

**PENGGUNAAN MEDIA *WORD SQUARE* DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PERANCIS**

Mini Mémoire



Disusun Oleh

Damara Ichsan Julio

NIM. 1301560

DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2018

LEMBAR PENGESAHAN

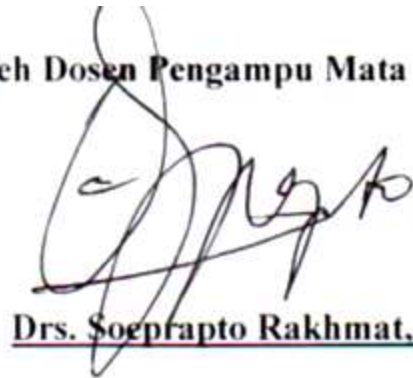
**Penggunaan media *Word Square* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa
Perancis**



Damara Ichsan Julio

1307136

Disahkan oleh Dosen Pengampu Mata Kuliah Mini Mémoire



Drs. Soeprapto Rakhmat, M.Hum.

NIP 195502171980111002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur pengkajia panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, pengkaji dapat menyelesaikan Mini-Mémoire dengan judul **“Penggunaan Media Word Square dalam pembelajaran membaca bahasa Perancis”**.

Kajian ini disusun sebagai syarat menempuh jenjang sarjana strata I Universitas Pendidikan Indonesia. Hambatan dan kesulitan tatkala menyusun kajian ini. Akan tetapi saran dan masukan serta bimbingan dari dosen pengampu mata kuliah, pengkaji mampu merampungkan mata kuliah.

Pengkaji menyadari bahwa kajian ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam segi penulisan maupun isi, maka dari itu pengkaji memohon maaf dan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif.

Akhir kata, pengkaji berharap semoga kajian ini bermanfaat dan mempunyai nilai informasi yang berguna bagi semua pihak.

Bandung, April 2018

Damara Ichsan J

USING WORD SQUARE MEDIA TO LEARN READ FRENCH

Damara Ichsan Julio, Soeprapto Rakhmat,

French Department, FPBS Universitas Pendidikan Indonesia

Address: Jl. Setiabudhi 299 Bandung 40154 West Java, INDONESIA

Email: Damarajadah@gmail.com

ABSTRACT

This study is structured to determine the use of Word Square Media in learning to read French, especially in its application to people who study French, especially in reading skills. The steps in the first Word Square media are the opening where the teacher delivers the topics to be studied, the two teachers hand out the checkerboard with answers and questions, the three students answer the questions and marshal the box according to the answer and the fourth give points in each box. And do not forget to give the appropriate question according to the ability of A1 according to CECRL DELF.

Keywords: Word Square media, Reading Skill, Learn to Read French

UTILISATION DE WORD SQUARE MEDIA Á LIRE LE FRANÇAIS

Damara Ichsan Julio, Soeprapto Rakhmat,

Département de français, FPBS Universitas Pendidikan Indonésie

Adresse: 299 rue. Setiabudhi Bandung 40154 Java d'ouest,

Courriel: Damarajadah@gmail.com

RÉSUMÉ

Cette étude est structurée pour déterminer l'utilisation de Word Square Media dans l'apprentissage de la lecture du français, notamment dans son application aux personnes qui étudient le français, notamment en lecture. Les étapes dans les premiers médias Word Square sont l'ouverture où l'enseignant fournit les sujets à étudier, les deux enseignants distribuent le damier avec des réponses et des questions, les trois étudiants répondent aux questions et marshal la boîte selon la réponse et le quatrième donner des points dans chaque case. Et n'oubliez pas de donner la question appropriée en fonction de la capacité de A1 selon CECRL DELF.

Mots-Clé : Médias Word Square, Compétence en lecture, Apprendre à lire en français

PENGGUNAN MEDIA WORD SQUARE DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PERANCIS

Damara Ichsan Julio, Soeprapto Rakhmat,

Departemen Pendidikan Bahasa Perancis, FPBS Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat : Jl. Setiabudhi 299 Bandung 40154 West Java, INDONESIA

Courriel: Damarajadah@gmail.com

ABSTRAK

Pengkajian ini disusun untuk mengetahui penggunaan media Word Square dalam belajar membaca bahasa Prancis, khususnya dalam aplikasinya kepada orang-orang yang mempelajari bahasa Prancis, khususnya membaca. Langkah-langkah di media Word Square pertama adalah pembukaan tempat guru menyediakan subjek untuk dipelajari, kedua guru mendistribusikan dan dengan jawaban dan pertanyaan, tiga siswa menjawab pertanyaan dan marshal kotak sesuai dengan jawaban dan memberi poin keempat di setiap kotak. Dan jangan lupa berikan pertanyaan yang sesuai sesuai kapasitas A1 menurut CECRL DELF.

