

ABSTRAK

Callista, Shindy Grafina. (2014) Teknik Permainan Berbasis Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) dalam Pembelajaran berbicara Bahasa Perancis (Studi Pra-Eksperimen terhadap Mahasiswa Semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS Universitas pendidikan indonesia Tahun Akademik 2012/2013)

Penelitian ini membahas tentang teknik pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan berbasis media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) yang merupakan media sederhana yaitu sebuah kotak, amplop dan kartu pesan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis pada mahasiswa angkatan 2012 semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis dengan menggunakan media KOKAMI; tanggapan mahasiswa terhadap media KOKAMI; kelebihan dan kekurangan media KOKAMI; apakah media KOKAMI dapat dijadikan alternatif pembelajaran bahasa Perancis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *one shot case study* dengan desain *one group posttest* tidak terdapat kelas pembandingan atau kelas kontrol pada penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka, tes dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karakteristik mahasiswa Angkatan 2012 Semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia, sedangkan sampel pada penelitian ini adalah 20 mahasiswa Angkatan 2012 Semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis. Penggunaan teknik permainan berbasis media KOKAMI sebagai salah satu pembelajaran berbicara bahasa Perancis menunjukkan hasil yang positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan materi berbicara bahasa Perancis 20 mahasiswa sesudah perlakuan (*treatment*) memperoleh nilai rata-rata 6, nilai rata-rata tersebut dikatakan cukup. Hasil analisis data membuktikan bahwa penggunaan teknik permainan berbasis media KOKAMI dapat digunakan sebagai salah satu teknik pembelajaran dengan menggunakan media dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis. Berdasarkan hasil penelitian dengan mahasiswa, peneliti mengharapkan agar teknik permainan berbasis media KOKAMI dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis, serta dapat mengembangkan teknik pembelajaran yang lainnya dengan menggunakan media yang lebih variatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Shindy Grafina Callista, 2014

Teknik Permainan Berbasis Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis : Studi Pra-Eksperimen terhadap Mahasiswa Semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2012/2013
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

This study discusses the technique of learning by using media -based game KOKAMI (Box and Mysterioux Card) which is a simple media is a box , envelope and card message . This study aims to determine the process of learning to speak French in the 2012 second semester students of French Language Education Programs using KOKAMI media ; student responses to the media KOKAMI ; advantages and disadvantages of media KOKAMI ; whether KOKAMI media can be used as an alternative learning the French language . The method used in this study was an experimental one- shot case study with one group posttest design class there is no comparison or control classes in this study . Data collection techniques is literature , tests and questionnaires . The population in this study are all characteristics of a student from the Department of Education , 2012 Second Semester French Language Education University of Indonesia , while the samples in this study were 20 students of Force 2012 Second Semester French Language Education Programs . The use of techniques based game KOKAMI media as one of learning to speak French showed positive results . The results showed that 20 students speak French after treatment and they obtain an average value of 6 , the average value is said to be enough . The results prove that the use of data analysis techniques based game KOKAMI media can be used as one technique of learning by using media in learning to speak French . Based on the results of research by students , researchers expect that techniques based game KOKAMI media can be used as an alternative media in learning to speak French , as well as to develop other learning techniques by using a medium that.

Shindy Grafina Callista, 2014

Teknik Permainan Berbasis Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis : Studi Pra-Eksperimen terhadap Mahasiswa Semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2012/2013
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu