

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan peserta didik sedikitnya mempelajari dua bahasa asing yaitu bahasa Inggris dan bahasa pilihan yang terdapat di sekolah masing-masing diantaranya bahasa Jepang, Jerman, Perancis, Mandarin dan sebagainya. Bahasa Perancis pun adalah salah satu bahasa asing yang sudah dipelajari di sekolah menengah atas maupun perguruan tinggi. Bahasa Perancis memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia dari segi kaidah maupun kosakata. Kemudian dalam pembelajaran berbahasa terbagi menjadi empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*production écrite*). Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sulit bagi siswa. Siswa umumnya sering menjumpai beberapa kesulitan dalam menulis. Keterbatasan kosakata dan struktur kalimat yang belum baik dan benar merupakan kesulitan yang paling sering dihadapi oleh siswa dalam menulis berbahasa Perancis.

Untuk mendukung keberhasilan dalam mempelajari keterampilan menulis, seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang komunikatif, kondusif, dan kreatif sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Salah satu pemecahannya adalah melalui penggunaan sebuah permainan dalam pembelajaran. Permainan ini tentunya akan lebih efektif apabila pengajar atau guru juga menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan bermain sambil belajar, peserta didik atau siswa akan termotivasi untuk belajar dan permainan ini mampu membangkitkan gairah siswa dalam belajar. Siswa menjadi lebih bersemangat mempelajari materi yang diberikan oleh guru, dalam hal ini khususnya pembelajaran menulis kalimat sederhana. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana proses belajar mengajar di kelas guna tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Permainan dalam pembelajaran ditujukan untuk lebih memotivasi dan menarik minat siswa terhadap proses pembelajaran, oleh karena itu pengkaji memilih untuk menggunakan Alat Permainan Inovatif Kreatif (APIK) kartu pintar. Media Kartu Pintar adalah alat berupa kartu yang berisi gambar dan kosakata yang sesuai dengan tema yang dipelajari. Kartu pintar memiliki tiga jenis yaitu *Short Card*, *Index Card*, *Match*, dan *Picture Card*. Kartu-kartu tersebut memiliki pasangan. Kartu pintar dapat dijadikan sebagai alat permainan dalam proses pembelajaran. Media kartu pintar dapat dipratkan di mana saja, baik di sekolah atau di rumah. Melalui Kartu Pintar dapat mudah dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengkaji sangat tertarik mengenai permainan kartu pintar, dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis. Oleh karena itu, pengkaji menulis mini mémoire yang berjudul: **Penggunaan Teknik Permainan Melalui Kartu Pintar dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Perancis.**

## 1.2 Rumusan Kajian

Berdasarkan latar belakang di atas, pengkaji merumuskan kajiannya, sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan permainan Kartu Pintar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
2. Apa kelebihan dan kekurangan permainan Kartu Pintar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

## 1.3 Tujuan Kajian

Tujuan Kajian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan permainan Kartu Pintar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan Permainan Kartu Pintar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

#### **1.4 Manfaat Kajian**

1. Dari segi teori, kajian ini memiliki manfaat sebagai sarana acuan dalam merealisasikan teori yg sudah ada sebelumnya.
2. Dari segi praktikan, kajian ini bermanfaat dapat menjadi acuan untuk pembelajaran di kelas bahasa peancis.
3. Dari segi isu serta aksi sosial, kajian ini diharapkan menjadi pencerahaan bagaimana cara penggunaan kartu pintar dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahaasa perancis.

## **BAB II**

### **PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MELALUI KARTU PINTAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS**

#### **2. Media Permainan Kartu Pintar**

##### **2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah “sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Pengertian tersebut dikemukakan oleh Sadiman (2009, hlm. 7).

Djamarah dan Zain (2006, hlm. 120) menjelaskan bahwa media adalah “alat bantu apa saja yang digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pengajaran”.

Maka dari beberapa pendapat di atas, pengkaji dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan media untuk menunjang proses belajar mengajar. Media dapat berupa apa saja yang bisa menyampaikan informasi dan pengirim ke penerima.

##### **2. 2 Media Kartu**

Kartu merupakan media visual yang mengandung pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Gambar-gambarnya dibuat dengan memanfaatkan gambar atau fotoyan g sudah ada ditempelkan pada lembara- lembaran kartu. Kartu juga merupakan alat bantu yang menggunakan indera penglihatan paling dominan. Kartu sering kali dimanfaatkan untuk member penguatan pada siswa (*drilling*) mengenai suatu konsep bahasa tertentu ataupun untuk member kesempatan siswa mempraktikan aspek bahasa yang sudah dikenal oleh guru. Hal

Ely Siferia Saragih, 2017

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MELALUI KARTU PINTAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT BAHASA PERANCIS**

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

tersebut dikemukakan oleh Risyadi (2009, hlm. 20). Risyadi juga menambahkan bahwa kartu memiliki keunggulan, guru dapat menggunakan set kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan sekaligus membawa konsep bahasa tertentu.

