata meliputi kata-kata yang dimiliki oleh seseorang, kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa, kata-kata yang dipakai dalam ilmu pengetahuan yang disusun dalam kamus yang tersusun sesuai abjad dengan disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

2.5.2 Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.

Ada berbagai macam cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, diantaranya dengan menggunakan kamus dan permainan kata, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tarigan (1986:24), bahwa:

“Teknik pengembangan kosakata yang dapat dilakukan dalam pembelajaran kosakata mereka, secara kualitatif maupun kuantitatif contohnya dengan menggunakan kamus dan permainan kata.”

Selain itu Purwo (1997:10) menambahkan bahwa teknik meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara menghafal daftar kata bukan satu-satunya langkah yang dapat dilakukan untuk membantu peningkatan penguasaan kata. Usaha menguasai kata perlu ditempuh dengan mengamati pemakaian kata tersebut dalam teks.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa diantaranya dengan menggunakan kamus, permainan kata, daftar kata dan juga dengan mengamati pemakaian kata dalam sebuah teks.

Adapun macam-macam penguasaan kosakata menurut Haris dalam Nurgiyantoro (1995:209), adalah sebagai berikut:

1. Penguasaan Reseptif

Penguasaan reseptif dapat diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, artinya pemahaman hanya terdapat dalam proses pemikiran. Kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif adalah kegiatan menyimak dan membaca. Penguasaan ini juga di sebut sebagai proses *decoding*.

2. Penguasaan Produktif

Penguasaan produktif mencakup keterampilan berbicara dan menulis atau disebut juga *encoding*, yaitu proses usaha mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk-bentuk kebahasaan maksudnya adalah penguasaan secara ujaran lisan atau berbicara.

3. Penguasaan Penulisan

Penguasaan ini meliputi kemampuan penulisan kosakata sesuai dengan kaidah kebahasaan. Walaupun kita mampu memahami makna suatu kata dan mampu menggunakannya dalam kalimat, tetapi kita tidak menguasai cara penulisan yang benar berarti kita belum menguasai kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: penguasaan reseptif (menyimak dan membaca), penguasaan produktif (berbicara dan menulis) dan penguasaan penulisan (penulisan kosakata sesuai dengan kaidah kebahasaan).

2.5.3 Manfaat Penguasaan Kosakata

Ketika seseorang mempelajari suatu bahasa, penguasaan kosakata memiliki peranan yang sangat penting karena penguasaan kosakata akan mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tarigan (1989:2), bahwa:

“Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung pada kuantitas atau kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.”

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hardhono (1988:7) bahwa dari semua aspek dasar bahasa asing yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar, aspek kosakata dianggap yang paling penting karena tanpa penguasaannya tidak mungkin orang bisa menggunakan bahasa asing.

Adapun manfaat penguasaan kosakata tidak hanya terbatas dalam kepentingan pendidikan, melainkan juga dalam kehidupan sosial, seperti yang dikemukakan oleh Keraf (1996:23) berikut ini:

“Mereka yang terlibat dalam jaringan komunikasi masyarakat kontemporer ini memerlukan persyaratan-persyaratan tertentu. Persyaratan itu antara lain: ia harus menguasai sejumlah besar kosakata yang dimiliki masyarakat bahasanya, serta mampu pula menggerakkan kekayaannya itu menjadi jaringan-jaringan kalimat yang jelas dan efektif, sesuai dengan kaidah-kaidah sintaksis yang berlaku, untuk menyampaikan rangkaian pikiran dan perasaannya kepada anggota-anggota masyarakat lainnya.”

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penguasaan kosakata sangatlah luas terutama untuk berkomunikasi. Selain itu semakin kaya penguasaan kosakata seorang siswa maka siswa tersebut akan lebih mudah menyampaikan pendapat dan gagasannya baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

2.6 Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata

Teknik permainan mencocokkan kata dan gambar merupakan salah satu teknik permainan yang menggunakan media gambar. Dalam permainan ini siswa diharuskan mencocokkan kata-kata dengan gambar yang telah tersedia. Teknik permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena permainan ini selain dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan juga dapat

mempermudah siswa dalam mengingat arti kosakata baru yang diajarkan kepada mereka, seperti yang dikemukakan oleh Sartinah (1988:58), bahwa:

“Biasanya benda-benda atau gambar-gambar diperlihatkan dengan tujuan menerangkan arti kata-kata baru berupa terjemahan agar siswa lebih lama mengingat artinya, karena apa yang ditangkap dengan indera visual disertai dengan indera aural menyebabkan retensi yang lebih kuat daripada hanya diterangkan dengan terjemahan saja.”

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kata-kata baru yang diajarkan kepada mereka.

2.6.1 Langkah-Langkah Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar

Menurut Sudjana (1983:83) langkah-langkah penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

➤ **Persiapan**

1. Tentukan topik permasalahan atau materi pelajaran yang akan dijadikan bahan dalam kegiatan belajar mengajar;
2. Buatlah gambar-gambar pada kertas karton;

3. Buatlah potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata yang akan dicocokkan dengan gambar;
4. Tempelkan atau gantungkan kertas karton tadi di depan kelas.

➤ Pelaksanaan Permainan

1. Bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa di masing-masing kelompok tidak lebih dari sepuluh orang;
2. Berikan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata yang harus dicocokkan dengan gambar pada setiap kelompok;
3. Setiap kelompok mencocokkan kata-kata yang telah diberikan dengan gambar-gambar yang tersedia di depan kelas;
4. Batasi waktu mengerjakan;
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula ketika waktu habis;
6. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan;

7. Beri hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

➤ Evaluasi

Akhiri pembelajaran dengan meminta setiap siswa menyebutkan atau menuliskan kembali materi dalam permainan.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum mulai mempraktekkan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar maka seorang guru terlebih dahulu harus melakukan persiapan yang matang, kemudian pada saat pelaksanaan permainan seorang pengajar harus dapat mengatur jalannya permainan dengan baik dan benar sehingga suasana kelas tidak menjadi ribut pada saat pembelajaran berlangsung.

2.6.2 Keunggulan dan Kelemahan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar

Dalam buku *Games for Islamic Mentoring* Ruswandi (2004:7) mengemukakan bahwa teknik permainan (*games*) memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan, yaitu:

❖ Keunggulan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar:

1. Singkat karena waktu yang digunakan bisa diminimalisasikan;
2. Tidak membutuhkan biaya yang besar;
3. Partisipatif, *games* melibatkan siswa baik secara fisik (termasuk pergerakan) maupun fisiologis (seperti perhatian secara mental dan visual). *Games* membangun perhatian siswa dan membuat mereka berpikir, bereaksi dan tertawa;
4. Menggunakan alat bantu (media), *games* melibatkan penggunaan alat-alat sederhana untuk menambah kesan realistis pada kegiatan;
5. Berisiko rendah, tingkat keberhasilan *games* cukup tinggi bila dilakukan sesuai dengan cara yang benar dan profesional;
6. Adaptasi yang mudah, *games* dapat disesuaikan dengan beragam situasi dan penekanan pada poin-poin yang berbeda. Bahkan, *games* juga dapat dimodifikasi tanpa menghilangkan kesan dan karakter aslinya.