Kata kunci: Media Word Square, Keterampilan Membaca, Belajar Membaca Bahasa Perancis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRACT	i
RÉSUMÉ.....	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Kajian.....	2
1.3 Tujuan Kajian.....	2
1.4 Mafaat Kajian.....	3
BAB II KAJIAN TEORI	4
2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	4
2.2 Jenis - Jenis Media Pembelajaran.....	4
2.3 Definisi permainan <i>Word Square</i>	5
2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Word Square</i>	6
2.5 Keterampilan Membaca.....	6
BAB III PEMBAHASAN.....	7
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	11
4.1 Kesimpulan.....	11
4.2 Rekomendasi.....	11
UCAPAN TERIMA KASAIH.....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bahasa adalah suatu cara berkomunikasi. Tidak mungkin terjadi interaksi tanpa bahasa, oleh karena itu bahasa memainkan peranan penting didalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengajaran bahasa asing terutamanya bahasa Perancis, terdapat empat kemampuan berbahasa yang harus dikuasai, ya itu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan menulis dan keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang sangat susah disebabkan kita harus mampu memahami untaian kata yang panjang, oleh sebab itu yang terpenting adalah kemauan yang keras dalam memahami suatu teks, dan hal yang terpenting dalam pembelajaran bahasa asing adalah latihan terus menerus dalam pelafalan dan tulisan Pembelajaran dapat menggunakan media dalam penerapannya agar menarik perhatian peserta didik dalam memahami keterampilan membaca. Pada akhirnya pengajar harus mampu mencari media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan pengalaman seperti itu, pengajar harus terus memperbaiki metode dan salah satu caranya dalam meningkatkan keterampilan menulis menggunakan media *Word Square*.

Sebagaimana semestinya seorang pengajar harus selalu menampilkan sesuatu yang selalu baru dan segar untuk menarik perhatian. Penggunaan media begitu penting untuk saat ini guna menciptakan atmosfir pengajaran yang menyenangkan dan berkesinambungan. Sebagai guru yang profesional sudah semestinya bisa memilih dan menerapkan, sebagai media pembelajaran yang efektif.

Keterampilan membaca sebagai mana mestinya adalah bagian dari transfer ilmu dan pengalamankita, namuntidakjarangkitasangat sulit dalam membacakarena rasa malas yang mengerak didalam diri kita. Berdasarkan pengalaman itu, saya selaku pengkaji ingin membagi pengalamanya dalam *Mini-Mémoire* yang berjudul “**Penggunaan media *Word Square* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang yang telah dijelaskan seperti di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Apakah *word Square* itu?
2. Bagaimana Penggunaan media *Word Square* untuk meningkatkan keterampilan membaca?

1.3 Tujuan Kajian

Menurut rumusan masalah diatas, pengkaji menetapkan tujuan dari *mini-mémoire*ya itu sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan media *Word Square* dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk meningkatkan keterampilan membaca.
- b. Mengetahui penggunaan media *Word Square* dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk meningkatkan Keterampilan membaca.

1.4 Manfaat Kajian

1. Bagi Pembelajar

Manfaat yang diperoleh oleh pembelajar adalah membantu meningkatkan kemampuan membaca kata atau suatu kalimat dan meningkatkan ketelitian.

2. Bagi Pengajar

Manfaat bagi pengajar dapat menambah khazanah dalam berpikir dan menambah variasi sehingga atmosfer semakin berkembang dan dinamis

3. Bagi pengkaji

Manfaat dari kajian ini, bagi pengkaji pribadi menambah wawasan berpikir dalam memecahkan masalah dikelas dengan metode yang tepat guna dan bias menjadi jalan keluar dari kesusahan siswa dalam memahami teks berbahasa asing.

