

BAB III

PENERAPAN DALAM PEBELAJARAN

Teknik permainan WTCG ini dibuat agar siswa merasa tidak bosan dalam mempelajari dasar-dasar menulis dalam bahasa Perancis. Pembuatan permainan ini adalah sebagian dari perencanaan pembelajaran sebelum menentukan bagaimana permainan ini diterapkan dalam pembelajaran. Berikut cara menerapkan permainan ini dalam pembelajaran

Rencana Pembelajaran

1. Tingkat pelajar: A1
2. Durasi pembelajaran: 60 menit
3. Tema: Kosakata dan Kalimat Sederhana
4. Objektif pembelajaran:
 - a. Siswa mampu menuliskan kosakata umum atau kalimat sederhana.
 - b. Siswa mempelajari kosakata baru dan meningkatkan perbendaharaannya katanya.
5. Media: Kartu permainan
6. Metode pembelajaran: belajar berkelompok
7. Tahap-tahap pembelajaran:

a. Perkenalan

Pengajar memberikan teks sederhana untuk menginspirasi pelajar dengan sejumlah kosakata yang dapat digunakan dalam permainan nanti.

Pengajar membagi siswa-siswa dalam 8 kelompok pemain.

Pengajar menjelaskan aturan-aturan dalam permainan.

b. Pembelajaran

Pengajar membagi siswa-siswa menjadi 4 atau 8 kelompok.

Pengajar memberikan satu pak kartu permainan.

Kedua kelompok menentukan siapa yang akan memulai permainan dengan melempar koin, yang menang mendapat giliran pertama, yang kalah menarik dua kartu sekaligus pada giliran pertamanya.

Pemain pertama memainkan kartunya, menuliskan kata atau kalimat yang jumlah hurufnya sesuai dengan angka yang tertulis pada kartunya.

Pengajar menentukan apakah kata atau kalimat tersebut ditulis dengan benar dan terdaftar dalam kamus bahasa perancis.

Kedua langkah diatas terus diulangi hingga salah satu kelompok pemain berhasil mencapai 50 nilai permainan yang mana kemudian dinyatakan sebagai pemenang.

c. Evaluasi

Hasil permainan dievaluasi dengan menugaskan siswa untuk menuliskan kata-kata dan kalimat-kalimat yang telah digunakan dalam permainan-permainan sebelumnya.

