

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *LUDO* DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA BAHASA PERANCIS**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Perancis



oleh

Erika Dwi Gustiyanti

NIM. 1501043

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA dan SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *LUDO* DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA BAHASA PERANCIS**

Oleh
Erika Dwi Gustiyanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Perancis

© Erika Dwi Gustiyanti 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

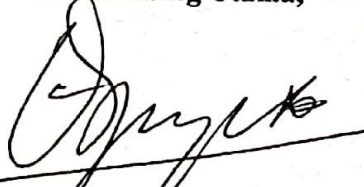
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

ERIKA DWI GUSTIYANTI

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *LUDO* DALAM PEMBELAJARAN
BERBICARA BAHASA PERANCIS**

disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing Utama,



Drs. Soeprapto Rakhmat, M.Hum
NIP. 195502171980111002

Pembimbing Pendamping,



Yadi Mulyadi, M.Pd
NIP. 197812082005011002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Perancis



Dr. Yuliarti Mutiarsih, M.Pd
NIP. 196107231986012001

ABSTRAK

Erika Dwi Gustiyanti

Departemen Pendidikan Bahasa Perancis, FPBS UPI
No. 299 Dr. Setiabudhi Bandung 40154 Jawa Barat, Indonesia
erikadwi.gusti@gmail.com

Penelitian ini memiliki sejumlah tujuan, yaitu : (1) mendeskripsikan tahapan penggunaan teknik permainan *Ludo* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis, (2) memperoleh data tingkat kemampuan berbicara bahasa Perancis peserta didik setelah menggunakan teknik permainan *Ludo*, dan (3) memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa tentang penggunaan teknik permainan *Ludo* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis. Metode penelitian yang digunakan pra-eksperimen dengan desain *one-shot case study*. Dari hasil penelitian, diketahui: (1) kemampuan peneliti dalam menerapkan teknik permainan *Ludo* telah sesuai dengan prosedur dibuktikan dengan nilai 3,93. Dan aktivitas siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan nilai 27/30, (2) berdasarkan nilai rata-rata tes berbicara bahasa Perancis siswa setelah menggunakan teknik permainan *Ludo*, yakni 77,2/100 dalam kategori baik, dan (3) berdasarkan hasil perhitungan angket, dapat disimpulkan bahwa sebesar 76,47% siswa merasa tertarik dengan teknik permainan *Ludo*.

Kata kunci: *teknik permainan, Ludo, keterampilan berbicara bahasa Perancis*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Pembelajaran Bahasa Perancis Sebagai Bahasa Asing (FLE)	5
2.2 Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Menurut CECRL	5
2.2.1 Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara	7
2.2.2 Tujuan Keterampilan Berbicara	8
2.2.3 Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Perancis	9
2.3 Teknik Pembelajaran	10
2.3.1 Pengertian Teknik Pembelajaran Bahasa	10
2.3.2 Jenis-jenis Teknik Pembelajaran	11
2.3.3 Teknik Permainan	12
2.3.4 Jenis-jenis Teknik Permainan	13

2.3.5 Manfaat Teknik Permainan	14
2.4 Teknik Permainan Ludo	16
2.4.1 Pengertian Permainan Ludo	16
2.4.2 Langkah-langkah Teknik Permainan Ludo untuk Pembelajaran Berbicara	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode dan Desain Penelitian	19
3.2 Populasi dan Sampel	20
3.2.1 Populasi	20
3.2.2 Sampel	20
3.3 Lokasi Penelitian	20
3.4 Variabel Penelitian	20
3.5 Instrumen Penelitian	21
3.5.1 Lembar Observasi	21
3.5.2 Tes	24
3.5.3 Angket	29
3.6 Validitas dan Reliabilitas	31
3.7 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	21
3.7.1 Studi Pustaka	21
3.7.2 Observasi	32
3.7.3 Tes	33
3.7.4 Angket	34
3.8 Prosedur Penelitian	35
3.8.1 Tahap Persiapan	35
3.8.2 Tahap Pelaksanaan	35
3.8.3 Tahap Penutup	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	38
4.1 Hasil Pelaksanaan Penelitian	38

4.1.1 Perlakuan	38
4.1.2 Tes	42
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	43
4.2.1 Pembahasan Proses Pembelajaran (Perlakuan)	43
4.2.2 Pembahasan Hasil Tes	49
4.2.2.1 Peninjauan Terhadap Aspek Pemahaman (<i>Compréhension</i>)	53
4.2.2.2 Peninjauan Terhadap Aspek Penampilan Keseluruhan (<i>fluidité, attitude, vitésse</i>)	54
4.2.2.3 Peninjauan Terhadap Aspek Pelafalan (<i>Prononciation</i>)	54
4.2.2.4 Peninjauan Terhadap Aspek Kosakata (<i>Vocabulaire</i>)	55
4.2.2.5 Peninjauan Terhadap Aspek Tata Bahasa (<i>Grammaire</i>)	56
4.3 Analisis Data Angket	56
4.3.1 Distribusi Hasil Data Angket	57
4.3.2 Analisis Hasil Data Angket	58
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Implikasi	66
5.3 Rekomendasi	66
5.3.1 Bagi Siswa	66
5.3.2 Bagi Pengajar	66
5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIOGRAFI PENELITI

