SKRIPSI

KEEFEKTIFAN PERMAINAN DENGAN MEDIA KARTU DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS KELAS X DI SMA NEGERI 1 CILACAP

Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi strata satu untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh :

Syahdiah Istiqomah

2301404055

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2009

PERNYATAAN

Dengan ini, saya :

Nama : Syahdiah Istiqomah

Nim : 2301404055

Prodi / Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis / Bahasa dan Sastra Asing

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **"Keefektifan Permainan dengan Media Kartu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Kelas X Di SMA Negeri 1 Cilacap"** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, benar-benar merupakan karya saya sendiri, yang saya hasilkan setelah melalui proses penelitian, bimbingan, diskusi dan pemaparan ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya, telah disertai keterangan mengenai identitas sumbernya dengan cara sebagaimana yang lazim dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing penulisan skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Jika kemudian ditemukan ketidakberesan, saya bersedia menerima akibatnya.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 31 Maret 2009

Syahdiah Istiqomah

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada tanggal 31 Maret 2009.

Panitia:

Ketua

Prof. Dr. Rustono, M. Hum
NIP. 131281222

Sekertaris

Dra. Diah Vitri W,DEA
NIP. 131813669

Penguji I

Prof. Dr. Edi Astini
NIP. 130359054

Penguji II / Pembimbing II

Drs. Isfajar Ardinugroho, M. Hum
NIP. 132062252

Penguji III/ Pembimbing I

Drs. Sudarwoto, M.Pd
NIP. 131281217

Motto dan Persembahan

Motto

- *Masa depan itu ada bagi orang yang percaya akan mimpi-mimpi mereka.*
- *Kesadaran adalah matahari, kesabaran adalah bumi dan perjuangan adalah mewujudkan kata-kata.*

Persembahan

Dengan mengucap syukur kehadirat ALLAH S.W.T, kupersembahkan skripsi ini untuk:

- *Untuk orang tuaku tercinta yang selalu mendoakan serta berjuang agar aku bisa mengenyam bangku kuliah.*
- *Kakakku (mba Ratih) dan adik-adikku (Arum dan Galang) yang aku sayangi.*
- *Semua orang yang menyanyangiku dan aku sayangi.*
- *Anda yang membaca Skripsi ini.*

KATA PENGANTAR

Segala puji kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya dari saat dimulainya penulisan hingga selesainya penulisan skripsi yang berjudul**: Keefektifan Permainan dengan Media Kartu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Kelas X Di SMA Negeri 1 Cilacap**.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Diah Vitri W, DEA. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ijin untuk penelitian ini..
2. Drs. Sudarwoto, M.Pd, pembimbing I yang dengan penuh kesabaran serta keikhlasan memberi bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isfajar Ardinugroho, M.Hum, pembimbing II yang dengan penuh kesabaran serta keikhlasan memberi bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Edi Astini, Penguji I atas semua masukan, kritik dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang selama ini telah memberikan ilmunya.
6. Teman-teman Prancis angkatan 2004 (Vera, Testi, Duwi, Triana, Yunet, Nurul, Ana, Aini, Dian Pus, Ika sari, Lastri, Ety, Okfita, Ita, Dian, Ika, Bonar, Hidayat, Alva, Tirza, Tyas dan Nuril). Suka dan duka yang kita alami selalu terkenang dalam ingatanku dan tak mungkin aku lupakan.

7. Penghuni “Dian Ratna Kost” (rumah keduaku) yang telah memberiku banyak doa, semangat, serta mendengarkan keluh kesahku selama ini.
8. Orang tuaku tercinta yang selalu mendoakanku di setiap sujudnya dan juga kakak dan adik-adikku tercinta.
9. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Semarang, Maret 2009

Penulis

SARI

Istiqomah, Syahdiah. 2009. Keefektifan *Permainan dengan Media Kartu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Kelas X SMA Negeri 1 Cilacap*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Drs. Sudarwoto, M.Pd, II. Drs. Isfajar Ardinugroho, M.Hum.

Kata kunci: Kosakata, media, kartu.

Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing karena kita tidak dapat membuat sebuah kalimat tanpa sebuah kata. Oleh karena itu guru harus mencari cara agar pembelajar termotivasi dalam pembelajaran kosakata dan selalu mengingat kosakata yang telah diberikan pada saat proses belajar mengajar. Ada banyak cara untuk mengajarkan kosakata. Salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan dengan media kartu.

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui keefektifan permainan dengan media kartu dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis kelas X SMA Negeri 1 Cilacap.

Responden dalam penelitian ini sebanyak 32 orang, yaitu semua siswa kelas X.C. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan metode tes. Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai daftar nama siswa dan jumlah siswa, sedangkan metode tes digunakan mengetes siswa yang diteliti. Tes diberikan kepada siswa pada awal pertemuan (*pretest)* dan pada akhir pertemuan *(posttest*) setelah diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Guna menguji reliabilitas tes dalam penelitian ini digunakan teknik pengulangan tes *(test-retest*), yaitu dengan cara memberikan tes yang sama dua kali kepada responden yang sama dengan selang waktu tertentu. Hasil tes pertama dan kedua dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Untuk menguji hipotesis digunakan rumus t test.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan pernainan dengan media kartu pada kelas X di SMA Negeri 1 Cilacap mempunyai pengaruh positif dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Hal itu dapat dilihat dari hasil yang dicapai responden pada *pretest* dan *posttest.* Pada nilai pretest rata-rata nilai yang dicapai siswa yaitu 65,53, dengan nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah yaitu 31 sedangkan pada nilai posttest rata-rata nilai siswa yaitu 91,84, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 77. Berdasarkan pada standar kriteria penilaian di SMA Nilai 91,84 termasuk dalam kategori **Baik sekali.** Dari perhitungan data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus t-test diperoleh hasil t_{hitung} =9,30. untuk pengetesan satu ekor, t_{tabel} = 1,70. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel,}$ sehingga hipotesis "ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan dengan media kartu dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Cilacap" diterima.

RÉSUMÉ

Istiqomah, Syahdiah. 2009. *L'efficacité du jeu aux cartes dans l'enseignement du vocabulaire de la première année à SMA Negeri 1 Cilacap.* Mémoire. Département des langues et des littératures étrangères, programme de l'enseignement du Français, de la Faculté des Langues et des Arts de l'université d'état Semarang. Directeur I : Drs. Sudarwoto, M.Pd, II : Drs. Isfajar Ardinugroho, M. Hum.

Mots Clés : Le vocabulaire, le média, les cartes.

I. L'INTRODUCTION

Le vocabulaire est important dans l'enseignement d'une langue étrangère parce qu'on ne peut pas construire des phrases sans mots. Le français est l'une des langues étrangères enseignées au lycée. La maîtrise du vocabulaire est un des aspects le plus important dans l'enseignement de langue étrangère parce que la qualité de la langue de quelqu'un dépend de la qualité et de la quantité du vocabulaire qu'il maitrise. En réalité, les lycéens ont encore des difficultés de faire sortir du vocabulaire pour construire des phrases. C'est pourquoi, il est important de trouver un moyen qui mode faciliter l'apprentissage. Le professeur de français doit trouver des moyens afin que les apprenants n'oublient pas facilement le vocabulaire. Il y a plusieurs moyens pour enseigner le vocabulaire, entre autre le jeu aux cartes.

Avec 60 cartes carrées, sur lesquelles figurent une image et un mot, dont la mesure est de 6x9 cm l'enseignant enseigne le vocabulaire. En les utilisant, le professeur du français peut animer la classe. Les lycéens peuvent apprendre en jouant aussi. Le jeu permet aux lycéens de se concentrer à l'apprentissage.

L'objectif majeur de cet article est de savoir l'efficacité du jeu aux cartes dans l'enseignement du vocabulaire.

II. LES THÉORIES

Le Vocabulaire

Le vocabulaire et le mot sont connus par le terme, le lexique et le lemme (http://frWikipedia.org/wiki/vocabulaire). Selon Grevisse(1988 :192) le vocabulaire est l'ensemble des mots utilisés dans une réalisation orale ou écrit. Le vocabulaire d'après Nurgiyantoro (1995 :211) est l'ensemble des mots d'une langue. La qualité de la langue de quelqu'un dépend de la qualité et de la quantité du vocabulaire qu'il maîtrise. C'est pourquoi le vocabulaire est important dans l'apprentissage d'une langue. Quand on parle, quand on écrit, l'auditoire ou les lecteurs évaluent notre production. Quand on lit ou quand on écoute, on évalue la production des autres. Accent, débit, particularités de la syntaxe et du vocabulaire, tout dévoile l'origine provinciale ou étrangère, l'appartenance sociale, les intentions (Cuq et Gruca, 2002 :149).