Kartu pembelajaran adalah suatu media yang digunakan untuk proses belajar mengajar berupa pesan tertulis atau gambar. Jadi kartu merupakan media berbasis *visual*, (Arsyad, 1996, hlm. 106). Disini media kartu yang dimaksud adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda symbol yang mengingatkan siswa kepada suatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu pembelajaran biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 1996, hlm. 120).

Berdasarkan uraian di atas pengkaji menyimpulkan bahwa media kartu merupakan media *visual* yang didalamnya terdapat pesan atau informasi yang ingin membantu pembelajar agar mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.3 Pengertian Media Permainan Kartu Pintar**

Media permainan kartu pintar adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan alat kartu pintar adalah sekumpulan kartu yang masing-masing kartu memiliki pasangan. Dengan media permainan kartu pintar siswa bisa membuat beraneka macam ide yang dituangkan dalam pasangan kartu tersebut sesuai dengan tema yang dipelajari oleh siswa. Media permainan kartu pintar merupakan APIK (Alat permainan Inovatif Kreatif). Kartu pintar yang diberi gambar yang menarik dipadukan dengan permainan pemasangan huruf, kata, atau angka. Pengertian tersebut dikemukakan oleh Nurul Hindayati (2014) dalam [http://www.academia.edu/6486472/MODEL\\_PEMBELAJARAN\\_KARTU\\_PINTAR\\_BERGAMBAR](http://www.academia.edu/6486472/MODEL_PEMBELAJARAN_KARTU_PINTAR_BERGAMBAR)

### **2.4 Jenis Kartu Pintar**

Kartu pintar juga sebenarnya ada berbagai macam jenis dan kegunaan Menurut Suharti (Astuti, 2013, hlm 17-18) jenis kartu pintar diantaranya adalah

- A. Jenis *Short Card* yaitu media yang berupa kartu yang terbuat dari kertas manila berukuran 8x8 cm. di atasnya terdapat berbagai macam huruf, angka, atau kata. Media ini digunakan untuk mempermudah dan menarik perhatian siswa dalam belajar bahasa asing.

Serta untuk mempertajam adaya ingat peserta didik dalam pengucapan dengan intonasi pelafalan yang benar.

- B. Jenis *Index Card Match* Yaitu sejumlah kartu berukuran 10x4 cm yang digunakan secara berpasangan.
- C. Jenis *Picture Card* Kartu ini terbuat dari kertas manila berukuran 10x10 cm yang di atasnya digambar berbagai macam tempat atau benda, tergantung materi yang sedang dipelajari.

Dari uraian di atas pengkaji menyimpulkan bahwa permainan kartu pintar adalah permainan yang mengaktifkan siswa untuk melatih kreativitasnya dalam memunculkan ide-ide mengemukakan pendapat secara sederhana, keterampilan berbahasa, nilai/sikap, emosi/perasaan, daya cipta dan daya piker dengan menggunakan alat yaitu berupa kartu.

## **2.5 Manfaat Permainan Kartu Pintar dalam Pembelajaran**

Manfaat permainan dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Melalui permainan siswa termotivasi dan lebih mudah bersedia untuk bekerja sama
- b. Permainan mengembangkan pemikiran kreatif, kombinasi keterampilan dan kemampuan mencari strategi baru.
- c. Permainan mendatangkan kegiatan spontan tanpa stress.
- d. Melalui kegiatan bermain siswa mendapat pengetahuan baru.

Manfaat permainan, tersebut dikemukakan oleh Dvořáková (2007, hlm 18) dalam [http://is.muni.cz/th/79404//pedf\\_m/diplo\\_prace.pdf](http://is.muni.cz/th/79404//pedf_m/diplo_prace.pdf).

Suharti (dalam Astuti, 2013, hlm 17) mengungkapkan bahwa manfaat permainan kartu pintar adalah permainan yang dapat mengaktifkan siswa untuk melatih kreativitasnya dalam memunculkan ide-ide, mengemukakan pendapat secara sederhana, keterampilan berbahasa, nilai/sikap, emosi/perasaan, daya cipta adan daya piker dengan menggunakan alat yaitu berupa kartu.

## **3. Permainan**

### **3.1 Definisi Permainan**

Ely Siferia Saragih, 2017

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MELALUI KARTU PINTAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT BAHASA PERANCIS**

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

Menurut kamus Flammarion << Jeu est Activité obéissante a certaine règles plus ou non moins strictes >> (1963 :862). Pendapt tersebut memiliki arti bahwa permainan merupakan aktifitas rekreatif yang mematuhi aturan-aturan tertentu yang cukup ketat.

Selain itu, definisi permainan menurut Santrock (2002:272-273) :

Permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang. Perkembangan anak dapat terlihat ketika anak menirukan sesuatu yang dilihatnya sesuai dengan apa yang dipikirkannya.

Dengan demikian, permainan merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dimana guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga dapat belajar sekaligus bermain.

