PENDAHULUAN

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh peserta didik yang bersekolah di Indonesia selain bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Prancis di Indonesia dilaksanakan di tingkat SMA.

Dalam pembelajaran bahasa Perancis ada empat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yaitu, keterampilan menyimak (*la compréhension orale*), keterampilan berbicara (*la production orale*), keterampilan membaca (*la compréhension écrite*) dan keterampilan menulis (*la production écrite*). Peserta didik harus menguasai keempat keterampilan tersebut karena keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Keterampilan menulis (*la production écrite*) merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai peserta didik karena menulis membantu peserta didik untuk menuangkan dan mengembangkan ide, konsep serta dapat menyampaikan informasi dan gagasan secara tertulis. Menurut Lubis (1986:9), kemampuan menulis adalah kemampuan memaparkan isi jiwa, pengalaman, keyakinan, pendapat, penghayatan dan imajinasi menggunakan bahasa tulis sebagai alatnya.

Dalam menulis, terutama dalam bahasa Prancis, peserta didik harus memahami bagaimana tata cara menulis kalimat yang benar, misalnya cara menyesuaikan kata kerja dengan subjeknya serta penempatan keterangan lainnya. Oleh sebab itu, seringkali peserta didik mengalami kesulitan karena saat menulis peserta didik tidak hanya dituntut menuangkan ide, konsep, dan gagasannya tetapi juga harus bisa membuat kalimat secara benar sesuai dengan kaidah kebahasaan dan teknik penulisan.

Dalam hal ini, berdasarkan pengalaman penulis yang didapatkan saat menjadi pembelajar maupun pengajar bahasa Prancis pada saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Cikancung, penulis menemukan banyak peserta didik yang kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana. Ini dilihat ketika pengajar meminta peserta didik untuk sekedar menulis sebuah kalimat sederhana dalam bahasa Prancis namun mereka merasa enggan dan kesulitan, padahal kalimat sederhana merupakan hal yang mendasar dan sangat penting dalam kegiatan menulis. Berdasarkan pengamatan penulis, hal ini disebabkan oleh perbedaan kaidah kebahasaan antara bahasa Prancis dan Bahasa Indonesia, keterbatasan kosa kata, dan ketertarikan peserta didik untuk mempelajari bahasa Prancis, serta cara pembelajaran yang kurang menarik. Sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk mempelajari bahasa Prancis.

Mengingat kesulitan yang seringkali dialami peserta didik, maka perlu adanya teknik pembelajaran yang tepat dan dapat membuat peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya terutama dalam menulis dengan suasana yang menyenangkan. Dalam hal ini berarti bahwa materi harus disampaikan dengan cara yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan pembelajaran menjadi menarik, salah satu upaya yang dapat dilakukan pengajar adalah dengan menggunakan teknik permainan.

Menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran bahasa Perancis merupakan salah satu teknik yang dapat dilakukan untuk melatih peserta didik dalam menguasai bahasa Prancis. Menurut Sugianto (1995: 10), bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir, melalui bermain peserta didik belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual.

Berkaitan dengan pernyataan diatas, terdapat penelitian yang telah menunjukkan hasil bahwa teknik permainan dapat berkontribusi dalam pembelajaran bahasa terutama dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis. Salah satunya adalah penelitian Lestari (2013) tentang efektivitas teknik permainan *octagon board* dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Perancis tingkat dasar di SMA, penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknik permainan *octagon board* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis peserta didik. Pernyataan tersebut didasarkan pada hasil tes yang menunjukkan nilai rata-rata prates peserta didik yaitu sebesar 39,70. Setelah menggunakan teknik permainan *octagon board*, hasil rata-rata pasca tes peserta didik yaitu sebesar 79,66. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Perancis peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan (Lestari, 2013).

Kemudian penelitian Putri (2017) tentang penerapan teknik permainan *cadavre exquise* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis di SMA, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik. Peningkatan terlihat dari hasil nilai kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik pada pre-test, post-test 1, dan post-test 2. Nilai pre-test peserta didik menunjukkan bawa nilai rata-rata siswa 2,2. Setelah dilaksanakan tindakan 1 nilai rata-rata peserta didik meningkat sebesar 25% menjadi 4,7. Selanjutnya dilaksanakan tindakan 2, hasil nilai rata-rata peserta didik setelah tindakan 2 meningkat sebesar 3,04% menjadi 5,04. Meskipun peningkatan nilai rata-rata siswa tidak terlalu signifikan namun dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan teknik permainan *cadavre exquise* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik (Putri, 2017).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Lestari (2013) dan Putri (2017), penulis tertarik untuk mengkaji sebuah teknik permainan *cadavre exquise* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

Cadavre exquise adalah permainan merangkai gambar. Namun dalam kajian ini penulis menggunakan kata sebagai pengganti gambar. Kumpulan kata yang terdiri dari subjek, kata kerja, objek, keterangan, kata sifat, dan lain sebagainya yang telah diacak kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat dengan struktur yang tepat.

Rumusan masalah dalam kajian ini adalah “Bagaimana cara penerapan teknik permainan *cadavre exquise* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis?” dan tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan cara penerapan teknik permainan *cadavre exquise* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

Kajian ini pun diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya: 1) Kajian ini dapat dijadikan referensi bagi pengkaji lainnya; 2) Kajian ini dapat dijadikan referensi bagi pengajar dan dapat menjadi solusi atau alternatif untuk mengembangkan teknik pengajaran yang lebih menarik khususnya dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis; 3) Kajian ini dapat menambah wawasan penulis mengenai teknik permainan *cadavre exquise* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

KETERAMPILAN MENULIS

Keterampilan berbahasa adalah keterampilan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu atau ide kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Production Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Production Écrite*). Menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, sementara berbicara dan menulis merupakan aspek produktif (Mulyati, 2015). Setiap keterampilan sangat berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Usaha memperoleh keterampilan bahasa yang baik dan benar, seseorang mengenal bahasa dari mendengarkan. Selanjutnya berbicara dan berlatih membaca. Setelah melalui berbagai usaha tersebut, ia akan berusaha menulis.

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang bersifat produktif yang menggunakan tulisan. Menurut Zulela (2012) menulis adalah keterampilan berbahasa yang paling rumit diantara ke terampilan berbahasa lainnya karena menulis bukan saja sekadar menyalin kata-

kata atau kalimat-kalimat melainkan mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam struktur tulisan yang teratur.

Menurut Marwoto (1987:12) menulis merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca dan bisa dipahami oleh orang lain.

Valette (1975:81) menyatakan bahwa *pour apprendre à bien écrire en langue étrangère, l'élève doit franchir certaine étape indispensable. Il lui fait apprendre à bien maîtriser orthographe, grammaire et vocabulaire à défaut de quoi son écriture manquera d'aisance, de précision et de style*. 'Untuk mempelajari menulis dengan baik dalam bahasa asing tentu saja pembelajar harus melewati tahapan-tahapan tertentu yang sudah ada. Mengharuskannya mempelajari dengan baik penguasaan ortografis, tata bahasa dan kosa kata, tanpa itu semua menulis tidak akan mudah dan tulisannya tidak jelas dan tidak indah'.

Berdasarkan para ahli diatas, menulis sebagai alat komunikasi tidak langsung. Menulis membantu seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas dan runtut. Oleh sebab itu, untuk bisa menulis dengan baik, seseorang harus mempelajari cara menulis yang baik dan benar, termasuk mempelajari ortografis, tata bahasa dan kosa kata agar tulisan yang dihasilkan dapat dipahami oleh orang lain.

Kegiatan menulis memerlukan latihan untuk belajar dan membiasakan diri dalam kegiatan menulis. Memberikan pembinaan serta pelatihan bagi peserta didik merupakan suatu kewajiban pengajar. Walaupun dirasakan rumit, namun pelajaran menulis merupakan suatu pelajaran yang sangat penting bagi masa depan peserta didik kelak.

Seringnya kita temukan, dalam kegiatan menulis, tulisan tersebut bersifat monoton dan kurang inovatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (1994:8) yang menyebutkan "keterampilan berbahasa yang relatif paling mudah adalah menyimak dan berbicara, sedangkan keterampilan yang relatif sukar dan paling sukar adalah keterampilan membaca dan menulis". Hal ini terlihat dari kurangnya minat siswa untuk menggunakan keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif yaitu membaca dan menulis.

Berdasarkan pendapat Tarigan di atas, pada kenyataannya masalah yang ditemukan dalam pembelajaran menulis meliputi banyak hal, diantaranya kurangnya apresiasi atas karya atau tulisan peserta didik, kurangnya buku bacaan sebagai sumber ide tulisan, ataupun kurangnya ketertarikan siswa dikarenakan pelajaran menulis selama ini bersifat monoton. Peran pengajar dalam kegiatan menulis sangatlah penting, karena pelajaran menulis tidak

bisa diperoleh secara alamiah melainkan melalui proses kegiatan belajar mengajar, maka peran pengajar disini sangat penting. Kurangnya keterampilan pengajar dalam membuat metode belajar yang menarik dapat membuat peserta didik mudah merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Begitu pula berdasarkan pengalaman penulis yang didapatkan saat menjadi pembelajar maupun pengajar bahasa Prancis pada saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Cikancung, penulis menemukan banyak peserta didik yang kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana. Hal itu disebabkan oleh perbedaan kaidah kebahasaan antara bahasa Prancis dan Bahasa Indonesia, keterbatasan kosa kata, dan ketertarikan peserta didik untuk mempelajari bahasa Prancis, serta cara pembelajaran yang kurang menarik. Sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk mempelajari bahasa Prancis.

Oleh sebab itu, pengajar harus menemukan cara agar suasana belajar mengajar di kelas menjadi komunikatif dan tidak membosankan. Selain itu, pengajar juga harus menambahkan teknik pembelajaran yang banyak melibatkan interaksi terhadap masing-masing peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menulis, termasuk menulis kalimat sederhana bahasa Prancis peserta didik.

TEKNIK PEMBELAJARAN

Teknik pembelajaran diartikan dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode diskusi dalam pembelajaran, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, pengajar pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Hamzah B. Uno (2009:2) bahwa teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Suprihatinungrum (2013: 157) menjelaskan bahwa teknik merupakan katalisator metode, ruang lingkupnya berbeda dengan metode, dan waktu penggunaannya lebih singkat dari metode.

Sedangkan menurut Slameto (1991:90) menjelaskan teknik pembelajaran adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (pengajaran).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa teknik pembelajaran merupakan suatu alat, cara atau rencana yang digunakan untuk menerapkan metode agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

TEKNIK PERMAINAN

Seperti yang sudah di jelaskan diatas, teknik adalah jalan atau suatu rencana bagaimana melaksanakan tugas belajar mengajar untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka penulis berpendapat bahwa dalam permainan terdapat teknik atau cara untuk melaksanakan kegiatan bermain, meliputi aturan dan langkah bermain.

Teknik merupakan jalan atau alat, yang digunakan untuk mentransfer ilmu dari pengajar ke peserta didik maupun sebaliknya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengajar bisa menerapkan beberapa teknik pembelajaran saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah permainan.

Sadiman (1993:75) menjelaskan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg (dalam Rahardjo, 2007) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu : a.) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinstik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri; b) Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif; c). Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain; d). Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya; e) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut penulis dapat menarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu usaha yang menyenangkan, fleksibel dan memotivasi. Memiliki aturan tertentu untuk diikuti sehingga dapat mencapai tujuan dan bermanfaat untuk memperoleh keterampilan.

Tedjasaputra (2001:10) menjelaskan ada beberapa jenis permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu dan tujuan tertentu pula 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 disekitarnya. 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 penulis bahwa permainan *Cadavre Exquise* termasuk kedalam jenis permainan kooperatif, karena peserta didik harus bekerjasama dalam suatu kelompok kecil untuk menyusun kata-kata yang tersedia menjadi sebuah kalimat sederhana bahasa Prancis.

Menurut Diana Mutiah (2010:146) kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek yaitu : aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik. Kemudian Soeparno (1980:60) tujuan permainan bahasa adalah untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatih, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa. Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa tujuan permainan dalam pembelajaran bahasa adalah untuk memperoleh keterampilan dan kegembiraan yang dapat mempengaruhi aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik.

PERMAINAN *CADAVRE EXQUISE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PRANCIS

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2017), permainan *Cadavre Exquise* diciptakan oleh tokoh surealis André Breton, Marcel Duhamel, Jacques Prevert, dan Yves Tanguy pada tahun 1925. Mereka melakukan permainan ini dengan menuliskan satu kata pada satu kertas, kemudian kertas tersebut dilipat. Selanjutnya kertas diberikan kepada pemain selanjutnya dan kemudian menuliskan satu kata, begitu seterusnya.

Permainan *Cadavre Exquise* dalam pembelajaran bahasa Prancis yaitu dengan cara menggabungkan kata-kata yang terdiri dari subjek, predikat, objek, keterangan, pelengkap, kata sifat, dan lain sebagainya. Kata-kata yang dipilih secara acak disusun oleh para pemain agar menjadi sebuah kalimat dengan struktur yang tepat.

Adapun tujuan dari permainan ini adalah : a) Untuk merangsang keaktifan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. b) Melatih kerja sama antar peserta didik dengan melaksanakan diskusi secara berkelompok. c) Untuk mengembangkan kosa kata. d) Melatih peserta didik membuat kalimat dengan mengetahui struktur kalimat. e) Melatih pengucapan siswa dengan berbicara secara langsung dan menjawab pertanyaan secara lisan. f) Meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana peserta didik dalam bahasa Prancis.