❖ Kelemahan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar:

1. Membutuhkan seorang pengajar yang memiliki keterampilan dalam membuat gambar-gambar;
2. Memerlukan persiapan yang matang karena apabila tidak dilakukan persiapan yang matang maka teknik permainan ini akan menjadi sia-sia dan membuang waktu;
3. Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan yang lain bukan untuk bekerja sama;
4. Terkadang waktu *games* yang seharusnya fokus pada proses belajar, terselewengkan dengan dominasi kelucuan dan humor sehingga mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Beberapa kelemahan di atas akan dapat diatasi apabila seorang guru dapat melakukan persiapan dan mengatur jalannya permainan dengan baik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencari jawaban yang telah dirumuskan dalam permasalahan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen.

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (kuasi eksperimen) dengan menggunakan pola satu grup *pretest* (prates) dan *posttest* (pascates) *design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal (pratest) terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan yaitu mengajarkan bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar, setelah itu diberi tes akhir (pascates). Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

O₁ X₁ X₂ X₃ O₂

Keterangan:

O₁ : *Pretest* (prates), dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan

X_{1,2,3} : *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

O₂ : *Posttest* (pascates), dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan.

(Fraenkel dan Wallen, 1993:254)

Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku sumber untuk mengetahui teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini.
2. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

3. Tes, yaitu sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada siswa. Tes yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini berupa *pretes* (prates) dan *posttest* (pascates).
4. Teknik kuisioner atau tes angket, angket atau kuisioner yang diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian adalah untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif, daripada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan obyek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana 1996:6).

Berdasarkan pengertian di atas, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung tahun ajaran 2006/2007 yang terbagi menjadi tiga kelas dengan jumlah siswa 70 orang siswa .

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang bersifat representatif dalam arti segala karakteristik populasi hendaknya tercermin dalam sampel yang diambil (Surakhmad, 1990:65).

Sampel yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini adalah karakteristik siswa kelas XI IPS 1 SMA Plus Pariwisata Bandung tahun ajaran 2006/2007 sebanyak 16 orang siswa.

Proses Belajar Mengajar dengan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan tahap-tahap pelaksanaan pengajaran yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

- Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi *Le corps humain* bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.
- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;
- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;

- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu ± 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah pemenangnya.

Tahap Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari tes dan juga angket yang di berikan kepada siswa. Tes dilakukan dua kali berupa prates dan pascates dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Soal Prates dan Pascates

No.	Jenis Soal	Jumlah Soal	C1	C2	Bobot Nilai Tiap Soal
1.	Menjodohkan	10	X		1 X 10 = 10
2.	Pilihan Ganda	10		X	1 X 10 = 10
TOTAL		20			20

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket

No.	Kategori Pertanyaan	Nomor Pertanyaan	Banyaknya	%
1.	Pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis.	1, 2	2	10
2.	Pendapat siswa terhadap materi kosakata bahasa Prancis.	3, 4	2	10
3.	Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis.	5, 6	2	10
4.	Harapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis.	7, 8	2	10
5.	Pengalaman siswa tentang teknik permainan.	9, 10, 11	3	15
6.	Pendapat siswa tentang teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis.	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	9	45
TOTAL			20	100

Teknik Pengolahan Data

3.6.1 Tes

Untuk mengolah data yang di peroleh dari hasil tes, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari rerata (mean) nilai tes awal (O_1)

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X}}{n}$$

Keterangan: \bar{X} : Nilai rata-rata tes awal (prates)

$\sum \bar{X}$: Jumlah total nilai tes awal

N : Jumlah peserta tes

2. Mencari rerata (mean) nilai tes akhir (O_2)

$$\bar{Y} = \frac{\sum \bar{Y}}{n}$$

Keterangan: \bar{Y} : Nilai rata-rata tes akhir (pascates)

$\sum \bar{Y}$: Jumlah total nilai tes akhir

n : Jumlah peserta tes

(Nurgyantoro, 1995:355)

Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf signifikansi perbandingan antara t_{tabel} dan t_{hitung} dalam penguasaan kosakata dengan mempergunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan: Md : Mean dari perbedaan prates dan pascates

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-md)

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 1998:263)

Untuk mengetahui hasil dari penelitian ini, penulis melakukan uji hipotesis yaitu hipotesis kerja (H_k), sebagai berikut:

H_k : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dan pascates

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

H_k diterima apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

H_k ditolak apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

3.6.2 Angket

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket dengan cara menghitung jumlah keseluruhan responden yang

memilih item-item yang tersedia, kemudian jumlah tersebut diubah ke dalam bentuk persentase dengan cara sebagai berikut:

$$\frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi alternatif jawaban

n = Jumlah siswa

100% = Persentase

Interpretasi penghitungan persentase

Besar persentase	Interpretasi
0%	Tidak Ada
1% - 25%	Sebagian Kecil
26% - 49%	Hampir Setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Sebagian Besar
76% - 99%	Pada Umumnya
100%	Seluruhnya

(Supardi, 1979:20)

BAB IV

ANALISIS DATA

Pada bab ini penulis akan menguraikan analisis data-data yang diperoleh dari hasil proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.

Deskripsi Data

Penulis telah melakukan tes kepada siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata tahun ajaran 2006/2007 yang berjumlah 16 orang, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3
Daftar Nama Siswa

NO.	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	DESI RISMAYANTI	P
2.	DEVIS TUNJINA MALIK	L
3.	DEWI SUSANTI	P
4.	DINDIN MUHAMAD S	L
5.	ELA HAYATI	P
6.	FAJAR HIDAYAT	L

7.	FERI FIRDAUS	L
8.	FITRI BAIDURI BUNGA	P
9.	HELMI SAEPUL NIKMAT	L
10.	HENDRI SAPUTRA	L
11.	IIS NURLIANI	P
12.	IMAT ROHMATIN	P
13.	NANI	P
14.	NINDA CITRA DEWI	P
15.	NITA RAHAYU	P
16.	RISKA KUSTINA	P

4.2 Proses Belajar Mengajar

Dalam penelitian ini penulis telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar (perlakuan) sebanyak tiga kali.

Materi yang diajarkan kepada siswa adalah materi kosakata mengenai "*le corps humain*". Sebelumnya siswa belum pernah mempelajari materi kosakata ini, jadi penguasaan kosakata siswa sebelum pembelajaran adalah nol.

Ketika siswa mempelajari materi kosakata "*le corps humain*" dengan metode pembelajaran konvensional ternyata rata-rata siswa hanya dapat menguasai dan memahami antara enam sampai sepuluh kosakata "*le corps humain*". Tetapi setelah siswa mempelajari materi kosakata "*le corps humain*" dengan menggunakan teknik

permainan mencocokkan kata dan gambar ternyata rata-rata siswa mampu menguasai dan memahami 30 sampai 35 kosakata "*le corps humain*".

Maka berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan antara penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

4.2.1 Perlakuan Pertama

Sesuai dengan satuan acara pembelajaran (SAP), penulis mengajarkan materi *le corps humain* tentang *structure générale* dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

Siswa sangat antusias ketika mereka mengetahui bahwa mereka akan belajar dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

Pada saat guru menjelaskan peraturan permainan, siswa mendengarkan dengan baik. Tetapi pada waktu pelaksanaan kerjasama antara siswa kurang sehingga permainan menjadi kurang terkendali dan menimbulkan sedikit keributan. Selama pembelajaran berlangsung semua

siswa mengikuti pembelajaran dengan baik. Dan ketika guru memberikan tugas, siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan dengan baik. Pada akhir pembelajaran beberapa siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah disajikan. Berikut adalah skenario proses belajar mengajar pada perlakuan pertama:

Tabel 4.4

Skenario Proses Belajar Mengajar I

No.	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>a. Salam dan tegur sapa <i>Bonjour !</i> <i>Comment-allez vous ?</i></p> <p>b. Absensi</p> <p>c. Motivasi Kalian masih semangat kan ! <i>Le français c'est facile !</i></p> <p>d. Apersepsi Mengulas materi yang telah diberikan sebelumnya.</p>	<p>1 Menit</p> <p>2 Menit</p> <p>1 Menit</p> <p>5 Menit</p>
2.	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi <i>Le corps humain (Structure Générale)</i> bagaimana cara membacanya dan cara 	70 Menit

penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud;

- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;

No.	Kelompok A	Kelompok B
1.	DEWI SUSANTI	DESI RISMAYANTI
2.	DINDIN M S	DEVIS TUNJINA M
3.	ELA HAYATI	FAJAR HIDAYAT
4.	FITRI BAIDURI B	FERI FIRDAUS
5.	IMAT ROHMATIN	HELMY SAEPUL N
6.	NANI	HENDRI SAPUTRA
7.	NINDA CITRA DEWI	IIS NURLIANI
8.	RISKA KUSTINA	NITA RAHAYU

- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu \pm 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah kelompok A.