### 3.2 Jenis Teknik Permainan

Betteridge (Callista, 2014:13) membagi macam-macam jenis permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu :

- a. Permainan gambar (*picture games*)
- b. Permainan psikologis (*psychology games*)
- c. Permainan sulap (*magic tricks*)
- d. Permainan dengan perhatian dan pembagian (*caring and sharing games*)
- e. Permainan kartu dan papan (*card and board games*)
- f. Permainan dengan bunyi (*sound games*)
- g. Permainan cerita (*story games*)
- h. Permainan kata (*word games*)
- i. Permainan benar salah (*true/false games*)
- j. Permainan dengan daya ingat (*memory games*)
- k. Permainan tanya jawab (*question and answer games*)
- l. Permainan serba aneka (*miscellaneous games*)
- m. Permainan dengan meringkas (*summary of the games*)

### 3.3 Kelebihan Permainan

Permainan tentunya memiliki kelebihan dalam pelaksanaannya, terutama bagi proses pembelajaran seperti yang diuraikan oleh Ruswandi (2004:7) sebagai berikut:

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

Bahasa Perancis merupakan bahasa asing yang pada umumnya dianggap baru atau bahkan benar-benar asing bagi sebagian orang. Struktur bahasanya yang rumit dan memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia seringkali membuat siswa kesulitan untuk dapat secara cepat menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Kelebihan permainan yang dipaparkan oleh Ruswandi di atas, menunjukan bahwa permainan merupakan salah satu alternatif teknik pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh para guru untuk memudahkan proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat terlaksana.

#### **4. Pembelajaran Bahasa Perancis Sebagai Bahasa Asing (Français Langue Etrangère- FLE)**

Pada zaman yang sekarang ini, penguasaan bahasa yang lebih dari satu menjadi tuntutan. Oleh karena itu, di adakan pengajaran bahasa asing salah satunya bahasa Perancis yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tertentu. Seperti yang diungkapkan dalam situs [http://www.literature.org/Illettrisme-Le\\_FLE-historique.htm](http://www.literature.org/Illettrisme-Le_FLE-historique.htm)

*FLE (Français Langue Étrangère) est le français comme langue d'enseignement à des étrangers. Cet enseignement pouvant se faire en France (au sein d'écoles privées, d'instituts universitaires, à l'université) ou à l'étranger (à l'université et dans les alliances françaises essentiellement)*

Dari pernyataan di atas, *Français Langue Étrangère* (FLE) dapat diartikan bahwa bahasa perancis yang dipelajari oleh orang asing atau warga negara asing. Pengajaran bahasa tersebut dilakukan di Perancis digunakan sebagai bahasa kedua sehingga tidak akan menyaingi bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

Daalm situs <http://jeanpierreroberfr/2011/02/17/fle/> disebutkan bahwa *FLE* adalah, “*le single FLE désigne le Français Langue Étrangère, c'est-à-dire la langue française enseignée à des apprenants dont la langue maternelle n'est pas le français*”, Artinya singkatan *FLE* berarti pembelajaran Bahasa Perancis sebagai bahasa asing yaitu, bahasa Perancis yang diajarkan kepada siswa yang bahasa pertamanya bukan bahasa Perancis.

Pembelajaran bahasa Perancis sangat diutamakan untuk dapat berkomunikasi dan menguasai bahasa Perancis. Walaupun sebenarnya bahasa Perancis juga dapat dikuasai secara otodidak. Adapun di dalam situs <http://www.pratilagues.com/definition-fle.html> pembelajaran bahasa Perancis sebagai bahasa asing atau yang bisa dikenal dengan *Français Langue Étrangère* (*FLE*), dijelaskan sebagai berikut:

*Le français langue étrangère, abrégé le sigle FLE, est la langue française enseignée à des apprenants non francophones. Nos formations en FLE (français langue étrangère) se concentrent sur le français standard et*

*général souvent enseigné dans un but culturel, touristique ou afin de favoriser l'intégration dans un pays francophone.*

*Français langue étrangère* atau disingkat *FLE*, merupakan bahasa Perancis yang diajarkan kepada peserta didik yang bukan penutur asli bahasa Perancis. Pengajaran *FLE* difokuskan kepada bahasa Perancis standar. Secara umum yang sering diajarkan yaitu tentang budaya dan pariwisata yang bertujuan untuk menyatukan antar negara yang bukan penutur asli bahasa Perancis.

Dari pendapat di atas, pengkaji dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Perancis sebagai bahasa asing / *FLE* adalah pembelajaran bahasa Perancis kepada peserta didik yang bukan penutur asli bahasa Perancis atau bahasa Perancis bukan sebagai bahasa utama.

## **5. Menulis**

### **5.1 Pengertian Menulis**

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut Abbas (2006:125):

Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tuli. Ketetapan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketetapan bahasa yang digunakan, kosakata dan grammatikal dan penggunaan ejaan.

Menurut Nurgiyantoro (2001 : 273) menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Adapun pendapat Butare, *et al* (2001 : 16) bahwa, "*la production (expression) écrite est un moyen de communication mis en oeuvre par un émetteur (auteur) à un récepteur (lecteur) pour traduire par écrit son opinion, ses sentiment sur un sujet précis*". Artinya menulis adalah cara berkomunikasi antara penyampai pesan kepada penerima pesan untuk menerjemahkan secara tertulis tentang pendapatnya, perasaannya, tentang

topik tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Laramé (1998 : 16) bahwa, “*La production écrite est un acte signifiant qui amène l’élève à former et à exprimer ses idées, ses sentiments, ses intérêts, ses préoccupations, pour les communiquer à d’autres*”. Artinya menulis adalah suatu tindakan yang membentuk dan mengespresikan ide-ide, perasaan, minat, perhatian, untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Selain beberapa pendapat di atas, Tagliante (2005 : 45) mengemukakan :  
*Ecrire devient un acte de communication fonctionnelle, un savoir et un savoir-faire spécifique permettant à l’apprenant de s’exprimer et de communiquer au moyen d’un système désigné spécifique, les signes graphiques.*

Menulis adalah sebuah tindakan komunikasi fungsional, pengetahuan dan keterampilan spesifik yang memungkinkan pembelajar saling mengungkapkan dan berkomunikasi melalui sistem lambang tertentu yaitu lambang grafis.

Menulis merupakan sebuah proses penuangan gagasan atau ide kedalam bahasa tulis yang dalam praktiknya proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang utuh. Akhadiah ( Abidin, 2013 : 181)

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. (Tarigan 2013 : 3).

Hal tersebut senada dengan pengertian menulis menurut *Le Robert de poche plus* (2012 : 230) bahwa “*écrire est tracer (des signes d’écriture, un ensemble organisé de ces signes)*. Yang berarti menulis merupakan kesatuan tanda-tanda huruf.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

## 5.2 Tujuan Menulis

Menurut Suriamiharja (1997 : 10), tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan. Sedangkan menurut Suparno dan Yunus (2008 : 3-7), tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut :

1. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar
2. Membuat pembaca tau tentang hal yang diberitakan
3. Menjadikan pembaca beropini.
4. Menjadikan pembaca mengerti.
5. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan.
6. Membuat pembaca senang dan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti ini kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Longeart (2002) dalam situs <http://www.grenoble.fr/PhiloSophie/loghil/notions/langage/methode/sujets/dissert/ecrire/ecrire.htm> mengemukakan tujuan menulis yaitu, “... *moyen de communication pratique et puissant, moteur du developpment des connaissances, l’écriture est aussi un mode spécifique de la création esthétique*”. Artinya menulis adalah ,cara komunikasi yang praktis dan manjur, sekaligus penggerak pengembangan, pengetahuan, menulis yang juga merupakan bentuk spesifik dari kreasi estetik.

Adapun Destremau (2012) dalam situs <http://www.yolaine-destremau.com/pourqoui-ecrit-on.html> berpendapat. “... *parcequ’on se sent à l’étroit dans sa propre existence et que l’écriture offre la possibilité d’en repousser les limites, d’accéder à d’autre vies, on écrit pour mieux vivre*”. Yang berarti tujuan seseorang menulis dikarenakan salah satu dari mereka merasa sempit dalam keberadaannya sendiri dan menulis menawarkan kesempatan untuk mendorong batas tersebut, untuk mengakses kehidupan lainnya dan menulis agar hidup lebih baik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, pengkaji menyimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti dan memahami nilai-

nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

### 5.3 Fungsi Tulisan

Tarigan (2008 : 22) menjelaskan bahwa fungsi menulis yaitu sebagai berikut :

- a. Sebagai alat komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung ;
- b. Untuk menolog pembaca vberfikir kritis;
- c. Untuk memperdalam daya tangkap atau presepsi, dan
- d. Sebagai penyampai pesan atau gagasan dari penulis kepada pembaca.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan kembali bahwa fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi secara tidak langsung yang berbentuk tulisan dan dapat menolong pembaca untuk berfikir kritis dan memperdalam daya tangkap serta penyampai pesan dari penulis kepada pembaca.

### 5.4 Kalimat Sederhana Bahasa Perancis

Dalam bahasa Indonesia untuk membuat kalimat sederhana memiliki minimal 2 unsur, yaitu, subjek (*sujet*) predikat(*verba*) dan terkadang ada objek pelengkap (*complément d'objet*). Tidak berbeda dengan bahasa-bahasa lain di dunia bahasa Perancis pun memiliki unsur yang sama dengan pola tersendiri lain dalam membentuk kalimat sederhana, yaitu subjek dan predikat.

Menurut *Le Robert* (2012 : 606) kalimat merupakan “*la phrase est assemblage d'éléments du langage, oral ou écrit, capable de représenter un énoncé*”. Memiliki arti kalimat adalah sebuah elemen-elemen bahasa, lisan atau tulisan yang mampu mewakili ucapan.

