

## PENDAHULUAN

Kosakata merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa asing, dalam hal bahasa Prancis, untuk menunjang penguasaan keempat keterampilan berbahasa. Tujuan pembelajaran bahasa asing secara umum yaitu agar setiap orang dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berkomunikasi, baik secara lisan ataupun tulisan.

Pembelajar bahasa Prancis pada tingkat pemula sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata, dikarenakan kosakata bahasa Prancis memiliki ruang lingkup yang sangat luas. Kosakata yang dimaksud meliputi adjektiva, verba, nomina, konjungsi, preposisi, pronomina dan lain sebagainya.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut sebagai pendidik harus menggunakan media atau permainan yang tepat dan sesuai, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan pembelajar lebih termotivasi untuk mempelajari bahasa Prancis.

Permainan *shiritori* merupakan permainan kata yang berasal dari Jepang. Permainan ini dimainkan dengan mengambil suku kata terakhir dari kata sebelumnya menjadi suku kata pertama dari kata berikutnya.

Oleh karena itu permainan *shiritori* untuk pembelajaran kosakata mungkin salah satu ide yang bagus untuk membuat pembelajar lebih aktif dan juga sekaligus untuk mengasah keterampilan berbahasa Prancis.

Penelitian tentang permainan *shiritori* sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Nanning dkk (2018) dengan judul “ The Influence of Shiritory Game toward Improvement the Students vocabulary at MTS DDI Ujung Lare Paepare” dengan hasil yaitu, penggunaan permainan *shiritori* memiliki signifikansi yang besar terhadap prestasi belajar siswa. Dibandingkan dengan permainan konvensional, permainan *shiritori* lebih baik dalam meningkatkan belajar kosakata siswa. Kemudian penelitian tentang teknik permainan sudah diteliti sebelumnya oleh Nani (2016) dengan judul “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII B SMP Melalui Teknik Permainan“ dengan hasil yaitu, permainan mampu membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa dan juga membuat pembelajaran kosakata menjadi mudah dan menyenangkan.

Adapun kajian atau penelitian ini pengkaji rumuskan ke dalam judul “**Teknik Permainan *Shiritori* dalam Pemerolehan Kosakata Bahasa Prancis**”.

Kajian ini memiliki beberapa rumusan masalah yaitu “Bagaimana cara penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata dan “Bagaimana hubungan antara permainan *shiritori* dengan pembelajaran kosakata”. Kemudian disertai dengan beberapa tujuan sebagai berikut yaitu “ Mendeskripsikan bagaimana cara penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata dan “Memperoleh informasi mengenai hubungan antara permainan *shiritori* dan kosakata”.

Setiap pengkajian tentu memiliki manfaat baik bagi pengkaji ataupun bagi pihak lainnya. Manfaat dari kajian ini adalah sebagai berikut “Bagi Pembelajar yaitu membantu pembelajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis”, kemudian “Bagi Pengajar yaitu membantu mengembangkan pengajaran yang lebih menarik khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis”, dan “Bagi Pengkaji yaitu menambah wawasan mengenai permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis”.

## **TEKNIK PEMBELAJARAN**

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Hamzah B Uno, 2009, p.2) teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni.

Selain itu, menurut Smit, et al (dalam Suprihatiningrum, 2013, p.157) teknik pembelajaran adalah kelengkapan atau langkah-langkah dengan dilengkapi keragaman, fokus, dan penjelasannya. Teknik merupakan katalisator metode, berbeda ruang lingkupnya dengan metode, dan waktu penggunaannya lebih singkat dari metode.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut pengkaji dapat menyimpulkan bahwa teknik pembelajaran adalah alat atau media untuk melakukan suatu metode secara spesifik.

## **PERMAINAN**

Menurut Mujib (2011, p.25) permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup.

Menurut Andang (2009, p.26) permainan ada dua pengertian yaitu (1) sebuah aktifitas bermain murni yang mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah (2) sebuah aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang dan kalah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut pengkaji dapat menarik kesimpulan bahwa permainan adalah kebutuhan yang muncul secara alami untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan yang ditandai dengan pencarian menang dan kalah.