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar Observasi Pengajar pada Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Tingkat Dasar Menggunakan Teknik Permainan <i>Ludo</i>	20
Tabel 3.2	Lembar Observasi Siswa pada Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Tingkat Dasar Menggunakan Teknik Permainan <i>Ludo</i>	22
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Tingkat A1 Junior	23
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian	23
Tabel 3.5	Kisi-kisi Soal Tes	25
Tabel 3.6	Kisi-kisi Angket	27
Tabel 3.7	Skala Penilaian	31
Tabel 3.8	Persentase Analisis Hasil Angket	31
Tabel 4.1	Nilai Hasil Tes Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X Akomodasi Perhotelan SMK PGRI Subang	44
Tabel 4.2	Tabel Skala Penilaian Hasil Tes Berbicara Bahasa Perancis	46
Tabel 4.3	Persentase Nilai Tes Kemampuan Berbicara Siswa Kelas X Akomodasi Perhotelan SMK PGRI Subang	57
Tabel 4.4	Tabel Persentase pada Setiap Pertanyaan Angket	51
Tabel 4.5	Tanggapan Siswa terhadap Bahasa Perancis	52
Tabel 4.6	Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis	52
Tabel 4.7	Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis ..	53
Tabel 4.8	Upaya Siswa dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis	53
Tabel 4.9	Pengetahuan Siswa terhadap Teknik Permainan <i>Ludo</i>	54
Tabel 4.10	Tanggapan Siswa terhadap Teknik Permainan <i>Ludo</i> dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis	54
Tabel 4.11	Tanggapan Siswa terhadap Teknik Permainan <i>Ludo</i> dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis	55
Tabel 4.12	Tanggapan Siswa terhadap Kelebihan Teknik Permainan <i>Ludo</i> dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis	55
Tabel 4.13	Tanggapan Siswa terhadap Kekurangan Teknik Permainan <i>Ludo</i> dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Permainan <i>Ludo</i>	16
Gambar 3.1	Desain Penelitian <i>One Shot Case Study</i>	18
Gambar 4.1	Papan Permainan <i>Ludo</i>	35
Gambar 4.2	Kartu Permainan	35
Gambar 4.3	Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan teknik permainan <i>Ludo</i>	36
Gambar 4.4	Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan <i>Ludo</i> dimulai	36
Gambar 4.5	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kesalahan yang mereka lakukan saat permainan berlangsung	37
Gambar 4.6	Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari	37
Gambar 4.7	Dokumentasi pelaksanaan tes berbicara bahasa Perancis setelah diberi perlakuan	38

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Apriani, A.K. (2017). *Penggunaan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Jepang*. Skripsi Bahasa Jepang pada FPBS UPI Bandung : tidak diterbitkan.
- Arifin, Z . (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Asdi Mahasatya.
- Bellenger, L. (1996). *L'Expression Oral : Une approche nouvelle de la parole exoressive*. Paris : ESF éditeur.
- Benamar, R. (2009). *Stratégies d'Aide à la Production Orale En Classe de FLE*. Université de Tlemcen: Synergies Algérie No. 8. Retrieved from : <https://gerflint.fr/Base/Algerie8/rabea.pdf>
- Brown, H. D. (2000). *Priciples of language learning and teaching*. San Fransisco: Addison Wesley.
- Cadet, L. & Tellier, M. (2007). *Le Réseau d'Apprentissage : Une Innovation Pédagogique pour Optimiser la Formation Initiale des Enseignants de FLE/FLS*. La Revue de l'AQEFLS, Montréal : Association québécoise des enseignants et enseignantes de français langue seconde Vol. 2 No.26. Retrieved from : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00380699/document>
- Chhabra, V. & Tomar, K. (2015). *Artificial Intelligence: Game Techniques Ludo – A Case Study*. Advances in Computer Science and Information Technology (ACSIT) Vol. 2 No. 6. Retrieved from : <http://www.krishisanskriti.org/acsit.html>
- Creswell, J.W. (2009). *Research Design : Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publication, Inc
- Djaoti, D. (2016). *Jeux Sérieux*. Retrieved from: <http://www.sup-numerique.gouv.fr/pid33139-cid101595/jeux-seriux-avantage-et-limites.html>