3. Kegiatan Akhir

10 Menit

	<p>a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ketidak pahamannya terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan kepada mereka.</p> <p><i>Vous avez compris ? Apakah Anda semua mengerti ?</i></p> <p><i>S'il y a des questions, s'il vous plait !</i> Jika ada pertanyaan silahkan tanyakan !</p> <p>b. Guru memberikan tugas kepada siswa.</p> <p>Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!</p> <p><i>Essayez-vous d'écrire 5 parties du corps humain que nous avons appris aujourd'hui!</i></p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4.2.2 Perlakuan Kedua

Sesuai dengan satuan acara pembelajaran (SAP) pada perlakuan kedua penulis mengajarkan materi *le corps humain* tentang *le visage*.

Siswa jauh lebih tertib dalam melakukan permainan, kerjasama antara sesama siswa cukup baik. Sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar berlangsung dengan baik. Tidak ada siswa yang melakukan pekerjaan lain saat pembelajaran berlangsung, mereka mengerjakan semua

tugas yang diberikan dengan baik. Beberapa siswa turut aktif mengajukan pertanyaan dan pendapat tentang materi yang disajikan. Di bawah ini adalah skenario proses belajar mengajar pada perlakuan ke dua:

Tabel 4.5

Skenario Proses Belajar Mengajar II

No.	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>a. Salam dan tegur sapa</p> <p><i>Bonjour !</i></p> <p><i>Comment-allez vous ?</i></p> <p>b. Absensi</p> <p>c. Motivasi</p> <p>Kalian masih semangat kan !</p> <p><i>Le français c'est facile !</i></p> <p>d. Apersepsi</p> <p>Mengulas materi yang telah diberikan sebelumnya.</p>	<p>1 Menit</p> <p>2 Menit</p> <p>1 Menit</p> <p>5 Menit</p>
2.	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi <i>Le corps humain (Le Visage)</i> bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud; 	70 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang; <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Kelompok A</th> <th>Kelompok B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>DESI RISMAYANTI</td> <td>DEWI SUSANTI</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>DINDIN M S</td> <td>DEVIS TUNJINA M</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>FAJAR HIDAYAT</td> <td>ELA HAYATI</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>FITRI BAIDURI B</td> <td>FERI FIRDAUS</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>HELMI SAEPUL N</td> <td>HENDRI SAPUTRA</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>IIS NURLIANI</td> <td>IMAT ROHMATIN</td> </tr> <tr> <td>7.</td> <td>NANI</td> <td>NINDA CITRA DEWI</td> </tr> <tr> <td>8.</td> <td>RISKA KUSTINA</td> <td>NITA RAHAYU</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan aturan permainan. Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis; Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja; Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu \pm 60 detik; Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa; Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah kelompok B. 	No.	Kelompok A	Kelompok B	1.	DESI RISMAYANTI	DEWI SUSANTI	2.	DINDIN M S	DEVIS TUNJINA M	3.	FAJAR HIDAYAT	ELA HAYATI	4.	FITRI BAIDURI B	FERI FIRDAUS	5.	HELMI SAEPUL N	HENDRI SAPUTRA	6.	IIS NURLIANI	IMAT ROHMATIN	7.	NANI	NINDA CITRA DEWI	8.	RISKA KUSTINA	NITA RAHAYU	
No.	Kelompok A	Kelompok B																											
1.	DESI RISMAYANTI	DEWI SUSANTI																											
2.	DINDIN M S	DEVIS TUNJINA M																											
3.	FAJAR HIDAYAT	ELA HAYATI																											
4.	FITRI BAIDURI B	FERI FIRDAUS																											
5.	HELMI SAEPUL N	HENDRI SAPUTRA																											
6.	IIS NURLIANI	IMAT ROHMATIN																											
7.	NANI	NINDA CITRA DEWI																											
8.	RISKA KUSTINA	NITA RAHAYU																											
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ketidak pahamannya terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan kepada</p>	10 Menit																											

	<p>mereka.</p> <p><i>Vous avez compris ?</i> Apakah Anda semua mengerti ?</p> <p><i>S'il y a des questions, s'il vous plait !</i> Jika ada pertanyaan silahkan tanyakan !</p> <p>b. Guru memberikan tugas kepada siswa.</p> <p>Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!</p> <p><i>Essayez-vous d'écrire 5 parties du corps humain que nous avons appris aujourd'hui!</i></p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4.2.3 Perlakuan Ketiga

Pada perlakuan ketiga, penulis mengajarkan materi *le ceps humain* tentang *le membre supérieur* dan *le membre inférieur*.

Siswa sangat antusias ketika permainan dimulai, mereka melakukan permainan dengan tertib. Para siswa bekerjasama dengan baik saat permainan berlangsung. Siswa melakukan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan keributan. Siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Siswa tanggap terhadap pendapat orang lain.

Pada akhir pembelajaran siswa aktif mengajukan pertanyaan dan pendapat mengenai materi yang telah disajikan. Dan ketika guru mengajukan pertanyaan seluruh

siswa dapat menjawab dengan baik. Skenario proses belajar mengajar pada perlakuan ke tiga adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Skenario Proses Belajar Mengajar III

No.	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>a. Salam dan tegur sapa</p> <p><i>Bonjour !</i></p> <p><i>Comment-allez vous ?</i></p> <p>b. Absensi</p> <p>c. Motivasi</p> <p>Kalian masih semangat kan !</p> <p><i>Le français c'est facile !</i></p> <p>d. Apersepsi</p> <p>Mengulas materi yang telah diberikan sebelumnya.</p>	<p>1 Menit</p> <p>2 Menit</p> <p>1 Menit</p> <p>5 Menit</p>
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi <i>Le corps humain (Le membre Inférieur et Le Membre Inférieur.)</i> bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud; • Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang; 	70 Menit

No.	Kelompok A	Kelompok B
1.	DEWI SUSANTI	DESI RISMAYANTI
2.	DEVIS TUNJINA M	DINDIN M S
3.	ELA HAYATI	FAJAR HIDAYAT
4.	FERI FIRDAUS	FITRI BAIDURI B
5.	HELMI SAEPU L N	IMAT ROHMATIN
6.	NANI	HENDRI SAPUTRA
7.	IIS NURLIANI	NINDA CITRA DEWI
8.	RISKA KUSTINA	NITA RAHAYU

- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu \pm 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah kelompok A.