Menurut Mayke Tedjasaputra (2003, p.10) ada beberapa jenis permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu dan tujuan tertentu yaitu sebagai berikut :

a. Permainan Individual

Permainan ini peserta didik memainkan untuk menguji kemampuan sendiri karena sebagian besar permainan, itu dilakukannya sendiri.peserta didik bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan oleh peserta didik lain di sekitarnya. Contoh permainan individual adalah lompat tali, menyusun puzzle, menyusun balok-balok, dsb.

b. Permainan Beregu

Permainan beregu ini mempunyai aturan-aturan yang diberikan sebelum permainan dimulai. Aturan permainan harus dimengerti oleh setiap pemain dan bersedia mengikuti aturan permainan.

c. Permainan Kooperatif

Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut untuk mencapai tujuan dari kegiatan bermain. Permainan kerjasama dapat dilihat saat peserta didik mengerjakan suatu proyek atau tugas secara bersama-sama dalam kelompok kecil atau kelompok besar sekaligus.

d. Permainan Sosial

Permainan sosial adalah kegiatan bermain peserta didik dengan teman-temannya sendiri. Pada permainan ini peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan bermain dengan peserta didik lainnya sesuai perannya masing-masing yang sudah disepakati sebelumnya. Contohnya seperti permainan polisi dengan pencuri, atau lompat tali beregu.

e. Permainan dengan aturan tertentu

Permainan ini ditandai dengan adanya kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ini peserta didik diharapkan dapat bersikap sportif. Contoh dari permainan ini adalah sepak bola, permainan ular tangga, monopoli, gobak sodor, dsb.

Pendapat dari ahli tersebut memberikan pemahaman pada pengkaji, bahwa permainan *shiritori* termasuk ke dalam jenis permainan kooperatif karena permainan ditandai dengan adanya kerjasama dalam kelompok kecil atau besar.

Dalam proses pembelajaran di kelas permainan mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut menurut Mujib (2011, p.40-45) :

a. Merangsang interaksi verbal siswa

Dalam permainan siswa diharapkan melakukan komunikasi dengan individu maupun kelompok dalam bentuk kerja sama. Kesadaran seperti ini membuka kesempatan yang lebar bagi guru untuk menghasilkan suasana pembelajaran yang menarik dan berorientasi pada siswa.

b. Menambah kefasihan dan kepercayaan diri

Permainan membantu siswa yang kesulitan dalam belajar dengan metode tradisional. Sehingga, siswa yang bersangkutan menjadi mudah dalam belajar serta mendapatkan rasa aman dan percaya diri. Permainan bahasa bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kefasihan berbahasa dan kepercayaan diri siswa.

c. Menyediakan konteks pembelajaran

Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

d. Alat mengikis bosan

Permainan harus dirancang untuk mengubah situasi dan kondisi yang “tidak bersahabat” dengan aturan yang adil dan kompetisi yang merangsang siswa untuk bersaing secara sehat, membalas, memprotes dan memberikan argumen. Dengan demikian siswa terlatih berhadapan dengan interaksi kehidupan yang telah didesain dengan baik.

e. Sebagai alat pemulihan, penguatan dan pengayaan

Permainan bahasa dapat menimbulkan perasaan gembira para siswa dan menyebabkan mereka menjadi lupa terhadap rasa lapar, serta perasaan lesu dan mengantuk.

Pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah semangat dan minat pada sebagian program belajar. Berikut ini manfaat permainan dalam proses belajar mengajar menurut Mujib (2011, p.34) :

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses pembelajaran,
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar,
3. Mengajak orang terlibat secara penuh,
4. Meningkatkan proses belajar,
5. Membangun kreativitas diri,
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran,
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

### **PERMAINAN SHIRITORI**

Menurut Nanning, dkk (2018, p.122) *Shiritori* merupakan permainan kata yang berasal dari Jepang. Seperti kebanyakan permainan kata, permainan ini dimainkan dengan mengambil suku kata terakhir dari kata sebelumnya menjadi suku kata pertama dari kata berikutnya.

Menurut Wikipedia, *Shiritori* secara harfiah adalah permainan bahasa dimana para pemain harus memulai dengan kata benda yang dimulai dengan akhir kata benda sebelumnya. Para peserta bergantian dan yang menyebutkan kata terakhir atau mengulang kata benda tersebut dianggap kalah.

Beberapa definisi yang telah dipaparkan tersebut, pengkaji dapat mengungkapkan kembali bahawa permainan shiritori merupakan permainan kata yang difokuskan untuk pembelajaran kosakata.

### **KOSAKATA**

Menurut Keraf (2009, p.80) bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila mendengar materi membaca. Selanjutnya menurut Kridalaksana (1993, p.127) bahwa kosakata adalah (1) komponen bahasa yang membuat semua informasi tentang makna/arti dan pemakaian kata

dalam bahasa (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara, penulis dari suatu bahasa.