4. Bagi Pengkaji lainnya

Manfaat untuk pengkaji yang lain, menjadi referensi yang suatu saat dapat dikembangkan menuju tahap penelitian yang layak dan dapat dipertanggungjawabkan

5. Bagi Pengkaji lainnya

Manfaat untuk pengkaji yang lain, menjadi referensi yang suatu saat dapat dikembangkan menuju tahap penelitian yang layak dan dapat dipertanggung jawabkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Definisi Media Pembelajaran

Menurut Romiszowski, (1981 : 339) dalam situs <http://edu/uk/collections.infocollections.org/ukd/Jgtz016e/8.1.1.html> menjelaskan bahwa : The term instructional media has been defined in a variety of ways. In some cases, it refers to all aids that are used by the lecturer and students. In other cases, it refers only to printed media. In this chapter, we shall use the term to mean all devices and materials used in the teaching and learning processes. This definition is close to a broader definition such as that of Romiszowski (1981: 339) which includes not only electronic communications media, but also such devices as slides, photographs, teacher-made diagrams, charts, real objects and handouts that we use in the process of planned instruction. semua bantuan yang digunakan oleh dosen dan siswa. Dalam kasus lain, itu hanya mengacu pada media cetak. Dalam bab ini, kita akan menggunakan istilah untuk mengartikan semua perangkat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Definisi ini mendekati definisi yang lebih luas seperti Romiszowski (1981: 339) yang tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik, tetapi juga perangkat seperti slide, foto, diagram buatan guru, bagan, objek nyata dan selebaran yang kita gunakan di proses instruksi yang direncanakan.

2.2 Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Menurut Situs : <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran> menjelaskan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi empat bagian.

1. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik .
2. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya .
3. Projected still media : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Kita dapat berkesimpulan bahwa media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah.

2.3 Definisi Permainan *Word Square*

Satu teknik permainan untuk melatih kosakata adalah permainan *Word Square*. Merujuk pada teori Urdang via Wurianingrum (2007: 16) *Word Square is a set of word such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*, artinya *Word Square* adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun.

Sedangkan menurut Hornby via Wurianingrum (2007: 16) mengungkapkan bahwa *word square* adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca kedepan dan kebelakang. Hal ini sama dengan teori Harcourt dalam situs <http://www.yourdictionary.com/> *word-square* dituliskan “*Word square is a set of words arranged in a square such that they read the same horizontally and vertically, also called acrostic* “. Artinya satu set kata-kata diatur dalam persegi sehingga dapat dibaca secara horizontal dan vertical. Menurut Harper Collins dalam situs <http://www.thefreedictionary.com/> *word+square* menyebutkan bahwa *Word Square* adalah “*Group games / games, other than specified) a puzzle in which the player must fill a square grid with words that read the same across as down.*” Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *Word Square* adalah kata-kata yang diatur dalam persegi yang dibaca secara vertical maupun horizontal. Bisa juga dengan akrostik karena kata-kata yang dibaca secara horizontal biasanya terbentuk dari kata-kata vertical atau sebaliknya.

2.4 Kelebihan dan Kekurangan *Word Square*

Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Word Square*

Menurut situs <http://jurnalbidandiah.blogspot.co.id/2012/04/model-pembelajaran-word-square.html> Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Word Square* yaitu:

1. Kegiatan tersebut mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2. Melatih untuk berdisiplin.
3. Dapat melatih sikap teliti dan kritis.
4. Merangsang siswa untuk berpikir efektif.

Model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat siswa terhadap materi yang disampaikan. Melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja. Dan tentu saja yang ditekankan disini adalah dalam berpikir efektif, jawaban mana yang paling tepat.

Sedangkan beberapa kekurangan dari model pembelajaran *word square* yaitu:

1. Mematikan kreatifitas siswa.
2. Siswa tinggal menerima bahan mentah.
3. Siswa tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

Dalam model pembelajaran ini siswa tidak dapat mengembangkan kreativitas masing-masing, dan lebih banyak berpusat pada guru. Karena siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, dan jawaban dari lembar kerja pun tidak bersifat analisis, sehingga siswa tidak dapat menggali lebih dalam materi yang ada dengan model pembelajaran *word square* ini.

2.5 Keterampilan Membaca

a. Definisi Keterampilan Membaca

Berdasarkan Standar Kompetensi Dasar oleh Badan Standar Nasional

Pendidikan (2006: 325) keterampilan membaca meliputi.