Le Média

Selon Sadiman (2008 :6), le média est toutes les choses qui apportent ou écoulent l'information entre l'émetteur et le récepteur. Media selon http://fr.wikipedia.org/wiki/média est un moyen de diffusion d'information, utilisée pour communiquer. Hamalik (1994 :12) dit que le média d'apprentissage est le moyen, le méthode et le technique qui est utilisé pour

faire communication efficace et l'interaction directe entre le professeur et les lycéens dans la procès d'enseignement. Selon http:// www.jofde.ca/index.php/jde/article/view1234, la sélection des médias pour la conception des systèmes d'apprentissage est de plus en plus complexe compte tenu de l'évolution rapide des technologies de l'information et de la communication.

Les Cartes

J'ai fait des cartes carrées. La mesure de ces cartes est de 6x9 cm. Il y a 60 cartes et chacune a des images et des mots : le nom, l'adjectif et le verbe en Indonésie et en français. Les cartes sont en carton.

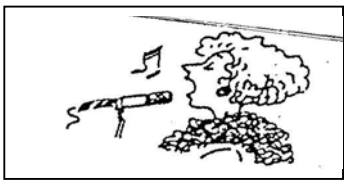
Exemple de ces cartes :

MENYANYI

L'image 1

CHANTER

l'image 2



L'image 3

VERBA

l'image 4

Agnès……..une chanson

L'image 5

L'explication des images :

L'image 1 est la carte où figure un mot en indonésien

L'image 2 est la carte où figure un mot en Français

L'image 3 est la carte où figure une image de ce mot.

L'image 4 est la carte où figure une classe de mots.

L'image 5 est la carte où figure une phrase pour appliquer un mot dans cette phrase.

.

IV. METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

La variable indépendante de cette recherche est le technique d'enseignement du vocabulaire en utilisant les cartes. La variable dépendante de cette recherche est la performance des lycéens de la classe X.C. Comme la population est homogène, cette recherche utilise un échantillon de dix classes, en se servant de la technique de *random sampling*. Dans cette recherche utilise la méthode *one group pretest-posttest design.*

Pour collecter les donnés, j'ai utilisé la méthode de documentation et la méthode de test. La méthode de documentation est utilisée pour obtenir le nom et le nombre d'étudiants. La méthode de test est utilisée pour savoir la compétence du vocabulaire des lycéens .

Pour chercher la reliabilité, l'auteur a fait un test pour six lycéens avec le technique *test-retest*. Après cela l'auteur compte le résultat de test avec la

formule *product mo*ment. C'est pour avoir la reliabilité du test. Cette recherche utilise la t test pour vérifier l'hypothèse.

V. ANALYSE DE LA RECHERCHE

Pour savoir la performance des lycéens X.C, j'ai testé les 32 lycéens. Le resultat de calcul est plus grand que le resultat de t table (t calcul = 9,30 > *t table*= 1,70). La meilleure note de *pretest* est 88, la pire est 31 et la note moyenne est 65,53. La meilleure note de *posttest* est 100, la pire est 77 et la note moyenne est 91,84. Cela veut dire le résultat de t calcul montre que l'enseignement du vocabulaire avec les cartes des mots est efficace. Les lycéens sont dans la catégorie excellents.

VI. CONCLUSION

L'enseignement du vocabulaire avec les cartes est efficace.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia, yakni sebagai alat komunikasi atau alat interaksi dalam kehidupan. Menurut Keraf (1993:2), bahasa merupakan suatu sistim komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak gerik badaniah yang nyata. Bahasa tidak hanya berasal dari kata-kata yang dikeluarkan oleh ucapan (vokal) namun juga menggunakan bahasa isyarat atau bahasa gambar. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional seseorang dan juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Dalam era globalisasi seperti saat ini, penggunaan bahasa asing sangat penting karena dalam berbagai aspek dapat membantu pembangunan dunia usaha dan juga kepariwisataan. Bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang penting di dunia karena bahasa Prancis adalah bahasa resmi atau bahasa pemerintahan di beberapa komunitas dan organisasi dunia seperi Uni Eropa, Komite Olimpiade Internasional (IOC) dan PBB. Bahasa Prancis juga merupakan bahasa yang banyak digunakan atau merupakan bahasa kedua

setelah bahasa Inggris yang banyak dituturkan oleh lebih dari 300 juta orang penutur yang tersebar di 53 negara di 5 benua.

Mempelajari Bahasa Prancis tidak mudah, karena pembelajar harus dapat menghafal kosakata yang jarang mereka dengar dan juga tata bahasa yang baru bagi mereka. Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa karena dengan penguasaan kosakata yang baik, juga didasari oleh pemahaman dalam menggunakannya akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasa. Menurut Grevisse (1988:192) *le vocabulaire est l'ensemble des mots utilisés dans une réalisation orale ou écrite "* kosakata adalah keseluruhan kata yang digunakan dalam kegiatan lisan maupun tulisan". Dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis kosakata merupakan unsur yang terpenting. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa keterampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan, 1993:2). Semakin banyak kosakata yang diperoleh semakin menunjukan adanya kemampuan yang tinggi untuk memilih kata yang tepat untuk mengeluarkan gagasannya.

Dalam pembelajaran bahasa, agar kosakata mudah diserap dan selalu tersimpan dalam ingatan jangka panjang oleh para pembelajar diperlukan media pembelajaran yang tepat, menarik, mengurangi ketegangan dan dapat memotivasi siswa. Oleh karena itu, berbagai cara pembelajaran bahasa asing di lembaga pendidikan diupayakan untuk mencapai hasil yang diharapkan

yaitu penguasaan bahasa asing secara baik. Untuk mencapai hasil yang diharapkan pengajar harus mempunyai kualifikasi umum yaitu memiliki keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, memanfaatkan metode, menggunakan media dan mengalokasikan waktu agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah yang berlangsung selama ini hanya berorientasi pada memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang berjalan dari satu arah. Dalam hal ini fungsi dan peranan guru menjadi sangat dominan. Di lain pihak siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan guru sehingga siswa menjadi kurang dalam penguasaan kosakata. Ini menjadi kondisi yang tidak proposional yaitu guru menjadi sangat aktif tetapi sebaliknya siswa menjadi pasif. Selama ini siswa hanya diperlukan sebagai obyek sehingga siswa kurang dapat mengembangkan potensinya, akibatnya mereka mempunyai kemampuan bahasa yang. Siswa masih sering mengalami kesulitan dalam mengingat dan menerapkan kosakata bahasa Prancis. Siswa diduga enggan mengingat atau menerapkan kosakata bahasa Prancis, keengganan tersebut terjadi karena minat dan keterampilan pemahaman terhadap kosakata bahasa Prancis kurang. Pada kelas X, bahasa Prancis adalah hal yang baru bagi siswa, mereka merasa kesulitan mengingat dan memahami penggunaan kosakata bahasa Prancis yang belum pernah mereka dengar sebelumnya karena pemberian bahasa Prancis pertama kali diberikan pada

kelas X. Kosakata yang diberikan pada kelas X adalah kosakata dasar bahasa Prancis.

Atas dasar kenyataan tersebut maka pembelajaran kosakata perlu menggunakan model yang inovatif, yakni media pembelajaran yang mampu menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru bertindak sebagai *director of learning,* yaitu pihak yang mengkondisikan dan memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu media pembelajaran tersebut yaitu menggunakan media kartu kata. Penggunaan media kartu kata ini dalam penyajiannya dilakukan dengan teknik permainan yang melibatkan partisipasi siswa secara langsung sehingga siswa lebih mudah memahami kosakata bahasa Prancis. Dalam pembelajaran bahasa, permainan kata atau permainan bahasa merupakan media yang sangat menyenangkan. Pada umumnya siswa lebih menyukai permainan bahasa atau permainan kata, karena permainan akan memberikan kesenangan dan tantangan bagi siswa. Permainan akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikan dan mencari kata-kata berdasarkan pasangannya Permainan dengan menggunakan kartu kata ini membuat siswa memperhatikan dan berfikir cepat untuk mengkategorikan kartu-kartu kata tersebut berdasarkan gambar, arti dalam bahasa Indonesia dan bahasa Prancis serta jenis-jenis kata yang terdapat dalam kartu kata tersebut. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis diharapkan akan membantu siswa dalam pemahaman dan penguasaan kosakata yang lebih baik dan juga dapat memotivasi siswa pada saat kegiatan

belajar mengajar. Dengan media kartu kata siswa dapat bermain sambil belajar.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: ” Efektivitas Permainan Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Kelas X Di SMA Negeri 1 Cilacap”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang diajukan adalah Efektifkah permainan dengan memanfaatkan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata di kelas X di SMA N 7 Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas permainan dengan memanfaatkan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata kelas X di SMA N 7 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti, baik individu maupun institusi, yaitu:

1. Bagi Guru

Memberikan motivasi guru untuk lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan variatif sehingga siswa akan terus termotivasi untuk mengembangkan kemajuan belajar.

2. Bagi Sekolah

a Memberikan sumbangan saran bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar sehingga dapat meningkatkan potensi siswa.

b Memperbarui situasi pembelajaran agar tidak monoton.

3. Bagi siswa

Media kartu kata bisa dijadikan salah satu cara pembelajaran kosakata dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Prancis, khususnya pembelajaran kosakata.

E. Penegasan Istilah

Kartu kata

Adalah kartu berisi kosakata dasar bahasa Prancis (verba, nomina, adjectif dan juga penggunaannya) yang terdapat di dalam buku pegangan *Initial 1.* Kartu kata ini terbuat dari kertas Asturo berbentuk persegi dengan ukuran 6x9 cm. Satu set kartu berjumlah 60 kartu yang terdiri dari 4 pasang kartu yaitu kartu yang berisi kata berbahasa Prancis, berbahasa Indonesia, gambar-gambar yang sesuai dengan arti tiap kata dan keterangan jenis dari tiap-tiap kata tersebut (verba,nomina dan adjektif) dan 30 kartu lagi untuk penggunaan kosakata tersebut dalam kalimat.

F. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari bagian pendahuluan, isi dan akhir dengan pembagian sebagai berikut :

Bagian pendahuluan memuat hal-hal yang berhubungan dengan judul, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstraksi.

Bagian isi dari 5 bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, penutup.

Bab I pendahuluan, memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika skripsi

Bab II landasan teori, memuat tentang pengertian bahasa, pengertian kosakata, pemerolehan kosakata, pengertian media, pengertian media kartu kata, dasar pemilihan permainan dengan media kartu sebagai alat pembelajaran kosakata, langkah-langkah pembelajaran kosakata dengan media kartu, kerangka berpikir dan hipotesis

Bab III metode penelitian, memuat tentang pemilihan metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V penutup, memuat tentang kesimpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bahasa

Menurut Keraf (1993:2) bahasa merupakan suatu sistim komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak gerik badaniah yang nyata yang berfungsi sebagai alat komunikasi, alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, alat untuk mengadakan kontrol sosial dan juga untuk menyatakan ekspresi diri.

Bahasa menurut Chaer (2003:30) adalah suatu lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasikan diri. Bahasa bukan satu sistem tunggal melainkan dibangun oleh sejumlah subsistem (sub sistem fonologi, sintaksis dan leksikon). komponen yang harus diperhatikan dalam mempelajari bahasa ada 5 yaitu:

1. *Phonique*/Bunyi

Menurut Chaer (2003:30) sistem lambang bunyi adalah bunyi bahasa yang dilahirkan oleh alat ucap manusia. Sama seperti sistem lambang lain, sistem lambang bunyi juga bersifat arbitrer artinya antara lambang yang berupa bunyi itu tidak memiliki hubungan wajib dengan konsep yang

dilambangkannya. Bunyi menurut keraf (1993:2) merupakan getaran yang merangsang alat pendengar kita (yang diserap panca indera kita).

Alvares et Perron (1995 :90-91) mengatakan *L'anglophone qui prononce en français «continiu», au lieu de «continu», car il ne possède pas dans sa langue maternelle le phonème /y/.*

Orang Inggris mengucapkan verba continue dalam bahasa Prancis «*continiu*», daripada «*continu*» karena dia tidak menguasainya dalam bahasa asalnya fonem /y/.

2. *Grammaticale/* Tata bahasa

Menurut Kridalaksana (dalam Nurgiyantoro, 1995:198) struktur atau struktur tata bahasa mempunyai pengertian yang sama dengan gramatikal, yaitu sebagai subsistem dalam organisasi bahasa di mana satuan-satuan bermakna bergabung untuk membentuk satuan-satuan yang lebih besar.

Alvares et Perron (1995 :90-91) mengatakan *L'anglophone qui dit en français «je lui à lui», au lieu de «je lui parle» ou «c'est à lui que je parle», par influence de sa construction en langue maternelle : «I talk to him»*

Orang Inggris mengatakan dalam bahasa Prancis «*je parle à lui*», daripada mengatakan «*je lui parle*» atau «*c'est à lui que je parle*» dipengaruhi dari susunan kata dalam bahasa asal «*I talk to him*».

*3. Kinésique/*Kinesik

Alvares et Perron (*1995:54)* mengatakan:

> *Les* gestes, *dont l'étude constitue la Kinésique, peuvent être complémentaires (obligatoires et nécessaires), redondants ou subtitutifs de la parole. L'etude de la gestualié du group étranger est indispensable pour l'enseignement des langues, notamment dans les*

> *cas de ‹‹ faux amis gestuels›› : un même geste ou un même mouvement d'une partie du corps signifie une chose differente d'une culture à l'autre (le mouvementde la tête pour ‹‹ oui›› et ‹‹non›› n'est pas le même geste de la main).*
> Gerakan- gerakan yang mempelajari kesatuan kinesik atau gerak, bisa sebagai pelengkap (keharusan dan subtitusi) pengulangan-pengulangan atau penggantian dari perkataan. Mempelajari gerakan atau isyarat dari kelompok asing betul-betul dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa terutama dalam hal-hal kesalahan gerakan atau gerakan yang sama dari bagian anggota tubuh menandakan sesuatu yang berbeda dari satu kebudayaan dengan kebudayaan yang lain contohnya gerakan kepala untuk ‹‹iya›› dan ‹‹tidak›› tidak sama dengan gerakan tangan.
> Alvares et Perron (1995 :90-91) juga menambahkan *L'individu fait un geste de sa culture maternelle, comme «montrer du doigt», alors que ce geste est interdit dans l'autre culture.*

''Seseorang melakukan gerakan sesuai dengan kebudayaan asalnya, seperti *«montrer du doigt»*, sedangkan gerakan itu dapat diartikan berbeda oleh kebudayaan lain''.

*4. Sosioculturelle/*Sosial Budaya

Aspek sosial budaya adalah aspek yang penting dalam mempelajari bahasa karena masing-masing negara mempunyai sosial budaya yang berbeda satu sama lain. Alvares et Perron (1995 :90-91) memberikan contoh perbedaan sosial budaya antara dua negara sebagai berikut ini :

Le francophone dit «good appetite», en s'asseyant à table, alors que dans la culture anglaise on n'a pas l'habitude de dire quoi que ce soit à ce moment-là.

''Orang *Prancis* mengatakan *«good appetite»*, ketika duduk di meja makan, sedangkan dalam kebudayaan Inggris kita tidak membiasakan berkata seperti itu pada saat itu''.

5. Lexicale/Kosakata

Menurut *Grevisse* (1988:192) *le vocabulaire est l'ensemble des mots utilisés dans une réalisation orale ou écrite,* kosakata adalah keseluruhan kata yang digunakan dalam kegiatan lisan maupun tulisan.

Sementara itu, menurut Notosudirjo (1991:42) kosakata adalah daftar kata atau kekayaan/perbendaharaan kata pada seseorang atau pada suatu bahasa.

