

### **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 ketearmpilan 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 dilakuakn, sesuatu yang menghibue=r, 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 temen 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 kaliamt 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.