3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ketidak pahamannya terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan kepada mereka.</p>	10 Menit
----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

	<p><i>Vous avez compris ? Apakah Anda semua mengerti ?</i></p> <p><i>S'il y a des questions, s'il vous plait !</i> Jika ada pertanyaan silahkan tanyakan !</p> <p>b. Guru memberikan tugas kepada siswa.</p> <p>Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!</p> <p><i>Essayez-vous d'écrire 5 parties du corps humain que nous avons appris aujourd'hui!</i></p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4.3 Deskripsi Data Prates dan Pascates

Pada bagian ini penulis menguraikan hasil analisis tes penguasaan kosakata berupa prates dan pascates.

4.3.1 Deskripsi Data Prates

Soal prates yang diberikan kepada siswa sebanyak 20 soal, dan nilai yang diberikan untuk tiap soal adalah satu. Dengan demikian nilai ideal yang diperoleh siswa apabila semua jawabannya benar adalah 20. Nilai prates yang diperoleh siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Distribusi Nilai Prates

NO.	NAMA	NILAI/20
1.	DESI RISMAYANTI	11
2.	DEVIS TUNJINA MALIK	14
3.	DEWI SUSANTI	15
4.	DINDIN MUHAMAD S	17
5.	ELA HAYATI	12
6.	FAJAR HIDAYAT	12
7.	FERI FIRDAUS	17
8.	FITRI BAIDURI BUNGA	12
9.	HELMY SAEPUL NIKMAT	12
10.	HENDRI SAPUTRA	14
11.	IIS NURLIANI	15
12.	IMAT ROHMATIN	14
13.	NANI	16
14.	NINDA CITRA DEWI	17
15.	NITA RAHAYU	14
16.	RISKA KUSTINA	17

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan siswa cukup beragam. Satu siswa mendapat nilai 11, empat siswa mendapat nilai 12, empat siswa mendapat nilai 14, dua siswa mendapat nilai 15, satu siswa mendapat nilai 16 dan empat siswa mendapat nilai 17.

4.3.2 Deskripsi Data Pascates

Jumlah keseluruhan soal pascates yang diberikan kepada siswa sama dengan jumlah soal prates. Nilai pascates yang diperoleh siswa dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8

Distribusi Nilai Pascates

NO.	NAMA	NILAI/20
1.	DESI RISMAYANTI	20
2.	DEVIS TUNJINA MALIK	17
3.	DEWI SUSANTI	17
4.	DINDIN MUHAMAD S	19
5.	ELA HAYATI	16
6.	FAJAR HIDAYAT	20
7.	FERI FIRDAUS	20
8.	FITRI BAIDURI BUNGA	18
9.	HELMY SAEPUL NIKMAT	20
10.	HENDRI SAPUTRA	18
11.	IIS NURLIANI	18
12.	IMAT ROHMATIN	17
13.	NANI	20
14.	NINDA CITRA DEWI	20
15.	NITA RAHAYU	20
16.	RISKA KUSTINA	20

Berdasarkan tabel di atas, terlihat peningkatan nilai siswa setelah melakukan pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar. Satu siswa mendapat nilai 16, tiga siswa mendapat nilai 17, tiga siswa mendapat nilai 18, satu siswa mendapat nilai 19 dan delapan siswa mendapat nilai 20.

4.3.3 Analisis Hasil Prates dan Pascates

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan prates dan pascates, penulis mengujinya dengan mencari nilai t -tabel dan t -hitung, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan prates dan pascates

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-md)

$\sum X^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 1998:263)

Tabel 4.9

Analisis Hasil Prates dan Pascates

SUBJEK (N)	PRATES (X)	PASCATES (Y)	d= Y - X	Xd (d - Md)	X ² d
1.	11	20	9	4.57	20.88
2.	14	17	3	- 1.43	2.04
3.	15	17	2	- 2.43	5.90
4.	17	19	2	- 2.43	5.90
5.	12	16	4	- 0.43	0.18
6.	12	20	8	3.57	12.75
7.	17	20	3	- 1.43	2.04
8.	12	18	6	1.57	2.47
9.	12	20	8	3.57	12.75
10.	14	18	4	- 0.43	0.18
11.	15	18	3	- 1.43	2.04
12.	14	17	3	- 1.43	2.04
13.	16	20	4	- 0.43	0.18
14.	17	20	3	- 1.43	2.04
15.	14	20	6	1.57	2.47
16.	17	20	3	- 1.43	2.04
∑N = 16	∑X = 229	∑Y = 300	∑d = 71		∑X²d = 6.33

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa:

1. Nilai rata-rata prates

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X}}{n} = \frac{229}{16} = 14.31$$

2. Nilai rata-rata pascates

$$\bar{Y} = \frac{\sum \bar{Y}}{n} = \frac{300}{16} = 18.75$$

3. Tes signifikansi (*t*-test)

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{71}{16} = 4.43$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{\frac{76.33}{16(16-1)}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{\frac{76.33}{240}}}$$

$$t = \frac{4.43}{\sqrt{0.32}}$$

$$t = \frac{4.43}{0.57} = 7.77$$

4.3.4 Pembuktian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penulis melakukan uji hipotesis yaitu hipotesis kerja (H_k) dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

H_k diterima apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

H_k ditolak apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

Dalam penelitian ini taraf signifikansi yang digunakan adalah taraf signifikansi 99.9% dengan d.b = $(N - 1) = 6 - 1 = 15$ diperoleh t_{tabel} sebesar 3.73, ini berarti t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($7.77 > 3.73$).

Tabel 4.10

Analisis Hasil Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
7.77	3.73	H_k diterima

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung tahun ajaran 2006/2007 sebelum dan sesudah pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

4.4 Analisis Angket

Angket sebagai salah satu instrumen penelitian yang berguna untuk mengetahui motivasi siswa, kesulitan siswa, harapan siswa, pengalaman siswa tentang teknik permainan dan juga pendapat siswa tentang teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam pembelajaran bahasa Prancis.

4.5 Pendapat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis

Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11

Pendapat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya menyukai pembelajaran bahasa Prancis.	4	10	2	-	-
	(%)	25%	62.5%	12.5%	-	-

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak empat orang siswa (25%) sangat menyukai pembelajaran bahasa Prancis, 10 orang siswa (62.5%) menyukai pembelajaran bahasa Prancis dan dua orang siswa (12.5%) kurang menyukai pembelajaran bahasa Prancis.

Tabel 4.12

Pendapat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
2.	Menurut saya, bahasa Prancis mudah untuk dipelajari.	-	5	11	-	-
	(%)	-	31.25%	68.75%	-	-

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak lima orang siswa (31.25%) menyatakan sangat setuju bahwa bahasa Prancis mudah untuk dipelajari sedangkan 11 orang siswa (68.75%) menyatakan ragu bahwa bahasa Prancis mudah untuk dipelajari.

4.6 Pendapat Siswa terhadap Materi Kosakata Bahasa Prancis

Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13

Pendapat Siswa terhadap Materi Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
3.	Saya menyukai materi kosakata.	1	9	3	3	-
	(%)	6.25%	56.25%	18.75%	18.75%	-

Berdasarkan tabel di atas, satu orang siswa (6.25%) sangat menyukai materi kosakata, sembilan orang siswa (56.25%) menyukai materi kosakata, tiga orang siswa (18.75%) kurang menyukai materi kosakata dan tiga orang siswa (18.75%) tidak menyukai materi kosakata.