Kemampuan siswa dalam memahami dan membaca nyaring kata, frasa

dan atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan tepat dan

kemampuan memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau

rinci dari wacana tulis sederhana. Somadyo (2011: 1) dalam bukunya menjelaskan pengertian membaca sebagai berikut: "Membaca merupakan kegiatan interaktif untuk memetik dan memahami makna yang terkandung dalam bahan tertulis. Lebih lanjut, dikatakan bahwa membaca merupakan proses yang dilakukan dan digunakan oleh

pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis" Sejalan dengan pendapat di atas, Nuriadi (2010: 29) menambahkan pengertian membaca adalah "Proses yang melibatkan aktivitas fisik dan mental. Salah satu aktivitas fisik dalam membaca adalah saat pembaca menggerakkan mata sepanjang baris-baris tulisan dalam sebuah teks bacaan. Membaca melibatkan aktivitas mental yang dapat menjamin pemerolehan pemahaman menjadi maksimal.

Membaca bukan hanya sekadar menggerakkan bola mata dari margin kiri ke kanan tetapi jauh dari itu, yakni aktivitas berpikir untuk memahami tulisan demi tulisan" Pendapat Suhendar dan Supinah (2005: 37) mengungkapkan bahwa :

Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang

reseptif, menerima, merupakan proses perubahan wujud lambang/tanda/tulisan menjadi wujud makna. Keterampilan membaca merupakan keterampilan mengubah wujud tulisan menjadi wujud makna".

BAB III

PEMBAHASAN

Word Square adalah suatu permainan mencari kata dengan cara menggarisi deretan huruf yang membentuk kata . Lalu siswa dituntut untuk menulis kata yang telah ditentukan dalam sebuah kotak yang berisi deretan huruf yang akan menjadi sebuah kata yang padu dan sesuai tema.

Di dalam Teori Urdang (Nurhidayah, 2012) *Word Square is a set of word such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*, artinya word square adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. Sedangkan menurut Hornby (dalam Nurhidayah, 2012:16) mengungkapkan bahwa word square adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. maka dapat disimpulkan Word Square merupakan suatu model pembelajaran yang lebih melatih sikap teliti dan kritis. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Word Square* dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin, merangsang siswa untuk berfikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi pembelajaran.

Pada prinsipnya media *Word Square* dapat menciptakan keseruan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain daripada itu pengkaji merasa siswa dapat menjadi lebih teliti disebabkan siswa dapat melihat secara cermat contoh kata yang sedang dicari dan kata yang akan ditulis nantinya.

Word Square adalah suatu permainan mencari kata dengan cara menggarisi deretan huruf yang membentuk kata . Lalu siswa dituntut untuk menulis kata yang telah ditentukan dalam sebuah kotak yang berisi deretan huruf yang akan menjadi sebuah kata yang padu dan sesuai tema.

Di dalam Teori Urdang (Nurhidayah, 2012) *Word Square is a set of word such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*, artinya word square adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. Sedangkan menurut Hornby (dalam Nurhidayah, 2012:16) mengungkapkan bahwa word square adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang. maka dapat disimpulkan Word Square merupakan suatu model pembelajaran yang lebih melatih sikap teliti dan kritis. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Word Square* dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin, merangsang siswa untuk berfikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi pembelajaran.

Pada prinsipnya media *Word Square* dapat menciptakan keseruan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain daripada itu pengkaji merasa siswa dapat menjadi lebih teliti disebabkan siswa dapat melihat secara cermat contoh kata yang sedang dicari dan kata yang akan ditulis nantinya.

Selanjutnya pengkaji akan membahas mengenai langkah – langkah permainan *Word Square* adalah sebagai berikut :

Langkah-langkah Membuat Permainan Word Square.

Dalam pembelajaran Word square, Saptono dalam Wurianingrum (2007: 18) mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran word square sebagai berikut.

1. Siswa diarahkan untuk mempelajari topik tertentu yang akan disampaikan.
2. Siswa disuruh menemukan istilah dalam word square yang relevan dengan topik yang telah dipelajari.
3. Siswa memberikan penjelasan tentang kata yang ditemukan. Informasi dari siswa tentang kata tersebut sebanyak-banyaknya digali oleh guru.
4. Penjelasan siswa divariasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa.

Taniredja, dkk. (2012: 115) menjelaskan langkah-langkah membuat permainan *Word Square* :

a. Membuat kotak sesuai kebutuhan

Kotak yang dimaksud disini adalah kotak-kotak dalam tabel yang tiap kotaknya berisikan huruf-huruf yang diinginkan, huruf-huruf tersebut letaknya berdekatan sehingga sebagian membentuk kata

yang merupakan jawaban dari suatu soal tersebut. Sedang huruf lain berfungsi sebagai pengecoh.

b. Membuat soal sesuai tujuan pembelajaran khusus

Soal-soal yang dibuat harus sesuai tujuan pembelajaran khusus agar tidak melenceng dari materi yang sedang dilaksanakan, sesuai dengan kemampuan peserta didik dan dapat tercapai dengan maksimal.

