

BAB II

MEDIA PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS UNTUK KEBUTUHAN KHUSUS (*FOS*)

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Jadi, media dapat diartikan sebagai perantara/pengantar.

Sedangkan Rohani (1997: 3) mengatakan bahwa, “media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi dalam belajar mengajar.” Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011: 3) menjelaskan bahwa, “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Menurut AECT (*association of education and communication technology, 1977*) dalam Arsyad (2011: 3) menjelaskan bahwa memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media itu sendiri sering disamakan dengan *mediator* atau secara umum diketahui sebagai perantara, menurut Fleming dalam Arsyad (2011: 3), “mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.” Dengan istilah *mediator* tersebut menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu pengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar –siswa dan isi pelajaran.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selanjutnya, Briggs dalam Susilana (2008: 5) mengemukakan bahwa, “media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar”.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau cara yang digunakan oleh individu antara individu untuk memperoleh suatu tujuan yang lebih baik. Yang mana peranannya dalam bidang pendidikan dianggap sebagai salah satu cara yang efektif untuk mempermudah pemahaman siswa.

Dalam situs <http://www.jofde.ca/index.php/jde/article/view/234/608> menjelaskan bahwa: «*le media d'apprentissage comme étant le support de l'information mis au service d'une intention pédagogique spécifique comme l'ordinateur, le vidéodisque, l'imprime*». Dalam kata lain dijelaskan bahwa, "media pembelajaran sebagai informasi pendukung dalam pelayan pendidikan tertentu sebagai komputer, disk video, cetakan." Media pembelajaran sebagai alat pendukung atau penyalur informasi dengan tujuan pendidikan seperti komputer, *videodisc*, media cetak”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa (*software*), sehingga media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Levie dan Lentz dalam Arsyad (201: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu media pembelajaran untuk:

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran (fungsi atensi);
2. Mengubah emosi dan sikap (fungsi afektif) ;
3. Memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalam gambar; dan
4. Mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (fungsi kompensatoris);

Selain itu, Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2007: 19) mengemukakan bahwa, “media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya”. Jadi, media pembelajaran memiliki fungsi untuk: 1) Memotivasi minat; 2) Menyajikan informasi; dan 3) Memberikan intruksi.

Adapun Arsyad (2011: 26-27) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
 - a. Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung dalam kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
 - b. Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langkayang terjadi di masa lalu atau terjadi dalam puluhan tahundapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi computer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya memakan waktu lama seperti proses kepompong

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Susilana *et al* (2008: 9) menjelaskan bahwa secara umum media digunakan untuk:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas;
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera;
3. menimbulkan gairah belajar;
4. memungkinkan anak belajar mandiri; dan
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Susilana *et al* (2008: 9) media pembelajaran memiliki kontribusi sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar;
2. Pembelajaran dapat lebih menarik;
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek;
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan;
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan;
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; dan
8. Peran guru berubah ke arah positif.

Menurut paparan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat kepada pengajar maupun pembelajar, sehingga proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.1.4 Pengelompokkan Media Pembelajaran

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2011: 33-35) menjelaskan bahwa media terbagi dalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media modern.

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual Diam yang diproyeksikan
 - 1) Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
 - 2) Proyeksi *overhead*
 - 3) *Slides*
 - 4) *Filmstrips*
 - b. Visual yang tak di proyeksikan
 - 1) Gambar, poster
 - 2) Foto
 - 3) Charts, grafik, diagram
 - 4) Pameran, papan info, papan-bulu
 - c. Audio
 - 1) Rekaman piringan
 - 2) Piringan kaset, *reel*, *cartridge*
 - d. Penyajian Multimedia
 - 1) Slide plus suara (tape)
 - 2) *Multi-image*
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - 1) Film
 - 2) Televisi
 - 3) Video
 - f. Cetak
 - 1) Buku teks
 - 2) Modul, teks terprogram
 - 3) *Workbook*
 - 4) Majalah ilmiah, berkala
 - 5) Lembaran lepas (*hand-out*)
 - g. Permainan
 - 1) Teka-teki
 - 2) Simulasi
 - 3) Permainan papan
 - h. Realia

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Model
- 2) *Specimen* (contoh)
- 3) Menipulatif (peta, boneka)
2. Pilihan Media Teknologi mutakhir
 - a. Media berbasis telekomunikasi
 - 1) Telekonfren
 - 2) Kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis mikroprosesor
 - 1) *Computer-assisted instruction*
 - 2) Permainan komputer
 - 3) System tutor intelejen
 - 4) Interaktif
 - 5) *Hypermedia*
 - 6) *Compact (video) disc*