Tabel 4.14

Pendapat Siswa terhadap Materi Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
4.	Menurut saya materi kosakata sangatlah penting dalam mempelajari bahasa Prancis.	8	7	1	-	-
	(%)	50%	43.75%	6.25%	-	-

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak delapan orang siswa (50%) sangat setuju bahwa materi kosakata sangatlah penting dalam mempelajari bahasa Prancis, tujuh orang siswa (43.75%) setuju bahwa materi kosakata sangatlah penting dalam mempelajari bahasa Prancis dan satu orang siswa (6.25%) kurang setuju bahwa materi kosakata sangatlah penting dalam mempelajari bahasa Prancis.

4.7 Kesulitan Siswa dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Prancis

Untuk mengetahui sejauh mana kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Prancis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15

Kesulitan Siswa dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
5.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu.	4	8	4	-	-
	(%)	25%	50%	25%	-	-

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak empat orang siswa (25%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu, delapan orang siswa (50%) menyatakan setuju bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu dan empat orang siswa (25%) menyatakan ragu bahwa mereka kesulitan dalam memahami kosakata tertentu.

Tabel 4.16

Kesulitan Siswa dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
6.	Saya mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tertentu.	5	9	1	1	-
	(%)	31.25%	56.25%	6.25%	6.25%	-

Berdasarkan tabel di atas, lima orang siswa (31.25%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tertentu, sembilan orang siswa (56.25%) menyatakan setuju bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tertentu, satu orang siswa (6.25%) menyatakan ragu bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tertentu dan satu orang siswa (6.25%) menyatakan tidak setuju bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tertentu.

4.8 Harapan Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis

Untuk mengetahui harapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17

Harapan Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
7.	Saya mengharapkan suasana baru dalam pembelajaran bahasa Prancis.	12	3	1	-	-
	(%)	75%	18.75%	6.25%	-	-

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 12 orang siswa (75%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka mengharapkan suasana baru dalam pembelajaran bahasa Prancis, tiga orang siswa (18.75%) menyatakan setuju bahwa mereka mengharapkan suasana baru pembelajaran bahasa Prancis dan satu orang siswa (12.5%) menyatakan ragu bahwa mereka mengharapkan suasana baru dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Tabel 4.18

Harapan Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
8.	Saya mengharapkan suasana pembelajaran bahasa Prancis menjadi lebih menyenangkan.	12	4	-	-	-
	(%)	75%	25%	-	-	-

Dari 16 siswa yang ada, 12 siswa (75%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka mengharapkan suasana pembelajaran bahasa Prancis menjadi lebih menyenangkan dan empat orang siswa (25%) menyatakan setuju bahwa mereka mengharapkan suasana pembelajaran bahasa Prancis menjadi lebih menyenangkan.

4.9 Pengalaman Siswa tentang Teknik Permainan

Untuk mengetahui pengalaman siswa tentang teknik permainan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.19

Pengalaman Siswa tentang Teknik Permainan

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
9.	Saya sudah mengenal teknik permainan.	5	4	5	2	-
	(%)	31.25%	25%	31.25%	12.5%	-

Tabel tersebut menunjukkan bahwa lima orang siswa (31.25%) sudah sangat mengenal teknik permainan, empat orang siswa (25%) mengenal teknik permainan, lima orang siswa (31.25%) kurang mengenal teknik permainan dan dua orang siswa (12.5%) tidak mengenal teknik permainan.

Tabel 4.20

Pengalaman Siswa tentang Teknik Permainan

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
10.	Saya pernah mempelajari kosakata dengan teknik permainan sebelum ini.	-	1	8	4	3
	(%)	-	6.25%	50%	25%	18.75%

Tabel di atas menunjukkan bahwa satu orang siswa (6.25%) pernah mempelajari kosakata dengan teknik permainan, 8 (50%) orang siswa merasa ragu pernah mempelajari kosakata dengan teknik permainan, empat orang siswa (25%), empat orang siswa (25%) dan tiga orang siswa (18.75%) tidak pernah mempelajari kosakata dengan teknik permainan.

Tabel 4.21

Pengalaman Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
11.	Saya pernah mempelajari kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.	-	-	4	10	2
	(%)	-	-	25%	62.5%	12.5%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui, empat orang siswa (25%) menyatakan ragu bahwa mereka pernah mempelajari kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar, 10 orang siswa (62.5%) menyatakan tidak setuju bahwa mereka pernah mempelajari kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dan dua orang siswa (12.5%) menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka pernah mempelajari kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

4.10 Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

Untuk mengetahui pendapat siswa tentang teknik permainan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.22

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
12.	Menurut saya, pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar membuat kosakata menjadi lebih mudah dimengerti dan diingat	11	4	1	-	-
	(%)	68.75%	25%	6.25%	-	-

Berdasarkan tabel di atas, 11 orang siswa (68.75%) menyatakan sangat setuju dan empat orang siswa (6.25%) menyatakan setuju bahwa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar membuat kosakata menjadi lebih mudah dimengerti dan diingat, sedangkan satu orang siswa (6.25%) menyatakan ragu bahwa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan

gambar membuat kosakata menjadi lebih mudah dimengerti dan diingat.

Tabel 4.23

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
13.	Pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat dijadikan salah satu alternatif penghilang kejenuhan belajar.	10	5	1	-	-
	(%)	62.5%	31.25%	6.25%	-	-

Dari 16 siswa yang ada, 10 orang siswa (62.5%) menyatakan sangat setuju dan lima orang siswa (31.25%) menyatakan setuju bahwa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat dijadikan salah satu alternatif penghilang kejenuhan belajar, sedangkan satu orang siswa (6.25%) menyatakan ragu bahwa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat dijadikan salah satu alternatif penghilang kejenuhan belajar.

Tabel 4.24

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
14.	Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata saya.	10	3	3	-	-
	(%)	62.5%	18.75%	18.75%	-	-

Berdasarkan tabel di atas, 10 orang siswa (62.5%) menyatakan sangat setuju dan tiga orang siswa (18.75%) menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa, sedangkan tiga orang siswa (18.75%) menyatakan ragu bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Tabel 4.25

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
15.	Menurut saya, teknik permainan mencocokkan kata dan gambar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	11	5	-	-	-
	(%)	68.75%	31.25%	-	-	-

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 11 orang siswa (68.75%) menjawab sangat setuju bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lima orang siswa (31.25%) menjawab setuju bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tabel 4.26

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
16.	Menurut saya, teknik permainan mencocokkan kata dan gambar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran kosakata.	11	5	-	-	-
	(%)	68.75%	31.25%	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas, 11 orang siswa (68.75%) menyatakan sangat setuju bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran kosakata dan lima orang siswa (31.25%) menyatakan setuju bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran kosakata.

Tabel 4.27

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
17.	Pembelajaran kosakata dengan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar memotivasi saya untuk belajar lebih baik.	7	8	1	-	-
	(%)	43.75%	50%	6.25%	-	-

Berdasarkan tabel, tujuh orang siswa (43.75%) menyatakan sangat setuju dan delapan orang siswa menyatakan setuju bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih baik, sedangkan satu orang siswa (6.25%) menyatakan ragu.

Tabel 4.28

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
18.	Saya merasa cocok dengan pembelajaran seperti ini.	7	5	4	-	-
	(%)	43.75%	31.25%	25%	-	-

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak tujuh orang siswa (43.75%) merasa sangat cocok dengan pembelajaran seperti ini dan lima orang siswa (31.25%) merasa cocok dengan pembelajaran seperti ini, sedangkan empat orang siswa (25%) merasa kurang cocok dengan pembelajaran seperti ini.