Sedangkan Nurgiyantoro (1995:211) berpendapat kosakata atau leksikon adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Prancis di kelas X SMA N 1 Cilacap dimulai dengan kosakata dasar bahasa Prancis. Para siswa dikenalkan dengan kata-kata sederhana terlebih dahulu. Kosakata dasar atau *basic vocabulary* adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain (Tarigan, 1993:3).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, kosakata adalah komponen bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang penggunaannya disesuaikan dengan makna dan fungsinya.. Seseorang dikatakan mempunyai penguasaan bahasa yang baik apabila dia mampu berkomunikasi melalui tulisan ataupun lisan yaitu dalam keterampilan menulis, menyimak, berbicara dan menulis.

Menurut pendapat Cuq dan Gruca (2002:149) menyatakan bahwa:

”Quand on *parle, quand on écrit, l’auditoire ou les lecteurs évaluent notre production. Quand on lit ou quand on écoute, on évalue la production des autres. Accent, débit, particularités de la syntaxe et du vocabulaire*.’’

’’ Ketika kita berbicara dan menulis, pendengar atau juga pembaca berusaha untuk memahami dan menilai produksi bahasa kita. Ketika kita membaca atau mendengar, kita berusaha memahami dan menilai produksi bahasa pihak lain. Kesemuanya itu berupa tekanan, cara pembawaan dan khususnya tata bahasa dan kosakata.’’

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa keterampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang, jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan, 1993 : 2). Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin banyak pula kemungkinan bentuk keterampilan berbahasa yang digunakannya. Komunikasi tidak akan berjalan lancar apabila penyampaian ide atau gagasannya tidak menggunakan kosakata yang memadai. Banyaknya kata yang diperoleh dan dikuasai oleh seseoarang dapat menunjukan seberapa baik kemampuan berbicaranya. Disamping itu, banyaknya kosakata yang dikuasai dapat juga menunjukan adanya kemampuan yang tinggi untuk memilih kata yang tepat untuk mengeluarkan gagasannya.

Dengan menguasai kosakata yang memadai dan pelatihan yang cukup diharapkan dapat mencapai hal berikut:

(1) Meningkatkan kemampuan para siswa.

(2) Meningkatkan taraf perkembangan konseptual para siawa

(3) Mempertajam proses berfikir (http//ialf.edu).

B. Pemerolehan Kosakata

Dalam bidang Psikolinguistik, aktivitas pemerolehan kecakapan kosakata diartikan sebagai akuisi bahasa atau pemerolehan bahasa. Menurut Paiget (dalam Tarigan, 1993:18) tahapan-tahapan dalam pemerolehan bahasa adalah tahap pralinguistik pertama (meraban pertama), tahap pralinguistik kedua (tahap meraban kedua), tahap kalimat satu kata, tahap kalimat atau ucapan dua kata, pengembangan tata bahasa, tahap tata bahasa menjelang dewasa dan yang terakhir adalah tahap kompetensi penuh.

Pada tahap-tahap tersebut anak-anak dapat memperoleh kosakata dari lingkungan sekitar baik yang diperoleh dari orang-orang sekitar maupun benda-benda yang dijumpainya.

Anak-anak memperoleh kosakatanya dengan dua cara yaitu sebagai berikut:

1. Mendengarkan

Mereka mendengarkan kata-kata yang berasal dari orang tua, teman sepermainan, teman sekolah, TV dan lain-lain. Menurut Nurgiyantoro (1995:230) kegiatan berbagasa yang berupa memahami bahasa yang dihasilkan orang lain melalui sarana lisan (dan atau pendengaran) merupakan kegiatan yang paling pertama yang dilakukan manusia. Bayi manusia yang belum mampu menghasilkan bahasa, sudah akan terlihat dalam kegiatan

mendengarkan dan usaha memahami bahasa orang-orang sekitarnya. Dalam belajar bahasa (asing)pun kegiatan pertama yang dilakukan pelajar adalah menyimak bunyi-bunyi bahasa yang dipelajari, baik yang berupa ucapan langsung maupun melalui sarana rekaman.

2. Membaca

Membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan (Nurgiyantoro, 1995:244). Menurut Tarigan (1993:61) kian terampil seseorang membaca, maka kian paham pula dia memanfaatkan konteks, dan selanjutnya kian kaya pula kosakatanya. Maka jika seseorang mempunyai keinginan untuk menguasai kosakata yang luas, jalan yang ditempuh adalah bahwa ia harus memulai aktivitas membaca.

Menurut Haryadi (2006:23) membaca merupakan suatu proses, yaitu proses mengenal dan menafsirkan huruf, suku kata, kata, frasa, klausa, kalimat atau wacana yang terdapat pada bacaan. Jenis-jenis membaca yaitu:

3. Membaca teks

Teks adalah kumpulan dari paragraf-paragraf kurang lebih 8-12 paragraf (www.uny.ac.id/sharefile/files). Dapat disimpulkan membaca teks yaitu proses menafsirkan kumpulan dari paragraf-paragraf kurang lebih 8-12 paragraf.

a Membaca Paragraf

Paragraf adalah kumpulan kalimat-kalimat yang kurang lebih 2-6 kalimat (www.uny.ac.id/akademik/sharefiles/files). Dapat disimpulkan

membaca paragraf adalah proses menafsirkan kumpulan kalimat-kalimat yang kurang lebih 2-6 kalimat.

b Membaca Kalimat

Kalimat adalah kata-kata yang minimal mempunyai fungsi sebagai subyek, predikat dan obyek, contohnya: Kakak membaca buku (www.uny.ac.id/akademik/sharefile/files). Dapat disimpulkan membaca kalimat adalah proses menafsirkan kata-kata yang minimal mempunyai fungsi sebagai subyek, predikat dan obyek.

c Membaca Kata

Kata adalah unsur yang dapat membentuk kalimat atau suatu bagian dari kalimat, contohnya: rumah, buku, ibu dll (www.uny.ac.id/sharefile/files). Dapat disimpulkan membaca kata adalah proses menafsirkaan unsur yang dapat membentuk kaliamat atau suatu bagian dari kalimat.

Kata-kata itu dalam bahasa Prancis misalnya adalah:

1) Nomina (kata benda)

Adalah kata yang menunjukkan dan menamakan makhluk (manusia/hewan)atau juga sesuatu hal (benda/gambaran abstrak) misalnya: *étudiant, chanteur, lune etc.*

2) Adjectif (kata sifat)

Adalah kata yang menjelaskan maupun menentukan kata benda misalnya: *jolie, grand, petite etc.*

3) Verba (kata kerja)

Adalah kata yang menunjukkan perbuatan, kejadian dan keadaan misalnya: *chanter, parler, manger, donner etc.*

C. Pengertian Media

Media adalah segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima (Sadiman dkk, 2008:6). Diunduh dari http://fr.wikipedia.org/wiki/média, *le media est un moyen de diffusion d'information, utilisé pour communiquer*. "sebuah cara penyebaran informasi, yang digunakan untuk berkomunikasi".

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Education and Communication Technologi/AECT)* di Amerika membatasi media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sadiman, 2008:6). Media pembelajaran merupakan bagian intergal dari keseluruhan situasi belajar mengajar. Hal ini berarti media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, karena peranannya sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar secara efektif (Sudjana, 1989:99).

Menurut Sudjana (2007:2) manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut

(1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

(2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

(3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

(4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain

(5) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

(6) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

(7) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

(8) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses kegiatan belajar mengajar, yang pada gilirannya dapat mempertinggi kualitas hasil belajar anak karena dengan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih

menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan pengajaran yang lebih baik, metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan dengan media pembelajaran siswa lebih banyak melakukan aktivitas lainnya, karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian dari guru saja tetapi melakukan aktifitas lainnya seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain sehingga pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Sadiman (2008:28) media pengajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Contoh media audio adalahradio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

2. Media Proyeksi Diam

Media ini mempunyai persamaan dengan media grafik, adakalanya media ini disertai rekaman audio tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai dll.

3.Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima

pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Jenis-jenis media grafis sebagai berikut:

(1) Poster

(2) Kartun

(3) Sketsa

(4) Gambar/foto

D. Media Kartu

Kartu adalah suatu peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan lebih efektif. Kartu termasuk dalam media visual atau media yang dapat dilihat.

Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang didalamnya terdapat kosakata bahasa Prancis. Kartu tersebut terbuat dari kertas tebal atau kertas asturo berbentuk persegi dengan ukuran 6cm x 9cm.