Selain itu Tasonomi Leshin dalam Subardjah (2011: 20) menjelaskan bahwa, terdapat beberapa bentuk penggunaan media dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan, antara lain:

1. Media berbasis manusia (guru, tutor, main peran, kegiatan kelompok);
2. Media berbasis cetakan (buku penuntun, buku kerja/latihan, lembaran lepas);
3. Media berbasis visual (buku, chart, grafik, peta, figure/gambar, transparasi, film bingkai atau *slide*);
4. Media berbasis audiovisual(video, film, *slide* bersama tape, televisi); dan
5. Media berbasis komputer;

Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011: 37) mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

1. Media cetakan;
2. Media pajang;
3. *Overhead trancsparancies*;
4. Rekaman audiotape;
5. Seri slide dan film strips;
6. Penyajian multi-image;
7. Rekaman video dan film hidup; serta
8. Komputer.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan berbagai media sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan media

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

komputer, karena didalamnya sudah terdapat berbagai macam media sehingga tidak memerlukan media konvensional lainnya. Selain itu, media ini membuat pembelajar lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan membuat guru atau pengajar menjadi lebih kreatif.

2.1.5 Media Berbasis Komputer

Menurut Arsyad (2011: 53-54), “komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD player*, *video tape*, dan *audio tape*. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respon yang diinput oleh pemakai atau siswa”.

Selanjutnya, menurut Setiadi dan Agus dalam Subardjah (2011: 22) berpendapat bahwa, “kegiatan pembelajaran dengan komputer atau lebih dikenal sebagai *computer based instruction (CBI)* menurut istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan”.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Dalam hal ini Heinrich, *et al*(1996: 228) mengemukakan bahwa:

“It has ability to control and integrate a wide variety of media – still pictures, graphics and moving images, as well as printed information. The computer can also record, analyze, and react to student responses that are typed on a keyboard or selected with a mouse”.

(Komputer memiliki kemampuan untuk mengendalikan dan mengintegrasikan berbagai media. gambar diam, grafik dan gambar bergerak, serta informasi tercetak. Komputer juga dapat merekam, menganalisis, dan

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bereaksi terhadap respon pembelajar yang diketik pada *keyboard* atau dipilih dengan *mouse*).

Menurut Thorn dalam Nirwani (2012: 11-13) mengungkapkan bahwa Terdapat enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu: (1) kemudahan navigasi, (2) kandungan kognisi. (3) presentasi informasi, (4) integrasi media, (5) kriteria artistik dan estetika dan (6) fungsi secara keseluruhan.

2.1.6 Bentuk Media Berbasis Komputer

Subarjah (2011: 22-24) menjelaskan bahwa media komputer memiliki beberapa bentuk, yaitu:

1. Penggunaan multimedia presentasi (*LCD, in-fokus, OHP*)
Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran kalsikal dengan group belajar yang cukup efektif sebab menggunakan media proyektor yang memiliki jangkauan pancar yang cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas siswa
2. CD media interaktif
Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multi media, dimana terdapat unsur-unsur media secara lengkap meliputi *sound, animasi, video, teks* dan *grafis*. Beberapa model multimedia interaktif diantaranya:
 - a. *Model Drill: Model Drills* dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
 - b. *Model Tutorial*: Program CBI tutorial merupakan program pembelajaran dengan perangkat lunak berupa program computer yang berisi materi pembelajaran. Program ini menuntut siswa mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. *Model Simulasi*: Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu pembelajaran memberikan pengalam belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalamannya yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. *Model Games*: Model ini dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran yang menyenangkan, dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

3. Video Pembelajaran

Selain CD interaktif, video ini termasuk media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Video ini bersifat interaktif-tutorial untuk membimbing siswa memahami sebuah materi melalui visualisasi, siswa dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai yang diajarkan dalam video.

Dari berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk alat atau cara yang digunakan untuk menyalurkan informasi, yang dapat berguna bagi pendidikan. Dari keterangan di atas terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan, dan untuk saat ini, media berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam pembelajaran. Media komputer juga dapat melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya, penggunaan simulator kokpit pesawat terbang yang memungkinkan peserta didik dalam akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi risiko jatuh. Contoh lain dari penggunaan multimedia berbasis komputer adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan mahasiswa pada Jurusan Eksakta, Biologi, Kimia, dan Fisika melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium.

