

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *MEMORY GAMES* BERBASIS
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA BAHASA PERANCIS DI SMK**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Bahasa Perancis



oleh

Kaniadita Anisa Ratih

1501622

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

2019

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *MEMORY GAMES* BERBASIS
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA BAHASA PERANCIS DI SMK**

Oleh

Kaniadita Anisa Ratih

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Kaniadita Anisa Ratih 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 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.

LEMBAR PENGESAHAN

**KANIADITA ANISA RATIH
1501622**

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *MEMORY GAMES* BERBASIS
MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA BAHASA PERANCIS DI SMK**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing Utama,



**Prof. Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd
NIP. 196912231993022002**

Pembimbing Pendamping,



**Dra. Iim Siti Karimah, M.Hum
NIP. 196502041992022001**

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Perancis,



**Dr. Yuliarti Mutiarsih, M.Pd.
NIP. 196107231986012001**

ABSTRAK

Ratih, K.A. (2019). “Penggunaan Teknik Permainan *Memory Games* Berbasis Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Perancis di SMK” Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa termasuk pembelajar bahasa Perancis. Dalam pembelajaran keterampilan menulis masih ditemukan beberapa kesulitan dalam mengeluarkan ide, kesulitan linguistic, dan rendahnya motivasi. Salah satu solusi yang dapat membantu mengatasi kesulitan dalam pembelajaran menulis yaitu dengan teknik pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) tahapan penggunaan teknik permainan *Memory Games* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis, (2) kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games*, dan (3) tanggapan siswa dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one-shot case study*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditemukan bahwa: (1) berdasarkan hasil perhitungan observer, kemampuan peneliti dalam menerapkan teknik permainan *Memory Games* sebesar 4,4/31, artinya peneliti dianggap telah melakukan penelitiannya sesuai dengan prosedur yang telah dirancang. Sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis diberi nilai sebesar 20/25, artinya siswa telah mengikuti kegiatan belajar mengajar menulis kalimat sederhana bahasa Perancis secara aktif, (2) berdasarkan hasil perhitungan tes, nilai rata-rata tes menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa setelah menggunakan teknik permainan *Memory Games*, yakni sebesar 80 yang berada pada interval 76%-85% dengan kategori baik, artinya responden dinilai mampu menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan baik, dan (3) berdasarkan hasil perhitungan angket, 15 responden (58%) menyatakan bahwa teknik permainan *Memory Games* menciptakan suasana belajar menjadi tidak membosankan, 19 responden (73%) menyatakan bahwa teknik permainan *Memory Games* menarik, menyenangkan dan membantu dalam pembelajaran menulis dalam bahasa Perancis.

Kata kunci: pembelajaran menulis kalimat sederhana, teknik permainan, *Memory Games*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	12
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR DIAGRAM	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan masalah penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat / signifikansi penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pembelajaran Bahasa Perancis Sebagai Bahasa Asing (FLE)	Error! Bookmark not defined.
2.2 Teknik Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Teknik Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Jenis Teknik Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3 Teknik Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Teknik Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Fungsi Teknik Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Jenis-Jenis Teknik Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.3.4 Pengertian <i>Memory Games</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.5 Langkah-Langkah Permainan <i>Memory Games</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.6 Pengertian Media Visual	Error! Bookmark not defined.
2.3.7 Jenis-Jenis Media Visual	Error! Bookmark not defined.
2.4 Keterampilan Menulis	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian Keterampilan Menulis	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Tujuan Keterampilan Menulis	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Kesulitan Keterampilan Menulis	Error! Bookmark not defined.

2.5 Kalimat	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian Kalimat	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Unsur-Unsur Kalimat	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 Kalimat Sederhana Dalam Bahasa Perancis	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Partisipan	Error! Bookmark not defined.
3.3 Populasi Dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Variabel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Angket	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.4 Validitas Dan Reabilitas Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Tahap Persiapan.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Tahap Penutup	Error! Bookmark not defined.
3.6 Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Analisis Data Hasil Tes	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Analisis Data Hasil Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Analisis Data Hasil Observasi	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Pembahasan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Pembahasan Hasil Perlakuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Pembahasan Hasil Tes	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Pembahasan Hasil Angket.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASIE	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN	14
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Amirullah. (2013). *Metodologi Penelitian Manajemen: Disertai Contoh Judul Penelitian Proposal (Cetakan Pertama)*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Arikunto, S. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arti permainan dalam <https://kbbi.web.id/main>
- Chaer, A. (2009). *Sintaksis Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cresswell, J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*.
- Dauviller, C, & Hillerich, D. L. (2004). *Spiele Im Deutschunterricht*, München: Goethe Institut.
- De Smedt, F. (2014). – A Research Synthesis on Effective Writing Instruction in Primary Education. *Jurnal Procedia- Social And Behavioral Sciences*. 112, Pp. 663-701. Retrieved from : [http://www.onderwijskunde.ugent.be/files/download_fdsmedt_P1_researchsynthesis\(ICEEPSY\).pdf](http://www.onderwijskunde.ugent.be/files/download_fdsmedt_P1_researchsynthesis(ICEEPSY).pdf)
- Delatour, Y et al. (1991). *Grammaire du français: cours de civilisation française de la Sorbonne*. Paris: Hachette.
- Desmon, F., Ferchaud, F., Godin, D., Guerrieri, C., Guyot-Clément, C., Jourdan, & S., Kempf. (2006). *Enseigner Le Fle (Francais Langue Etrangere) Pratique de classe*. Paris: Berlin.
- Dornyei, Z. (2003). *Questionnaires In Second Language Research*. New Jersey: LAWRENCE ERLBAUM ASSOCIATES
- Finonza, L. (2009). *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Non Jurusan Bahasa*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Francais Langue Seconde page 89 Retrieved from: https://www.edu.gov.mb.ca/m12/frpub/ped/fl2/dmo_7e/docs/pe.pdf
- Géraldine, J.(n.d). Le Français Langue Étrangere (FLE). Historique d'une discipline. Retrieved from: <http://www.litturaterre.org/Iilettcisme-LE-FLC-historique.htm>
- Grevisse, Maurice. (1968). *Cours D'analyse Grammaticale*. Paris: Éditions Duculot
- Hamzah, B,U & Nurdin, M. (2011). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heriawan, A.dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran: Kajian Teoretis Praktis Model, Pendekatan, Strategi, Metode dan Teknik Pembelajaran*. Banten: LP3G (Lembaga pembinaan dan pengembangan profesi guru). <http://repository.upi.edu/15797/>
- Jeffroy. (2011). Le Français Langue Étrangere (FLE). Historique d'une discipline. Retrieved from: <http://www.litturaterre.org/Iilettcisme-LE-FLC-historique.htm>

- Ludovic, H. (2014). *Le jeu en classe de FLE 'Rencontres Pédagogiques du Kansai'*. 2014 Retrieved from: <http://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>
- Machmudah, & Rosyidi. (2008). *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Maryana, T. (2014). *Penggunaan Media Memory Games Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Skripsi Bahasa Jerman pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan. Retrieved from: <http://repository.upi.edu/15797/>
- Mujib, F, & Rahmawati, N. (2012). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nugiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- P2JK. (2018). *Panduan Program Pengalaman Lapangan (PPL). Bagi Mahasiswa UPI Calon Bidang Studi*. UPI: Tidak Diterbitkan.
- Putrayasa, I. B. (2012). *Jenis Kalimat dalam Bahasa Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Rahardi, K. (2009). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Erlangga.
- Rahmina, I. (2010). Retrieved from: <http://referensi/listening-in-action-upaya-meningkatkan.html>
- Richards, J. & Renandy, W. (2002). *Methodology in Language Teaching an Anthology of Current Practice*. New York: Cambridge University Press.
- Rey, A. (1995). *Le Robert Micro Edition Brochée*. Paris: Le Robert
- Rodier, C. (2014). *La Phrase Simple*. Retrieved from: <http://www.francomania.ru/savoir-faire/languefrancaise/structure-phraseen-francais> [5 Agustus 2019].
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Slameto. (1991). *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaeni. (2011). Teknik pembelajaran komunikatif menyenangkan. Retrieved from: <http://www.slideshare.net/mobile/suhaeni/8-teknik-pembelajarankomunikatif-menyenangkan>
- Sujarweni. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyatno, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

- Suyatno. (2009). *Menjelajah pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Suyono, & Haryanto.(2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya Remaja.
- Syarif, E, dkk. (2009). *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tagliante, C. (2005). *L'Évaluation et Le Cadre Européen Commun*. Paris: CLE International.
- Valiant, C. (2006). Un Outil Pédagogique Particulier: *Le Jeu*. Retrieved from: http://sylvain.obhotlz.free.fr/cariboost_files/outil_pedag_jeu_sept06.pdf
- Wolff, D. (1996). Zur Förderung der Zweitsprachlichen Schreifähigkeit. *Schreiben in der Fremdsprache* 110-134. Germany: AKS-Verlag Bochum.
- Wright, B. A.(1994). *Games For Language Learning (3rd)*. Cambridge University Press. Retrieved from: <https://pdfs.semanticscholar.org/62ee/f7b05ed6ee4d8fc54de9e8ce546e9233b332.pdf>
- Zaenudin, T. (2016). *Pembelajaran Mengarang Deskripsi di Sekolah Dasa*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Zwick, U, & Paterson, MS. (1993) . The memory game, *Theoretical Computer Science* 110. Retrieved from: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/.../pdf>