Selain itu, Soedjito (dalam Citra, 1999, p.9) mengemukakan bahwa kosakata dapat diartikan sebagai (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa (2) kekayaan kata yang dialami oleh pembicara dan penulis (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan singkat dan praktis.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut pengkaji dapat menyimpulkan bahwa kosakata yang dimaksud oleh pengkaji adalah kosakata nomina dalam bahasa Prancis yang digunakan dalam aturan permainan *shiritori*.

Menurut Rohmawati (2005, P. 9) “Kosakata memiliki banyak kategori yaitu verba, nomina, adjektiva, adverbial dan preposisi”. Berikut penjelasan mengenai kosakata tersebut.

1. Verba (*verbe*). Verba atau kata kerja adalah kelas kata yang menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian lainnya. Jenis kata ini biasanya menjadi predikat dalam suatu frasa atau kalimat. Kata kerja juga merupakan kata yang menyatakan keadaan melakukan sesuatu atau menyatakan makna perbuatan. Kata kerja dibagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

- Kata kerja transitif (*le verbe transitif*) adalah kata kerja yang memiliki pelengkap objek, baik langsung maupun tidak langsung.

Contoh:

Kata kerja dengan pelengkap objek langsung: *lire* (membaca) dan *manger* (makan).

Kata kerja dengan objek tidak langsung (menggunakan kata depan *à* atau *de*): *téléphoner à* (menelpon) dan *changer de* (berganti).

- Kata kerja intransitif (*le verbe intransitif*) adalah kata kerja yang tidak memerlukan pelengkap objek langsung ataupun tidak langsung, namun bisa diikuti dengan pelengkap keadaan.

Contoh :

*travailler* (bekerja) dan *partir* (berangkat).

- Kata kerja pronominal (*le verbe pronominal*) adalah kata kerja yang menerangkan apa yang dilakukan untuk diri sendiri atau apa yang saling dilakukan bersamaan orang lain.

Contoh :

kata kerja pronominal untuk diri sendiri: *se réveiller* (bangun), *se laver* (mandi), dll.

kata kerja pronominal bersama orang lain: *s'aimer* (saling menyukai), *se voir* (saling bertemu), dll.

- Kata kerja bantu (*auxiliaire*) adalah kata kerja yang digunakan untuk membentuk kalimat berdasarkan waktu, umumnya pada kala lampau dan kala akan datang. Kala lampau adalah bentuk kalimat yang menunjukkan suatu tindakan di masa lampau dan telah selesai.

Contoh:

*avoir* dan *être*+*partisipe passé*, *aller*+infinitif, *venir de*+infinitif.

- Kata kerja selain kelompok di atas, terdapat kata kerja yang tidak termasuk kata kerja transitif maupun intransitif, namun bisa diikuti oleh pelengkap keadaan maupun pelengkap objek tak langsung. Contoh: *habiter* (tinggal) dan *bouger* (bergerak).

2. Nomina (*nom*). Kata benda adalah jenis kata yang dapat diterangkan menggunakan jenis kata-kata lain, misalnya kata sifat dan kata sandang. Kata benda dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Kata benda umum

Memakai penanda jenis dan penanda jumlah (maskulin, feminin, tunggal atau jamak).

Contoh : *sa mère* = feminin tunggal.

- a) Biasanya memiliki penentu (kata sandang, kata sifat penunjuk, kata kepunyaan, dsb).

Contoh: *cette fille* = *cette*: kata sifat penunjuk.

- b) Bisa merupakan inti sekelompok nominal.

Contoh: *l'honneur de ma famille* (kehormatan keluargaku).

- c) Menunjukkan satu atau beberapa objek yang tergolong dalam satu jenis atau kelompok yang sama.

Contoh: *les animaux* (hewan-hewan), *ma ville* (kotaku).

2. Kata benda khas :

- a) Menunjukkan benda yang unik dan bersifat perorangan (nama orang, nama geografis, dsb), fungsinya tidak sama dengan kata benda umum.
- b) Huruf awal katanya selalu ditulis dengan huruf kapital.
- c) Nama orang tidak punya jenis gramatikal dan tidak memakai kata sandang. Orang Prancis biasanya memiliki tiga suku kata nama, yaitu nama depan, nama tengah (jika ada) dan nama keluarga. Satu nama depan dapat digunakan untuk membedakan jenis kelamin.

