

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Penggunaan Teknik Permainan *Scrabble*

Dari hasil pengkajian diatas, pengkaji dapat menyimpulkan bahwa permainan scrabble bisa menjadi penunjang pembelajaran bahasa asing , tentunya bahasa perancis. Terbukti siswa senang bermain dan mempelajari Bahasa perancis melalub permainan *Scrabble*. Perlu digaris bawahi pula bahwa permainan Scrabble tidak hanya menyuguhkan permainan yang menyenangkan tapi juga memberikan hasil yang positif , salah satunya memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengetahui dan mengenal kata-kata dalam bahasa perancis. Tidak hanya itu bahkan siswa diharuskan mengucapkan kata tersebut dengan baik dan benar. Mengulas kembali yang telah dipaparkan oleh para ahli salah satunya oleh Ghazali (2013:113) bahwa pengucapan adalah aspek lain dari bahasa yang terakit dengan masalah kecermatan dan penguasaan terhadap pengucapan tampaknya memiliki hubungan erat dengan kondisi efektif dari pelajar. Oleh karena itu, sebagai pembelajar bahasa keterampilan berbicara inilah yang menjadi aspek penting bagi kemajuan bahasa asing yang mumpuni dari pihak pembelajar asing itu sendiri.

3.2 Penggunaan Teknik Permainan *Scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Perancis

a. Langkah-langkah permainan *Scrabble* dalam pembelajaran Bahasa Perancis

Dalam sebuah permainan pasti ada peraturan atau tata cara bermain . Tujuan adanya peraturan dalam permainan adalah bukan untuk membatasi kebebasan dalam bermain melainkan untuk membuat permainan agar lebih menarik dan memiliki tantangan tersendiri. Maka dari itu permainan *Scrabble* juga memiliki peraturan. Peraturan ini dibuat agar permainan dapat digunakan untuk pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata (<http://id.m.wikipedia.org>.)

Tahap awal :

1. Mempersiapkan Huruf-huruf yang akan digunakan untuk menyusun kata
2. Menentukan tema yang akan digunakan saat permainan akan segera berlangsung .
3. Menentukan kelompok, satu kelompok terdiri dari empat orang
4. Menyusun kata yang berhubungan dengan tema

Tahap Permainan :

- a) Setiap kelompok akan menyusun huruf menjadi sebuah kata tentang tema yang sebelumnya sudah diajarkan .
- b) Lalu diberikan waktu spontan 3-4 menit untuk menyusun huruf-huruf yang terbatas tersebut menjadi kata yang tersusun dengan baik dan benar secara berkelompok dan secara bergiliran
- c) Setelah tersusun akan dipersilahkan bagi kelompok yg berhasil menyusun huruf-huruf tersebut lebih cepat.
- d) Kemudian secara bergilir perwakilan setiap kelompok harus bisa melafalkan Kata yang sudah tersusun tersebut
- e) Bergilir pada tema yg selanjutnya, untuk mendapatkan giliran selanjutnya.

Pada akhirnya, pengajar memberikan penilaian secara signifikan dari jumlah kata yang berhasil tersusun dengan baik dan benar sesuai dengan kata bahasa perancis yang diminta pada tema tertentu. Tentunya yang paling utama adalah cara siswa tersebut melafalkan kosakata yang telah berhasil disusun bersama-sama. Selain kerja-sama, dalam permainan *scrabble* ini pun membuat siswa pasti mengingat kata yang diucapkan, juga dapat melafalkan kata bahasa perancis dengan benar. Karna adanya koreksi dari teman-teman sekitarnya yang membantu (<http://novenrique.blogspot.co.id>.)

Dari hasil pengkajian dapat dilihat bahwa permainan *Scrabble* membantu peningkatan penguasaan kosakata siswa atau pelajar. Selain itu, dengan permainan tersebut siswa ,menjadi lebih aktif dan dapat bekerjasama .

Dalam proses pengkajian ini , telah berbagai peneliti yang mempraktekannya langsung kepada siswa dan reaksinya terlihat bahwa pembelajar sangat antusias saat proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan pembelajaran berlangsung secara interaktif, menarik dan menyenangkan . Dari hasil penelitian yang telah di lakukan, dapat terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa asing yaitu bahasa perancis.

Disaat proses pembelajaran menggunakan teknik permainan *Scrabble* siswa merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, siswa jadi lebih ingin mengetahui dan memperhatikan pembelajaran serta berlomba-lomba untuk memenangkan permainan *Scrabble* . Dilihat dari hasil penelitian , siswa jauh lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran yang tentunya menarik dan menyenangkan.

Dari hasil penghitungan permainan *scrabble* telah terbukti dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosa kata . Dalam permainan scrabble siswa dituntut untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berhubungan dengan tema. Siswa hanya mendapatkan huruf-huruf yang terbatas dan diharuskan menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata yang tersusun dengan baik dan benar. Penguji menyimpulkan bahwa permainan *Scrabble* dapat menunjang prestasi siswa dalam memperoleh pembelajaran yang jauh lebih baik dan menyenangkan.