Berikut langkah-langkah penerapan permainan *Cadavre Exquise* : a) Para peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang. b) Guru meminta masing-masing peserta didik mengambil kertas warna yang berisi satu kata. Satu warna berisi satu kata dengan satu fungsi, misalnya warna merah untuk sebuah kata dengan fungsi sebagai subjek, warna hijau untuk sebuah kata dengan fungsi sebagai verba, dan seterusnya. c) Satu persatu kelompok maju ke depan kelas untuk melakukan permainan d) Masing-masing kelompok membuat sebuah kalimat lengkap dengan menggabungkan kata-kata yang telah diambil oleh masing-masing anggota kelompok dalam waktu 5 menit. e) Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk masing-masing kelompok sesuai dengan kalimat yang mereka buat. f) Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan kalimat yang mereka buat. Kalimat yang dibuat dan diutarakan secara tertulis melalui papan tulis.

Kata-kata yang disiapkan :

Sujet	Verba	Objet	Complément
Je	Vends	Du pain	Ce soir
Elle	Etre	A l'école	Maintenant
Nous	Diner	Restaurant	A 20 heures

Fatimah Az zahro, 2018

TEKNIK PERMAINAN *CADAVRE EXQUISE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PRANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Misalnya salah satu kelompok mendapatkan kata-kata:

Je	Etre	A l'école	A 20 heures
----	------	-----------	-------------

Kalimat yang dibuat dan diutarakan secara tertulis melalui papan tulis :

-) Peserta didik menulis kalimat yang telah mereka susun : Je suis à l'école à 20 heures.
-) Contoh pertanyaan yang diajukan oleh pengajar melalui papan tulis : 1) Quand es-tu là? 2) Où est-ce que tu es? 3) Qui est dans l'école?, etc.
-) Contoh jawaban peserta didik : 1) Je suis à l'école à 20 heures 2) Je suis à l'école 3) Qui es dans l'école est moi, etc.

Jadi dalam permainan ini kalimat yang dibuat peserta didik harus bermakna tetapi mungkin kalimat yang dibuat akan sedikit rancu karena kata yang diambil peserta didik merupakan kata-kata dari beberapa kalimat yang telah diacak.

PENUTUP

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang sudah ada, pengkaji menyimpulkan bahwa, menulis merupakan suatu keterampilan yang penting untuk dikuasai peserta didik. Namun kesulitan tertentu dalam mempelajarinya pasti akan selalu ditemukan, maka untuk menghadapi kesulitan tersebut, penerapan teknik permainan berbasis pembelajaran bahasa dapat menjadi salah satu solusinya. Salah satu teknik permainan berbasis pembelajaran bahasa yang bisa diterapkan adalah teknik permainan *Cadavre Exquise*.

Permainan *Cadavre Exquise* adalah permainan acak kata, dimana peserta didik berlatih untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi sebuah kalimat bermakna yang memiliki struktur kalimat yang baik. pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan teknik permainan dapat memicu motivasi.

Selain itu penggunaan teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam kegiatan belajar menulis, membuat kegiatan ini bisa menjadi menyenangkan, lebih memotivasi dan variatif serta diharapkan dapat memberikan kesan kepada peserta didik sehingga pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis mudah untuk dikuasai.

DAFTAR PUSTAKA

Fatimah Az zahro, 2018

TEKNIK PERMAINAN CADAVRE EXQUISE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PRANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Putri, Yokhebed Sapta. 2017. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Angkasa dengan Teknik Permainan Cadavre Exquise*. Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Lestari, Sri Utami Putri. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Octagon Board dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Tingkat Dasar di SMA*. Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Mulyati, Yeti. 2007. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Tarigan, Henry Guntur. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Marwoto, dkk. 1987. *Komposisi Praktis*. Yogyakarta: Hanindita.

Valette, Rebecca. 1975. *Le Test en Langue Étrangères Guide Pratique*. Paris: Classique Hachette.

Bugis, Ismail. 2011. *Pengertian Strategi, Pendekatan, Model, Teknik, dan Metode Pembelajaran*. [online]. Tersedia : <http://ismailbugis.wordpress.com>. [19 Desember 2018]

Hamzah B. Uno. 2009. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Slameto. 1991. *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Muhammad, As'adi. 2009. *Metode Permainan dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia : <http://belajarpsikologi.com>. [19 Desember 2018]

Arif S. Sadiman, Dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Rahardjo, Budi. 2007. *Aplikasi Teori Bermain untuk Anak Usia Sekolah*. Jurnal Didaktika. Volume 8 Nomor 3. Halaman 260-27.

Tedja Saputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengkaji mengucapkan terimakasih kepada dosen pengampu mata kuliah *Mini Mémoire*, Soeprpto Rakhmat, yang telah membimbing serta memotivasi pengkaji dalam menyelesaikan penulisan *Mini Mémoire* ini.