Contohnya: *Paul* dan *Pauline*.

- d) Kata benda geografis, monumen atau sebuah karya biasanya memakai kata sandang. Nama negara bisa berkata sandang tunggal maskulin, tunggal feminin atau jamak. Nama kota biasanya feminin.

Contoh: *la côte d'Azur*, *la Grande Arche*. Nama negara bisa berkata sandang tunggal maskulin (*l'Iran*, *le Mexique*), tunggal feminin (*l'Italie*, *la France*) atau jamak (*les États-Unis*). Nama kota biasanya feminin.

Selain itu, kata benda dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu kata benda yang menunjukkan hal atau pengertian, memiliki jenis maskulin dan feminin, misalnya *la forêt – le bois* dan Kata benda yang menunjukkan orang, dibedakan sesuai jenis kelaminnya. Jenis kata ini mempunyai tiga tipe, yaitu maskulin dan feminin yang memiliki radikal yang berbeda (*homme – femme*); tidak mengalami perubahan, biasanya berakhiran *-e*, untuk membedakannya harus dibedakan kata sandangnya (*un artiste – une artiste*); feminin dibentuk dari maskulin dengan tambahan akhiran yang kadang diikuti pula dengan perubahan bunyi (*un voisin – une voisine*).

3. Adjektiva (*adjectif*). Adjektiva atau kata sifat adalah kelas kata yang mengubah nomina atau pronominal, biasanya dengan menjelaskan atau membuatnya menjadi lebih spesifik. Adjektiva dapat menerangkan kuantitas, kecukupan, urutan, kualitas, maupun penekanan suatu kata.

Jenis kata sifat kualitatif terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a) Tidak berubah, sama untuk maskulin ataupun feminin, kata sifat yang bentuk maskulinnya berakhiran *-e* (*riche*, *triste*, *jeune*).

- b) Berubah bunyi atau akhiran (*joli = jolie*).
- c) Berakhiran *-e* dengan perubahan bunyi akhir kata (*grand = grande*).
- d) Kata sifat *beau* (bagus), *nouveau* (baru), dan *vieux* (tua), berubah menjadi *belle*, *nouvelle*, dan *vieille*.
- e) Kata sifat kebangsaan memakai nama negara ditambahkan akhiran *-ais*. Bentuk feminin umumnya ditambahkan akhiran *-e* atau *-ne*. Bentuk akhiran lain menggunakan kata yang sama untuk maskulin maupun feminin (*L'Espagne = espagnol/espagnole, La Suisse = suisse/suisse*). Adverbia (*adverbe*).

4. Adverbia atau kata keterangan adalah kelas kata yang memberikan keterangan pada kata lain, sama halnya seperti verba, dan adjektiva. Rohmawati berpendapat bahwa “Adverbia adalah kata yang relatif dapat berdiri sendiri, memiliki fungsi khas dalam suatu frase. Beberapa di antaranya dapat membentuk sendiri sebuah frase”. Adverbia dan frase adverbia keadaan yaitu adverbia yang memiliki peran dan fungsi yang sama dengan kelompok nominal pelengkap keadaan suatu kata kerja. Adverbia keadaan menyatakan waktu, tempat, sebab dan cara. Adverbia waktu (*hier*), adverbia sebab (*pourquoi*), adverbia tempat (*ici*), adverbia cara (*poliment*).

- a. Preposisi (*préposition*). Preposisi atau kata depan tidak mempunyai fungsi khas dalam kalimat. Kata depan hanya berperan untuk menghubungkan dua kata atau kelompok kata yang gramatikanya tidak sama.
- b. Pronomina (*pronom*). Pronomina merupakan kata yang menggantikan kata benda atau frase nominal. Dalam penggunaannya pada kalimat, pronomina selalu menyesuaikan dengan kuantitas, subjek dan jenis.  
*Personel : je, tu, il, elle, on, nous, vous, ils, elles, moi, toi, lui, eux,*  
*Relatif : qui, que, où, dont,*  
*Indéfini : certains, quelques-uns,*  
*Interrogatif : laquelle, qui,*  
*Possesif : la mienne, le mien, les miens,*  
*Démonstratif : celui-ci, cela.*
- c. Artikel (*article*) yang penggunaannya pada kalimat, artikel selalu menyesuaikan kuantitas dan jenis kata.