Tabel 4.29

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
19.	Perbendaharaan kosakata saya bertambah setelah mempelajari kosakata dengan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.	6	8	2	-	-
	(%)	37.5%	50%	12.5%	-	-

Dari seluruh siswa, enam orang siswa (37.5%) sangat setuju dan delapan orang siswa (50%) setuju bahwa perbendaharaan kosakata mereka bertambah setelah menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar sedangkan dua orang siswa (12.5%) ragu.

Tabel 4.30

Pendapat Siswa tentang Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
20.	Menurut saya teknik permainan mencocokkan kata dan gambar tepat untuk pembelajaran kosakata.	6	6	4	-	-
	(%)	37.5%	37.5%	25%	-	-

Berdasarkan hasil angket, enam orang siswa (37.5%) menganggap bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar sangat tepat untuk pembelajaran kosakata dan enam orang siswa (37.5%) menganggap bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar tepat untuk pembelajaran kosakata, sedangkan empat orang siswa (25%) menganggap bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar kurang tepat untuk pembelajaran kosakata.

B A B V

K E S I M P U L A N D A N S A R A N

Dalam bab ini, penulis memberikan kesimpulan dan saran berkaitan dengan masalah yang penulis teliti. Kesimpulan diperoleh dari hasil analisis dan penafsiran data. Adapun saran-saran dimaksudkan sebagai bahan umpan balik dari hasil penelitian ini. Berikut ini adalah uraian mengenai hal-hal tersebut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di SMA Plus Pariwisata Bandung, diperoleh data rata-rata nilai tes awal 14.31 dan rata-rata nilai tes akhir 18.75 maka selisih antara nilai prates dan pascates adalah 4.44. Dalam penelitian ini diperoleh t_{hitung} sebesar 7.77 dan taraf signifikansi yang digunakan adalah taraf signifikansi 99.9% dengan d.b = $(N - 1) = 6 - 1 = 5$ diperoleh t_{tabel} sebesar 3.73, ini berarti t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($7.77 > 3.73$) maka hipotesis yang penulis ajukan diterima.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis.

Selain itu teknik permainan mencocokkan kata dan gambar efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.

Akhirnya, melalui penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis, ternyata dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan suasana partisipatif siswa dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa yang menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa, maka penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa:

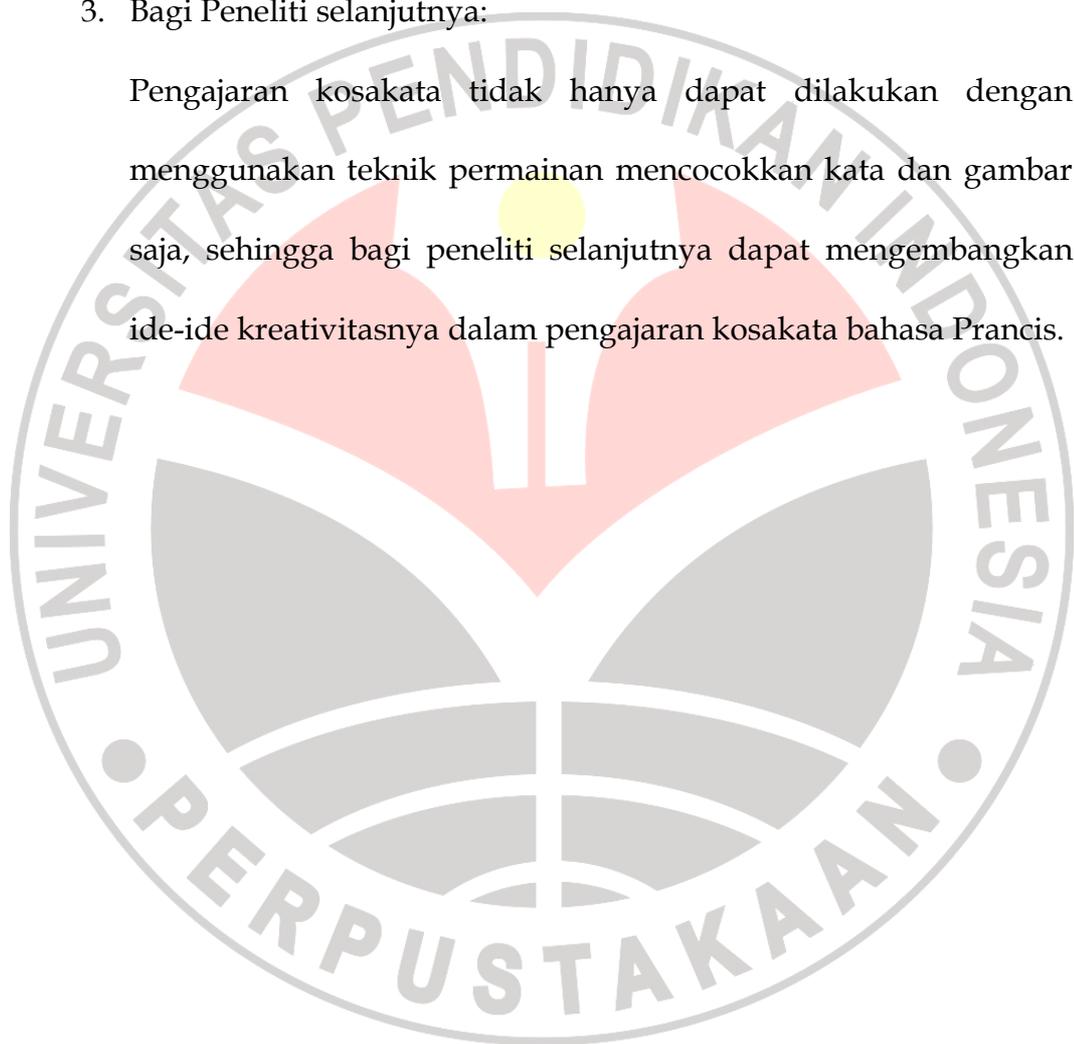
Siswa disarankan sering menggunakan kosakata yang telah dipelajari baik dalam bentuk tulisan maupun dalam bentuk lisan. Selain itu siswa disarankan rajin membaca buku bahasa Prancis dan juga mencoba untuk menerapkan sendiri teknik-teknik permainan yang lain dalam mempelajari bahasa Prancis.

2. Bagi Guru:

Guru hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih bervariasi karena proses pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti selanjutnya:

Pengajaran kosakata tidak hanya dapat dilakukan dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar saja, sehingga bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan ide-ide kreativitasnya dalam pengajaran kosakata bahasa Prancis.



Résumé en Français

**L'EFFICACITÉ DE LA TECHNIQUE DU JEU
DE L'HARMONISATION DES MOTS ET DES
DESSINS POUR AUGMENTER
LE VOCABULAIRE
DE LA LANGUE FRANÇAISE**

(Etude de Quasi Expérimentale aux Elèves de
Deuxième Année à SMA Plus Pariwisata Bandung de
L'année Scolaire 2006/2007)

Une langue est un moyen de communication. En enseignement d'une langue, les élèves doivent maîtriser quatre compétences linguistiques. Ce sont: la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite.

La méthode est l'un des aspects très important dans l'enseignement de la langue parce que la méthode influence la réussite de l'enseignement de la langue. Il est nécessaire que les professeurs choisissent la méthode ou la technique d'enseignement pour obtenir un bon résultat.

En apprenant une langue, l'acquisition du vocabulaire joue un rôle important. Et pour enrichir le vocabulaire des élèves, le professeur peut utiliser la technique du jeu.