- Géraldine, J. *Le Français Langue Étrangère (FLE) : Historique d'une discipline*. (n.d). Retrieved from : http://www.lituraterre.org/l1lettrisme-Le_FLE-historique.htm
- Hamied, F.A. (2017). *Research Methods : A Guide For First-Time Researchers*. UPI Press.
- Hadfield, J. (1999). *Intermediate Vocabulary Games*. Harlow, Essex: Longman.
- Hancock, Mark. (1995). *Pronunciation Game*. Cambridge University Press.
- Hans. (1996). *Les Jeux en Classe de Langues*. Retrieved from: <http://www.hlrnet.com/jeux.htm>
- Harianto & Dalle, Ambo. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Vol. 2 No. 1*. Retrieved from : <http://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/5626/3271>.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Fourt Edition. England: Pearson Education Limited
- Hasan, M. I. (2002). *Pokok – Pokok Materi Metodologi dan Aplikasinya*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Heriawan, A., dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran : Kajian Teoritis Praktis Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru)
- Hoy, W.K & Adam, C.M. (2016). *Quantitative Research In Education: a primer*. SAGE Publications, Inc.
- Irnawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Papan Seluncur Kelereng di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Padang. Retrieved from: <http://id.portalgaruda.org/index.php.?ref=browse&mod=viewarticle=100844>
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Rosdakarya.

- Ismahene & Noudjoud. (2016). *La maitrise de la compétence communicative à travers les activités orales (Cas de 4ème année moyenne)*. Algérie : Universite Laarbi Tebessi-Tebessa.
- Jayanti. (2013). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Anak Melalui Metode Bermain Tongue Twister*. Surakarta. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung : Refika Aditama
- Mansyur, U. (2016). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *Jurnal Retorika Vol. 9 No.2*. Retrieved from: <https://media.neliti.com/media/publications/256786-inovasi-pembelajaran-bahasa-indonesia-me-a5d1ddc4.pdf>
- Musset, M & Thibert, R. (2009). *Quelles relations entre jeu et apprentissage à l'école? Une question renouvelée*. Service de Veille scientifique et technologique, 48. Pp. 6-15. Retrieved from : <http://ekldata.com/TR1-f8HAdUrQYqIheMJny0tYye0/relations-jeu-apprentissage-2009.pdf>
- Mutiarsih, Y., Cahyani, D., & Rakhmat, S. (2009). Pengembangan Model Artikulatoris untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis Siswa SMA dan SMK di Kota dan Kabupaten Bandung. *Jurnal Penelitian Vol. 9 No.1*. Retrieved from: http://jurnal.upi.edu/file/Yuliarti_Mutiarsih.pdf
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Sadhono & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati
- Schmoll, L. (2016). Science du Jeu. *L'emploi des Jeux dans l'enseignement de langues étrangère : Du traditionnel au numérique*. 5(14), pp.5-6. DOI : 10.4000/sdj.628
- Simbolon, N., & Saria, A. (2016). Making Ludo Word Game (LWG) To Learn Grammar For Senior High School Students. *Inovish Journal Vol. 1 No. 2*.

Retrieved from: <https://media.neliti.com/media/publications/268117-making-ludo-word-game-lwg-to-learn-gramm-485d42f9.pdf>

Sopiawati, Iis. (2010). *Comment Faire Les Étudiants à Être Créatifs dans L'Apprentissage de la Production Écrite a Travers de Jeux? Dans Le CECRL et La Perspective Actionnelle dans L'Enseignement du FLE en Indonésie*. Bandung: FBPS Press UPI.

Sudjana, N. (2011). *Metode Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Tagliante, C. (2005). *L'évaluation et Le Cadre Européen Commun*. Paris: CLE International.

Tarigan, H.G. (2006). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Tarigan, H.G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

P2JK. (2018). *Panduan Program Pengalaman Lapangan (PPL) bagi Mahasiswa UPI Caalon Guru Bidang Studi*. UPI : Tidak diterbitkan

Pandey, P. & Pandey, M.M. (2015). *Research and Methodolgy: Tools and Techniques*. Romainia;Bridge Center.

Valiant, C. (2006). *Un Outil Pédagogique Particulier: le jeu*. Retrieved from: http://sylvain.obholtz.free.fr/cariboost_files/outil_pedag_jeu_sept06.pdf

Wright, A. Betteridge, D. Buckby, M. (n.d). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press

Yuliati, R., & Simonutri, C. (2017). Peningkatan Kemampuan Bahasa Perancis Lisan Mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Perancis Melalui Tugas Pembuatan Video Visite Guidée. *Jurnal Puitika Vol, 13 No. 1*. Retrieved from: <http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurnalpuitika/article/view/44/33>

Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students Communicative Ability. *Journal of Language Teaching and Research, Vol. 3*. doi: 10.4304/jltr.3.4.801-805