*Article indéfini : un, une, des*

*Article partitif : du, de la, des*

*Déterminant indéfini : quelque, tout*

*Déterminant numéral : trois (cardinal, le deuxième (ordinal))*

*Déterminant interrogatif : quel, quelle, quels, quelles*

*Déterminant exclamatif : quel, quelle, quels, quelles*

*Déterminant possessif : mon, ton, son,..*

*Déterminant démonstratif: ce, cette, cet, ces.*

- d. Konjungtor (*conjonction*) kata tugas yang menghubungkan dua satuan bahasa sederajat. Penggunaan konjungsi disesuaikan konteks kalimat dan tidak ada penyesuaian apapun.

*la conjonction de coordination*: menggabungkan dua atau lebih kata dan klausa.

Contoh : *mais, ou, et, donc, or, ni, car.*

*La conjonction de subordination* : menggabungkan klausa.

Contoh : *comme, si, si bien que.*

- e. Interjeksi (*interjection*) merupakan ungkapan langsung yang terdiri dari satu atau dua kata.

*L'onomatopée* : bentuk kata yang menirukan sesuatu yang bunyi.

Contoh : *boum! Splash!*

*Les autre interjection* : menunjukkan emosi dalam ucapan.

Contoh : *eh! Oh!*

## **TEKNIK PERMAINAN SHIRITORI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA**

Burney Schumacher dan Gisela Plata (2003, p.12) mengemukakan bahwa permainan memiliki arti penting dalam pembelajaran bahasa asing. Permainan ini memungkinkan pembelajaran melatih struktur dan kosakata bahasanya.

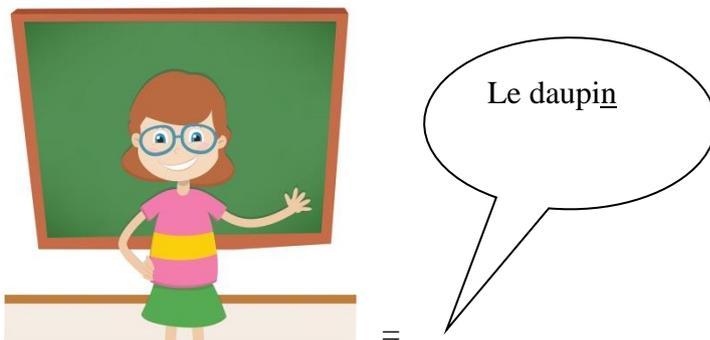
Menurut Soepamo dalam Suyatna (2008, p. 122) permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut mengenai kaitan antara permainan dengan keterampilan berbahasa, pengkaji menemukan melatih struktur kosakata dan memiliki tujuan untuk memperoleh kegembiraan dalam melatih keterampilan berbahasa.

Dalam proses pembelajaran hendaknya sebagai seorang pengajar harus menggunakan teknik permainan untuk menunjang proses belajar mengajar agar pembelajaran tidak membosankan dan juga telah dipaparkan sebelumnya bahwa penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran memiliki manfaat-manfaat yang baik. Meskipun setiap teknik permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan tetapi lebih banyak kelebihannya dibandingkan dengan kekurangannya. Permainan shiritori merupakan salah satu jenis teknik permainan yang tidak terlalu memerlukan biaya besar dan bersifat konkrit serta mudah untuk digunakan.

Kegiatan belajar mengajar akan dilakukan satu kali berikut akan dipaparkan langkah-langkah teknik permainan shiritori dalam pemerolehan kosakata bahasa Prancis :

- a. Guru menyampaikan materi tentang kosakata buah-buahan dan sayur (*des fruits et les légumes*), hewan (*la faune*), kesehatan (*la santé*) dan negara (*le pays*).
- b. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok di kelas, yaitu kelompok A dan B.
- c. Guru menyampaikan kosakata kata benda kepada semua kelompok.
- d. Kelompok A mencoba untuk menemukan kosakata yang dimulai dengan huruf terakhir dari kosakata yang baru saja diucapkan oleh guru.
- e. Setelah grup A mengucapkan, grup B mengucapkan kata kosakata dengan dimulai dengan huruf terakhir dari grup kata A diucapkan.
- f. Permainan boleh berakhir jika salah satu kelompok dianggap kalah.