Selon l'observation que nous avons fait à SMA Plus Pariwisata Bandung, il est évident que la méthode d'enseignement utilisé est la méthode traditionnelle. Alors pour que les élèves s'amuse pendant l'apprentissage et pour qu'ils s'améliorent l'acquisition du vocabulaire, nous sommes intéressé de faire une recherche intitulé: "L'Efficacité de la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins pour augmenter le vocabulaire de la langue française (Etude de quasi expérimentale aux élèves de deuxième année à SMA Plus Pariwisata Bandung de l'année scolaire 2006/2007)".

Pour connaître les problèmes développés dans nos recherches, nous formulons des sujets comme suit :

1. Quelles sont les compétences des élèves à l'acquisition du vocabulaire avant et après l'utilisation de la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins?

2. Est ce que la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins peut faciliter les élèves à apprendre la langue française?
3. Est ce que la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins est effective pour améliorer leur acquisition du vocabulaire de la langue française?

Alors, pour que le sujet soit claire et précis, nous limitons les problèmes comme l'efficacité de la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins pour améliorer l'acquisition du vocabulaire de la langue française des élèves de la deuxième année à SMA Plus Pariwisata Bandung de l'année scolaire 2006/2007 comme sujet le corps humain.

Ensuite cette recherche a pour objectif de connaître:

1. La description de la compétence des élèves à l'acquisition du vocabulaire avant et après l'utilisation de la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins.
2. L'utilisation de la technique du jeux de l'harmonisation des mots et des dessins peut faciliter les élèves à apprendre la langue française.

3. l'efficacité de la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins pour améliorer leur acquisition de la langue française.

En accord avec le but de la recherche, nous utilisons la méthode quasi expérimentale pour collectionner les données. Dans cette recherche, nous utilisons cette méthode - là, avec le plan d'un groupe pré-test et post-test. C'est à dire, l'expérimentation est fait seulement à un groupe sans aucune comparaison.

Le plan que nous utilisons est un plan de séries du temps comme suit:

O_1	X_1	X_2	X_3	O_2
-------	-------	-------	-------	-------

O_1 = Le pré-test, pour bien savoir la connaissance des élèves avant le traitement.

$X_{1,2,3}$ = Le traitement, c'est l'enseignement du vocabulaire en utilisant la technique du jeu d'harmoniser des mots et des dessins.

O_2 = Le post-test, utilisé pour savoir la connaissance des élèves après le traitement.

La population dans cette recherche est les élèves de la deuxième année à SMA Plus Pariwisata Bandung de l'année scolaire 2006/2007.

L'échantillon est les élèves de la classe de XI IPS 1 SMA Plus Pariwisata Bandung de l'année scolaire 2006/2007.

Pour recueillir les données de recherche, nous employons les instruments de la recherche qui comprennent les techniques: L'observation, le test, le traitement et l'enquête.

Après avoir analysé les données que nous avons rassemblées, le score moyen du pré-test est de 14,31 et le score moyen de post-test est de 18,75.

Selon le résultat du calcul statistique de la signification du t-tableau est de 3,73 quant au t-calcul est de 7,77.

Ensuite, nous présentons le résultat du test de signification entre deux variables comme-ci après:

t-calcul	t-tableau	explications
7.77	3.73	Hk acceptée

Alors nous pouvons conclure que la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins peut aider les élèves à améliorer leur acquisition du vocabulaire de la langue française.

En observant le résultat de la recherche, nous voudrions donner quelques suggestions soit aux élèves soit aux professeurs.

Les élèves doivent utiliser le nouveau vocabulaire soit à l'oral, soit à l'écrit. Et il est souhaitable que les élèves lisent des livres en français.

Ensuite il est nécessaire que les professeurs utilisent la technique plus variée pour que les élèves s'intéressent à étudier la langue française, surtout la technique du jeu de l'harmonisation des mots et des dessins.

Avec tous ces efforts, nous espérons que l'acquisition des élèves augmentera et qu'ils pourront bien communiquer en français.

DAFTAR PUSTAKA

- (1997). *Dictionnaire Hachette Encyclopédique en Couleurs*. Paris: Hachette Livre.
- (1999). *Dictionnaire Hachette Junior de Poche*. Paris: Hachette Education.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atarsemi, M. (1989). *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Bennet, Neville. Wood, Liz dan Rogers Sue. (2005). *Teaching Through Play*. Jakarta: Grasindo.
- Depdikbud. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (1999). *Kurikulum SMK Bahasa Asing Pilihan (Bahasa Prancis)*. Bandung: Depdiknas.
- Djunaidi, A. (1987). *Pengembangan Materi Bahasa Inggris Berdasarkan Pendekatan Linguistik Konstratif (Teori dan Praktek)*. Jakarta: Depdikbud.
- Fraenkel, Jack R dan Norman E, Wallen. (1993). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: Mc. Graw-Hill Inc.
- Hardhono, Sartinah. (1998). *Belajar Mengajar Bahasa Asing*.
- Harjhono, Sartinah. (1988). *Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

- Hidayat, Kosadi, *et al.* (1990). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Bina Cipta.
- Kaseng, Sjahrudin. (1989). *Linguistik Terapan Pengantar Menuju Pengajaran Bahasa yang Sukses*. Jakarta: Depdikbud.
- Keraf, Gorys. (1996). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. (1990). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Depdikbud.
- Margono, S. (1997). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nababan, Sri Utari Subyakto. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nurgiyantoro, B. (1995). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: PPFY Yogyakarta.
- Purwo, Kaswanti Bambang. (1997). *Pokok-Pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum 1994 Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Rombepajung, J.P. (1988). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*, Jakarta: Depdikbud.
- Rooijackers, Ad. (1991). *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Grasindo.
- Ruswandi, Muhamad. (2004). *Games for Islamic Mentoring*. Bandung: Syaamil Cipta Media.
- Sadiman, Arief ,*et al.* (1991). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sadtono, E. (1987). *Antologi Pengajaran Bahasa Asing Khususnya Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdikbud.

- Soedjito. (1990). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Sudjana, D. (1983). *Metoda dan Teknik Kegiatan Belajar Partisipatif*. Bandung: Theme.
- Sudjana, N. (1996). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Supardi, A. (1979). *Statistika*. Bandung: Fakultas Tarbiyah IAIN SGD Bandung.
- Surakhmad, Winarno. (1990). *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Tarigan, Henry G. (1993). *Tes Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wardhany, Saraswati. (2002). *Des Jeux pour Apprendre*. Jurnal Pengajaran Bahasa, Budaya, Sastra Prancis: Cadence, Edisi Desember. Bandung.

SK





EJ









SIP







SATUAN ACARA PEMBELAJARAN I

Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Waktu	: 2 x 45 menit
Kelas/Semester	: XI/I (satu)
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa serta pola kalimat yang tepat sesuai konteks dalam wacana.

1. Kompetensi Dasar

Memperoleh informasi dari berbagai bentuk teks lisan pendek.

2. Materi Pokok

- Tubuh Manusia (*Le corps humain*) : *Structure générale*

3. Substansi Non Instruksional

Siswa dapat berkomunikasi dua arah secara aktif dan benar.

4. Tagihan/latihan, penilaian

- Tugas
- Latihan

5. Strategi

Guru menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam mengajarkan materi *Le corps humain (Structure Générale)*.

6. Media Pembelajaran

- Alat bantu : papan tulis, white board, gambar-gambar.
- Sumber : *Vocabulaire Progressif du Français Page: 56.*

7. Skenario Proses Belajar Mengajar

7.1 Pendahuluan (10 menit)

Salam dan tegur sapa

Absensi

Motivasi

Apersepsi.

7.2 Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi *Le corps humain (structure générale)* bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.
- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;
- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu ± 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah pemenangnya.