2.1.7 Evaluasi Media

Untuk melakukan evaluasi terhadap media, pertama-tama dibutuhkan pertanyaan-pertanyaan empiris terkait dengan media tersebut. Seperti yang dijelaskan dalam Arsyad (2011: 173-174) menyatakan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran yang digunakan efektif?
2. Dapatkah media pembelajaran itu diperbaiki dan ditingkatkan ?
3. Apakah media pembelajaran itu efektif dari segi biaya dan hasil belajar yang dicapai siswa ?
4. Kriteria apa yang digunakan untuk memilih media pembelajaran itu?
5. Apakah isi pembelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu?
6. Apakah prinsip-prinsip utama penggunaan yang dipilih telah diterapkan?

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7. Apakah media pembelajaran yang dipilih dan digunakan benar-benar menghasilkan hasil belajar yang direncanakan?
8. Bagaimana sikap siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan?

Selaras dengan pertanyaan di atas berikut merupakan tujuan evaluasi menurut Arsyad (2011: 174-175):

1. Menentukan apakah media pembelajaran tersebut itu efektif.
2. Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
3. Menetapkan apakah media itu *cost-effective* dilihat dari hasil belajar siswa.
4. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar dalam kelas.
5. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu.
6. Menilai kemampuan guru menggunakan media pembelajaran.
7. Mengetahui apakah media pembelajaran itu benar-benar member sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
8. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

Adapun menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2011: 175) memberikan kriteria dalam mereviu perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas yaitu sebagai berikut:

1. Kualitas isi dan tujuan
 - a. Ketepatan.
 - b. Kepentingan.
 - c. Kelengkapan.
 - d. Keseimbangan.
 - e. Minat/perhatian.
 - f. Keadilan.
 - g. Kesesuaian dengan siswa
2. Kualitas instruksional
 - a. Memberikan kesempatan belajar.
 - b. Memberikan bantuan belajar.
 - c. Kualitas motivasi.
 - d. Fleksibilitas instruksional.
 - e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya.
 - f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
 - g. Dapat member dampak bagi siswa
 - h. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Kualitas teknis
 - a. Keterbacaan.
 - b. Mudah digunakan.
 - c. Kualitas tampilan/ tayangan.
 - d. Kualitas penanganan jawaban.
 - e. Kualitas penanganan jawaban.
 - f. Kualitas pendokumentasian.

Arsyad (2011: 183) mengungkapkan salah satu penilaian media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1

Evaluasi Program Pembelajaran dengan Bantuan Komputer

Nomor	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1	Terfokus dengan jelas pada tujuan			
2	Interaksi terus menerus			
3	Bercabang untuk menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa			
4	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar			
5	Format penyajiannya memotivasi			
6	Terbukti efektif (yaitu			

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	dengan uji coba di lapangan)			
7	Sajian gambar/grafik yang sesuai			
8	Petunjuknya sederhana dan lengkap			
9	Memberi penguatan positif			
10	Dapat digunakan lagi (mengandung unsur acak/ <i>random</i> untuk menyajikan penayangan ulang yang bervariasi).			

2.2 Permainan

2.2.1 Definisi Permainan

Kimpraswil dalam Muhammad (2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah, “usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.”

Selain itu, permainan dapat memberikan motivasi, kesenangan, dan cara untuk melatih kemampuan linguistik siswa dalam mempelajari suatu bahasa. Pendapat tersebut diungkapkan oleh Huizinga dalam Sopiawati (2010:135), yaitu, “*le jeu représente à la fois une source de motivation, de plaisir et le moyen d’exercer des compétences linguistiques*” (Permainan ini adalah salah satu sumber motivasi, kesenangan dan sarana menerapkan kemampuan berbahasa)

Selain itu Sudjana (1983: 83) mengungkapkan beberapa keunggulan dan kelemahan dari penggunaan tehnik permainan. Adapun keuntungan dari tehnik adalah sebagai berikut:

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam pembelajaran.
2. Kompetensi dan rasa ingin menang ada pada para peserta.
3. Dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat di daerah setempat, murah dan gampang digunakan.
4. Ganjaran bagi pemenang dirasakan secara langsung.
5. Penilaian bersama oleh pengamat dan pemain.

Selain keuntungan terdapat juga kekurangan permainan, yaitu:

1. Permainan belum diterima sepenuhnya oleh masyarakat karena cara dan aturannya mirip dengan judi.
2. Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan yang lain dan bukan bekerja sama.
3. Dorongan hanya untuk mendapat ganjaran bukan untuk belajar
4. Kadang-kadang melebihi waktu yang telah ditetapkan.