Sedangkan menurut Alwi dkk (2010 : 317) kalimat adalah suatu bahasa terkecil dalam wujud lisan maupun tulisan, yang mengungkapkan ide secara utuh, secara lisan kalimat diungkapkan dengan nada-nada atau intonasi naik maupun turun, keras atau lembut, dan juga diakhiri dengan intonasi yang menunjukkan akhir kalimat berupa pernyataan, pertanyaan atau perintah. Secara tertulis, kalimat ditulis

dengan huruf latin, yang diawali dengan huruf capital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), ataupun tanda seru (!).

Pendapat Alwi tersebut didukung pula oleh Dolatour dkk (1991 : 10 ) yang mendefinisikan bahwa *la phrase est assemblage de mots formant une unite de sens*. [kalimat merupakan sekumpulan kata-kata yang membentuk sebuah makna].

*À l'écrit le premier mot commencer par une majuscule et de la dernier est suivi par d'un (.), point d'exclamation (!), d'interrogation (?), ou de suspension (...).*

Pendapat di atas dapat diartikan bahwa “Secara tulisan kata pertama diawali dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), ataupun tanda seru (!)”.

*À l'oral c'est l'information qui donne sa cohérence à la phrase. [secara lisan kalimat diungkapkan dengan intonasi yang turun dalam kalimat].*

Sedangkan untuk kalimat sederhana Dolatour (1991 : 10) menjelaskan yaitu “*la phrase simple contient un seul verbe conjugué, c'est ce on appelle une proposition*”. [kalimat sederhana terdiri sebuah verba yang dikonjugasikan, itu disebut dengan kalimat].

Berikut ini unsur-unsur yang terdapat dalam pola kalimat sederhana Perancis :

#### A. **Subjek (sujet)**

Subjek merupakan fungsi sintatik terpenting kedua setelah predikat. Pada umumnya subjek berupa kata benda, nama orang, kata ganti orang atau benda, contohnya sebagai berikut :

- Je mange (saya makan)
- Ils mangent ( mereka makan)

Subjek yang pada umumnya digunakan dalam membentuk kalimat bahasa Perancis yaitu :

- Nom de personne (nama orang);
- Nom (nama);

- Pronom (kata ganti);
- Verba (kata kerja);

#### B. **Verba** (kata kerja)

Greive (1968 : 10) mengungkapkan “*Le verba, base de la proposition, exprimer: l’action fait où subie par le sujet*”. (kata kerja merupakan dasar dari pokok kalimat yang mengungkapkan suatu tindakan yang disesuaikan dengan subjek dalam kalimat tersebut).

Verba-verba terdapat di klasifikasikan ke dalam tiga kelompok berdasarkan akhiran. Kelompok verba pertama terdiri dari *verba* yang berakhiran er, contohnya *regarder, aimer, écouter, parler, donner, manger, passer etc.* kelompok ketiga terdiri dari verba yang berakhiran lainnya. Contoh penggunaan verba sebagai berikut :

- Marie danse (Marie menari)
- Marie sourit ( Marie tersenyum)

Pada kalimat pertama, verba *danse* berasal dari kata dasar (*infinitif*) *danser*, namun ahirannya berubah karena dipengaruhi konjugasi dan subjeknya yaitu *Marie* (orang kedua tunggal). Samahalnya *dengan kalimat kedua* verba *sourit* berasal dari *sourire*.

#### C. **Objek Pelengkap** (Complément d’objet)

Objek adalah konstituen kalimat yang kehadirannya di tuntutan oleh predikat yang berupa verba transitif pada kalimat aktif. Alwi (2010 : 335). Objek pelengkap biasanya diletakan setelah verba, fungsinya untuk menjelaskan makna dari verba yang digunakan.

### 5.5 Penilaian Pembelajaran Keterampilan Menulis

Setiap Negara memiliki standar penilaian keterampilan menulis berdasarkan kurikulum yang berlaku di Negara tersebut. Sama halnya di Indonesia, dalam melakukan evaluasi keterampilan menulis khususnya bahasa Perancis sebagai bahasa asing atau FLE (Français langue Étrangère) menggunakan kurikulum yang mengacu pada Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa yaitu CECRL (Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues). Menurut Sunendar (2008:1) :

*Le français reste la deuxième langue étrangère, après l'anglais, à être autant parlé sur les cinq continents. En Indonésie, il est de plus en plus utilisé dans les domaines scientifiques et littéraires ainsi que dans les secteurs du tourisme, de l'hôtellerie et de l'alimentation.*

Pendapat di atas dapat diartikan bahwa bahasa Perancis adalah bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris yang menjadi bahasa yang banyak digunakan di lima benua. Di Indonesia, bahasa Perancis semakin digunakan dalam ilmu pengetahuan dan sastra dalam bidang pariwisata, perhotelan dan makanan.