Kartu ini dibuat satu set, setiap set kartu huruf berjumlah 60 yang terdiri dari 4 pasang kartu yaitu kartu yang berisi kata berbahasa Prancis, berbahasa Indonesia, gambar-gambar yang sesuai dengan arti tiap kata dan keterangan jenis dari tiap-tiap kata tersebut (verba,nomina dan adjektif) dan 15 kartu lagi berisi kalimat yang tidak lengkap.

Contoh kartu kata ada dibawah ini:

MENYANYI	CHANTER
Gambar 1	Gambar 2

VERBA
Gambar 3	Gambar 4

Agnes……..une chanson

Gambar 5

Keterangan gambar:

Gambar 1 adalah kartu kata yang berisi kata dalam bahasa Indonesia.

Gambar 2 adalah kartu kata yang berisi kata dalam bahasa Prancis.

Gambar 3 adalah kartu kata yang berisi gambar yang sesuai dengan arti kata tersebut.

Gambar 4 adalah kartu kata yang berisi keterangan jenis kata tersebut.

Gambar5 adalah kartu yang berisi kalimat tidak lengkap yang digunakan di dalam kalimat.

E. Dasar Pemilihan Permainan Dengan Media Kartu sebagai Alat Pembelajaran Kosakata

Diunduh dari http://mbahbrata-edu.blogspot.com permainan adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Permainan mempunyai kelebihan sebagai berikut:

(1) Permainan memfokuskan siswa sebagai subyek belajar.

(2) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

(3) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.

(4) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Belajar yang baik adalah belajar yang aktif.permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar

(5) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.

(6) Meningkatkat proses belajar dan juga dapat mencapai tujuan dengan ketidaksadaran.

Dalam sebuah permainan biasanya menggunakan sebuah media atau alat. Media atau alat tersebut diharapkan tidak terlalu rumit, sukar ataupun membuat pemainnya merasa kesulitan dalam memainkannya. Menurut Dick dan Carey (dalam Sadiman, 2008:86) faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Media kartu kata merupakan alat atau media yang ekonomis dalam arti realita murah karena bahan-bahan untuk membuatnya hanya kertas asturo dan bahan-bahan lain yang bisa didapatkan dengan mudah. Kartu kata ini tergolong sederhana dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Cara bermain dengan menggunakan media kartu kata ini dapat dilakukan oleh semua orang karena mudah dimainkannya. Permainan dengan media kartu ini juga diharapkan dapat memotivasi siswa pada saat proses belajar mengajar bahasa Prancis.

F. Pembelajaran Kosakata dengan Media Kartu

Adapun penggunaan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata adalah sebagai berikut:

(1) Mula-mula guru memperlihatkan gambar dan mengucapkan keterangan tentang gambar tersebut dalam bahasa Prancis kepada siswa selama beberapa detik.

(2) Guru membagi kelas menjadi 8 kelompok. Masing-masing kelompok berisi 4 siswa.

(3) Guru menjelaskan aturan main dalam permainan dengan menggunakan media kartu kata. Kemudian guru membagikan 2 set kartu kata yang tiap setnya terdiri dari 60 kartu. Jadi jumlah keseluruhan kartu yang mereka mainkan adalah 120 kartu.

(4) Guru mengundi kelompok mana yang mendapat giliran pertama menjalankan permainan.

(5) Salah satu siswa yang mewakili kelompoknya yaitu kelompok yang mendapat giliran perrtama menjalankan permainan, mengocok kartu 2 set kartu yang jumlah keseluruhannya adalah 120 kartu tersebut, kemudian membagikannya kepada pemain lain..

(6) Masing-masing kelompok mendapat 15 kartu. Kelompok yang mengocok kartu tersebut mendapat kesempatan untuk membuka kartu pertama.

(7) Kelompok lain mengawasi apakah dari kartu yang dibuang kelompok itu, mereka mempunyai pasangannya atau tidak. Apabila mereka mempunyai pasangannya, kartu tersebut harus dibuang.

(8) Dalam permainan ini yang mendapat giliran membuang kartu searah dengan arah jarum jam dan mereka diberi waktu untuk berfikir selama 5 detik.

(9) Apabila ada kelompok yang tidak mempunyai kartu pasangannya, maka kelompok tersebut akan dilewati oleh kelompok lainnya. Begitu seterusnya sampai kartu kartu mereka habis.

(10) Setelah kartu habis, guru ikut bermain. Guru membuka kartu yang berisi kalimat yang berisi titik-titik dan memerintahkan agar siswa bekerjasama secara kelompok untuk menjawab titik-titik dalam kalimat tersebut. Contoh kalimat : Agnes.....une chanson.

(11) Siswa menulis jawabannya dalam secarik kertas kecil yang di bagikan oleh guru.

(12) Begitu seterusnya sampai kartu-kartu untuk penerapan kosakata dalam kalimat itu habis. Guru tidak langsung menerangkan jawabannya kepada siswa tetapi guru memancing siswa untuk menuliskan jawaban yang benar dan siswa lain yang mengoreksi apakah jawaban itu betul atau salah.

(13) Apabila tidak ada yang mengetahui jawaban yang benar, barulah guru menerangkan dan memberikan jawaban yang benar.

(14) Guru mengoreksi jawaban yang benar yang siswa tulis dalam secarik kertas kecil tadi dan menghitung skornya.

(15) Guru mengumumkan kelompok mana yang mendapat skor tertinggi. Kelompok yang mendapat skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang sedangkan kelompok yang mendapat skor terendah akan diberi hukuman misalnya menyanyi atau sesuai kesepakatan siswa.

G. Kerangka Pikir

Bahasa adalah aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat yaitu sebagai alat komunikasi dan interaksi. Dalam Era globalisasi seperi saat ini

mempelajari bahasa asing sangat penting. Karena dapat membantu dunia usaha dan kepariwisataan. Mempelajari bahasa berarti menguasai kosakata, karena kosakata adalah komponen penting dalam sebuah bahasa. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa keterampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin banyak pula kemungkinan bentuk keterampilan berbahasa yang digunakannya. Komunikasi tidak akan berjalan lancar apabila penyampaian ide atau gagasannya tidak menggunakan kosakata yang memadai. Untuk menguasai kosakata kita memerlukan media pembelajaran yang tepat. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis juga dapat mengakibatkan kurang tertariknya siswa pada penyampaian materi dan mudah lupanya siswa terhadap kosakata yang telah diajarkan oleh guru. Pemahaman kosakata yang rendah akan menghasilkan hasil belajar yang rendahpula pada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses kegiatan belajar mengajar karena dengan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran adalah menggunakan media kartu kata. Dengan menggunakan media kartu kata siswa dapat memperkaya kosakata sebab dengan kartu kata ini siswa dapat termotivasi dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis. Penggunaan media kartu kata ini dalam penyajiannya dilakukan dengan teknik permainan yang melibatkan partisipasi siswa secara

langsung sehingga konsentrasi siswa tertuju pada kartu kata itu. Mereka tidak sadar bahwa ketika bermain tetapi mereka juga belajar tentang kosakata bahasa Prancis. Permainan dengan menggunakan media kartu kata ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikan dan mencari kata-kata berdasarkan pasangannya dengan tepat. Siswa mejadi tidak bosan pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan konsentrasi mereka tidak terpecah pada hal-hal lain pada saat yang tidak ada kaitannya dalam proses belajar mengajar.

H. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_1: Pembelajaran memanfaatkan permainan dengan menggunakan media kartu kata efektif dalam pembelajaran kosakata daripada yang tidak menggunakan media kartu kata.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pemilihan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *one group pretest-posttes design*. Pada metode *one group pretest-posttes design* hanya satu kelompok yang diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata. Adapun langkah-langkah dalam metode ini yaitu:

(1) pertemuan awal para siswa yang akan diteliti diberi test untuk mengukur penguasaan kosakata siswa tersebut sebelum diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata.

(2) Setelah diberi test (pretest) para siswa tersebut diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata.

(3) Pada akhir pertemuan mereka diberi tes akhir (posttest) untuk mengetahui penguasaan kosakata para siswa setelah diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata.

B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas atau *independent variabel* adalah yang mempengaruhi (Arikunto, 2002:97). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata yang di berikan hanya pada 1 kelas saja.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat atau *dependent variabel* adalah yang dipengaruhi (Arikunto, 2002:97). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa kelas XC dari hasil pretest dan posttest.