Hans Daeng dalam Ismail (2009: 17) memaparkan bahwa, “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”. Selanjutnya, Ismail (2009: 26) menuturkan pula bahwa permainan ada dua pengertian, yakni:

1. Permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.
2. Permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Seorang psikoanalisis D.W. Winicott (1975: 212) berpendapat bahwa:

Il établit que le jeu existe comme espace «potentiel», c'est-à-dire comme une aire d'expérience, ni interne extérieure, mais intermédiaire, ou «transitionnelle», fondamentale pour le développement de la maturité de l'enfant (l'affectif, la bonne santé émotionnelle) et de l'acquisition de l'expérience culturelle (le cognitif, la capacité créatrice)

(Ini membuktikan bahwa permainan ada sebagai ruang potensial, artinya, tidak hanya sebagai daerah dasar pengalaman dari dalam dan luar, tetapi penengah atau" transisi "untuk pengembangan kematangan anak secara afektif, (baik kesehatan emosional) dan pemerolehan pengalaman budaya (kognitif, kemampuan kreatif).

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sadiman (2008: 75-76) mengemukakan bahwa, “permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula” . Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

1. Adanya pemain (pemain-pemain);
2. Adanya lingkungan dimana para pemain beraksi;
3. Adanya aturan-aturan main; dan
4. Adanya tujuan tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sedangkan menurut Huizinga dalam Sopiawati (2010 : 135) menyatakan bahwa:

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu. Suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin de soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être.

(Permainan adalah tindakan atau kegiatan sukarela yang dilakukan dalam batas waktu dan tempat tertentu. Dilakukan dengan tanpa paksaan tetapi membutuhkan aturan, serta memiliki akhir, memberikan ketegangan dan kegembiraan, dan kemawasan diri).

Menurut beberapa pendapat di atas, permainan merupakan sebuah kegiatan sukarela yang dilakukan untuk mencari kesenangan atau hiburan, dimana pemain akan mendapatkan sebuah pencapaian, melalui kegiatan permainan tersebut.

2.2.2 Jenis-Jenis Permainan

Betteridge (1994: 8-11) mengemukakan macam-macam jenis permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu:

1. Permainan gambar (*picture games*)
2. Permainan psikologis (*psychology games*)
3. Permainan sulap (*magic tricks*)
4. Permainan dengan perhatian dan pembagian (*caring and sharing games*)
5. Permainan kartu dan papan (*card and board games*)
6. Permainan dengan bunyi (*sound games*)
7. Permainan cerita (*story games*)
8. Permainan kata (*word games*)

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9. Permainan benar salah (*true/false games*)
10. Permainan dengan daya ingat (*memory games*)
11. Permainan tanya jawab (*question and answer games*)
12. Permainan serba aneka (*miscellaneous games*)
13. Permainan dengan meringkas (*summary of the games*)

2.3. Pembelajaran Bahasa Perancis sebagai Bahasa Asing (*Français Langue Etrangère-FLE*)

Memiliki kemampuan berbahasa asing saat ini sangat diperlukan oleh masyarakat, hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman, dimana hampir tidak adanya batas informasi dari berbagai belahan dunia. Kemampuan berbahasa sangat diperlukan agar dapat mengikuti perkembangan, tidak hanya berbahasa Inggris, sebaiknya kita mempelajari bahasa asing lainnya, contohnya bahasa Perancis, adapun istilah *FLE française langue étrangère* atau bahasa perancis sebagai bahasa asing.

Berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan merupakan tujuan umum dari pembelajaran bahasa Perancis sebagai bahasa asing (FLE), untuk dapat berkomunikasi bahasa Perancis dengan baik maka pembelajar dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu: keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), keterampilan berbicara (*production orale*) dan keterampilan menulis (*production écrite*). Mengenai keterampilan berbahasa Perancis Handayani (2010:49) mengungkapkan :

Dans l'enseignement d'une langue, on reconnaît généralement que les apprenants s'orientent aux quatre compétences : compréhension orale, compréhension écrite, production orale, production écrite, y inclus la grammaire et le vocabulaire, en ayant le but pour pouvoir communiquer avec cette langue de manière orale ou écrite.

(Dalam pengajaran sebuah bahasa, secara umum kita mengenal pembelajar bertujuan pada empat keterampilan: pemahaman berbicara atau lisan, pemahaman tulisan, berbicara, dan menulis, hal tersebut termasuk dengan kemampuan gramatikal dan kosakata, memiliki kompetensi tersebut merupakan

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

cara agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut baik lisan atau tulisan)

Selain itu dalam pembelajaran bahasa Perancis telah ditetapkan suatu acuan oleh dewan Eropa yaitu *CECRL*, yang menjadi dasar pembelajaran bahasa Perancis sebagai bahasa asing, dan DELF dan DALF yang merupakan suatu ketetapan tingkatan bahasa Perancis.

2.3.1 Acuan Pembelajaran Bahasa Perancis menurut *CECRL*

Cadre Européen Commun de Reference Pour Les Langues (CECRL) merupakan hasil dari kajian linguistis yang dilakukan para ahli yang memberikan acuan untuk belajar, mengajar, dan evaluasi dalam berbahasa perancis.

Dalam situs <http://eduscol.education.fr/cid45678/cadre-europeen-commun-de-reference-CECRL.html> mengungkapkan tentang *CECRL* yaitu :

Publié en 2001, il constitue une approche totalement nouvelle qui a pour but de repenser les objectifs et les méthodes d'enseignement des langues et, surtout, il fournit une base commune pour la conception de programmes, de diplômes et de certificats. En ce sens, il est susceptible de favoriser la mobilité éducative et professionnelle.

(Diterbitkan pada tahun 2001, *CECRL* adalah suatu pendekatan baru, untuk mengkaji kembali tujuan dan metode pengajaran bahasa dan, yang paling penting, memberikan kerangka dasar untuk desain program, sarjana dan ahli. Dalam hal ini, kemungkinan untuk mengutamakan kemudahan pendidikan dan professional).

Menurut Tagliante dalam Anggara (2011: 31) terdapat tiga sub pembahasan untuk mendefinisikan *CECRL*, yaitu :

1. *Apprendre* : "le *CECRL* a été créé afin de pouvoir établir, pour toutes les langues et pour tous les apprenant, les apprenant, les element communs a atteindre au cours de chacune des etapes de l'apprentissage" (Pembelajaran : *CECRL* dibuat untuk menetapkan standar kemampuan yang sama untuk bahasa-bahasa dan untuk semua pembelajar agar mampu mencapai setiap tingkatannya).

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. *Enseigner* : “ *le CECRL décrit, de façon quasi exhaustive, ce que recouvrent les niveaux de compétence en langues en termes de capacité*” (Pengajaran: *CECRL* menjelaskan secara rinci tentang tingkatan kompetensi bahasa yang dimiliki berdasarkan kemampuannya).

3. *Evaluer* : “*Le CECRL décrit également les aspect qualitative de l'utilisation de la langue comme autant de critères permettant d'évaluer son degré de maîtrise (étendue, correction, aisance, interaction, coherence.* (Evaluasi :*CECRL* menjelaskan beberapa aspek kualitatif penggunaan bahasa sebagai kriteria-kriteria pengevaluasian kapasitas kebahasaan yang meliputi: kefasihan, koreksi, interaksi dan koherensi).

2.3.2 Tingkat Kemahiran Bahasa Perancis

Le CECRL memiliki skala tingkatan kemahiran berbahasa berdasarkan aturan yang dikeluarkan oleh *le conseil d'europe*, tingkat kemahiran tersebut dikenal dengan DELF (*Diplôme d'étude en langue Francaise*) dan DALF (*Diplôme Aprrondi de langue Francaise*). Yang mana keenam tingkat kemahiran tersebut adalah :

1. A1 : tingkat dasar atau pemula
2. A2 : tingkat menengah
3. B1 : tingkat lanjutan
4. B2 : tingkat independen
5. C1 : tingkat mahir
6. C2 : tingkat mahir-*plus*

Dari keenam tingkatan tersebut dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu :

1. Tingkat A untuk tingkatan pemula
2. Tingkat B untuk tingkatan menengah

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Tingkat C untuk tingkatan mahir

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2
Tingkatan *DELFLDALF* (dari tingkatan A1-C2)

A		B		C	
Utilisateur élémentaire		Utilisateur indépendant		Utilisateur expérimenté	
A1	A2	B1	B2	C1	C2
Introductif ou de découverte	Intermédiaire Ou de survie	Niveau seuil	Avancé ou indépendant	Autonome	Maîtrise

Tingkat A1 dan A2 merupakan tingkatan untuk pemula, berikut ini merupakan penjelasan tingkat dasar A1 menurut Chauvet (2008 :19)

1. A1 Niveau *introductive ou découverte* (tingkat pengenalan/dasar)

L'apprenant peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés des très simples qui visent à satisfaire des besoins concrets. Il peut se présenter ou présenter quelqu'un et poser à une personne des questions la concernant-par exemple : sur son lieu d'habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. et peut répondre au même type de questions. Il peut de façon simple si l'interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam tingkatan A1 pembelajar dapat memahami percakapan sehari-hari dengan menggunakan kalimat dasar dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan. Tingkatan ini diharapkan siswa dapat memperkenalkan seseorang atau bertanya tentang

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

identitas diri seperti nama, tempat tinggal, usia, status kebangsaan , dan membuat siswa menjawab dengan jenis pertanyaan yang sama.