Adapun Taufik (2010: 23) menyebutkan langkah-langkah dalam penerapan

Word Square, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru membagikan lembaran kegiatan sesuai contoh.
- c. Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- d. Memberikan poin untuk jawaban yang benar.

jours mois saisons (n1)

AOÛT	JEUDI	NOVEMBRE
AUTOMNE	JUILLET	OCTOBRE
AVRIL	JUIN	PRINTEMPS
DIMANCHE	LUNDI	SAMEDI
DÉCEMBRE	MAI	SEPTEMBRE
FÉVRIER	MARDI	VENDREDI
HIVER	MARS	ÉTÉ
JANVIER	MERCREDI	

H	H	O	T	C	Q	B	U	E	I	S	I	V	T	J
O	F	N	U	B	E	R	H	D	P	D	O	E	B	T
Y	K	X	A	M	N	C	N	M	E	I	L	P	Ô	N
H	S	W	É	A	N	U	E	M	D	L	E	O	V	F
H	S	T	X	A	L	T	A	E	I	N	A	M	A	I
J	É	E	M	I	N	S	R	U	M	M	R	X	E	O
S	O	I	P	I	D	C	J	O	R	E	X	R	N	I
C	D	C	R	T	R	É	T	X	I	N	B	I	D	K
D	U	P	T	E	E	U	C	R	O	M	U	E	J	R
Z	V	W	M	O	A	M	V	E	E	J	R	S	E	I
K	R	L	S	I	B	É	B	V	M	D	N	I	I	R
Q	N	R	D	G	F	R	O	R	N	B	V	D	E	A
B	A	U	G	K	A	N	E	E	E	N	R	V	S	A
M	E	O	V	Y	L	K	V	C	A	A	I	E	J	O
J	Z	Y	A	V	R	I	L	J	M	H	R	W	F	R

BAB IV

Kesimpulan dan Rekomendasi

4.1 Kesimpulan

Semakin berkembangnya zaman semakin cerdas pula manusianya dan didalam itu semua manusia dituntut untuk semakin cermat dalam mengembangkan keilmuan tidak hanya wawasan namun juyga medianya, kegiatan pembelajaran bukan hanya suatu kegiatan ceramah tatap muka dan ceramah namu lebih dari itu.

Seorang pendidik juga harus memiliki jiwa seorang penghibur dan juga inovator seperti menerapkan permainan semacam Word Square agar ketercapaian belajar siswa semakin membaik tidak. Selain daripada itu permainan semacam ini mudah untuk diterapkan hanya bermodal barang-barang yang ada dikelas saja atmosfir kelas yang semula kaku menjadi atraktif dan menyenangkan.

4.2 Rekomendasi

Melihat hasil dari pemapara dari setiap babnya, pengkaji berharap agar pengkaji yang lainnya dapat mengkaji dalam bidang metode dan teknik pembelajaran, khususnya penerapan dan teknik *Word Square*. Pengkaji sangat berharap agar kajian ini dapat berguna dikemudian hari dan dapat meningkat ke jenjang yang lebih serius menjadi suatu penelitian

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, Pengkaji mengucapkan terimakasih dan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT. dan kepada Bapak Suprpto Rahmat yang telah membimbing sekaligus mengampu mata kuliah *mini-mémoire* ini hingga selesai.

Daftar Pustaka

- Amir, M. Taufik, (2010). *Inovasi Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajaran di Era Pengetahuan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Azhar Arsyad, *Media pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo,2002)72
- Badan Standar Nasional Pendidikan.(2006).*Panduan Penyusunan Kurikulum. Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran>
- <http://edu/uk/collections.infocollections.org/ukd/Jgtz016e/8.1.1.html/>
- hedziana-m.blogspot.co.id/2013/02/mots-meles-jours-etmois.html
- <http://www.thefreedictionary.com/>
- <http://www.yourdictionary.com/>
- Nurhidayah. 2012. *Penggunaan Metode Word Square Dalam Pemerolehan Kosakata BahasaPerancis*. Tersedia Pada http://repository.upi.edu/operator/upload/s_prs_0706015_chapter2.pdf. (diakses tanggal 20 Januari 2013)
- Somadyo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta : Graham Ilmu.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