7.3 Kegiatan Akhir

- Siswa menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh manusia (*Structure Générale*) dalam bahasa Prancis dengan baik dan benar.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan yang dialami selama proses pembelajaran.
- Guru memberikan kegiatan lanjutan berupa tugas.

8. Latihan

Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!

Essayez-vous d'écrire 5 parties du corps humain que nous avons appris aujourd'hui!

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN II

Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Waktu	: 2 x 45 menit
Kelas/Semester	: XI/I (satu)
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa serta pola kalimat yang tepat sesuai konteks dalam wacana.

1. Kompetensi Dasar

Memperoleh informasi dari berbagai bentuk teks lisan pendek.

2. Materi Pokok

- Tubuh Manusia (*Le corps humain*) : *Le Visage*

3. Substansi Non Instruksional

Siswa dapat berkomunikasi dua arah secara aktif dan benar.

4. Tagihan/latihan, penilaian

- Tugas
- Latihan

5. Strategi

Guru menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam mengajarkan materi *Le corps humain (Le Visage)*.

6. Media Pembelajaran

- Alat bantu : papan tulis, white board, gambar-gambar.
- Sumber : *Vocabulaire Progressif du Français Page: 56.*

7. Skenario Proses Belajar Mengajar

7.1 Pendahuluan (10 menit)

Salam dan tegur sapa

Absensi

Motivasi

Apersepsi.

7.2 Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi *Le corps humain (Le Visage)* bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.
- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;
- Guru menjelaskan aturan permainan;
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu ± 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah pemenangnya.

7.3 Kegiatan Akhir

- Siswa menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh manusia (*Le Visage*) dalam bahasa Prancis dengan baik dan benar.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan yang dialami selama proses pembelajaran.
- Guru memberikan kegiatan lanjutan berupa tugas.

8. Latihan

Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!

Essayez-vous d'écrire 5 parties du corps humain que nous avons appris aujourd'hui!

SATUAN ACARA PEMBELAJARAN III

Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Waktu	: 2 x 45 menit
Kelas/Semester	: XI/I (satu)
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa serta pola kalimat yang tepat sesuai konteks dalam wacana.

1. Kompetensi Dasar

Memperoleh informasi dari berbagai bentuk teks lisan pendek.

2. Materi Pokok

- Tubuh Manusia (*Le corps humain*) : *Le Membre Supérieur et Le Membre Inférieur.***

3. Substansi Non Instruksional

Siswa dapat berkomunikasi dua arah secara aktif dan benar.

4. Tagihan/latihan, penilaian

- Tugas
- Latihan

5. Strategi

Guru menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam mengajarkan materi *Le corps humain (Le Membre Supérieur et Le Membre Inférieur)*.

6. Media Pembelajaran

- Alat bantu : papan tulis, white board, gambar-gambar.
- Sumber : *Vocabulaire Progressif du Français Page: 56.*

7. Skenario Proses Belajar Mengajar

7.1 Pendahuluan (10 menit)

Salam dan tegur sapa

Absensi

Motivasi

Apersepsi.

7.2 Kegiatan Inti (70 menit)

- Guru menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi *Le corps humain (Le Membre Supérieur et Le Membre Inférieur)* bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya serta meminta seorang siswa untuk menjadi model di depan kelas untuk menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.
- Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 8 orang;
- Guru menjelaskan aturan permainan;
- Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang dipasang dipapan tulis;
- Guru meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata ditengah meja;
- Siswa harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu ± 60 detik;
- Setelah waktu habis guru memeriksanya bersama-sama dengan siswa;
- Kelompok yang telah berhasil mencocokkan kata dan gambar dengan jumlah benar terbanyak adalah pemenangnya.

7.3 Kegiatan Akhir

- Siswa menyebutkan kembali bagian-bagian tubuh manusia (*Le Membre Supérieur et Le Membre Inférieur*) dalam bahasa Prancis dengan baik dan benar.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan yang dialami selama proses pembelajaran.
- Guru memberikan kegiatan lanjutan berupa tugas.

8. Latihan

Tulislah 5 bagian tubuh manusia yang telah kita pelajari hari ini!

Essayez-vous d'écrire 5 parties du corps humain que nous avons appris aujourd'hui!









KUNCI JAWABAN
PRATES DAN PASCATES

KUNCI JAWABAN PRATES

- | | | |
|-----|------|-------|
| I. | 1. C | 6. D |
| | 2. I | 7. G |
| | 3. A | 8. B |
| | 4. H | 9. J |
| | 5. E | 10. F |
| II. | 1. D | 6. A |
| | 2. A | 7. B |
| | 3. C | 8. A |
| | 4. A | 9. C |
| | 5. C | 10. A |

KUNCI JAWABAN PASCATES

- | | | |
|-----|------|-------|
| I. | 1. C | 6. G |
| | 2. D | 7. E |
| | 3. I | 8. H |
| | 4. F | 9. J |
| | 5. A | 10. B |
| II. | 1. B | 6. B |
| | 2. D | 7. B |
| | 3. C | 8. A |
| | 4. A | 9. B |
| | 5. D | 10. C |

ANGKET

Pada Penelitian

Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis

Petunjuk:

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya;
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang sesuai;
3. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai bahasa Prancis Anda;
4. Angket ini semata-mata digunakan untuk tujuan penelitian.

No.	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran bahasa Prancis.					
2.	Menurut saya, bahasa Prancis mudah untuk dipelajari.					
3.	Saya menyukai materi kosakata.					
4.	Menurut saya materi kosakata sangatlah penting dalam mempelajari bahasa Prancis.					
5.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu.					
6.	Saya mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata tertentu.					
7.	Saya mengharapkan suasana baru dalam pembelajaran bahasa Prancis.					
8.	Saya mengharapkan suasana pembelajaran bahasa Prancis menjadi lebih menyenangkan.					
9.	Saya sudah mengenal teknik permainan.					
10.	Saya pernah mempelajari kosakata dengan teknik permainan sebelum ini.					
11.	Saya pernah mempelajari kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.					
12.	Menurut saya, pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar membuat kosakata menjadi lebih mudah dimengerti dan diingat					

13.	Pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat dijadikan salah satu alternatif penghilang kejenuhan belajar.					
14.	Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata saya.					
15.	Menurut saya, teknik permainan mencocokkan kata dan gambar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.					
16.	Menurut saya, teknik permainan mencocokkan kata dan gambar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran kosakata.					
17.	Pembelajaran kosakata dengan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar memotivasi saya untuk belajar lebih baik.					
18.	Saya merasa cocok dengan pembelajaran seperti ini.					
19.	Perbendaharaan kosakata saya bertambah setelah mempelajari kosakata dengan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.					
20.	Menurut saya teknik permainan mencocokkan kata dan gambar tepat untuk pembelajaran kosakata.					

DAFTAR KG



RIWAYAT HIDUP



Susanti, lahir di Bandung, 11 April 1984. Anak kedua dari empat bersaudara, pasangan Teten dan Piah.

Bertempat tinggal di Jl. Rancabentang Timur No. 262 Cimahi 40535. Telp. (022) 6039089.

Pada tahun 1990-1996, Susan bersekolah di Sekolah Dasar Negeri Rancabentang I. Kemudian pada tahun 1996 - 1999 dia melanjutkan pendidikannya di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Negeri Tujuh Cimahi. Lalu pada tahun 1999-2002 dia bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Satu Bandung. Dan pada tahun 2002-2007 dia melanjutkan pendidikannya di Universitas Pendidikan Indonesia dengan memilih program studi Pendidikan Bahasa Prancis.