Berikut ini tingkat dasar A2 menurut Chauvet (2008 : 41)

2. A2 Niveau intermédiaire ou de survie (Tingkat survive)

L'apprenant peut comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en relation avec des domaines immédiats de priorité (par exemples ; informations personnelles et familiales simples, achats, environnement proche, travail). Il peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'information simple et direct sur des sujets familiers et habituelles. Il peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats.

Menurut kesimpulan di atas menggambarkan bahwa pembelajar di harapkan dapat memahami kalimat dan ekspresi yang sering di gunakan dalam informasi pribadi contohnya seperti keluarga, lingkungan sekitar, dan pekerjaan. Ia juga dapat mengkomunikasikan tugas-tugas yang sederhana dan kebiasaan yang membutuhkan pertukaran informasi sederhana yang bersifat kebiasaan dan rutin. Ia juga dapat menjelaskan keadaan sekitarnya secara langsung.

2.4 Pembelajaran Bahasa Perancis untuk Kebutuhan Khusus (*Français sur d'Objectifs Spécifiques/FOS*)

Pada pembelajaran bahasa perancis terbagi menjadi 2 yaitu pembelajaran bahasa perancis sebagai bahasa asing atau *FLE (Française Langue Étrangere)* dan pembelajaran bahasa asing untuk kebutuhan khusus (*Française sur d'Objectifs spécifiques*).

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut situs <http://www.le-fos.com/> menyatakan bahwa *FOS* adalah :

Le FOS est l'abréviation de l'expression "Français sur Objectifs Spécifiques". Il s'agit d'une branche de la didactique du FLE. Ce dernier s'adresse à toute personne voulant apprendre le français dit "général". Par contre, le FOS est marqué par ses spécificités qui le distinguent du FLE. La principale particularité du FOS est certainement ses publics. Ceux-ci sont souvent des professionnels ou des universitaires qui veulent suivre des cours de français à visée professionnelle ou universitaire. Donc, ils veulent apprendre non LE français mais plutôt DU français pour réaliser un objectif donné.

(*FOS* adalah singkatan dari *Français sur d'Objectifs Spécifiques*, yang merupakan salah satu bagian dari *FLE*, tetapi bersebrangan dengan *FLE* yang ditujukan untuk pembelajar bahasa Perancis umum, *FOS* memberikan pembelajaran secara spesifik. Dimana *FOS* diperuntukkan bagi pembelajar atau seorang profesional yang ingin mendalami keahliannya secara mendalam, untuk mencapai tujuan yang diinginkan tanpa mempelajari bahasa perancis secara keseluruhan).

Pada dasarnya *FOS* dapat dibedakan dari bahasa Perancis umum (*le français general*) melalui enam karakteristik berikut : 1) publik (*public*), 2) bahasa yang diajarkan (*langue enseignée*), 3) program pengajaran (*organisation du cours*), 4) Tujuan-tujuan yang ingin dicapai (*objectifs à atteindre*), 5) referensi (*domaine de référence*), dan 6) Pengajar (*enseignant*).

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional material*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Menurut André (2005 :16-17), menjelaskan bahwa *FLE* dan *FOS* dibedakan dalam tabel 2.3 berikut.

Tabel 2.3

Perbedaan antara *FOS* dan *FLE*

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<i>Français Général</i>	<i>Français sur Objectif Spécifique</i>
1. <i>Objectif large</i> (tujuannya luas)	1. <i>Objectif précis</i> (tujuannya tepat)
2. <i>Formation a moyen ou long terme</i> (Pembentukan jangka menengah atau panjang)	2. <i>Formation a court terme (urgent)</i> (Pembentukan jangka pendek)
3. <i>Diversité thématique, diversité de compétence</i> (Pemisahan tema & kompetensi)	3. <i>Concentration sur certaines situations et compétences ciblées</i> (terfokus pada situasi dan sasaran keterampilan)
4. <i>Contenu maîtrise par l'enseignant</i> (materi pembelajaran tergantung pengajar)	4. <i>Contenus nouveaux, à priori non maîtrisés par l'enseignant</i> (materi terbaru, tidak tergantung pengajar)
5. <i>Travail autonome de l'enseignant</i> (Pengajaran terfokus oleh pengajar)	5. <i>Contacts avec les acteurs du milieu étudie</i> (Adanya kontak dengan pembelajar)
6. <i>Matériel existant</i> (materi pasti)	6. <i>Materiel à élaborer</i> (Materi dikembangkan)
7. <i>Activités didactiques</i>	

2.4.1 Sasaran Pembelajaran FOS

Adapun sasaran pembelajaran bahasa Perancis berkebutuhan khusus menurut Mauricio (2011 : 26-27) dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu :

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1) *Des professionnels*

Il s'agit de professionnels qui veulent faire du FOS en vue de faire face en français aux situations dans leurs milieux de travail. Ce type de public attache tous les domaines professionnels : tourisme, droit, médecine, etc.