C. Populasi dan Sampel

Sesuai dengan judul skripsi ini maka populasinya adalah siswa kelas X SMA N 1 Cilacap yang terdiri atas 10 kelas.

Setiap kelas dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Dalam penelitian ini digunakan teknik random dalam mengambil sampel sehingga diperoleh 1 kelas diantara kelas X.A, X.B, X.C, X.D, X.E, X.F, X.G, X.H, X.I dan X.J. Teknik random digunakan dengan alasan sebagai berikut:

(1) Kedudukan siswa dalam suatu kelas tidak berdasarkan ranking tetapi acak.

(2) Lingkungan belajar yang relatif sama.

(3) Siswa mendapatkan materi yang sama.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X.C. Sampel berjumlah 32 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai daftar nama siswa.

2. Metode Tes

Metode tes diberikan untuk mengetes siswa yang diteliti. Metode tes diberikan kepada siswa pada awal pertemuan (pretest) dan pada akhir pertemuan (posttest) setelah diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata. Isi test soal berisi kata-kata yang belum pernah diajarkan sebelumnya. Nilai tes dianalisis dengan uji statistika untuk menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antar hasil pretest dan posttest setelah kelompok tersebut diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata.

E. Uji Coba Instrumen

1. Validitas (kesahihan)

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Penelitian ini menggunakan validitas isi *(content validity)* karena penyusunan instrumen di sesuaikan dengan materi yang diajarkan pada

kelas X. Untuk menguji kevalidan setiap butir soal diperlukan validitas item atau validitas butir soal.

2. Reliabilitas

Sebuah instrumen dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi jika instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto 2005:87). Guna menguji reliabilitas tes dalam penelitian ini, maka digunakan teknik pengulangan tes *(test-retes*), yaitu dengan cara memberikan tes yang sama dua kali kepada responden yang sama dengan selang waktu tertentu. Hasil tes pertama dan kedua dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Setelah dilakukan tes uji coba instrument diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.1 Data uji coba instrument

N	X	Y
Yga	71	74
Alh	74	77
Frh	71	77
Lin	83	86
Fla	77	80
Din	77	86
Jumlah	453	480

Data di atas kemudian dianalisis. Sebelum menganalisis dengan menggunakan rumus *product moment* terlebih dahulu dibuat tabel persiapan yang terdapat pada lampiran 2.

Data pada tabel persiapan tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto 2002:146)

R_{xy} : koefisien variabel x dan variabel y

N : banyaknya individu

X : hasil pengukuran pertama

Y : hasil pengukuran kedua

Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran.

Perhitungan menggunakan rumus *product moment* menghasilkan r_{xy}= 0,970, r_{tabel} untuk N = 6 adalah 0,811. Hal ini berarti bahwa r yang dihasilkan atau r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,970 > 0,878). Dengan demikian, soal yang diujicobakan dinyatakan reliabel.

F. Langkah Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *one group pretest-posttes design*. Pada metode *one group pretest-posttes design* hanya satu kelompok yang diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata.

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian:

1. Pemilihan Kelas

Dalam penelitian ini digunakan teknik random dalam mengambil sampel sehingga diperoleh 1 kelas diantara kelas X.A, X.B, X.C, X.D, X.E, X.F, X.G, X.H, X.I dan X.J yaitu kelas X.C. Sampel berjumlah 32 siswa.

2. Pelaksanaan penelitian

(1) Pertemuan I

Sebelum melakukan pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata , para siswa yang akan diteliti diberi test untuk mengukur penguasaan kosakata mereka.

(2) Pertemuan II

Pemberian pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata pada kelas X.C.

(3) Pertemuan III

Setelah diberi pembelajaran kelas X.C tersebut diberi tes akhir (posttest) untuk mengetahui penguasaan kosakata para siswa yang telah diberi pembelajaran menggunakan permainan dengan media kartu kata. Pada pertemuan ini, siswa diberi tugas mengerjakan tes yang sama dengan soal pada saat pretest.

3. Penilaian

Untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan penilaian/evaluasi dari ujian/tes para siswa. Norma penilaian yang dicapaiadalah pengolahan skor sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} xSM$$

Keterangan:

S : nilai yang dicari

R : skor mentah yang diperoleh siswa

N : skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

SM : standar mark (besarnya skala penilaian yang dikehendaki)

Setelah diketahui nilai yang diperoleh siswa, nilai tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian yang berlaku di SMA sebagai berikut:

Nilai	Kriteria
100	Istimewa
90-99	Baik sekali
70-89	Baik
60-69	Cukup
< 60	Tidak tuntas

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian di SMA

(Depdiknas, 2003:55)

G. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang dikemukakan, artinya hipotesis kerja akan diterima atau

ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan berangkat dari data yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji yang digunakan uji satu pihak.

Untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

xd = Deviasi masing-masing Subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1 (Arikunto, 2002:276)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas hasil penelitian dan pembahasannya, yaitu hasil *pre test* dan *post test* dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Cilacap .

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Skor

Dengan menggunakan rumus $S = \frac{R}{N} xSM$ diperoleh nilai masing-masing siswa, baik nilai pada *pre-test* dan *post-test*. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.1 Nilai *Pre-Test* Siswa

No	Subjek	Skor Mentah	Nilai
1	Adt	19	54
2	And	11	31
3	Bal	31	88
4	Bst	28	80
5	Bry	22	63
6	Ern	29	83
7	Fat	24	68
8	Fau	17	48
9	Her	27	77
10	Ins	22	63
11	Jat	25	71
12	Lae	25	71
13	Lul	22	63

14	Mei	18	51
15	Mif	30	86
16	Mrz	25	71
17	Mrs	26	74
18	Nel	23	66
19	Nur	30	86
20	Qom	22	63
21	Rat	25	71
22	Rez	22	63
23	Rnt	26	74
24	Ris	24	68
25	Ron	13	37
26	Sab	25	71
27	Sil	30	86
28	Sit	18	51
29	Sok	14	40
30	Tri	25	71
31	Win	25	71
32	Wis	27	77
	Jumlah		2097

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 88, sedangkan nilai terendahnya adalah 31. Nilai rata-rata siswa 65,53. Presentase hasil perhitungan berdasarkan kriteria penilaian di SMA selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Nilai	**Kategori**	**Jumlah (F)**	**Presentase(%)**
100	Istimewa	-	-
90-99	Baik Sekali	-	-
70-89	Baik	17	53 %
60-69	Cukup	8	25 %
< 60	Tidak Tuntas	7	22 %
		32	100 %

Tabel 4.2 Presentase Hasil Penelitian Pada *Pretest*

Tabel 4.2 di atas menunjukan bahwa nilai siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis pada *pretest* dapat disimpulkan, yaitu terdapat 17 siswa (53 %) dengan predikat baik, 8 siswa (25 %) dengan predikat cukup dan 7 siswa (22 %) dengan predikat tidak tuntas.

Berikut ini tabel nilai *post-test* siswa setelah diberi perlakuan, yaitu permainan dengan menggunakan kartu kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Cilacap.

Tabel 4.3 Nilai *Post-Test* Siswa

No	Subjek	Skor Mentah	Nilai
1	Adt	27	77
2	And	34	97
3	Bal	35	100
4	Bst	33	94
5	Bry	34	97
6	Ern	31	88
7	Fat	31	88
8	Fau	30	86
9	Her	35	100
10	Ins	28	80
11	Jat	32	91
12	Lae	32	91
13	Lul	28	80
14	Mei	35	100
15	Mif	34	97
16	Mrz	32	91
17	Mrs	28	80
18	Nel	33	94
19	Nur	34	97
20	Qom	29	83
21	Rat	32	91
22	Rez	31	88
23	Rnt	35	100
24	Ris	31	88

25	Ron	34	97
26	Sab	35	100
27	Sil	31	88
28	Sit	32	91
29	Sok	32	91
30	Tri	35	100
31	Win	35	100
32	Wis	35	100
	Jumlah		2939

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui nilai tertinggi siswa 100 dan nilai terendah 77. Nilai rata-rata siswa 91,84. Presentase hasil perhitungan berdasarkan kriteria penilaian di SMA selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Nilai	**Kategori**	**Jumlah (F)**	**Presentase(%)**
100	Istimewa	8	25 %
90-99	Baik Sekali	13	41 %
70-89	Baik	11	34 %
60-69	Cukup	-	-
< 60	Tidak Tuntas	-	-
		32	100 %

Tabel 4.4 Presentase Hasil Penelitian Pada *Posttest*

Tabel 4.4 di atas menunjukan bahwa nilai siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis pada *prosttest* dapat disimpulkan, yaitu terdapat 8 siswa (25 %) dengan predikat istimewa, 13 siswa (41 %) dengan predikat baik sekali dan 11 siswa (34 %) dengan predikat baik.