Senada dengan pendapat di atas, Sunendar menjelaskan tentang tujuan le CECRL yang menjadi acuan dasar kurikulum di Indonesia. Yaitu:

- a. *Le cadre est à l'origine un outil au service de la mise en oeuvre de la politique linguistique européenne.*
- b. *Répondre à l'objectif de parvenir à une plus grande unité parmi ses membres et atteindre ce but par une adoption d'une démarche commune dans le domaine culturel.*
- c. *Le cadre vise la défense des langues par les citoyens européens d'une compétence plurilingue et pluriculturelle.*

Pendapat di atas memiliki arti, CECRL memiliki beberapa tujuan antara lain:

- a. Sebagai alat untuk pelaksanaan kepai tujuan kebijakan politik bahasa di Eropa.
- b. Memenuhi tujuan dalam mencapai kesatuan yang lebih besar di antara para anggota dan mencapai tujuan ini dengan mengadopsi pendekatan umum dalam bidang kebudayaan.

- c. Untuk mempertahankan bahasa oleh warga Eropa dari kompetensi multibahasa dan multikultural.

Berdasarkan Kerangka Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa atau disebut juga CECRL (*Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*), terdapat enam tingkatan yang digunakan sebagai rujukan standar kemampuan pembelajar bahasa Perancis, yaitu : A1, A2, B1, B2, C1, C2 dan dari ke enam tingkatan tersebut dapat di bedakan menjadi 3 kategori, antara lain :

- a. A1 : tingkat pemula atau dasar
- b. A2 : tingkat menengah
- c. B1 : tingkat lanjutan
- d. B2 : tingkat independen
- e. C1 : tingkat mahir, dan
- f. C2 : tingkat mahir-plus

Dari ke enam tingkatan tersebut di bedakan menjadi 3 kategori, yaitu :

- a. Tingkat A untuk tingkat pemula
- b. Tingkat B untuk tingkat menengah
- c. Tingkat C untuk tingkat mahir.

Pembelajaran bahasa Perancis di Sekolah Menengah Atas berada di level pemula atau setara dengan tingkat A1. Tagliante (2005: 115) memaparkan sebagai berikut :

*Caractéristique du niveau A1 : capacité à interagir de façon simple, quand le domaine est familier. L'apprenant va pouvoir comprendre des textes très simples et décrire des lieux et des personnes avec un vocabulaire de base, quelques expressions apprises par coeur, il ne maîtrise que quelques structures syntaxiques, mémorisées, qu'il emploie en faisant les erreurs classiques des débutants lorsqu'ils cherchent à s'exprimer. La prononciation des mots n'est pas totalement acquise.*

Pendapat tersebut dapat diartikan sebagai berikut, karakteristik tingkat A1 : mampu untuk berinteraksi dengan cara yang sederhana pada bidang-bidang yang umum. Pembelajar dapat memahami teks-teks sederhana dan menjelaskan tempat serta orang dengan kosakata dasar,

beberapa ungkapan yang telah di pelajari. Pembelajar hanya menguasai struktur kalimat dengan mengingat yang di seratai beberapa kesalahan umum dilakukan oleh para pemula ketika mereka berusaha untuk mengekspresikan sesuatu. Pengucapan kata-kata belum sepenuhnya tercapai.

Dari karakteristik tingkat A1 di atas, selanjutnya Karimah (2013) mengatakan bahwa tes kemampuan menulis untuk tingkat dasar atau A1 terdiri dari 2 jenis tes, yaitu :

- a. Formulir yang harus diisi. Pada bagian ini peserta diuji tentang kemampuan melayani informasi yang di berikan dalam formulir.
- b. Membuat pesan atau kartu yang simpel (terdiri atas 40 kata) dengan tema keluarga. Pada tingkatan ini peserta diharapkan dapat membuat kalimat pendek dan sederhana.

Secara terperinci bagian ini meminta peserta untuk :

- a. Memperkenalkan diri atau memperkenalkan orang lain;
- b. Meminta atau memberi informasi;
- c. Memberitahukan sesuatu;
- d. Mengumumkan sesuatu;
- e. Mengusulkan sesuatu, menerima atau menolak usulan/undangan.

Sedangkan standar penilaian pembelajaran bahasa Perancis berdasarkan pada kurikulum yang mengacu pada CECRL dalam Tagliante (2005:70) untuk keterampilan menulis tingkat pemula (A1), kompetensi keterampilan menulis yang harus dicapai adalah *“peut écrire des phrases et des expressions simples sui lui/elle-mêmê et des personnages imaginaires, où ils vivent et ce qu’ils font”*. [dapat menulis kaimat-kalimat dan ekspresi-ekpresi sederhana].

### **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab sebelumnya, pengkaji telah memaparkan kartu pintar dan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa perancis menurut para ahli. Bab ini mengkaji mengenai kartu pintar dan keterampilan menulis sesuai dengan rumusan kajian dan tujuan kajian. Dimana terdapat dua rumusan kajian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan permainan Kartu Pintar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
2. Apa kelebihan dan kekurangan permainan Kartu Pintar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

Pada dasarnya agar proses pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan, penggunaan teknik permainan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan rumusan kajian yang telah dipaparkan di atas, bagaimana penggunaan kartu pintar dalam keterampilan menulis.