Pekerja

(Seseorang yang ingin mempelajari FOS, untuk dapat bekerja secara baik di Perancis, sehingga dapat mengatasi permasalahan di lingkup kerja mereka, mereka biasa bekerja dalam bidang publik seperti turistik, hukum, kesehatan dan lain-lain).

2) *Des étudiants*

Ce sont des étudiants non francophones qui veulent poursuivre leurs études en français dans leur domaine de spécialité. Ils peuvent s'inscrire dans un cours dans une université francophone ou dans leur pays d'origine.

Pembelajar

(Mereka adalah pembelajar yang bukan berasal dari negara franchophone yang ingin mempelajari bidang/keahlian mereka di perancis, mereka dapat mendaftar di universitas perancis ataupun di negara asal mereka).

3) *Des émigrés*

Ce sont des étrangers qui veulent s'installer dans un pays francophone avec l'objectif d'améliorer leur niveau de langue ou leur niveau de vie ou même obtenir une meilleure rémunération ou pour quoi pas obtenir une meilleure rémunération.

Imigran

(Mereka adalah pendatang yang ingin tinggal didaerah franchophone, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka atau memperbaiki taraf hidup mereka).

Adapun bidang-bidang pekerjaan yang memerlukan keterampilan berbahasa Perancis khusus , seperti yang dijelaskan dalam situs http://www.espacelanguages.com/cours_francais_specifique.html adalah sebagai berikut :

- 1) *Français des Affaires* (bisnis);
- 2) *Français du Tourisme* (turistik) ;
- 3) *Français des Négociations commerciales* (perjanjian dagang) ;

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 4) *Français Médical* (kesehatan) ;
- 5) *Français du Commerce international* (perdagangan internasional);
- 6) *Français de l'Immobilier* (perumahan) ;
- 7) *Français de l'Informatique* (informatika) ;
- 8) *Français de la Communication professionnelle* (komunikasi bisnis) ;
- 9) *Français de l'Hôtellerie* (perhotelan) ;
- 10) *Français de la Restauration* (restoran) ;
- 11) *Français de la Banque* (perbankan) ; dan
- 12) *Français Juridique* (yuridistik).

2.4.2 Tujuan Pembelajaran FOS

Menurut Mauricio (2011: 29) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran dari *FOS* adalah sebagai berikut :

L'objectif pour l'apprenant est de pouvoir communiquer à l'écrit comme à l'oral en français dans le cadre de sa profession ou de sa spécialité et accomplir des tâches professionnelles dans un environnement francophone.

(Tujuan bagi pembelajar adalah agar dapat berkomunikasi dalam lisan ataupun tulisan dalam bahasa perancis dalam bidang profesional ataupun keahliannya, serta menyelesaikan masalah pekerjaan dalam lingkungan berbahasa perancis).

Menurut Mauricio (2011: 29) menjelaskan tujuan pembelajaran *FOS* dibagi menjadi 3 yaitu : 1).*besoins langagiers* (kebutuhan bahasa) 2) *besoins culturels* (kebutuhan budaya), dan 3)*besoins d'apprentissage* (kebutuhan pembelajaran).

2.4.3 Teknik Pembelajaran FOS

Mauricio (2011: 31) menjelaskan pembelajaran *FOS* dilakukan sebagai berikut :

- 1) *Jeux de rôle (limité dans le temps. Il y a une consigne spécifique pour fortifier les relations sociales et apprendre d'une manière plus collaborative).*(bermain peran (dilakukan dalam waktu terbatas, terdapat perintah yang jelas untuk menunjukkan hubungan sosial dan pembelajaran menjadi lebih kolaboratif)

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2) *Les simulations (un outil pour le professeur pour promouvoir les critères dedans des activités d'apprentissage)*. Simulasi (alat untuk guru untuk mempromosikan kriteria kegiatan pembelajaran)
- 3) *Situation problème (Il faut qu'ils fassent des résolutions des problèmes)*.(simulasi kendala (memberikan solusi dan pemecahan masalah)
- 4) *Simulation globale : c'est très longues. On prend des identités c'est-à-dire il y a des personnages*.(simulasi global jangka waktunya panjang, mengambil peran dari seseorang)