Jawaban Grup A	Jawaban Grup B
Le navet <u>t</u>	La tomate <u>t</u>
L'escargot <u>t</u>	La tumeur <u>t</u>
La radiographi <u>e</u>	L'espagn <u>e</u>

Berdasarkan hasil kajian penulis, kelebihan dari permainan *shiritori* ini diantaranya adalah mudah digunakan. Selain itu tidak memerlukan biaya yang besar permainan ini juga mudah digunakan karena setiap pembelajar sudah diberikan materi terlebih dahulu. Dengan permainan *shiritori* ini pembelajar jadi termotivasi dan lebih kritis lagi dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh pengajar.

Adapun kekurangan dari permainan *shiritori* ini adalah keterbatasan kosakata yang digunakan dalam permainan dan kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

## **PENUTUP**

Seperti yang telah dipaparkan di dalam kajian teori dan pembahasan, dalam proses pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Prancis. Pembelajar harus menguasai kosakata hal ini untuk menunjang penguasaan keempat keterampilan berbahasa. Karena tujuan dari mempelajari bahasa itu sendiri adalah untuk berkomunikasi baik secara lisan ataupun tulisan.

Bahasa Prancis itu sebenarnya tidak sulit. Hanya saja tergantung pada pengajar dalam memilih strategi, metode, media ataupun teknik yang tepat dalam pembelajaran. Untuk memudahkan pembelajar dalam menguasai materi pembelajaran, seorang pengajar harus menggunakan teknik dalam proses belajar mengajar. Tujuannya adalah supaya pembelajar lebih termotivasi dan senang belajar bahasa Prancis serta untuk pengajar supaya lebih kreatif.

Selain itu pula, pengkaji melihat apa sajakah yang perlu menjadi acuan pengkaji ini hingga menjadi sangat positif dan bisa diaplikasikan kembali kepada pembelajar dengan baik, tentunya bagi pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Prancis yang masih merasa sulit untuk memperoleh kosakata dalam bahasa Prancis dan faktor-faktor lainnya yang menghambat kurangnya motivasi untuk mempelajari dan mengasah keterampilan berbahasa Prancis.

Berdasarkan paparan di atas, dan hasil pengkajian dalam bab-bab sebelumnya, pengkaji dapat mengemukakan bahwa teknik permainan *shiritori* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam pemerolehan kosakata bahasa Prancis. Selain tidak membutuhkan biaya yang besar, teknik ini juga dapat digunakan untuk membantu peserta didik agar lebih mudah menguasai empat keterampilan berbahasa Prancis.

Berdasarkan pengkajian diatas pengkaji merekomendasikan kepada beberapa pihak sebagai berikut yaitu bagi Pembelajar dapat menambah wawasan juga mengembangkan

kemampuan mengenai teknik permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Dapat menambah pembendaharaan kosakata bahasa Prancis dan lebih menguasai kosakata nomina bahasa Prancis. Kemudian bagi pengajar pengkajian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi pendidik guna meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Serta bagi mahasiswa pengkajian ini diharapkan dapat memberikan sebuah acuan atau patokan agar peserta didik lebih giat lagi untuk mengingat kosakata nomina bahasa Prancis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mujib, Fathul. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jakarta: Diva Press.
- Andang Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Nanning, dkk. 2018. *The Influence of Shiritory Game toward Improvement the Student Vocabulary at MTS DDI Ujung Lare Parepare*. [Online]. Tersedia: <http://unsulbar.ac.id/ojs/index.php/eduvelop/article/view/27>
- Indrawati, Nani. 2016. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII B SMP Melalui Teknik Permainan*. [Online]. Tersedia : <https://journal.uny.ac.id/index.php/ljtp/article/view/11113/pdf>
- Diakses pada tanggal 22 Oktober 2018 [online] [Http://id.m.wikipedia.org/wiki/shiritori](http://id.m.wikipedia.org/wiki/shiritori)
- Keraf, G. 2009. *Tata Bahasa Indonesia*. Ende: Nusa Indah.
- Kridalaksana, H. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Citra. 1999. *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas III Batara Gowa Singguminasa*. Ujung Pandang: FPBS IKIP Ujung Pandang.
- Rohmawati, Heri Ari Nur. 2005. *Complétez Votre Grammaire*. Yogyakarta: Media Abadi
- Burney, Pierre et al. 1980. *La Class de Conversation*. Paris: Lib. Hachette et Larousse.

Suyatna, Agus. 2008. *Model Pembelajaran PAIKEM*. Universitas Lampung.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pengkaji mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah *Mini Mémoire* Soeprpto Rakhmat yang telah membimbing dan memotivasi dalam penulisan *Mini Mémoire* hingga selesai.