2. Uji hipotesis

Berikut ini akan dipaparkan uji hipotesis "ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum menggunakan permainan dengan media kartu kata dan sesudah menggunakan permainan dengan media kartu kata" diterima.

Tabel 4.5. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

No	Subjek	pretest	posttest	gain (d)
1	Adt	54	77	23
2	And	31	97	66
3	Bal	88	100	12
4	Bst	80	94	6
5	Bry	63	97	34
6	Ern	83	88	5
7	Fat	68	88	20
8	Fau	48	86	32
9	Her	77	100	23
10	Ins	63	80	17
11	Jat	71	91	20
12	Lae	71	91	20
13	Lul	63	80	17
14	Mei	51	100	49
15	Mif	86	97	11
16	Mrz	71	91	20
17	Mrs	74	80	6
18	Nel	66	94	28
19	Nur	86	97	11
20	Qom	63	83	20
21	Rat	71	91	20
22	Rez	63	88	25
23	Rnt	74	100	26
24	Ris	68	88	20
25	Ron	37	97	60
26	Sab	71	100	29
27	Sil	86	88	2
28	Sit	51	91	30

29	Sok	40	91	51
30	Tri	71	100	29
31	Win	71	100	29
32	Wis	77	100	23
	Jumlah	2097	2939	Σ d = 784

Dari perhitungan data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus t-test diperoleh hasil t_{hitung} =9,30. Hasil tersebut dikonsultasikan pada tabel dengan db 30 dan taraf signifikansi 5% untuk pengetesan satu ekor, t_{tabel} = 1,70. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel,}$ sehingga hipotesis "ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan dengan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Cilacap" diterima.

B. Pembahasan

Dari hasil tes yang diperoleh dari pretest dan posttest dalam mengerjakan test kosakata bahasa Prancis sangat terlihat perbedaan nilai yang diperoleh. Sebagian besar nilai pada postest dalam kategori baik sekali, dikarenakan siswa diberi permainan dengan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata sebelum posttest dilakukan. Dalam permainan dengan media kartu kata, mereka juga dijelaskan tentang penggunaan kosakata dalam kalimat.

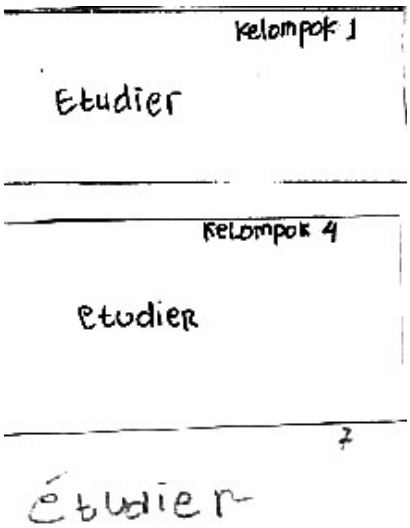
Berikut ini pembahasan pada saat pembelajaran permainan dengan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis di SMA N 1 Cilacap. Pembahasan ini dibagi menjadi 2, yaitu pada pertemuan 1 dan pertemuan 2.

1. Pertemuan 1

Ketika pertama kali diterapkan permainan dengan media kartu kata siswa masih merasa kebingungan bagaimana cara bermain dan mencari kata-kata yang merupakan pasangannya. Pada pembelajaran pertama, hanya diberikan 40 kartu yang terdiri dari 5 kosakata yaitu: *étudier, sac, livre, gros* dan *fille*. 40 kartu itu terdiri dari 2 set kartu kata, jadi dalam kartu tersebut ada 8 pasangan yang sama. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Jadi masing-masing kelompok mendapat 5 kartu. Sebelum permainan peneliti merangsang siswa dengan gambar dan mengucapkan gambar tersebut dalam bahasa Prancis. Ketika permainan dimulai, siswa belum bisa membedakan jenis kata yang sesuai dengan pasanganya dan juga masih kebingungan mencari kosakata dalam bahasa Prancis yang sesuai dengan bahasa Indonesia yang dilemparkan oleh kelompok lain. Mereka begitu senang ketika ada kelompok lain yang salah melempar kartu yang tidak sesuai dengan yang seharusnya. Setelah kartu yang berpasangan habis, peneliti segera membagikan kertas kecil untuk permainan selanjutnya. Peneliti kemudian melemparkan kartu yang yang berisi kalimat, contohnya: Jeremy.....pour l'examen final, kemudian peneliti memerintahkan siswa menuliskan jawabannya pada kertas kecil tadi yang diberikan. Peneliti lalu mengumpulkan jawaban siswa dan membahasnya ketika permainan telah usai. Peneliti tidak langsung memberikan jawaban yang tepat kepada para siswa, tetapi peneliti menyuruh mereka untuk mengeluarkan pendapatnya. Setelah itu baru peneliti memberikan jawaban yang benar. Alokasi waktu untuk bermain keseluruhan adalah 45 menit

Dibawah ini adalah beberapa contoh kesalahan yang siswa buat pada saat penerapan kosakata dalam kalimat :

a. Jeremy.....pour l'examen final

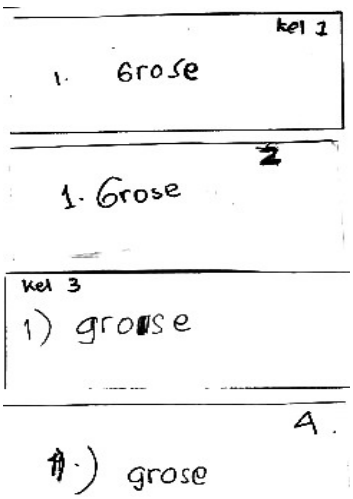


Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat mengkonjugasikan verba (kata kerja) *étudier* untuk subjek Jeremy (orang ketiga tunggal). Konjugasi yang benar adalah *étudie*.

b. Vous .....pour l'examen final

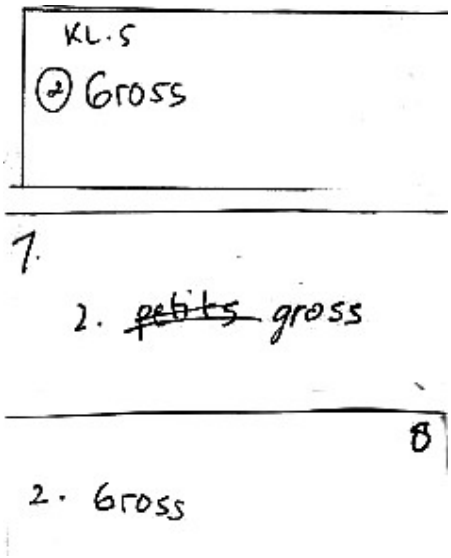
Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat mengkonjugasikan verba (kata kerja) *étudier* untuk subjek vous. Konjugasi yang benar adalah *étudiez.*

c. Kitty est.....



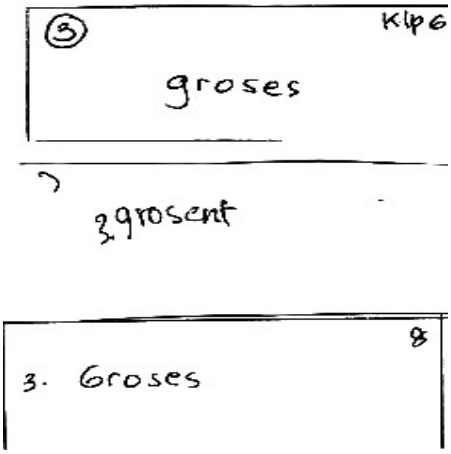
Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar adjectif (kata sifat) *gros* untuk subjek orang ketiga tunggal femina. Adjectif yang benar adalah *grosse.*

d. Blacky et kitty sont.....



Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar adjectif (kata sifat) *gros* untuk subjek Blacky dan kitty (orang ketiga jamak maskulin). Adjectif yang benar adalah *gros.*

e. Kitty et mimi sont.....



Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar adjectif (kata sifat) *gros* untuk subjek Kitty dan Mimi (orang ketiga jamak femina). Adjectif yang benar adalah *grosses.*

f. Dino aime le.....

Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar nomina *livre* untuk nomina Pluriel (jamak). Nomina yang benar adalah *livres.*

g. Giring aime la……..

Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar nomina *fille* untuk nomina singulier. Nomina yang benar adalah *fille.*

Pada pembelajaran pertama kelompok limalah yang menjadi pemenang dalam permainan kartu itu, sedangkan kelompok yang kalah adalah kelompok 8. kelompok yang kalah mendapat hukuman berjoget sesuai permintaan teman-temannya.

2. Pertemuan 2

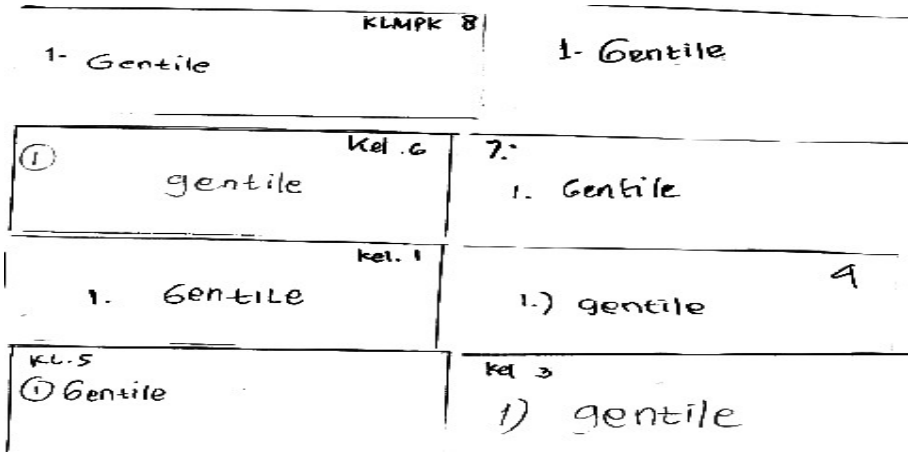
Pada saat pertemuan kedua tidak berbeda cara bermainannya dengan pertemuan pertama. Siswa diberi 80 kartu kata yang terdiri dari 10 kosakata yaitu : *chanter, regarder, chercher, detester, stylo, règle, gentil, petit, jolie* dan *cher.* 80 kartu itu terdiri dari 2 set kartu kata, jadi dalam kartu tersebut ada 8 pasangan yang sama. Mereka sudah tidak kebingungan lagi dengan peraturan permainan. Mereka mulai menikmati permainan dengan kartu kata. Sebelum permainan peneliti merangsang siswa dengan gambar dan menyebutkan gambar tersebut dalam bahasa Prancis. Pada pertemuan kedua, siswa mulai bisa menjawab dengan benar ketika permainan penerapan kosakata berlangsung dan sebagian besar dapat melakukannya dengan benar, hanya ada beberapa yang salah. Alokasi waktu yang dibutuhkan oleh siswa untuk bermain keseluruhan adalah 65 menit.

Dibawah ini adalah beberapa contoh jawaban siswa yang salah ketika penerapan kosakata dalam kalimat:

a. Vous.....une chanson

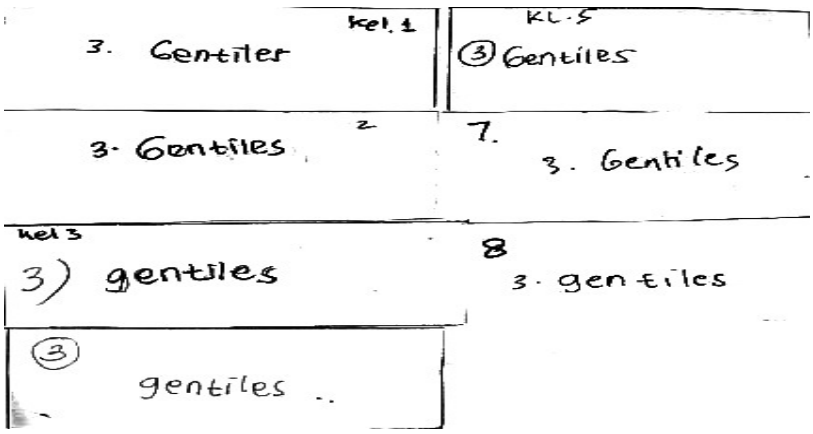
Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar verba (kata kerja) *chanter* untuk subjek vous. Konjugasi yang benar adalah *chantez.*

b. Duwi est.....



Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar adjectif (kata sifat) gentil untuk subjek Duwi (orang ketiga tunggal femina). Adjectif yang benar adalah *gentille.*

c. Duwi et Vera sont.....



Pada contoh di atas terlihat bahwa siswa belum dapat menjawab dengan benar adjectif (kata sifat) *gentil* untuk subjek Duwi dan Vera (orang ketiga jamak femina). Adjectif yang benar adalah *gentilles.*

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pernainan dengan media kartu kata pada kelas X di SMA Negeri 1 Cilacap mempunyai pengaruh dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Hal itu dapat dilihat dari hasil yang dicapai responden pada pretest dan posttest. Pada nilai pretest rata-rata nilai yang dicapai siswa yaitu 65,53, dengan nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah yaitu 31 sedangkan pada nilai posttest rata-rata nilai siswa yaitu 91,84, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 77. Berdasarkan pada standar kriteria penilaian di SMA Nilai 91,84 termasuk dalam kategori **Baik sekali.** Dari perhitungan data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus t-test diperoleh hasil t_{hitung} =9,30 dari t_{tabel} = 1,70. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel,}$ sehingga hipotesis "ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya permainan dengan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis di SMA Negeri 1 Cilacap" diterima.

Peningkatan nilai dari pretest ke posttest tersebut disebabkan adanya pengaruh setelah pemberian permainan dengan media kartu kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis. Mulanya ketertarikan siswa pada saat pelajaran bahasa Prancis kurang optimal dan siswa kesulitan untuk mengingat kosakata yang diberikan oleh guru dan menerapkannya dalam kalimat, akan tetapi

setelah menggunakan permainan dengan media kartu kata rasa ketertarikan dan motivasi siswa nampak mulai meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran kosakata, guru dapat mempertimbangkan permainan dengan media kartu kata sebagai salah satu variasi metode atau teknik pengajaran.
2. Apabila guru menerapkan permainan dengan kartu kata ini, guru harus dapat mengontrol kondisi kelas agar tidak mengganggu kelas lain.
3. Guru hendaknya tidak hanya berorientasi pada tuntasnya materi pelajaran tetapi lebih memperhatikan penguasaan yang diperoleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alvares, Gerardo dan Denise Perron. 1995. *Concepts Linguistique en Didactique Des Langues*. Quebec: Faculté Des Lettres Université LAVAL.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cuq, Jean Pierre dan Isabelle Gruca. 2002. *Cours De Didactique Du Français Langue Étrangère et Second*. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.

Grevisse, Maurice. 1988. *Le Bon Usage Grammaire Français*. Paris: Duculot.

Hamalik, Oemar. 1994. Media Pembelajaran. Bandung. Citra Adikarya.

Haryadi. 2006. *Retorika Membaca: model, metode dan teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.

Notosudirjo, Suwardi. 1991. Kosakata Istilah Linguistik. Yogyakarta: Penerbit kanisius.

Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE Yogyakarta

Poisson Quinton, Sylvie dan Marina Sala. *Méthode De Français Initial 1*. CLE International.

Sadiman, Arif. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Rineka Cipta.

Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Penerbit Angkasa.

www.uny.ac.id/sharefile/files diunduh pada tanggal 6 agustus 2008 pukul 09.20 WIB.

Http://ialf.edu.com diunduh pada tanggal 6 agustus 2008 pukul 09.20 WIB.

Http://fr.wikipedia.org/wiki/média diunduh pada tanggal 20 Februari 2009 Pukul 17.00 WIB.

Http://mbahbrata-edu.blogspot.com diunduh pada tanggal 20 Februari 2009 pukul 17.00 WIB.