#### Permainan Kartu dalam Pembelajaran

Apa yang disebut permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi ;satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen yaitu :

- a. Ada pemain
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main, dan
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pembelajaran permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk partisipasi aktif siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Permainan adalah suatu yang menyenangkan dilakukan, sesuatu yang menghibur, seperti halnya permainan kartu. Media permainan mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- a. Permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran dalam situasi dan peranan sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

Adapun kelemahan dari media permainan antara lain :

- a. Sifatnya luwes sehingga membuat siswa terlalu asyik bermain sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- b. Efektivitas pembelajaran tergantung materi yang dipilih secara khusus.
- c. Terkadang dibutuhkan biaya yang cukup lama.

Hal tersebut dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2003, hlm 78-79)

Khairiah (2011, hlm 27) mengemukakan bahwa saat ini permainan kartu semakin beragam, dan beberapa permainan kartu beralih fungsi, tidak hanya sekedar untuk permainan tetapi juga merupakan media pembelajaran. seperti yang dikatakan oleh seorang pengajar di *Institute of Communication Studies, University of Leeds* yaitu David Guantlett, mengatakan bahwa “Ia telah membuat sebuah permainan kartu teori yang berisi tentang pemikiran dan teori-teori kebudayaan. Dikatakan David, bahwa permainan kartu teori (kartu pendidikan) yang ia buat, dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan permainan kartu teori, pemain dapat mempelajari dan memahami ide-ide atau konsep-konsep yang terdengar sulit.

Dari pernyataan di atas, pengkaji dapat menyimpulkan bahwa kartu tidak hanya bisa digunakan sebagai media pembelajaran tetapi juga bisa digunakan sebagai permainan dalam pembelajaran dan permainan adalah salah satu media pembelajaran.

Pengaplikasian Kartu Pintar dalam keterampilan menulis adalah sebagai berikut :

1. Setelah pengajar membagi pembelajaran dalam beberapa kelompok, kemudian pengajar menerangkan kosakata, subjek dan keterangan kegiatan pada kartu pintar.
2. Setiap orang mendapatkan gambar yang berupa klu dari kartu pintar dan menjawab arti dari gambar tersebut.

3. Kelompok yang sudah siap untuk menjawab kartu pintar tersebut, maju kedepan kelas dan member jawaban tersebut kepada teman sekelas.
4. Individu yang gelum menulis jawaban dari kartu pintar yang terbagi dalam kelompok dapat dilakukan pada pertemuan selanjutnya.
5. Akhir dari penggunaan kartiu pintar dalam keterampilan menulis, pengajar mencari individu yang menulis dengan baik dan benar sesuai kartu pintar yang berikan.

Pengkaji akan memaparkan bagaimana penggunaannya, sebagai berikut:

1. Pengajar menjelaskan tema pembelajaran
2. Pengajar menjelaskan tujuan dari pembelajaran
3. Pengajar menjelaskan teknik permainan Kartu Pintar, yaitu:
  - a. Pengajar membagi pembelajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-10 orang
  - b. Salah satu pembelajar dalam masing-masing kelompok mengambil kartu pintar yang terdapat gambar, dan menjawab gambar tersebut dalam bahasa perancis
4. Pembelajar berikutnya juga menjawab gambar tersebut dalam bahasa perancis yang terdapat dalam kartu pintar
5. Demikian seterusnya giliran menulis jawaban yang sudah ada dilakukan menurut rooling depan dan kebelakang.

Pengaplikasian teknik permainan kartu pintar dalam keterampilan menulis kaliaamt sederhana bahasa Perancis sebagai berikut:

1. Setelah pengajar membagi pembelajar dalam beberapa kelompok, kemudian pengajar menjelaskan kosakata, subjek dan kegiatan pada waktu senggang.

2. Setiap individu mendapatkan subjek berbeda tentang aktivitas pada waktu senggang. Setelah itu, setiap individu menjawab pertanyaan dan menjawab dengan menulis kalimat sederhana bahasa perancis.
3. Setiap individu yang belum mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan mereka memperhatikan dan menyimak.
4. Akhir dari penggunaan teknik permainan kartu pintar dalam keterampilan menulis, pengajar mencari kelompok dan individu yang terbaik dilihat dari kekompakan, struktur kalimat, kosakata dan konjugasi yang tepat.

Selain itu, setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangan, pada bab ini pengkaji menguraikan kelebihan dan kekurangan penggunaan kartu pintar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis sebagai berikut :

6. Kelebihan
  - a. Membantu pembelajar secara kelompok dan individu untuk saling berdiskusi dalam pernyataan yang terdapat dalam kartu pintar
  - b. Adanya sumbangan ide dari tiap kelompok.
  - c. Mempermudah pembelajar dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
  - d. Saling membantu dalam kelompok.
7. Kekurangan.
  - a. Suasana menjadi rebut.
  - b. Setiap kelompok yang sedang berdiskusi memakan waktu lama yang menyebabkan waktu terbuang.
  - c. Pengajar kesulitan menyuruh setiap individu untuk dapat menjawab pernyataan dari kartu pintar tersebut.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN, REKOMENDASI DAN IMPLIKASI**

#### **4.1 Kesimpulan**

Dalam pembelajaran di dalam kelas, seperti pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Perancis banyak terdapat kendala-kendala. Seorang pengajar harus bisa mengatasi kendala-kendala tersebut. Teknik permainan muncul sebagai salah satu alat bantu yang digunakan pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Teknik permainan merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran secara berkelompok yang bertujuan untuk membantu pembelajar satu dengan yang lain.

Seperti yang telah dipaparkan dalam kajian ini, salah satu teknik permainan dalam proses pembelajaran yang bisa digunakan dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis adalah penggunaan teknik permainan kartu pintar. Selain itu teknik permainan dapat digunakan untuk mempermudah pembelajar dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis, baik secara individu maupun kelompok. Juga pembelajar mendapat pengetahuan kosakata dari permainan kartu pintar tersebut dan melalui permainan dalam proses pembelajaran pembelajar lebih tertarik dan suasana kelas pun menjadi ramai, pembelajaran yang tepa, menyenangkan efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar pembelajar agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Mrdia permainan kartu pintar salah satu alternatif dalam meningkatkan dan pembelajar lebih antusias untuk berlatih menulis kalimat sederhana bahasa perancis.

Berasarkan hasil pemaparan dan kajian pada bab-bab sebelumnya, pengkaji dapat menyimpulkan bahwa melalui teknik permainan bisa membantu pembelajar untuk mempermudah menulis kalimat sederhana bahasa Perancis sehingga keterampilan menulis

Ely Siferia Saragih, 2017

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN MELALUI KARTU PINTAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT BAHASA PERANCIS**

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

pembelajar meningkat. Kemudian juga pengajar lebih efektif dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan dan materi dapat dengan mudah dipahami.

#### **4.2 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil pemaparan pada bab-bab sebelumnya, pengkaji dapat memberikan rekomendasi bahwa hasil kajian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber bagi pengkaji lain untuk melakukan kajian pada bidang yang sama maupun yang berbeda dan dikembangkan terhadap penelitian. Kemudian juga permainan kartu pintar dapat dilakukan bagi semua kalangan baik bagi debutant yang ingin belajar bahasa Perancis.

#### **4.3 Implikasi**

Implikasi maupun dampak dari hasil kajian ini adalah bahwa penggunaan teknik permainan kartu pintar yang digunakan dalam kelas dapat meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana Perancis, seperti yang telah dilakukan oleh pengkaji.

#### **4.4 Ucapan Terimakasih**

Pengkaji mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pengampu mata kuliah *mini mémoire* yang telah membimbing pengkaji dalam penulisan *mini mémoire* hingga selesai.

## Daftar Pustaka

- Abbas, Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah*. Dasar. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Alwi, dkk. (2010). *Tata Bahasa Baku Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Sri Dewi (2013). *Pengembangan Media Kartu Pintar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Yogyakarta. Skripsi.
- Delatour, Y. et al. (1991). *Grammaire du français: cours de civilisation française de Sobordonne*. Paris: Hachette.
- Djamarah, B.S dan Zain, A. (2006) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dvořáková, Dana (2007). *Spiele in Deutschunterricht*. Brunn: Masaryk-Universität. [Online]. Tersedia: [http://is.muni.cz/th/79404/pdf\\_m/dilpom\\_prace.pdf](http://is.muni.cz/th/79404/pdf_m/dilpom_prace.pdf)
- Grevisse, Maurice. 1968. *Cours d'analyse grammaticale*. Paris Duculot.
- Hidayati, N. (2014) Diakses dari [http://www.academia.edu/6486472/MODEL\\_PEMBELAJARAN\\_KARTU\\_PINTAR\\_BER\\_GAMBAR](http://www.academia.edu/6486472/MODEL_PEMBELAJARAN_KARTU_PINTAR_BER_GAMBAR).
- Nurdiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Sadiman, Arief dkk (2003) *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta.

- Sadiman, S Arief, et al (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta: Gramedia.
- Suparno, Yunus, Mohamad. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suriamiharja, Agus. 1997. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Tagliante, Christine. (2005). *L'évaluation et Le Cadre Europeen Commun*. Paris: CLE Internasional.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa

#### Internet

<http://www.leplaisirdapprendre.com/a2.comprehension-ecrite/>

<http://jeanpierreroberbert.fr/2011/02/17/fle/>

<http://www.pratilagues.com/definition-fle.html>

[http://www.literature.org/l1lettrisme-Le\\_FLE-historique.htm](http://www.literature.org/l1lettrisme-Le_FLE-historique.htm)

*Le Carte Européen Commun de Référence pour Les Langues (CECRL): Parler niveau debutanmt A1*. [ONLINE]. Retrieved from