2.4.4 Evaluasi Pembelajaran FOS

Menurut Mauricio (2011: 31) menjelaskan evaluasi *FOS* dilakukan sebagai berikut :

1. *L'évaluation est external* (Evaluasi eksternal).
2. *Concrète* (konkrit).
3. *Il ne faut pas mettre des textes à trou* (Tidak terpaku oleh teks).
4. *Il faut faire des textes par exemple pour les personnes qui travaillent dans les entreprises : faire une négociation, faire un bilan de l'entreprise* (Membuat surat selayaknya seseorang yang bekerja dalam perusahaan : membuat negosiasi, membuat neraca perusahaan).
5. *Dans ce cas là, on n'accorde pas beaucoup d'importance à la partie du niveau grammaticale* (Tidak terpaku oleh tingkat kebahasaan).

2.4.5 Bahasa Perancis khusus bidang *Tourisme*

Menurut André (2005: 46) menjelaskan tujuan pembelajaran *FOS tourisme* yakni :

Doter les apprenants d'amples connaissances théoriques et pratiques sur le système de fonctionnement de l'activité touristique, créer la conscience dans l'avenir professionnel de l'importance de son accomplissement dans le bon fonctionnement du secteur, à travers le développement de capacité de travail en équipe, l'esprit d'initiative, l'auto apprentissage en spécial à la polyvalence et la capacité d'adaptation aux changements dans le marché.

(Mengajarkan siswa pengetahuan yang luas secara teori dan praktik dalam sistem turistik yang bekerja, memberikan pengetahuan mendalam pada pentingnya pencapaian dalam bidangnya. Melalui pengembangan kapasitas kerja berkelompok, semangat berinisiatif, belajar mandiri dalam fleksibilitas dan adaptasi terhadap perubahan pasar).

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan pembelajaran *tourisme* menurut André (2005 : 48-50) sendiri di bagi menjadi tiga bagian bagian yaitu :

1. *Les Agences de Voyages et les guides touristiques.*

- a) *Connaître la forme de fonctionnement, de toutes les entreprises comme les Agences de voyages, de transports, et de tourismes.* (Mengetahui bentuk operasi dari bisnis turistik, dari agen perjalanan, transportasi, dan pariwisata).
- b) *Être capable d'organiser des voyages (Nationaux et/ou Internationaux) en utilisant tous les moyens disponibles d'une Agence de voyages/Compagnie aérienne.* (Mampu merencanakan perjalanan baik dalam atau luar negeri, dengan menggunakan cara yang tersedia melalui agen perjalanan atau maskapai penerbangan).
- c) *Informar les touristes sur le patrimoine historique et culturel du pays et de la région.* (Menceritakan para turis tentang warisan sejarah ataupun budaya dari sebuah negara ataupun daerah).
- d) *Elaborer des circuits touristiques.* (Mengembangkan pariwisata).
- e) *Informar les voyageurs sur : l'allogement, les transports, les restaurants et autres motifs d'intérêt touristiques* (Memberikan informasi tentang pengingapan, transportasi, restoran dan berbagai tempat wisata lainnya).
- f) *Recevoir et prendre soin des touristes Nationaux et étrangers.* (Menerima dan mengurus wisatawan domestik atau asing).
- g) *Savoir emmener les touristes en territoire National et International.* (Membawa wisatawan menuju wilayah domestik atau internasional).

2. *Restaurants et Bar.*

- a) *Connaître la manière de fonctionnement et les caractéristiques des différents types d'établissements du secteur de la restauration – restaurant, bar, snacks, pâtisserie etc.* (Mengetahui pengoperasian dan karakteristik perbedaan berbagai bentuk sektor restoran, restoran, bar, snack, kue dll).
- b) *Avoir la maîtrise des techniques de réception/service et la manipulation des ustensiles et matériels de travail existant dans les différents établissements.* (Memiliki kemampuan menerima atau melayani, menggunakan peralatan dengan baik, dan cara kerja di sektor-sektor kerja yang berbeda)
- c) *Être capable de préparer une Mise en place, de n'importe quel établissement de restauration.* (Dapat menerapkan kemampuan memasak dalam suatu tempat, dalam setiap tipe restoran).

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam tujuannya pembelajaran *FOS* bertujuan untuk melatih kemampuan khusus seseorang, baik dalam bidang kesehatan, militer, teknologi, tourisme, hotel, restoran dan lain-lain. Media tersebut merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran *FOS*, karena media tersebut dapat dikategorikan sebagai media alternatif untuk pembelajaran *FOS* terutama dalam bidang *restauration*.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu