



LAPORAN KEGIATAN HIBAH PENELITIAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS DENGAN MENGGUNAKAN *JEUX***

Oleh

Dr. Evi Eviyanti, M.Pd

Andi Wete Polili, S.Pd, M.Hum

Dibiayai oleh Dana PO UNIMED No.00552/H33/KEP/KU/2008, 17 Maret 2008.

**JURUSAN BAHASA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
2008**

HALAMAN PENGESAHAN HIBAH PENELITIAN

1. Judul Kegiatan : Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis dengan Menggunakan *Jeux*
2. a. Nama Ketua Pelaksana : Dr. Evi Eviyanti, M.Pd
b. NIP : 132053867
c. Jurusan/Fakultas/Universitas : Bahasa Asing/FBS/UNIMED
d. Alamat Surat dan No.Telp/HP : Komplek Taman Surya Indah Blok C/55 Lau Dendang
3. Nama Anggota Pelaksana : Andi Wete Polili, S.Pd, M.Hum
4. Lama Kegiatan : mulai dari bulan April s.d Agustus 2008
5. Biaya Yang Diperlukan : Rp. 15.000.000,- (Lima Belas Juta Rupiah)

Medan, 02 September 2008
Peneliti,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Khairil Ansari, M.Pd
NIP. 131765638
FBS

Dr.Evi Eviyanti, M.Pd
NIP. 132053867

Mengetahui

Ketua Lembaga Penelitian UNIMED

Dr. Ridwan A.Sani, M.Si
LEM NIP. 131772614

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PRANCIS DENGAN MENGGUNAKAN *Jeux*

EVI EVIYANTI

ABSTRAK

Penelitian tindakan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan *jeux*. *Jeux* merupakan salah satu teknik pengajaran yang dapat digunakan di dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale II*.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS Universitas Negeri Medan. Subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa semester II tahun akademik 2007/2008 yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale II*. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Tindakan dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang langkah-langkahnya tercakup di dalam "Refleksi diri" *Action Research*, yaitu : *planning, acting, observing, reflecting, replanning*.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan *Jeux* pada pengajaran mata kuliah *Expression Orale II* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa.



KATA PENGANTAR

Peneliti memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan laporan hasil penelitian (Research Grant UNIMED) yang berjudul : Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis dengan Menggunakan *Jeux*.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ridwan A.Sani sebagai Ketua Lembaga Penelitian dan para reviewer di Lemlit UNIMED yang telah mereview proposal ini dan layak untuk dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNIMED dengan dibiayai oleh PO UNIMED.
2. Teman sejawat di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Mahasiswa nim 2007 sebagai subyek penelitian yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data penelitian ini

Kiranya hasil penelitian ini dapat memberi manfaat tentang penggunaan *jeux* di dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale* dalam rangka upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis.

Medan, 02 September 2008

Evi Eviyanti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Permasalahn	4
3. Tujuan dan Manfaat.....	4
a. Tujuan.....	4
b. Manfaat	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
1. Kemampuan Berbicara	5
2. <i>Jeux</i> (Permainan).....	10
2.1 Obyektif Permainan Bahasa.....	13
2.2 Pelaksanaan Teknik Permainan.....	16
2.3 Jenis-jenis Permainan yang Digunakan dalam Pengajaran <i>Expression Orale</i>	16
3. Pengajaran Mata Kuliah <i>Expression Orale II</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
1. Waktu dan Lokasi Penelitian	20
2. Subjek dan Objek Penelitian	20
3. Prosedur.....	21
a. Perencanaan	21
b. Tindakan	22
c. Observasi	22
d. Refleksi	22
4. Instrumen Pengumpul Data.....	23
5. Anallsis Data.....	24
6. Indikator Keberhasilan	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
1. Pretes.....	25
2. Siklus 1	26
a. Perencanaan	26

1) Identifikasi Masalah Penelitian.....	26
2) Analisis Masalah.....	27
b. Pelaksanaan Tindakan.....	27
1) Materi Ajar	26
2) Materi Tes	27
c. Observasi	27
d. Refleksi	35
3. Siklus 2.....	35
a. Perencanaan	35
1) Identifikasi Masalah Penelitian.....	35
2) Analisis Masalah.....	36
b. Pelaksanaan Tindakan.....	37
1) Materi Ajar	37
2) Materi Tes	40
c. Observasi	41
d. Refleksi	42
4. Analisis Data.....	42
5. Interpretasi Hasil Analisis	43
6. Pembahasan Temuan Penelitian	44
7. Keterbatasan Penelitian	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	49
1. Simpulan.....	49
2. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skenario Pelaksanaan Tindakan.....	52
Lampiran 2 Lembaran Observasi Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis	54
Lampiran 3 Contoh Catatan Harian Lapangan Peneliti/Pengamat.....	55
Lampiran 4 Soal Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siklus I.....	57
Lampiran 5 Soal Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siklus II	58
Lampiran 6 Perhitungan Validitas Instrumen Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis.....	59
Lampiran 7 Perhitungan Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis.....	60
Lampiran 8 Angket Penelitian	61
Lampiran 9 Grille d'évaluation de la Production Orale.....	63
Lampiran 10 Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis	64
Lampiran 11 Kegiatan Permainan pada Siklus I	65
Lampiran 12 Kegiatan Permainan pada Siklus 2.....	66
Lampiran 13 Surat Perjanjian Kerja	67

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pengajaran bahasa meliputi empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak dan membaca merupakan keterampilan reseptif sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan pengungkapan pikiran atau disebut sebagai keterampilan produktif (Nababan, 1993). Keterampilan berbahasa ini diperlukan oleh manusia untuk melakukan aktivitas komunikasi dengan manusia lainnya, dalam memberikan dan menerima informasi yang dibutuhkan.

Komunikasi merupakan suatu aktivitas dalam keterampilan bahasa yang dapat berlangsung secara tertulis maupun lisan. Komunikasi lisan terjadi apabila dua orang atau lebih terlibat dalam suatu pembicaraan, dengan alasan ingin menyampaikan atau menerima suatu informasi. Mereka mempunyai tujuan komunikatif misalnya mereka ingin mengajak, menolak, memuji lawan bicaranya. Mereka memilih kode bahasa yang dimiliki untuk mencapai tujuan komunikatif. Dalam hal ini mereka dapat memilih kata-kata yang tepat untuk tujuan pembicaraan yang sedang berlangsung. Komunikasi secara lisan lebih banyak dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu kemampuan berbicara sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang agar dapat menyampaikan pesan, informasi, keinginan kepada lawan bicara dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh lawan bicara, sehingga lawan bicara dapat menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh pembicara.

Dalam komunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis pembicara dan lawan bicara harus memiliki kemampuan pengucapan bahasa Prancis yang baik, menggunakan tata bahasa yang benar pada setiap kalimat yang diucapkan, menggunakan kosa kata yang tepat, mempunyai kelancaran berbicara bahasa Prancis yang memadai, dan memahami isi pesan atau informasi yang disampaikan oleh pembicara.

Sepanjang hidup manusia akan selalu melakukan interaksi dengan manusia lainnya baik secara lisan maupun tulisan. Berbicara merupakan kunci di dalam berkomunikasi. Oleh karena begitu pentingnya kemampuan berbicara yang merupakan

salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh mahasiswa yang mempelajari bahasa asing, seperti halnya bahasa Prancis, maka dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang digunakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Jurusan Bahasa Asing FBS Universitas Negeri Medan, keterampilan berbicara dijadikan sebagai salah satu mata kuliah (*Expression Orale* I, II, III dan IV) yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa yang sedang mempelajari bahasa Prancis. Mata kuliah *Expression Orale* diberikan pada semester I sampai dengan IV dengan bobot 3 sks.

Pengajaran mata kuliah *Expression Orale* bertujuan agar mahasiswa mampu berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa sasaran yang sedang dipelajarinya. Pengajaran mata kuliah *Expression Orale* yang telah berlangsung selama ini menggunakan berbagai teknik pengajaran seperti simulasi, penggunaan gambar, dsb. Adapun media pengajaran yang selama ini telah digunakan di antaranya televisi dan radio kaset.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti selama mengajar mata kuliah *Expression Orale* di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNIMED dengan menggunakan teknik dan media tersebut di atas kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa belum dapat ditingkatkan secara memadai. Teknik pengajaran tersebut belum mampu melibatkan seluruh mahasiswa di dalam kelas untuk aktif berbicara bahasa Prancis pada setiap pertemuan.

Sebagian kecil saja mahasiswa yang mampu dan aktif berbicara bahasa Prancis di dalam kelas maupun di luar kelas sedangkan sebagian besar mahasiswa pasif berbicara bahasa Prancis. Artinya seluruh mahasiswa (\pm 30 orang) yang ada di dalam kelas yang mengikuti proses belajar mengajar mata kuliah *Expression Orale* hanya 1-5 orang mahasiswa yang aktif berbicara bahasa Prancis. Mahasiswa tersebut berusaha berkomunikasi dengan dosen dengan menggunakan bahasa Prancis. Ketika tanya jawab berlangsung antara dosen dan mahasiswa maka mahasiswa tersebut mampu memahami pertanyaan dengan baik. Walaupun masih ada kesalahan di dalam pengucapan bahasa Prancis, tata bahasa, dan kosa kata tetapi mahasiswa tersebut selalu mencoba untuk berbicara bahasa Prancis. Sedangkan mahasiswa lainnya hanya mau berbicara ketika dosen menunjuk dan meminta mahasiswa yang bersangkutan menjawab pertanyaan di dalam bahasa Prancis. Bahkan ada salah seorang mahasiswa ketika ditunjuk dan diminta untuk menjawab pertanyaan atau menjelaskan suatu pernyataan, mahasiswa yang bersangkutan hanya diam membisu sambil senyum-senyum.

Keberhasilan suatu tujuan pengajaran bahasa asing dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor kesukaran bawaan bahasa asing itu sendiri, kebudayaan, tata bahasa, kosa kata, latar belakang siswa, metode, dan sebagainya. Faktor keberhasilan lainnya yang dapat mempengaruhi tujuan pengajaran keterampilan berbahasa adalah faktor pendekatan pengajaran. Pendekatan yang dianjurkan saat ini dalam pengajaran bahasa asing adalah pendekatan komunikatif. Dalam pengajaran berbicara yang sesuai dengan pendekatan komunikatif ini dapat digunakan berbagai teknik pengajaran, diantaranya yaitu simulasi.

Salah satu teknik pengajaran yang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran bahasa Prancis di kelas yaitu *jeux* atau permainan dapat diterapkan pada pengajaran bahasa Prancis. Ersöz (<http://itelslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>) mengemukakan bahwa Permainan sebagai salah satu pilihan yang baik untuk memotivasi siswa dalam mempraktekkan kemampuan berbahasa. Permainan merupakan motivasi paling tinggi ketika permainan dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan kesempatan. Melalui permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memiliki kemampuan berbicara bahasa Prancis sebagai salah satu kompetensi bahasa.

Berdasarkan hasil analisis peneliti sebagai salah seorang dosen yang mengajar mata kuliah *expression Orale* beberapa kendala yang menyebabkan mahasiswa kurang mampu berbicara bahasa Prancis yaitu :

1. Teknik pengajaran kurang menarik dan belum mampu melibatkan mahasiswa untuk aktif berbicara di dalam kelas.
2. Kemampuan berbicara yang sangat terbatas sehingga mahasiswa tidak memiliki kepercayaan diri untuk berbicara bahasa Prancis.

Berdasarkan hasil analisis terhadap masalah di atas maka peneliti berpendapat perlu dilakukan perubahan teknik pengajaran bahasa Prancis. Faktor penyebab utama ada di pihak dosen, mahasiswa dan teknik pengajaran. Oleh karena itu penggunaan *jeux* atau permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis

Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa harus ditingkatkan. Oleh karena itu belajar bahasa di dalam kelas harus mampu memotivasi mahasiswa untuk selalu berbicara bahasa Prancis. Maka dosen harus mengetahui, memahami, dan menerapkan teknik pengajaran yang tepat dan efektif di dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale*. Teknik pengajaran tersebut harus dapat menciptakan situasi komunikasi di dalam kelas seperti komunikasi yang sesungguhnya di dunia nyata. Hal ini untuk memperkuat hubungan antara belajar bahasa di dalam kelas dan situasi yang sesungguhnya dimana mahasiswa diharapkan untuk selalu menggunakan bahasa Prancis ketika mahasiswa

berkomunikasi dengan teman atau dosen. Setelah proses belajar mengajar berakhir pun diharapkan mahasiswa selalu berbicara menggunakan bahasa Prancis baik dengan teman, dosen maupun penutur asli.

2. Permasalahan

1) Rumusan Masalah

Rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa dengan menggunakan *jeux*?”

3. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui bagaimana pengajaran mata kuliah *expression orale* III dengan menggunakan *jeux*
2. Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa dengan menggunakan *jeux*)

b. Manfaat

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan akan memberikan manfaat yang berarti bagi perorangan/institusi di bawah ini :

1. **Dosen** : dapat mengetahui teknik pengajaran bahasa Prancis yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa, sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen dapat diminimalkan.
2. **Mahasiswa** : dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis ketika berkomunikasi dengan teman-teman, dosen, penutur asli baik di kelas maupun di luar kelas.
3. **Unimed** : dapat memperbaiki strategi pembelajaran khususnya pengajaran bahasa Prancis di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Berbicara

Chomsky dalam Nababan (1993) membedakan antara kemampuan (*competence*) dan kinerja (*performance*). Kemampuan ialah pengetahuan seorang penutur mengenai suatu bahasa dalam arti kaidah-kaidah bahasa itu, sedangkan kinerja ialah penggunaan bahasa itu dalam situasi-situasi yang kongkret. Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan kata lain yang dimaksud dengan kemampuan tersebut adalah suatu pengertian yang dinyatakan sebagai kemampuan komunikatif (*communicative competence*).

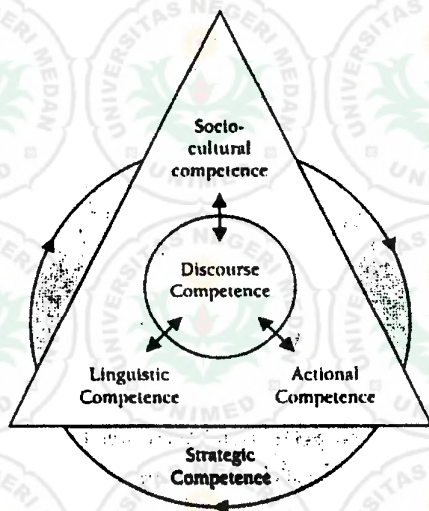
Kemampuan komunikatif menurut Hymes dalam Pride dan Holmes (1972) adalah penguasaan secara naluri yang dimiliki oleh seorang penutur asli untuk memahami dan menggunakan bahasa secara wajar di dalam proses berkomunikasi dengan orang lain dan dalam hubungannya dengan konteks sosial.

Canale dan Swain dalam Alptekin (2002) mengatakan kemampuan komunikatif secara minimal meliputi : (1) kemampuan tata bahasa yang merujuk pada konsep kemampuan linguistik seperti yang dikemukakan oleh Chomsky yaitu pengetahuan materi yang berhubungan dengan kamus dan peraturan tentang morfologi, sintaksis, tata bahasa kalimat, semantik dan fonologi; (2) kemampuan sosiolinguistik yaitu kemampuan untuk menggunakan kemampuan tata bahasa di dalam konteks yang tepat, dapat dipahami oleh penutur asli, serta tidak menyimpang dari aturan budaya masyarakat pemakai bahasa asing tersebut; (3) kemampuan wacana yaitu kemampuan untuk menggabungkan ide-ide atau pikiran yang akan disampaikan dalam urutan yang benar sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai; dan (4) kemampuan strategis, yaitu kemampuan penggunaan unsur verbal dan non verbal untuk mengomunikasikan maksud yang ingin dicapai. Pembicara akan menggunakan gerakan, mimik wajah, intonasi, dan sebagainya, jika tidak dapat menemukan kata yang dicarinya dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan komunikatif bila telah memahami secara naluri aturan-aturan budaya dan makna-makna ujaran atau kalimat sehingga mampu menggunakan bahasa dalam konteks

komunikasi seutuhnya, termasuk di dalamnya penguasaan terhadap sistem kaidah suatu bahasa yang mendasari kinerja berbahasa.

Kompetensi komunikatif atau kemampuan komunikatif yang dikemukakan oleh Murcia *et. al.* digambarkan dalam model sebagai berikut :



Gambar 1. Model Kompetensi Komunikatif (Diknas,2003)

Gambar tersebut menunjukkan bahwa kemampuan utama yang dituju oleh pendidikan bahasa adalah *discourse competence* atau kemampuan wacana. Artinya, jika seseorang melakukan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan maka orang tersebut terlibat dalam suatu wacana. Wacana ialah sebuah peristiwa komunikasi yang dipengaruhi oleh topik yang dikomunikasikan, hubungan interpersonal pihak yang terlibat dalam komunikasi dan jalur komunikasi yang digunakan dalam satu konteks budaya (diknas, 2003). Makna apapun yang diperoleh dan diciptakan dalam komunikasi selalu terkait dengan konteks budaya dan konteks situasi yang melingkupinya. Berpartisipasi dalam percakapan, membaca, dan menulis dengan sendirinya mengaktifkan kompetensi wacana yang berarti menggunakan seperangkat strategi untuk merealisasi nilai-nilai yang terdapat dalam unsur-unsur bahasa, tata bahasa, isyarat-isyarat pragmatik dalam menafsirkan dan mengungkapkan makna.

Berdasarkan pengertian kemampuan sebagaimana dikemukakan di atas maka pengertian kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan menurut Hymes.

Tujuan pengajaran bahasa, termasuk bahasa asing, ialah mengembangkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Pada dasarnya mereka yang belajar bahasa asing diharapkan dapat mengerti setiap pesan yang disampaikan oleh

penutur asli atau lawan bicara. Juga melalui kegiatan berbicara, mereka diharapkan dapat menciptakan ungkapannya sendiri sebagai suatu respons terhadap pesan-pesan yang telah didengarkannya maupun sebagai suatu cara mengekspresikan dengan spontan segala perasaan dan keinginannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa dalam kegiatan berbicara setiap partisipan, yaitu pembicara dan pendengar mempunyai tujuan atau seperangkat tujuan yang ingin dicapai dalam interaksi. Setiap partisipan harus mampu menafsirkan apa yang dikatakan kepadanya yang sebenarnya tidak dapat diramalkan secara tepat bentuk atau artinya. Selain itu, setiap partisipan akan menjawab sesuai dengan kemampuan tutur bahasa yang dimiliki sebagai tahap penyelesaian pembicaraan, dengan cara memperhatikan apa yang baru saja dikatakan dan maksud gagasan atau pendapat yang akan disampaikan dalam interaksi.

Jones (1989) mengemukakan "*speaking is a form of communication, so it is important that what you say is conveyed in the most effective way. How you say something can be as important as what you say in getting your meaning across*". Berdasarkan pengertian ini, dapat dikemukakan bahwa berbicara adalah suatu bentuk berkomunikasi. Hal yang penting adalah apa yang di katakan dengan cara yang efektif, bagaimana mengatakan sesuatu sama pentingnya dengan apa yang dikatakan agar maksud dapat disampaikan. Dengan demikian, dalam melakukan kegiatan berbicara yang penting bukan hanya apa yang akan dibicarakan, melainkan juga bagaimana menjelaskan maksud pembicaraan tersebut agar pendengar dapat memahami isi pembicaraan yang disampaikan pembicara.

Pembicara harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas kepada pendengar sedangkan pendengar harus mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan oleh pembicara. Pembicara menyampaikan pesannya tidak terlalu cepat dan juga suara pembicara tidak terlalu pelan sehingga pesan yang disampaikan oleh pembicara dapat dengan mudah dipahami oleh pendengar. Ketika pendengar berusaha memahami isi pesan yang disampaikan oleh pembicara, ia dapat dibantu dengan memperhatikan intonasi, tekanan, gerakan tubuh atau anggota badan pembicara. Cara berbicara dan nada pembicara yang akan digunakan dapat dipengaruhi oleh pendengar yang akan diajak berbicara. Misalnya seseorang sedang berdiskusi dengan teman-temannya, orang tersebut biasanya menggunakan nada yang bersifat percakapan informal. Tetapi apabila pembicara yang akan memberikan ceramah atau pidato di depan puluhan orang, maka pembicara akan berbicara secara formal dengan suara yang nyaring agar suara pembicara dapat didengar

oleh seluruh pendengar. Jika seorang ibu sedang menceritakan sebuah dongeng pengantar tidur anaknya, maka cara berbicara ibu tersebut penuh perasaan seolah-olah pembicara (ibu) betul-betul merasakan dan mengalami kejadian yang terdapat di dalam dongeng tersebut.

Melihat kedua pengertian berbicara yang telah dikemukakan di atas pada dasarnya terdapat kesamaan arti, bahwa yang dimaksud dengan berbicara yaitu kemampuan berbahasa lisan seseorang atau mengucapkan kata-kata dalam mengemukakan pikiran, gagasan, dan perasaan dengan cara yang efektif dan mampu menjelaskan maksud pembicaraan tersebut agar pendengar dapat memahami isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.

Berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang bersifat produksi lisan. Keterampilan berbicara menuntut seseorang untuk dapat menghasilkan paparan secara lisan yang merupakan hasil pemikiran, perasaan, dan idenya. Scott dalam Johnson (1981) mengemukakan bahwa berbicara merupakan suatu kegiatan komunikasi lisan yang melibatkan dua orang atau lebih, dan para partisipannya berperan baik sebagai pembicara maupun yang memberi reaksi terhadap apa yang didengarnya serta memberi kontribusi dengan segera.

Tujuan pengajaran bahasa, termasuk bahasa asing, ialah mengembangkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Pada dasarnya mereka yang belajar bahasa asing diharapkan dapat mengerti setiap pesan yang disampaikan oleh penutur asli atau lawan bicara. Juga melalui kegiatan berbicara, mereka diharapkan dapat menciptakan ungkapannya sendiri sebagai suatu respons terhadap pesan-pesan yang telah didengarkannya maupun sebagai suatu cara mengekspresikan dengan spontan segala perasaan dan keinginannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa dalam kegiatan berbicara setiap partisipan, yaitu pembicara dan pendengar mempunyai tujuan atau seperangkat tujuan yang ingin dicapai dalam interaksi. Setiap partisipan harus mampu menafsirkan apa yang dikatakan kepadanya yang sebenarnya tidak dapat diramalkan secara tepat bentuk atau artinya. Selain itu, setiap partisipan akan menjawab sesuai dengan kemampuan tutur bahasa yang dimiliki sebagai tahap penyelesaian pembicaraan, dengan cara memperhatikan apa yang baru saja dikatakan dan maksud gagasan atau pendapat yang akan disampaikan dalam interaksi.

Berbicara merupakan salah satu komunikasi yang penting di dalam kehidupan sehari-hari manusia karena manusia lebih banyak melakukan komunikasi melalui

berbicara untuk berinteraksi dengan manusia lainnya daripada menulis. Hal ini pun dikemukakan oleh Bellenger (1996) bahwa :

l'expression orale est un atguillon capital de plusieurs enjeux de la vie : la qualité de nos relations humaines, la mise en valeur de notre compétence professionnelle, notre propre développement personnel comme notre équilibre psychique, notre ascendant et notre aptitude à persuader.

Menurut Bellenger, ungkapan lisan adalah suatu yang sangat pokok di dalam kehidupan : mutu hubungan antarmanusia, peningkatan tentang keahlian profesional kita, pengembangan pribadi kita sendiri sebagai pertimbangan kekuatan batin kita, yang mempengaruhi kita dan pancaindera yang kita miliki.

Adapun Lhote (1995) berpendapat "*la communication orale représente l'aspect le plus quotidien de l'échange verbal, qui fait appel à la parole et aux gestes. La réception de ce type de communication sollicite à la fois la vue et l'ouïe*". Menurut pendapat tersebut berbicara atau komunikasi lisan merupakan aspek komunikasi lisan yang menghadirkan aspek pertukaran lisan sehari-hari, yang menghasilkan perkataan dan isyarat. Penerimaan jenis komunikasi ini memerlukan pandangan dan tatap muka secara bersamaan.

Jadi menurut kedua pendapat tersebut di atas yang dimaksud dengan berbicara adalah kegiatan komunikasi secara lisan yang dilakukan oleh manusia di dalam kehidupan sehari-hari yang menghasilkan perkataan dan isyarat untuk meningkatkan keahlian, pengembangan pribadi kita sendiri yang dapat mempengaruhi pancaindera kita.

Dengan demikian manusia senantiasa berinteraksi dengan manusia lainnya di antaranya melalui berbicara untuk melakukan pertukaran informasi yang diperlukan. Grognet (1999) menyatakan bahwa berbicara merupakan kegiatan melaporkan, bernegosiasi, menjelaskan, dan memecahkan masalah. Jadi manusia dapat melakukan berbagai kegiatan melalui berbicara misalnya pembeli dan penjual melakukan negosiasi barang, guru menjelaskan materi ajar kepada siswanya, orang tua dan anak melakukan pembicaraan untuk memecahkan masalah tentang melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena begitu pentingnya berbicara di dalam kehidupan manusia maka siswa yang sedang mempelajari suatu bahasa seperti bahasa Prancis harus mempunyai kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan baik agar dapat melakukan komunikasi dengan guru, teman, penutur asli atau orang yang berbahasa Prancis untuk melakukan pertukaran informasi, menyampaikan ide, pesan, perasaan. Selanjutnya agar pembicara

dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya pembicara memahami segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

Yang dimaksud kemampuan berbicara bahasa Prancis di dalam penelitian ini khususnya bagi mahasiswa semester III, merujuk kriteria penilaian kemampuan berbicara bahasa Prancis pada tingkat A2 DELF (Tes Kemampuan Bahasa Prancis yang berlaku di seluruh dunia) yang meliputi *entretien dirigé, monologue suivi, exercice en interaction*.

2. *Jeux* (Permainan)

Anthony dalam Nababan mengemukakan bahwa pendekatan ialah tingkat asumsi atau pendirian mengenai bahasa dan pengajaran bahasa atau falsafah tentang pengajaran bahasa. Metode ialah tingkat yang menerapkan teori-teori pada tingkat pendekatan. Teknik ialah tingkat yang menguraikan prosedur-prosedur tersendiri dan terperinci tentang cara pengajaran bahasa dalam kelas (Nababan, 1993). Pendekatan, metode, dan teknik pengajaran mempunyai peranan penting di dalam proses belajar mengajar. Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, dosen hendaknya menentukan terlebih dahulu pendekatan yang akan digunakan di dalam suatu pengajaran bahasa untuk menguraikan bagaimana bahasa digunakan dan bagaimana menawarkan suatu model kemampuan bahasa. Kemudian dosen memilih metode yang hendak digunakan untuk memilih keterampilan-keterampilan khusus yang harus diajarkan, materi ajar yang akan diajarkan, jenis aktivitas, peran guru dan mahasiswa dan menentukan urutan materi ajar yang harus diajarkan kepada mahasiswa. Metode meliputi berbagai teknik dan prosedur. Teknik pengajaran ditentukan berikutnya, hal ini untuk memaparkan tentang prosedur cara pengajaran bahasa secara terperinci di dalam kelas. Misalnya dosen menggunakan pendekatan komunikatif dan teknik pengajaran bermain peran di dalam pengajaran mata kuliah berbicara.

Teknik pengajaran bahasa yang dikenal bermacam-macam seperti, drama, diskusi, bermain peran, simulasi, dan sebagainya. Para dosen bahasa dapat memilih salah satu atau beberapa teknik pengajaran yang akan digunakan di dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini para dosen harus cermat dan tepat di dalam memilih dan menggunakan teknik pengajaran bahasa. Penggunaan teknik pengajaran yang tepat di dalam proses belajar mengajar bahasa dapat memotivasi pembelajar bahasa untuk mempelajari bahasa yang sedang dipelajarinya, apalagi jika mereka sedang mempelajari bahasa asing yang sama sekali belum pernah mereka pelajari sebelumnya. Selain itu penggunaan teknik pengajaran yang bervariasi dapat

menghilangkan rasa kejenuhan bagi pembelajar bahasa karena jika setiap dosen bahasa asing menggunakan teknik yang monoton di dalam proses belajar mengajar maka suasana belajar tidak menarik dan membosankan. Hal ini akan mengakibatkan tujuan pengajaran yang diharapkan pada setiap pertemuan di dalam proses belajar mengajar tidak akan tercapai dengan baik.

Salah satu usaha untuk mencapai tujuan belajar yang lebih efektif tergantung pada keahlian bagaimana dosen menggunakan teknik pengajaran di dalam kelas.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa teknik pengajaran adalah tahapan atau langkah-langkah untuk menyampaikan materi ajar yang dirancang oleh dosen yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Dalam memilih suatu teknik pengajaran sebaiknya dosen memperhatikan tujuan belajar yang ingin dicapai, pengorganisasian materi ajar, jumlah mahasiswa dalam kelas, waktu belajar, dan media yang tersedia. Ada beberapa teknik pengajaran yang dapat diterapkan dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale II* (Berbicara) seperti diskusi, drama, simulasi. Dalam kesempatan ini teknik pengajaran *jeux* (permainan) dipilih untuk diterapkan dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale II*.

Teknik pengajaran bahasa senantiasa berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi. Ada beberapa teknik pengajaran yang sudah banyak diterapkan di dalam pengajaran bahasa misalnya diskusi, drama, permainan (*jeux*), dan sebagainya. *Jeux* merupakan salah satu teknik pengajaran bahasa yang sudah banyak diterapkan di dalam pengajaran bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya.

Jeux merupakan salah satu teknik pengajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Prancis. *Jeux* (Thém@doc,2003) didefinisikan seperti dalam kamus merupakan kegiatan fisik atau mental, cuma-cuma, umumnya berdasarkan atas kesepakatan atau fiksi, secara sadar dan adanya kesenangan yang berusaha memberikan sesuatu yang berguna dan menyenangkan. Melalui permainan yang cuma-cuma dan ada unsur kesenangan, kegiatan ini nampaknya jauh dari kewajiban kehidupan sosial. Dengan adanya kesenangan, hal itu berlawanan dengan paksaan.

Jeux dalam pengajaran bahasa asing bukan hal yang baru. Jenis permainan yang dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa hendaknya disesuaikan dengan materi, tujuan yang ingin dicapai, usia siswa, dan tingkat kemampuan bahasa siswa sebagai pembelajar bahasa.

Penelitian tentang permainan sudah dilakukan oleh Mahriyuni (2005) dengan judul penelitian "Penggunaan Teknik Permainan Dalam Pengembangan Kosakata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA Negeri 2 Medan"

Topik – topik permainan yang digunakan dalam penelitian tersebut antara lain : Kategori kata (*Vocabulaire*), media gambar (*l'image*), pertanyaan jawaban pendek (*questions-reponses*), cerita berantai, pekerjaan dan profesi (*profession*), cerita pendek (*petite histoire*), pengamatan angka (*observer les chiffres*), mencari seseorang (*chercher quelqu'un*), angka – angka (*les chiffres*), katakan dengan jumlah (*dire le nombre*). Menajukan pertanyaan (*poser des questions*), mengurutkan nama (*quest – ce que peut faire avec*). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa secara umum teknik permainan memberikan perkembangan hasil belajar yang signifikan dalam pembelajaran berbicara.

Jeux adalah kesenangan dan anak-anak menyukainya (Mei dan Yu-Jing, 2000). Permainan merupakan variasi tambahan pada pelajaran dan untuk meningkatkan motivasi dalam menggunakan bahasa sasaran (bahasa Prancis). Permainan menjadikan alasan untuk berbicara pada setiap kegiatan (Lewis dalam Mei dan Yu-Jing, 2000).

Jeux dapat menciptakan suasana santai dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk selalu berbicara bahasa Prancis sehingga sedikit demi sedikit rasa malu dan takut salah mengucapkan yang ada pada diri mereka dapat dihilangkan secara perlahan-lahan. Oleh karena itu dosen harus dapat memilih dan menentukan jenis permainan yang dapat dilakukan di dalam kelas.

Permainan dalam pengajaran bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Teknik ini dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, yaitu mulai tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Permainan bahasa bukanlah merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata-mata, tetapi permainan dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang berhasrat memberi peluang kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan kemampuan bahasa yang telah dipelajari di dalam kelas. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan ada hubungannya dengan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Berikut ini peneliti sebutkan beberapa alasan tentang penggunaan permainan dalam pengajaran bahasa, sebagai berikut:

1. Permainan dapat menambah minat pada mahasiswa yang belum menemukan minat dalam mempelajari bahasa.
2. Permainan dapat mendukung konteks agar komunikasi berguna.

3. Komunikasi yang berguna berdasarkan pada pemahaman input, apa yang mahasiswa pahami misalnya mereka mendengar dan membaca, adanya interaksi (meminta pengulangan atau memberikan contoh, dan pemahaman output, berbicara dan menulis sehingga orang lain dapat memahami (Krashen, 1985)
4. Permainan dapat meningkatkan semua keterampilan dasar berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dan beberapa keterampilan yang sering ditingkatkan dalam permainan yang sama (Lee, 1995).
5. Permainan menitikberatkan pada mahasiswa yang aktif untuk bermain, dan permainan dapat diatur seperti mahasiswa mempunyai peranan yang penting sedangkan dosen sebagai fasilitator.
6. Beberapa permainan dimainkan dalam kelompok kecil sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dengan cara bekerja sama dengan temannya. Mereka dapat saling membantu satu sama lain. Keuntungan dari permainan yang dilakukan secara kelompok sebagai berikut :
 - a. Aspek tim dari banyak permainan dapat mendukung kerja sama dan membangun semangat tim (Ersoz, 2000).
 - b. Dalam permainan, setiap orang mempunyai giliran yang dapat saling membantu dan melakukan kegiatan lainnya.

2.1 Obyektif Permainan Bahasa

Menurut Aziz (1996), permainan bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran seharusnya mempunyai beberapa objektif tertentu, diantaranya sebagai berikut:

(a) Merangsang interaksi verbal pelajar

Dalam permainan, mahasiswa diharuskan berbicara bahasa Prancis untuk mengemukakan pandangan dan pendapat mereka. Lazimnya, mahasiswa perlu terlibat sepenuhnya secara aktif dalam permainan itu. Setiap anggota kelompok akan merasakan diri mereka diperlukan dalam kelompok itu misalnya untuk melengkapi jawaban teman dalam kelompoknya. Tiada seorang pun daripada mereka dibiarkan sendiri dan terkecuali. Sebaliknya, mereka harus mengutarakan keinginan sepenuhnya untuk berkomunikasi. Kesadaran seperti ini akan memberi peluang kepada dosen untuk menghasilkan satu suasana pembelajaran yang menarik dan berorientasikan pada mahasiswa. Dosen hanya bertindak sebagai fasilitator dan memperhatikan disiplin kelas.

(b) Menambah kefasihan dan keyakinan

Permainan bahasa dapat digunakan sebagai satu cara untuk meningkatkan kefasihan berbahasa serta menambah kepercayaan diri. Bahasa yang digunakan dalam suatu permainan itu tidak harus tentang beberapa struktur saja. Fungsi bahasa boleh melibatkan semua peringkat kerumitan berbahasa yang berbeda-beda. Permainan yang mengandung kegiatan memberikan arahan misalnya, dapat dimainkan pada semua tingkat tergantung pada pengetahuan bahasa dan kefasihan mahasiswa. Mahasiswa biasanya merasa tertarik jika dihadapkan dengan permainan yang menantang. Secara tidak langsung mereka akan menyadari kemampuan bahasa yang sedang mereka pelajari. Peranan dosen sebagai pengajar bahasa sangatlah penting. Dosen harus bersedia memenuhi keperluan mahasiswa dalam permainan tersebut, terutama dalam konteks dengan berbagai bentuk kosa kata serta kecanggihan tatabahasa dan sintaksis.

(c) Menyediakan Konteks Pembelajaran

Permainan bahasa membawa perkembangan hubungan yang positif di antara mahasiswa yang terlibat, bukan saja antara mahasiswa dengan mahasiswa tetapi juga antara mahasiswa dengan dosen. Permainan bahasa membantu jalinan hubungan dan kerjasama antara mereka. Ini merupakan satu suasana yang sehat dan berfaedah untuk semua mahasiswa, khususnya yang mereka yang mempunyai sifat pemalu dan pasif. Dalam permainan, mereka dapat menunjukkan kecerdasan, di samping itu mereka terlibat secara berkesan dalam semua aktivitas yang dijalankan.

(d) Alat menghilangkan Rasa Bosan

Pada waktu-waktu tertentu, misalnya pada waktu menjelang tengah hari, biasanya mahasiswa akan merasa bosan, mengantuk dan lapar. Bayangkan saja bagaimana dosen dapat menyampaikan pengetahuan tentang tatabahasa dan aspek-aspek pemahaman dalam keadaan yang melesukan. Pada saat ini permainan bahasa dapat menimbulkan perasaan gembira dan menyebabkan mereka lupa terhadap rasa lapar dan mengantuk dalam beberapa saat. Permainan mewujudkan komunikasi yang praktis dan memenuhi keperluan mahasiswa jika mereka berada pada situasi yang sesungguhnya. Permainan ini berasaskan keadilan dan pertandingan, akan memotivasi mahasiswa untuk membalas, memprotes dan memberikan nasihat. Dengan ini, mahasiswa dilatih berhadapan dengan interaksi kehidupan sebenarnya yang bakal dilalui oleh mereka dalam kehidupan di luar kelas.

(e) Alat Pemulihan, Penguatan dan Pengayaan

Dalam pengajaran bahasa, permainan boleh dijalankan dalam berbagai bentuk sesuai tujuannya. Oleh karena itu, permainan sangat berguna dalam kegiatan pemulihan, penguatan dan pengayaan. Pada umumnya mahasiswa mempunyai kelemahan pada masalah pengamatan dan pendengaran. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui kegiatan permainan yang telah dirancang. Jika tidak ada tindakan yang diambil untuk mengatasi kelemahan tersebut, maka mahasiswa akan menemui kesukaran menyebut bunyi, huruf, membunyikan suku kata dan perkataan. Latihan yang dilakukan secara terus menerus mungkin membosankan mahasiswa. Walau bagaimanapun, kegiatan penguatan masih boleh diteruskan dengan syarat latihan yang diperkenalkan itu dilakukan dalam bentuk kegiatan permainan di dalam kelas.

Mahasiswa di dalam kelas, biasanya mempunyai berbagai tingkat kemampuan, misalnya cerdas, sederhana dan lemah. Sebagian mahasiswa mempunyai perasaan malu dan ada juga yang pendiam. Namun demikian, mereka perlu dilibatkan sama agar perasaan negatif yang menguasai diri mereka itu dapat dihapuskan. Sebagai kegiatan pengayaan, mahasiswa yang lemah boleh digalakkan mengambil bagian bersama-sama dengan mahasiswa yang cerdas melalui permainan yang dilakukan. Namun, mereka ini harus diberikan tugas yang mudah yang sesuai dengan kemampuan mereka. Bagi mahasiswa yang cerdas, permainan dalam kegiatan pengayaan akan menambah kemahiran, pengetahuan dan pengalaman mereka.

Aspek yang lebih ditekankan pada teknik permainan dalam pengajaran bahasa adalah semangat bekerjasama dan bukan pertandingan semata. Mahasiswa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas tertentu yang mendorong mereka untuk melakukan interaksi antara satu sama lain. Permainan adalah satu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu permainan harus berupaya memberikan motivasi yang tinggi dan bukan hanya pertandingan semata. Permainan harus dapat memperkaya pengalaman mahasiswa dan membantu menghindarkan kebuntuan dan rasa bosan di dalam kelas. Kegiatan ini harus mampu memantapkan proses penguasaan bahasa dengan suasana yang menyenangkan dan lebih harmonis.

Permainan bahasa dapat meningkatkan motivasi, membantu proses sosialisasi dan menyatukan mahasiswa yang mempunyai kemampuan bahasa Prancis yang berbeda-beda. Sekiranya digunakan dengan baik, teknik permainan dapat memberikan lebih banyak pengalaman yang berguna dan berharga jika dibandingkan dengan kaidah pengajaran

konvensional. Dengan demikian, dosen harus memikirkan faedah dan apa yang dapat dicapai melalui teknik permainan dalam pengajaran *Expression Orale* di dalam kelas.

2.2 Pelaksanaan Teknik Permainan

Pengaturan mahasiswa yang melakukan permainan harus dipersiapkan dengan baik agar permainan dapat berjalan dengan sukses. Aspek yang sangat penting adalah mahasiswa memahami permainan yang harus dilakukan. Mahasiswa dapat dibagi secara berpasangan atau kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang. Kegiatan yang dilakukan secara berpasangan atau kelompok kecil mempunyai tujuan untuk menumbuhkan semangat bekerjasama, yaitu tolong menolong dalam suasana yang harmonis dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal itu juga dapat mempererat hubungan diantara mahasiswa, disamping mereka harus menggunakan kecerdasan mental dan kecerdasan fisik untuk mencapai tujuan permainan.

Dalam penelitian ini permainan dilakukan oleh mahasiswa secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang. Dosen menentukan dalam setiap kelompok terdiri dari mahasiswa yang aktif dan pasif berbicara bahasa Prancis. Hal ini dilakukan agar komunikasi secara lisan dapat tercapai melalui permainan. Setiap anggota kelompok harus aktif berbicara bahasa Prancis.

2.3 Jenis- Jenis Permainan yang Digunakan dalam Pengajaran *Expression Orale*

Jeux (permainan) merupakan salah satu kegiatan yang dekat dan disukai oleh mahasiswa tingkat pemula. Oleh karena itu agar bahasa Prancis disukai oleh mahasiswa yang sedang mempelajarinya maka *jeux* dapat digunakan dalam pengajaran mata kuliah *expression orale* II. Mahasiswa dapat mempelajari bahasa Prancis dengan suasana serius tapi santai dan menyenangkan.

Banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pengajaran *Expression Orale*. Namun dalam kesempatan ini, peneliti hanya menerapkan beberapa permainan sebagai berikut :

1. *Qui suis-je ?* (Weiss, 1983) adalah *jeux* (permainan) yang dilakukan secara kelompok dengan cara salah satu anggota kelompok sebagai seorang tokoh (artis, penyanyi, pemain sepak bola Prancis, dan sebagainya). Tapi mahasiswa tersebut tidak tahu tokoh yang sedang dia perankan. Mahasiswa tersebut harus mengajukan beberapa pertanyaan kepada teman-teman yang terdapat dalam satu kelompok untuk menebak siapa dirinya?. Permainan ini dilakukan untuk melatih aspek kemampuan berbicara (pengucapan, kosa kata, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman).

2. *Ce que j'aime* (Weiss, 1983) adalah *jeux* (permainan) yang dapat dilakukan oleh individu atau kelompok. Pada kegiatan individu : dosen meminta mahasiswa untuk menuliskan kata kunci tentang sesuatu yang disukai dalam hidup (minimum 10 pilihan) misalnya makanan, olah raga, musik, hobi, dan sebagainya. Kegiatan kelompok : selama \pm 5 menit, dosen meminta mahasiswa membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 mahasiswa. Kemudian mereka diminta untuk membandingkan daftar yang disukai dalam hidup secara lisan. Selanjutnya mahasiswa dalam kelompok lain mengajukan pertanyaan tentang alasan menyukai sesuatu secara lisan dan bergiliran. Permainan ini dilakukan untuk melatih aspek kemampuan berbicara (pengucapan, kosa kata, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman).
3. *Match dan Catch the Riddle* (<http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>,2000) adalah *jeux* (permainan) yang dibagi 2 kelompok yaitu kelompok yang bertanya dan kelompok yang menjawab. Setiap mahasiswa mengajukan pertanyaan secara lisan dan mahasiswa dari kelompok yang menjawab harus menjawab pertanyaan tersebut secara lisan juga. Demikian seterusnya sampai semua mahasiswa mendapat giliran. Walaupun permainan ini hanya untuk kesenangan tapi diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk berbicara bahasa Prancis di dalam kelas. Permainan ini untuk melatih aspek kemampuan berbicara (pengucapan, kosa kata, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman).
4. *Le Remue-Méninges* (Weiss,1983) adalah permainan ini memberikan tugas kepada mahasiswa untuk memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi. Baik masalah yang nyata atau masalah yang berupa imajinasi. Permainan diawali dengan dosen mengajukan suatu masalah yang nyata atau khayalan. Kemudian setiap mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan solusi masalah tersebut. Permainan ini dapat dilakukan secara kelompok.
5. *Jeu de Rôle* adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa secara kelompok. Setiap anggota kelompok harus memerankan tokoh sesuai dengan tema dialog.
6. *Pourqoui/parceque* adalah permainan yang dilakukan secara kelompok. Setiap anggota kelompok harus mempersiapkan satu pertanyaan dan satu jawaban dengan menggunakan kata *parceque*.

3. Pengajaran Mata Kuliah *Expression Orale II*

Mata kuliah *Expression Orale II* diberikan kepada mahasiswa pada semester II dan merupakan mata kuliah bersyarat yang harus diikuti oleh seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis. Artinya mahasiswa dapat mengikuti mata kuliah tersebut jika mahasiswa sudah lulus mata kuliah *Expression Orale I* pada semester I.

Mata kuliah *Expression Orale II* mempunyai bobot 3 sks (150 menit). Materi ajar mata kuliah ini diajarkan kepada mahasiswa merupakan materi yang dapat digunakan oleh mahasiswa ketika berbicara bahasa Prancis dengan teman, dosen, orang Prancis sebagai penutur asli. Oleh karena itu tujuan dari mata kuliah *Expression Orale II* yaitu mahasiswa diharapkan dapat memahami dan menggunakan bahasa Prancis secara lisan dalam sesuai dengan konteks. Artinya mahasiswa memiliki kemampuan berbicara bahasa Prancis yang dapat digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi suatu komunikasi .

Jeux atau permainan merupakan salah satu teknik pengajaran yang dapat digunakan pada pengajaran *Expression Orale*. Permainan dapat mendukung pengajaran *Expression Orale* sambil menawarkan berbagai kreativitas yang belum dikenal dan sebuah kegiatan yang besar untuk mahasiswa. Jadi mahasiswa dapat melakukan berbagai kreativitas yang baru pada pengajaran *Expression Orale* . Sehingga mahasiswa tidak monoton dan merasa jenuh mengikuti mata kuliah tersebut karena mahasiswa dapat melakukan berbagai kegiatan dan kreativitas yang baru. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan suatu kegiatan permainan komunikatif yang terdiri dari debat, bermain peran, dan kreativitas.

Jenis permainan yang digunakan dalam pengajaran *Expression Orale II* disesuaikan dengan materi ajar yang diajarkan. Semua kegiatan tersebut dilakukan oleh mahasiswa secara kelompok. Pada setiap kegiatan mahasiswa akan melakukan tanya jawab dan dialog dengan menggunakan bahasa Prancis. Mahasiswa pun melatih mengembangkan ide masing-masing sesuai tema dialog. Dengan demikian mahasiswa dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata, pengucapan, tata bahasa, kelancaran berbicara bahasa Prancis, pemahaman terhadap topik dan isi yang dibicarakan. Dengan demikian melalui dialog singkat dan tanya jawab dengan menggunakan bahasa Prancis mahasiswa dapat berinteraksi secara lisan dengan teman di dalam kelas. Tanya jawab dapat terjadi antara mahasiswa dengan mahasiswa atau mahasiswa dengan dosen. Semua kegiatan di dalam permainan dapat melatih dan memotivasi kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa. Peneliti, kolaborator dan seluruh mahasiswa harus berbicara bahasa Prancis selama proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pada setiap kegiatan mahasiswa melakukan dialog atau tanya-jawab dengan teman secara berpasangan dan bergantian. Melalui dialog tersebut maka terjadi interaksi secara lisan dan kerja sama antara mahasiswa dengan menggunakan bahasa Prancis. Mahasiswa membuat dialog untuk melatih mengembangkan ide, meningkatkan perbendaharaan kosa kata khususnya yang berhubungan dengan materi ajar. Tata bahasa Prancis yang cukup rumit dan jauh berbeda dengan tata bahasa Indonesia. Misalnya di dalam tata bahasa Prancis terdapat jenis kata benda laki-laki (*masculin*) dan perempuan (*féminin*), konjugasi kata kerja, penyesuaian kata kerja dengan jenis dan jumlah subjek, kala sekarang (*présent*), lampau (*passé composé, imparfait, plus que parfait*), akan datang (*futur simple, futur proche*) dan sebagainya, dan pemahaman. Mahasiswa dapat memahami tema dan isi yang dibicarakan oleh lawan bicara sehingga dapat menanggapi pembicaraan tersebut. Sehingga tujuan dari pembicaraan tersebut dapat dicapai oleh kedua belah pihak yaitu pembicara dan pendengar. Kemudian mahasiswa melakukan dialog untuk melatih pengucapan yang cukup rumit bagi mahasiswa karena ada beberapa bunyi vokal [y], [ø], [œ], konsonan [ʃ], [v], sengau [ʒ], [ʒ], dan semi vokal [j], [w], dan [y], di dalam bahasa Prancis dan kelancaran di dalam berbicara bahasa Prancis agar mahasiswa mempunyai kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan baik.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan mulai bulan April s.d Agustus 2008 (5 bulan). Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Jurusan Bahasa Asing FBS UNIMED.

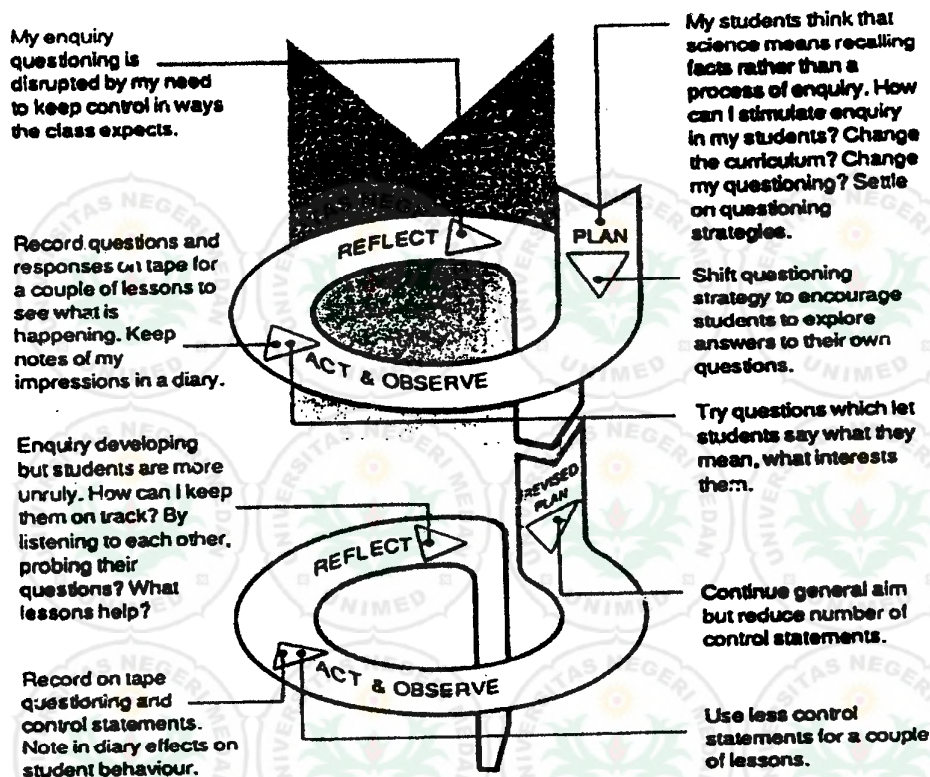
2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Jurusan Bahasa Asing FBS UNIMED tahun akademik 2007/2008 yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale II*.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Jurusan Bahasa Asing FBS UNIMED tahun akademik 2007/2008 yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale II*.

Disain penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan disain model siklus sebagai berikut :

The Action Research Cycle dalam penelitian tindakan kelas ini yang langkah-langkahnya tercakup di dalam “refleksi diri” action research yaitu *planning, acting, observing, reflecting* (Kemmis dan Taggart, 1988) seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 1. The Action Research Cycle

3. Prosedur

a. Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Melakukan praobservasi
- Membuat skenario pelaksanaan tindakan pada pengajaran *expression orale* II dengan menggunakan *jeux*
- Membuat lembar observasi untuk mengamati bagaimana kondisi proses belajar mengajar mata kuliah *expression orale* II dengan menggunakan *jeux*
- Menyusun instrumen tes kemampuan berbicara bahasa Prancis untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa
- Menyusun angket
- Melaksanakan uji coba instrumen tes kemampuan berbicara bahasa Prancis
- Memberikan pretes kemampuan berbicara bahasa Prancis. Hal ini untuk mengetahui kemampuan awal berbicara bahasa Prancis mahasiswa sebelum diberi tindakan

- h. Memberikan tindakan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *expression orale* II dengan menggunakan *jeux*
- i. Melakukan observasi terstruktur kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada setiap pertemuan proses belajar mengajar mata kuliah *expression orale* II di dalam kelas
- j. Memberikan angket kepada mahasiswa untuk mengetahui kesan dan saran mereka tentang pengajaran mata kuliah *expression orale* II dengan menggunakan *jeux*, kesulitan yang dialami mahasiswa pada kemampuan berbicara bahasa Prancis.
- k. Memberikan tes kemampuan berbicara bahasa Prancis secara individual pada setiap akhir siklus dan menganalisis hasil tes tersebut untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa setelah diberi tindakan.

b. Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pelaksanaan tindakan yang telah disusun.

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada setiap tindakan yang diberikan pada setiap pertemuan proses belajar mengajar di dalam kelas.

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi kemampuan berbicara bahasa Prancis melalui tes lisan dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi dan evaluasi tersebut peneliti dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa atau belum. Artinya jika hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh dosen (peneliti) yaitu 70 % mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas maka penelitian tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun jika hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis secara lisan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh dosen (peneliti) yaitu 70 % siswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas menurut penilaian KBK UNIMED maka penelitian tindakan dihentikan.

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dosen sebagai peneliti dibantu oleh 1 orang kolaborator.

4. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Tes
- 2) Angket
- 3) Lembaran Observasi
- 4) Catatan Harian Dosen
- 5) Foto

Instrumen tes yang digunakan di dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti sendiri yang diambil dari beberapa buku materi ajar bahasa Prancis. Oleh karena itu sebelum tes tersebut digunakan perlu diujicobakan. Uji coba tes tersebut dilakukan untuk memperoleh butir-butir instrumen yang valid dan reliabel.

Uji coba instrumen dilaksanakan pada tgl 2 April 2008 dan diikuti oleh 10 orang mahasiswa Program Studi Bahasa Prancis (di luar subjek penelitian).

Pemeriksaan validitas ini dilakukan dengan cara melakukan analisis butir. Prosedur pemeriksaan validitas yaitu dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir soal dengan skor total. Skor butir dijadikan sebagai nilai X dan skor total merupakan nilai Y . Rumus korelasi yang digunakan untuk kepentingan pemeriksaan validitas adalah *product moment* (Arikunto, 1989). Hasil ujicoba instrumen berbicara bahasa Prancis berikut perhitungan validitasnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

Dengan diperolehnya indeks validitas setiap butir berdasarkan hasil perhitungan validitas sebagaimana terlihat pada Lampiran 4, maka dapat diketahui bahwa semua butir soal valid.

Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha* (Arikunto, 1989). Hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan bahwa tes layak dipakai dalam penelitian karena memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, yaitu $r_{hitung} = 0,84$. Hasil perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada Lampiran 5.

5. Analisis Data

Analisis data penelitian tindakan mengandung arti mengidentifikasi dan menyetujui kriteria yang digunakan untuk menerangkan apa yang telah terjadi atau menunjukkan bahwa perbaikan telah terjadi (Hardjodipuro,1997).

Analisis data dilakukan di dalam satuan-satuan putaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi dari tindakan-tindakan yang diberikan pada tahap penelitian.

Analisis data yang dilakukan ddalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang meliputi data yang diperoleh melalui angket mahasiswa, pengamatan yang dilakukan pada setiap pertemuan di dalam kelas, catatan harian dosen, untuk melihat proses peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada mata kuliah *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux*.

Pada setiap akhir siklus, peneliti memberikan tes kemampuan berbicara bahasa Prancis secara lisan kepada mahasiswa untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa dengan menggunakan *jeux*. Hasil tes tersebut dianalisis dengan menggunakan kriteria penilaian kemampuan berbicara tingkat A2 DELF.

6. Indikator Keberhasilan

Indikator Keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah 70% mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale II* telah memperoleh nilai 80 ke atas menurut penilaian KBK. Jadi jika kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mencapai 70% sudah memperoleh nilai 80 ke atas maka penelitian tindakan kelas dihentikan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini meliputi kegiatan-kegiatan : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (*planning, acting, observing, and reflecting*). Keempat tahap tersebut membentuk siklus yang dilakukan secara berulang-ulang sampai masalah yang menjadi fokus penelitian dapat diatasi dan indikator keberhasilan tercapai.

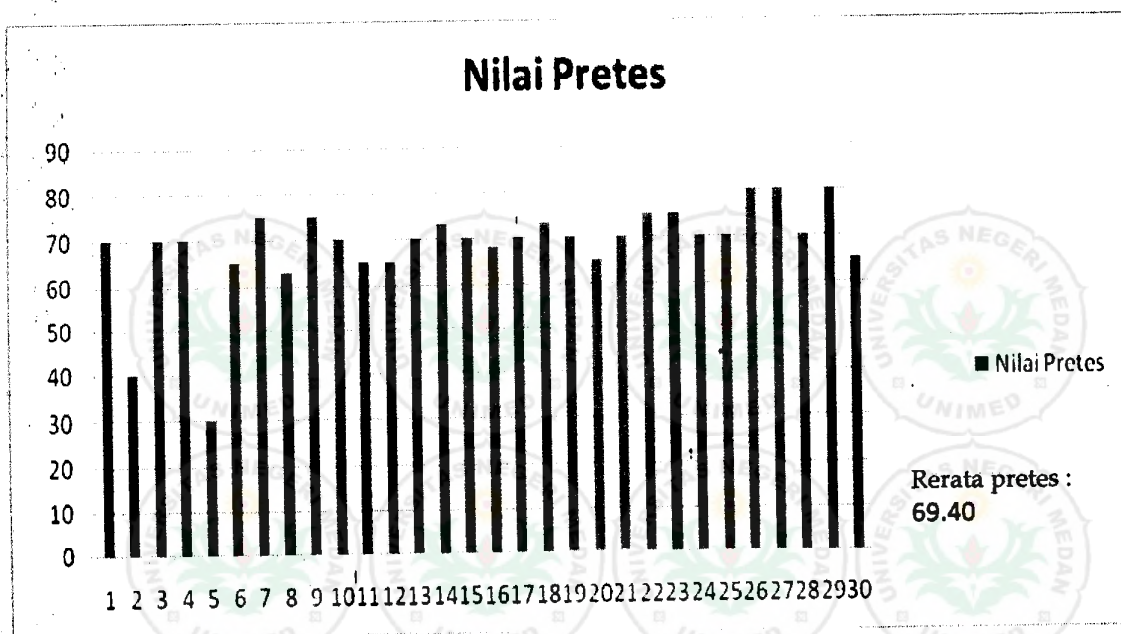
1. Pretes

Sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti memberikan pretes berbicara bahasa Prancis kepada mahasiswa untuk mengetahui kemampuan awal berbicara bahasa Prancis sebelum diberikan tindakan. Pretes berbicara bahasa Prancis tersebut terdiri dari 5 tema dialog . Kemudian mahasiswa harus memilih salah satu tema dialog untuk dikembangkan menjadi dialog. Jumlah mahasiswa yang mengikuti pretes ini sebanyak 30 orang.

Soal pretes berbicara bahasa Prancis dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu tes tersebut diujicobakan terlebih dahulu untuk memperoleh butir-butir instrumen yang valid dan reliabel.

Dari hasil pretes berbicara bahasa Prancis mahasiswa diperoleh rata-rata skor adalah 69.40. Hasil lengkap skor tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada praobservasi ini dapat dilihat pada Lampiran 8. Selanjutnya rata-rata skor tersebut dikonversikan dengan skor yang terdapat pada penilaian KBK UNIMED untuk menentukan nilai kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa.

Adapun hasil pretes berbicara bahasa Prancis dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini :



Gambar 3. Hasil Pretes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis

Menurut hasil pretes berbicara bahasa Prancis diketahui skor terendah mahasiswa adalah 30 (2 orang) dan skor tertinggi adalah 80 (2 orang). Hasil pretes berbicara bahasa Prancis tersebut dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran 28.

2. Siklus 1

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini meliputi identifikasi masalah penelitian dan analisis masalah

1) Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman peneliti selama mengajar mata kuliah *Expression Orale II* tidak semua mahasiswa terlibat aktif berbicara bahasa Prancis pada setiap pertemuan di dalam kelas. Hanya beberapa orang saja yang dapat aktif berbicara bahasa Prancis walaupun mereka melakukan kesalahan ketika berbicara bahasa Prancis misalnya kesalahan di dalam pengucapan, kosa kata, pemahaman, dan tata bahasa tetapi mereka memiliki keberanian untuk berbicara bahasa Prancis.

Pada umumnya kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa masih kurang walaupun dosen mata kuliah *Expression Orale* sudah berupaya mengajar dengan menggunakan beberapa teknik, metode dan media pengajaran (radio kaset, televisi) tetapi belum dapat memotivasi seluruh mahasiswa untuk terlibat aktif berbicara bahasa Prancis di dalam kelas.

Berdasarkan deskripsi situasi tersebut di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pengajaran *Expression Orale II* sebagai berikut : Bagaimanakah pengajaran *Expression Orale II* dapat dilaksanakan agar dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa? Teknik pengajaran apa yang dapat diterapkan pada mata kuliah *Expression Orale II* agar dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa? Teknik pengajaran apa yang dapat memotivasi mahasiswa untuk berbicara bahasa Prancis di dalam kelas? Teknik pengajaran apa yang dapat melibatkan semua mahasiswa aktif berbicara bahasa Prancis di dalam kelas? Teknik pemberian tugas (kelompok atau individu) seperti apa yang dapat diberikan kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis? Kesulitan-kesulitan apa yang dialami oleh mahasiswa di dalam kemampuan berbicara bahasa Prancis dan bagaimana cara mengatasinya?

2) Analisis Masalah

Pertanyaan yang muncul pada perumusan masalah tersebut di atas dapat dijadikan alat untuk menganalisis kelemahan-kelemahan pada proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan oleh dosen terutama dari sudut "teknik pengajaran".

Teknik pengajaran yang tepat, menarik dan dapat melibatkan semua mahasiswa untuk aktif berbicara bahasa Prancis di dalam kelas sehingga mahasiswa bergairah untuk mengikuti perkuliahan mata kuliah *Expression Orale II* dan mudah memahami materi ajar yang diberikan, dan akhirnya teknik pengajaran yang tepat dapat diterapkan pada pengajaran *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Jumlah tatap muka disesuaikan jumlah sks mata kuliah *Expression Orale II* (3 sks). Dalam pelaksanaan penelitian ini perkuliahan *Expression Orale II* dilaksanakan 1 x pertemuan (3 sks) dalam satu minggu pada setiap hari rabu, jam 13.00-15.30. Sehubungan dengan proses belajar mengajar sudah dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan (digunakan untuk kegiatan pretes), maka penelitian dimulai pada pertemuan kedua. Materi ajar

Expression Orale II yang diajarkan kepada mahasiswa sesuai dengan skenario pelaksanaan tindakan. Kegiatan proses belajar mengajar dilaksanakan di ruang kelas yang terdapat di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis.

Pengajaran *Expression Orale* II dengan menggunakan *jeux* merupakan pengalaman yang cukup menarik bagi mahasiswa pada mata kuliah ini. Oleh karena itu pada pertemuan pertama ini peneliti menjelaskan konsep, pengertian dan kegiatan *jeux*. *Jeux* atau permainan merupakan salah satu teknik pengajaran, yang dapat digunakan dalam pengajaran berbicara dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan kemampuan bahasa Prancis yang telah mereka pelajari selama ini. Permainan dapat meningkatkan semua keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dan beberapa keterampilan telah dapat ditingkatkan dalam permainan yang sama, menurut Lee (1995).

Pada pertemuan ini, sebelumnya dilakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Dosen sekaligus sebagai peneliti menjelaskan mengenai tentang kriteria penilaian kemampuan berbicara bahasa Prancis berdasarkan tingkat A2 DELF
2. Peneliti menjelaskan tentang *jeux* dan jenis-jenis *jeux* yang dapat digunakan dalam mata kuliah *Expression Orale* II.

Dari awal sampai akhir proses belajar mengajar mata kuliah *Expression Orale* II mahasiswa bekerja baik secara kelompok maupun individu. Mahasiswa senantiasa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis. Semua mahasiswa harus terlibat aktif berbicara bahasa Prancis pada setiap kegiatan pada setiap pertemuan perkuliahan. Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan anggota kelompoknya dengan anggota kelompok lainnya.

- 1) **Materi Ajar : *Reflechir à l'Apprentissage du Français***, pertemuan kedua (Rabu, 9 April 2008)

Sebelum peneliti menjelaskan tentang "*reflechir à l'apprentissage du français.*" Peneliti menjelaskan jenis permainan dan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh mahasiswa secara kelompok. Setelah mahasiswa memahami permainan tersebut, maka peneliti menjelaskan tentang materi perkuliahan "*reflechir à l'apprentissage du français : Apprendre une langue étrangère.*"

Materi ini tentang tipe-tipe mahasiswa sebagai pembelajar bahasa asing (bahasa Prancis) seperti (1) *spontané (e)* yaitu tipe mahasiswa yang sedang mempelajari bahasa Prancis dan memperbaiki segera terhadap kesalahan yang telah dilakukannya misalnya

kesalahan dalam tata bahasa, pengucapan, kosa kata, dan sebagainya; (2) *réfléchi (e)* yaitu mahasiswa yang berpikir terlebih dahulu sebelum berbicara karena ia khawatir melakukan kesalahan; (3) *méthodique* yaitu mahasiswa yang tertarik banyak terhadap suatu bahasa dan tidak hanya pada penggunaannya saja tetapi melalui bahasa Prancis dapat mempelajari sesuatu, menceritakan kehidupan dan berbicara tentang perasaan; (4) *discret (discrète)* yaitu mahasiswa yang mempelajari bahasa Prancis mengetahui dengan baik tentang tata bahasa dan kosa kata tetapi ia merasa takut untuk berbicara bahasa Prancis. Masalahnya adalah mahasiswa tidak mempunyai rasa percaya diri.

Permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa pada pertemuan ini adalah *match* dan *catch the riddle*. Permainan ini dilakukan secara kelompok yang terdiri dari kelompok mahasiswa yang mengajukan pertanyaan dan kelompok mahasiswa yang menjawab pertanyaan secara lisan.

Peneliti dibantu oleh kolaborator membagi kelompok mahasiswa. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok terdiri dari mahasiswa yang aktif berbicara dan pasif berbicara bahasa Prancis. Peneliti melakukan pengelompokan seperti ini agar dialog berjalan lancar, mahasiswa yang pasif berbicara menjadi termotivasi oleh mahasiswa yang selalu aktif berbicara bahasa Prancis.

Peneliti menentukan kelompok mahasiswa yang mengajukan pertanyaan dan kelompok mahasiswa yang menjawab pertanyaan secara bergantian sehingga semua mahasiswa harus mempersiapkan jawaban yang diajukan oleh kelompok penanya.

Mahasiswa yang mengajukan pertanyaan dapat mengajukan dengan kata tanya "*quel type d'étudiant (e) êtes-vous?*", *pourquoi?*, *qu'est-que vous faites?*, *comment d'après vous d'apprendre le français?*. Selanjutnya kelompok mahasiswa yang menjawab pertanyaan dengan mengatakan "je suis type,
parceque,
je fais,
d'après moi,"

Peneliti dan kolaborator mengamati tanya-jawab yang dilakukan oleh setiap mahasiswa dengan menggunakan lembaran observasi. Peneliti meminta kepada semua mahasiswa agar memperhatikan teman-temannya yang sedang berbicara. Meskipun pada kenyataannya masih ada beberapa mahasiswa yang sibuk mengobrol dengan teman di dekatnya. Kemudian peneliti melakukan teguran dengan cara mendekati tempat duduk mahasiswa yang sedang mengobrol tersebut.

Peneliti mengetahui masih ada beberapa mahasiswa yang masih melakukan kesalahan di dalam pengucapan, tata bahasa, dan kosa kata. Kelancaran berbicara bahasa Prancis mahasiswa masih kurang baik karena keterbatasan perbendaharaan kosa kata bahasa Prancis yang dimiliki oleh beberapa mahasiswa.

Pada umumnya mahasiswa melakukan permainan ini dengan penuh semangat dan menyenangkan. Hal ini berdasarkan komentar mahasiswa yang disampaikan kepada peneliti pada akhir pertemuan.

b) Materi Ajar : *Exprimer une Opinion* : pertemuan ketiga (Rabu,16 April 2008)

Peneliti memberikan materi ajar "*Exprimer une opinion*". Materi pada pertemuan ini tentang menyatakan suatu pendapat atau opini.

Jeux (Permainan) yang akan dilakukan oleh mahasiswa pada pertemuan ini adalah *le remue-méninges*. Dalam permainan ini, mahasiswa mendapat tugas untuk memecahkan suatu masalah nyata atau berupa imajinasi. Permainan diawali masalah yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa untuk dicari solusi masalah tersebut. Mahasiswa harus mengemukakan pendapat atau opini untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara lisan. Permainan ini dilakukan secara kelompok.

Peneliti dibantu oleh kolaborator membentuk kelompok mahasiswa yang terdiri dari 3-4 orang. Selanjutnya peneliti menjelaskan satu masalah yang harus dicari solusinya oleh setiap kelompok. Adapun masalah tersebut adalah "kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mempelajari bahasa Prancis sebagai bahasa asing." Setiap kelompok harus melakukan diskusi terlebih dahulu untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi. Setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengemukakan solusi pemecahan masalah. Hal ini dilakukan secara bergiliran, kelompok yang belum mendapat giliran harus memperhatikan dan menanggapi solusi yang dikemukakan oleh kelompok yang sedang mendapat giliran. Kegiatan tersebut dilakukan secara lisan.

Contoh *exprimer une opinion* :

- a) Que pensez-vous d'apprendre le français?
- b) Quel est votre avis?
- c) Je pense que
- d) Je crois que
- e) J'apprécie
- f) Je n'aime pas beaucoup

- g) Je préfère
- h) À mon avis
- i) Mon opinion
- j) Pour moi, c'est

(Chamberlain, 1985)

Mahasiswa sudah mulai menunjukkan adanya motivasi untuk mau berbicara bahasa Prancis meskipun diantara mahasiswa masih ada yang melakukan kesalahan di dalam pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa Pada umumnya mahasiswa sudah mempunyai kemampuan pemahaman dengan baik pada setiap dialog.

Jika ada mahasiswa yang melakukan kesalahan di dalam pengucapan, kosa kata, tata bahasa bahasa Prancis. Peneliti meminta mahasiswa lain untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan tersebut.

- c) Materi Ajar : *Imaginer, Proposer-Conseiller* : pertemuan keempat (Rabu, 23 April 2008)

Peneliti memberikan materi ajar tentang "*Imaginer-proposer-conseiller*." Materi ini tentang imajinasi suatu kegiatan, usulan, dan nasihat atau saran.

Permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa dalam pertemuan ini adalah *jeux de rôle* (bermain peran). Kegiatan berlangsung seperti pada pertemuan sebelumnya yaitu mahasiswa bekerja secara kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok memerankan tokoh imajinasi. Setiap kelompok mempersiapkan dialog singkat yang berisi ajakan atau usulan, nasihat atau saran.

Contoh kalimat untuk menyatakan imajinasi sebagai berikut :

Expression de l'hypothèse

1. *Si + présent → indicatif (présent ou futur)*
2. *Si + imparfait → conditionnel présent*

Proposer

Contoh :

1. *On va au cinéma ce soir?*
2. *On pourrait aller au restaurant ...*
3. *Je vous propose de faire une promenade*

Conseiller

Contoh :

1. *Tu devrais te reposer*
2. *Si j'étais à ta place,...*
3. *Si j'étais toi,*
(Girardet, 2002)

Peneliti meminta setiap kelompok untuk melakukan dialog secara bergiliran di depan kelas. Peneliti dan kolaborator senantiasa mengamati kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa khususnya pada kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa. Jika masih ada mahasiswa yang melakukan kesalahan di dalam pengucapan, tata bahasa, dan kosa kata maka seperti biasa peneliti meminta mahasiswa yang lain untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan tersebut karena diantara mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale II* ada yang memiliki kemampuan pengucapan, tata bahasa, dan kosa kata yang sudah baik.

2) Materi Tes : pertemuan kelima (30 April 2008)

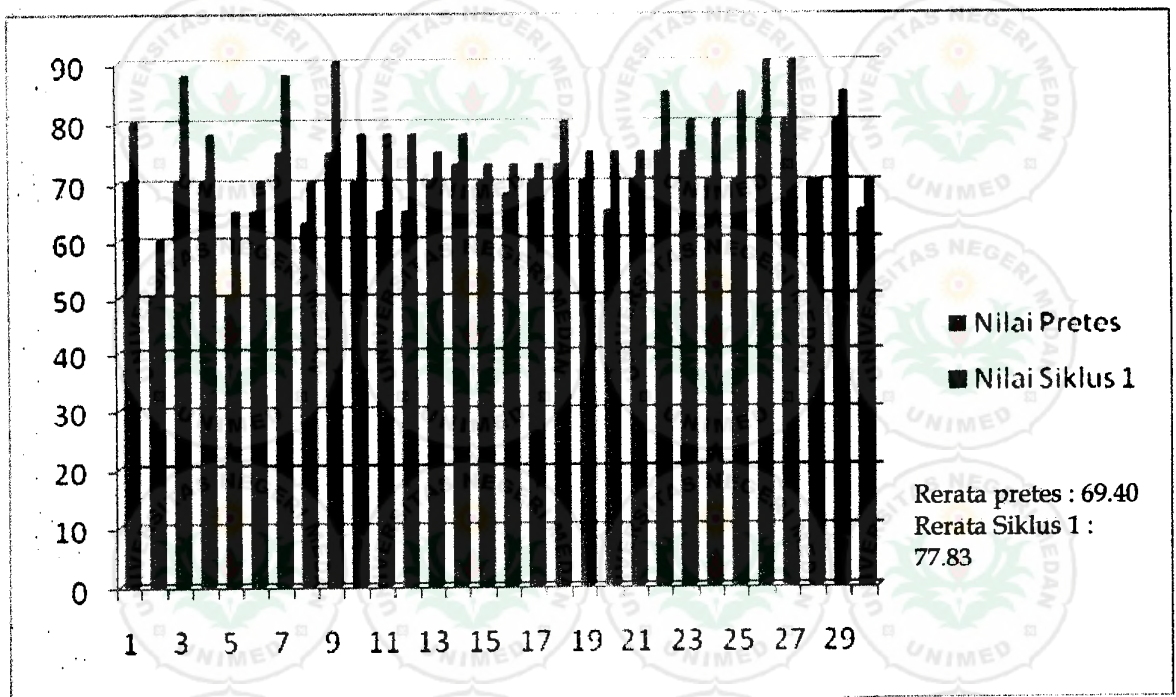
Peneliti memberikan tes kemampuan berbicara bahasa Prancis kepada mahasiswa pada akhir siklus I yang meliputi materi :

Choisissez les sujets suivantes!

1. Vous allez au restaurant, alors le garçon vous demande qu'est ce que vous voulez, et puis répondez en disant la nourriture que vous préférez! (L'examineur comme le garçon et vous comme le client).
2. Votre portefeuille est perdu, vous vous ne souvenez plus où vous l'avez mis, qu'est ce que vous faites pour résoudre ce problème?
3. Vous êtes étudiant du département de français à l'UNIMED, l'un de vos amis vous demande, quel est votre cours préféré, et vous répondez en mentionnant le cours que vous préférez! (l'examineur comme votre ami).
4. Décrivez un personnage en présentant ses défauts et ses qualités vous pouvez choisir comme un acteur, une actrice, un chanteur, ou un figure populaire.

5. Vous êtes absent pendant une semaine à cause de la maladie et vous n'envoyez pas une lettre à votre professeur pour ce problème? Alors qu'est ce que vous faites pour persuader votre professeur? (l'examineur comme le professeur)
6. Décrivez l'un de vos professeur en présentant ses défauts et ses qualités!

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1, sebagaimana terlihat pada Gambar 4 diketahui rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa adalah 77.83



Gambar 4. Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis pada Siklus 1

Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pretes kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa yaitu . Skor terkecil mahasiswa adalah 60 (1 orang) dan skor tertinggi adalah 90 (3 orang). Pada umumnya skor mahasiswa yang dicapai pada siklus 1 sudah di atas skor 60. Hasil lengkap skor tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 ini dapat dilihat pada Lampiran 8.

c. Observasi

Di samping memberi pretes kemampuan berbicara bahasa Prancis, dosen juga menjajagi pengetahuan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa melalui hasil tanya-jawab dengan mereka secara lisan dengan menggunakan bahasa Prancis sebelum proses belajar mengajar dimulai.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus 1 pada umumnya mahasiswa sudah merasa senang mengikuti permainan. Tetapi beberapa mahasiswa masih mempunyai keterbatasan kosa kata. Sehingga permainan berlangsung lama karena mahasiswa lama berpikir untuk menemukan kosa kata yang ingin diucapkan sesuai dengan konteks.

Berdasarkan hasil observasi selama 3 pertemuan pada umumnya kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mulai ada peningkatan, jika dibandingkan pada hasil pretes kemampuan berbicara bahasa Prancis sebelum peneliti memberikan tindakan dengan menggunakan *jeux* (permainan) dalam pengajaran *Expression Orale II*.

Pada siklus 1 ini mahasiswa masih merasa malu. Tetapi ada beberapa mahasiswa yang sudah berani melakukan dialog dengan temannya walaupun mereka melakukan beberapa kesalahan pada pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa, sehingga kelancaran berbicara bahasa Prancis mahasiswa terhambat. Namun pada umumnya mahasiswa sudah memiliki pemahaman yang cukup baik. Mahasiswa mempersiapkan dialog singkat sesuai dengan materi ajar sebelum dimulai permainan. Tema-tema dialog yang sesuai dengan materi ajar dapat dipahami dan dikembangkan oleh mahasiswa menjadi sebuah dialog singkat walaupun mereka memerlukan waktu yang cukup lama (± 20 menit) untuk menyelesaikan sebuah dialog singkat. Hal ini terjadi karena mahasiswa memiliki keterbatasan kosa kata dan kurang latihan.

Mahasiswa melakukan kegiatan secara kelompok agar diantara mahasiswa dapat saling melengkapi kekurangan yang dimiliki masing-masing. Walaupun ada 1 sampai 5 orang mahasiswa yang belum dapat bekerja sama dengan baik dengan teman kelompoknya ketika mahasiswa sedang mempersiapkan dialog tentang tema materi ajar.

Jika ada mahasiswa yang melakukan kesalahan pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa bahasa Prancis, peneliti meminta mahasiswa lain yang sudah memiliki kemampuan berbicara bahasa Prancis baik untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan tersebut.

d. Refleksi

Selama tindakan dilaksanakan pada siklus 1, peneliti dan kolaborator mengetahui bahwa pada umumnya pengajaran *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux* (permainan) sudah mampu memotivasi mahasiswa untuk mau berbicara bahasa Prancis di dalam kelas. Namun beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan ketika mereka membuat dialog karena adanya keterbatasan kosa kata yang mereka miliki. Walaupun demikian kegiatan permainan dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan karena setiap anggota kelompok dapat bekerjasama dengan baik.

Pada umumnya kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mengalami peningkatan tahap demi tahap. Tetapi berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada akhir siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti maka tindakan dilanjutkan pada siklus 2.

Kendala-kendala yang dialami mahasiswa pada siklus 1 yaitu pengucapan, pemilihan kosa kata, dan tata bahasa. Berdasarkan kendala-kendala yang ditemui pada siklus 1 maka peneliti dan kolaborator sepakat pada siklus 2 melanjutkan pengajaran *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux* pada materi berikutnya. Kemampuan kosa kata, tata bahasa, dan pemahaman bahasa Prancis mahasiswa dapat meningkat sedikit demi sedikit melalui *jeux* (permainan).

Pada siklus 2 tersebut, peneliti tetap menggunakan *jeux* pada pengajaran mata kuliah *Expression Orale II*. Namun ada tindakan perbaikan yaitu peneliti memberikan kata kunci pada dialog yang dibuat oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat dengan mudah membuat dialog singkat pada setiap pertemuan.

3. Siklus 2

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian pada siklus 2 yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini meliputi identifikasi dan fokus masalah penelitian, dan analisis masalah.

1) Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1, pengajaran mata kuliah *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux* pada umumnya secara bertahap dapat meningkatkan

kosa kata, kelancaran, dan pemahaman. Namun hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 diperoleh rata-rata skor 77.83 atau nilai C menurut penilaian KBK yang berlaku di UNIMED.

Kendala-kendala yang dialami mahasiswa pada siklus 1 yaitu pengucapan, pemilihan kosa kata, dan tata bahasa. Sehingga kelancaran berbicara bahasa Prancis mahasiswa masih kurang baik. Selain itu mahasiswa memerlukan waktu yang cukup lama (± 20 menit) untuk menyelesaikan sebuah dialog singkat.

2) Analisis Masalah

Berdasarkan pengamatan peneliti dan kolaborator, beberapa mahasiswa masih mengalami kendala di dalam kemampuan pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa. Mahasiswa memerlukan waktu yang cukup lama (± 20 menit) untuk menyelesaikan sebuah dialog singkat. Oleh karena itu peneliti merenung untuk menentukan tindakan perbaikan yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut di atas agar mahasiswa mudah untuk menyelesaikan sebuah dialog singkat dan sekaligus dapat memberikan latihan pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa. Dengan demikian, kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa dapat lebih ditingkatkan lagi. Peneliti menentukan strategi belajar mengajar dengan memberikan kata kunci pada setiap dialog yang dibuat oleh setiap kelompok.

Ketika mahasiswa melakukan dialog selain dapat melatih kemampuan kosa kata, juga dapat melatih kemampuan tata bahasa sesuai konteks. Setelah mahasiswa menyelesaikan dialog tersebut, selanjutnya mahasiswa melakukan dialog dengan lawan bicara maka kemampuan pengucapan, pemahaman, dan kelancaran berbicara bahasa Prancis mahasiswa dapat dilatih. Dengan adanya tindakan perbaikan didalam strategi belajar mengajar tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa di dalam membuat dialog singkat. Sehingga proses belajar mengajar mata kuliah *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux* dapat lebih lancar dan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa dapat lebih ditingkatkan lagi.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Materi Ajar : *Dire ce qu'on aime/ce qu'on aime pas*, pertemuan keenam (Rabu, 7 Mei 2008)

Peneliti menjelaskan secara singkat tentang *dire ce qu'on aime* dengan memberikan contoh-contoh. Selanjutnya peneliti menjelaskan jenis permainan dan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh mahasiswa secara kelompok.

Materi ini tentang ungkapan-ungkapan untuk menyatakan sesuatu yang disukai (*ce qu'on aime*, misalnya kata kerja *J'adore, j'aime (beaucoup), j'aime bien, ça me plait, j'aime mieux*. Sedangkan ungkapan untuk menyatakan sesuatu yang tidak disukai atau *ce qu'on aime pas*, misalnya *je deteste, je n'aime pas du tout, je n'aime pas beaucoup*.

Permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa pada pertemuan ini adalah *ce que j'aime*. Permainan ini dilakukan secara kelompok yang terdiri dari 3-4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari mahasiswa yang aktif berbicara dan pasif berbicara bahasa Prancis. Peneliti melakukan pengelompokan seperti ini agar dialog berjalan lancar, mahasiswa yang pasif berbicara menjadi termotivasi oleh mahasiswa yang selalu aktif berbicara bahasa Prancis. Peneliti memberikan kata kunci pada setiap kelompok agar mereka memudahkan mereka dalam membuat dialog.

Setiap anggota kelompok mengajukan pertanyaan kepada anggota kelompok lain tentang sesuatu yang disukai dan tidak disukai serta memberikan alasannya. Permainan ini dilakukan secara bergiliran. Jadi setiap anggota kelompok mempunyai tugas untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain. Adapun obyek yang ditanyakan misalnya tentang makanan, jenis musik, olah raga, atau kegiatan pada hari libur.

Permainan tersebut berlangsung sangat menyenangkan dan sangat memotivasi mahasiswa untuk mengungkapkan sesuatu yang disukai dan tidak disukai. Ada beberapa anggota kelompok yang menjawab pertanyaan temannya dengan sangat berapi-api untuk mempertahankan argumen ketika mereka menjelaskan alasan terhadap sesuatu yang disukai. Sehingga suasana kelas sangat hidup karena semua mahasiswa melakukan permainan sangat aktif.

Peneliti dan kolaborator turut senang ketika mengamati kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa karena mereka mampu mengungkapkan ungkapan-ungkapan tersebut dengan baik melalui permainan. Namun masih ada 1-3 mahasiswa yang masih kurang lancar melakukan permainan ini karena masih mengalami keterbatasan kosa kata.

Oleh karena itu peneliti langsung menghimbau kepada mahasiswa tersebut untuk rajin membaca buku-buku bahasa Prancis dan berlatih berbicara bahasa Prancis. Sehingga kendala-kendala tersebut dapat segera diatasi.

Pada pertemuan ini, pada umumnya kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah semakin baik dibandingkan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kesalahan pada pengucapan, pemilihan kosakata, dan tata bahasa Prancis sudah mulai berkurang.

b) **Materi Ajar** : *Présenter une information, exprimer la possibilité*, pertemuan ketujuh (Rabu, 14 Mei 2008)

Présenter une information, mahasiswa diminta menyampaikan informasi yang telah diketahui sebelumnya. Oleh karena itu mereka dapat menggunakan kalimat dalam kala lampau (*passé composé*) dan *exprimer la possibilité*, mahasiswa diminta menyampaikan informasi yang mungkin dapat terjadi dengan menggunakan ungkapan-ungkapan seperti : *croire que, peut-être que, il se peut que, il se pourrait que*.

Permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa pada pertemuan ini yaitu *qui suis-je*. Peneliti menjelaskan permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa yaitu menebak « siapakah saya ? ». Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan yang harus dilakukan oleh mahasiswa dalam permainan ini. Peneliti dibantu oleh kolaborator sudah mempersiapkan nama-nama tokoh, artis, pemain sepakbola Prancis, nama penyanyi yang saat ini sedang ramai dibicarakan masyarakat, nama perancang busana terkenal misalnya Agnes Monica, Thierry Henri, Anggun, dan sebagainya, yang dituliskan pada selembar kertas. Kemudian kertas tersebut ditempel dipunggung salah satu mahasiswa didalam setiap anggota kelompok. Mahasiswa yang ditempel kertas dipunggungnya, tidak mengetahui nama tokoh tersebut tetapi anggota kelompok lainnya harus mengetahui agar ketika mahasiswa tersebut mengajukan pertanyaan “siapa dirinya”? anggota kelompoknya dapat memberikan jawaban yang diminta oleh mahasiswa tersebut. Pada permainan ini mahasiswa dibentuk dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 mahasiswa (mahasiswa yang aktif dan pasif berbicara bahasa Prancis).

Kegiatan permainan ini sangat menyenangkan, mahasiswa dengan aktif mengajukan beberapa pertanyaan kepada teman dalam kelompoknya agar tokoh yang sedang diperankan dapat segera diketahui. Tawa dan interaksi antara mahasiswa memeriahkan suasana permainan ini. Beberapa kelompok dapat melakukan permainan ini secara singkat.

Peneliti dibantu kolaborator mengamati kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa melalui permainan ini. Jika ada mahasiswa yang melakukan kesalahan dalam pengucapan bahasa Prancis ketika mahasiswa tersebut sedang melakukan permainan. Peneliti meminta kepada teman dalam kelompoknya untuk mengoreksi kesalahan tersebut.

c) Materi Ajar : *Exprimer la surprise* dan *Exprimer des sentiment*, pertemuan kedelapan (Rabu, 21 Mei 2008)

Peneliti memberitahukan materi ajar pada pertemuan ini yaitu *exprimer la surprise* (ungkapan untuk menyatakan suatu kejutan) dan *exprimer des sentiment* (ungkapan untuk menyatakan perasaan).

Contoh *exprimer la surprise* :

1. Je suis surpris, étonné par sa coiffure.
2. Étonner, surprendre quelqu'un
3. Ma parole !
4. Ce n'est pas possible !
5. Je rêve ou quoi?
6. Ce n'est pas vrai !
7. Ça alors !

Contoh *exprimer des sentiment*

➤ *Éprouver/faire naître un sentiment*

1. Être triste - éprouver de la tristesse- ressentir de la tristesse
2. Avoir honte (de..) – avoir du plaisir (de la fierté, du bonheur, etc.) à faire quelque chose.
3. Rendre triste.

➤ *Quelques sentiments*

1. Face à une réalité agréable : la satisfaction, le contentement, la joie, le bonheur, le plaisir.
2. Face à une réalité désagréable : la honte, la déception, la jalousie, la tristesse, le désespoir, le dégoût, le mécontentement, l'insatisfaction.

(Girardet, 2002)

Peneliti menjelaskan permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa yang sesuai dengan materi ajar yaitu *pourquoi/parceque*. Sebelum melakukan permainan peneliti membagi mahasiswa 2 kelompok besar yang terdiri 1 kelompok "*pourquoi*", kelompok ini

mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata tanya *pourquoi* dan 1 kelompok “*parceque*”, kelompok yang menjawab pertanyaan dari kelompok penanya dengan menggunakan kata *parceque*. Permainan ini dilakukan secara bergiliran. Adapun materi yang ditanyakan sesuai dengan tema materi ajar.

Peneliti dan kolaborator mengamati kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada permainan ini. Permainan ini berlangsung cukup meriah karena setiap anggota kelompok harus mengajukan pertanyaan dan langsung dijawab oleh kelompok lainnya. Setelah semua mahasiswa mendapat giliran, selanjutnya terjadi pertukaran peran yaitu kelompok penanya sebelumnya menjadi kelompok penjawab, begitu pula dengan kelompok penjawab sebelumnya menjadi kelompok penanya.

Pada permainan ini semua mahasiswa aktif berbicara bahasa Prancis.

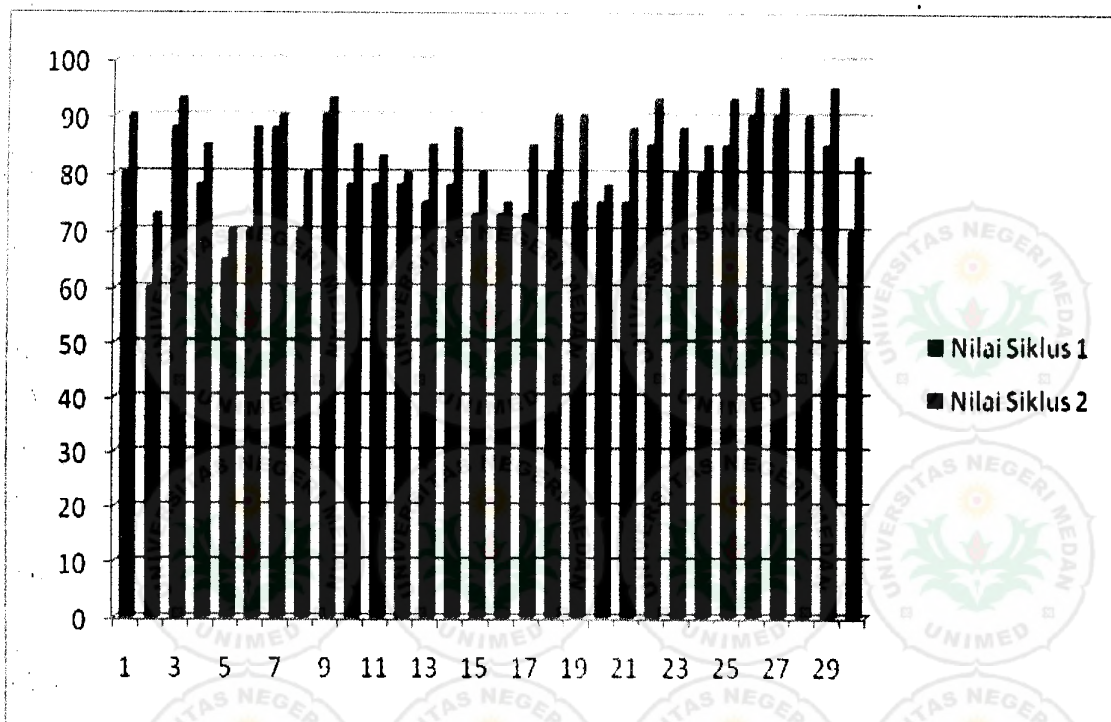
2) Materi Tes : Pertemuan kesembilan (Rabu, 28 Mei 2008)

Peneliti memberikan tes kemampuan berbicara bahasa Prancis kepada mahasiswa pada akhir siklus 2. Mahasiswa secara berpasangan melakukan dialog dengan tema-tema di bawah ini :

Faites les dialogues suivantes!

1. Parlez d'une personne que vous aimez et expliquez pourquoi.
2. Quel pays aimeriez-vous visiter? Pourquoi?
3. Parlez du dernier film que vous avez vu, racontez l'histoire et expliquez pourquoi vous l'avez aimé ou non.
4. Quel est votre artiste préféré (e) en Indonésie? Pourquoi est-il (elle) spécial (e) pour vous?
5. Quel votre plat/nourriture préféré? pourquoi?
6. D'après vous, quel est l'avantage d'apprendre une langue étrangère?

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 2, sebagaimana terlihat pada Gambar 6, diketahui rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa adalah 86.20. Hasil lengkap skor tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 2 ini dapat dilihat pada



Gambar 5. Hasil Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis pada Siklus 1 dan 2

c. Observasi

Peneliti dan kolaborator mengamati kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada setiap kegiatan yang telah dilakukan oleh mahasiswa pada setiap pertemuan di dalam kelas.

Pada siklus 2 ini mahasiswa sudah dapat melakukan dialog bersama teman-temannya dengan baik tidak malu-malu. Mahasiswa pun dapat mempersiapkan dialog dengan baik bersama teman di dalam kelompok atau di luar kelompoknya.

Pengucapan, kosa kata, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman di dalam berbicara bahasa Prancis sudah ada peningkatan sedikit demi sedikit dibandingkan pada siklus 1.

Tindakan perbaikan pada siklus 2 yaitu dengan cara peneliti memberikan kata kunci pada dialog yang dibuat oleh setiap kelompok mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti selama 6 pertemuan, mulai pada pertemuan materi ajar 2 kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mengalami peningkatan.

dengan menggunakan bahasa Prancis di dalam melakukan kegiatan *jeux* yang digunakan dalam pengajaran *Expression Orale* II.

d. Refleksi

Selama tindakan dilaksanakan pada siklus 2, peneliti dan kolaborator mengetahui bahwa masih ada 1-2 mahasiswa yang masih melakukan kesalahan pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa di dalam bahasa Prancis.

Hal ini pun didukung oleh hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa bahwa 30 orang (100%) mengalami kendala di dalam kemampuan berbicara bahasa Prancis, kendala yang dialami oleh 30 mahasiswa (100%) pada umumnya adalah perbendaharaan kosa kata, pengucapan, dan tata bahasa (struktur bahasa) mahasiswa berusaha mengatasi kendala-kendala tersebut dengan berbagai cara sebagai berikut : 9 mahasiswa (30%) dengan membaca kamus bahasa Prancis-bahasa Indonesia, 9 mahasiswa (30%) membaca buku bahasa Prancis, 5 mahasiswa (16,67%) belajar dan diskusi dengan teman , 4 mahasiswa (13,33%) berusaha untuk percaya diri agar tidak takut dan belajar dengan baik, , 2 mahasiswa (6,67%) latihan pengucapan, membaca teks, dan mempelajari tata bahasa dan menambah kosa kata, dan 1 mahasiswa (3,33%) mendengarkan dialog-dialog bahasa Prancis. Jadi mahasiswa telah berusaha mengatasi kendala-kendala di dalam kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan cara masing-masing.

Pada umumnya mahasiswa sudah tidak malu-malu lagi untuk melakukan dialog di dalam kelas. Pada tahap ini mahasiswa merasa senang dan termotivasi untuk selalu berbicara bahasa Prancis agar kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa meningkat tahap demi tahap.

Rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 70 % kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas atau B menurut penilaian KBK maka penelitian tindakan dihentikan sampai di sini.

C. Analisis Data

Data yang telah diperoleh pada setiap siklus di dalam penelitian akan dianalisis. Berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan di dalam proses belajar mengajar di dalam kelas pada siklus 1 data yang diperoleh adalah hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 diketahui rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis

mahasiswa setelah 69,40. Skor ini termasuk nilai E atau tidak lulus menurut penilaian KBK.

Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 2 diketahui rerata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa 77,83 atau nilai C menurut penilaian KBK.

Hasil tindakan yang diberikan pada siklus 2 mahasiswa sudah mengetahui cara menyatakan rasa suka atau tidak suka, ungkapan perasaan, terkejut, memberitahukan suatu informasi yang telah diketahui kepada orang lain dalam bahasa Prancis. Ungkapan-ungkapan yang telah dipelajari tersebut dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah semakin baik. Pada umumnya mahasiswa sudah jarang melakukan kesalahan di dalam pengucapan, tata bahasa, kelancaran, dan kosa kata. Mahasiswa dapat melakukan dialog dengan lawan bicaranya dengan baik dan tidak malu-malu lagi karena mereka mulai percaya diri untuk berbicara bahasa Prancis di dalam kelas.

D. Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan data yang telah diperoleh di dalam penelitian tindakan ini dapat dikemukakan data hasil penelitian dan perubahan yang telah diperoleh pada setiap siklus sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 8.

Pada siklus 1 mahasiswa telah diberi tindakan dengan menggunakan *jeux*. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada pengucapan dan kelancaran masih harus ditingkatkan. Hasil kemampuan berbicara bahasa Prancis tersebut belum mencapai standar minimal yang telah ditentukan di dalam penelitian ini yaitu kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mencapai 70% kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus 2.

Adapun hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 2 diketahui rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa 86,20. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 70% kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas. Maka penelitian dihentikan sampai siklus 2.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada setiap siklus menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mengalami peningkatan secara bertahap.

E. Pembahasan Temuan Penelitian

1. Mahasiswa mempunyai kesulitan di dalam pengucapan bahasa Prancis

Selanjutnya peneliti menemukan bahwa beberapa mahasiswa mengalami kesulitan di dalam pengucapan bahasa Prancis. Hal ini dialami oleh mahasiswa karena kata di dalam bahasa Prancis apa yang diucapkan tidak sama dengan yang ditulis. Beberapa mahasiswa melakukan kekeliruan di dalam pengucapan kata yang terdapat bunyi konsonan [p], [f], [v], [s], [z], [ʃ], bunyi-bunyi vokal [ɛ], [], [œ], [y], dan vokal sengau seperti [ɑ̃] dan [ɛ̃].

Contoh :

Bunyi konsonan [p] : *partir* [partir], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [fartir].

Bunyi konsonan [f] : *famille* [famij], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [pamij].

Bunyi konsonan [v] : *vent* [vɑ̃], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [pɑ̃].

Mahasiswa mengalami kekeliruan di dalam membedakan pengucapan kata-kata yang terdapat bunyi konsonan [p], [f], [v] karena dipengaruhi oleh bahasa ibu atau bahasa daerah serta bahasa Indonesia. Di dalam bahasa Indonesia yang sering digunakan sehari-hari, bunyi konsonan [p] : payung, pagar, pasar. Bunyi konsonan [f] : fantastis, fakta. Sedangkan bunyi konsonan [v] yang digunakan di dalam bahasa sehari-hari : valuta asing, vespa, vas bunga.

Contoh :

Bunyi konsonan [s] : *poisson* [pwaz], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [pwaz].

Bunyi konsonan [z] : *poison* [pwaz], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [pwaz].

Bunyi konsonan [ʃ] : *chaud* [ʃo], beberapa mengalami kesulitan mengucapkan kata tersebut karena bunyi konsonan [ʃ] tidak terdapat di dalam bahasa Indonesia. Jadi cara pengucapan kata tersebut dicontohkan sebagaimana seseorang yang sedang mengusir ayam [h ...ʃh...ʃh....

Beberapa mahasiswa mengalami kekeliruan di dalam pengucapan bunyi konsonan [s] dan [z] karena mereka sering lupa bahwa di dalam bahasa Prancis jika kata yang terdapat konsonan s yang ditulis 2 kali secara berdampingan yang letaknya ditengah maka bunyi kata tersebut akan diucapkan tetap berbunyi s. Tetapi jika di dalam sebuah kata hanya terdapat satu konsonan s yang letaknya di tengah maka bunyi konsonan tersebut akan diucapkan menjadi bunyi konsonan z. Mahasiswa sering mengalami kekeliruan di dalam pengucapan antara bunyi konsonan [s], dan [z] karena hal seperti itu tidak ditemui di dalam pengucapan bahasa Indonesia.

Contoh :

Bunyi vokal [ɛ] : *mère* [mɛr], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [m r].

Bunyi vokal [] : *carotte* [kaR t], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [karot].

Bunyi vokal [œ] : *seul* [sœl], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [søl].

Bunyi vokal [y] : *rue* [ry], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [ru].

Beberapa mahasiswa mengalami kekeliruan di dalam pengucapan bunyi-bunyi vokal [ɛ], [], [œ], [y]. Mereka kadang-kadang karena masih malu-malu untuk mengucapkan kata-kata di dalam bahasa Prancis sehingga kata yang diucapkan tersebut menjadi salah. Misalnya kata "mère" artinya ibu diucapkan [mɛr] seperti mengucapkan kata keren, sen di dalam bahasa Indonesia. Bunyi vokal [] terdapat di dalam bahasa Indonesia seperti pada kata "balon", "maraton". Selanjutnya bunyi vokal [œ] dan [y] tidak terdapat di dalam bahasa Indonesia sehingga beberapa mahasiswa mengalami kesulitan di dalam pengucapan kata yang terdapat bunyi vokal tersebut.

pendidikan di tingkat SMP sampai SMA bahkan saat ini bahasa Inggris pun sudah

Contoh :

Bunyi vokal sengau [ã] : *pantalon* [pãtal], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [pãtalõ].

Bunyi vokal sengau [ɛ] : *pain* [pɛ], beberapa mahasiswa mengucapkan kata tersebut menjadi [pã].

Beberapa mahasiswa mengalami kesulitan di dalam mengucapkan kata yang terdapat bunyi sengau [ã] karena bunyi sengau seperti itu tidak terdapat di dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu mahasiswa cenderung mengucapkan kata yang terdapat bunyi sengau [ã] seperti dalam kata-kata bohong, kosong, tolong. Demikian juga kesulitan dialami oleh mahasiswa ketika mereka mengucapkan kata yang terdapat bunyi sengau [ɛ] karena bunyi seperti itu tidak terdapat di dalam bahasa Indonesia. Beberapa mahasiswa cenderung mengucapkan kata yang terdapat bunyi sengau [ɛ] seperti dalam kata-kata goreng, cengeng.

2. Pengucapan bahasa Prancis mahasiswa dipengaruhi oleh aksent bahasa daerah (Batak)

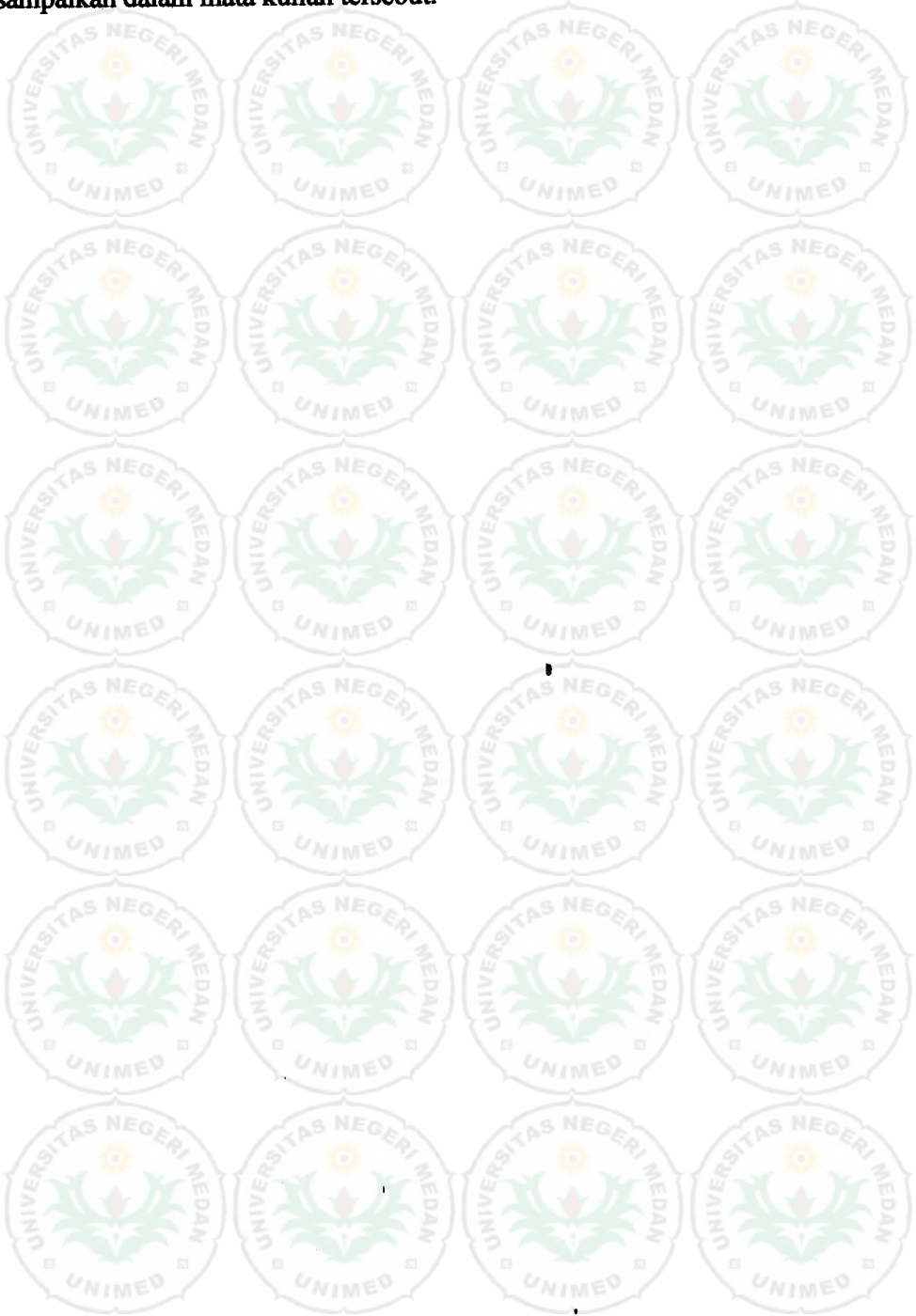
Dosen peneliti mengamati satu orang mahasiswa yang mengucapkan bahasa Prancis dengan aksent Batak. Hal ini dapat terjadi karena setiap seseorang mempelajari bahasa asing selalu dapat dipengaruhi oleh bahasa ibu. Apabila mahasiswa tersebut mengucapkan bahasa Prancis dengan aksent Batak memang akan kedengaran lucu. Setelah beberapa kali melakukan dialog dengan teman-temannya dan beberapa kali dikoreksi pengucapannya yang salah maka ada beberapa mahasiswa tersebut yang dapat menghilangkan aksent bataknya. Khususnya mahasiswa yang berbahasa Batak akan sulit membedakan antara bunyi vokal [ɛ] dan [ə] karena di dalam bahasa Batak bunyi vokal [ə] di dalam bahasa Indonesia seperti kata pergi [pərgi] akan diucapkan menjadi [pergi].

3. Pengucapan bahasa Prancis mahasiswa dipengaruhi pengucapan bahasa Inggris

Peneliti pun menemukan beberapa mahasiswa yang mengucapkan beberapa kata di dalam bahasa Prancis tetapi mereka mengucapkan kata-kata tersebut seperti di dalam bahasa Inggris. Misalnya "*attention* [atãsj] diucapkan menjadi attention ['tensy n], *annartement* [apartãmã] menjadi *apartment* [ə'partmãnt]. Hal ini timbul karena

F. Keterbatasan Penelitian

Jenis *jeux* yang diterapkan di dalam mata kuliah *Expression Orale II* sangat terbatas karena peneliti harus menyesuaikan jenis permainan tersebut dengan materi ajar yang disampaikan dalam mata kuliah tersebut.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa setelah diberi tindakan pada siklus 1 diperoleh rata-rata skor 77.83 atau nilai C menurut penilaian KBK yang digunakan di UNIMED. Oleh karena kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa belum mencapai standar minimal yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 70% kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk memberikan tindakan pada siklus 2.
2. Adanya tindakan perbaikan yang dilakukan di dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale* II dengan menggunakan *jeux* pada siklus 2 yaitu peneliti memberikan kata kunci pada setiap tema dialog yang harus dibuat oleh setiap kelompok maka kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada siklus 2 alami peningkatan. Berdasarkan hasil tes akhir siklus diketahui rata-rata skor 86.20. Rata-rata skor tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 70% kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas menurut KBK UNIMED.

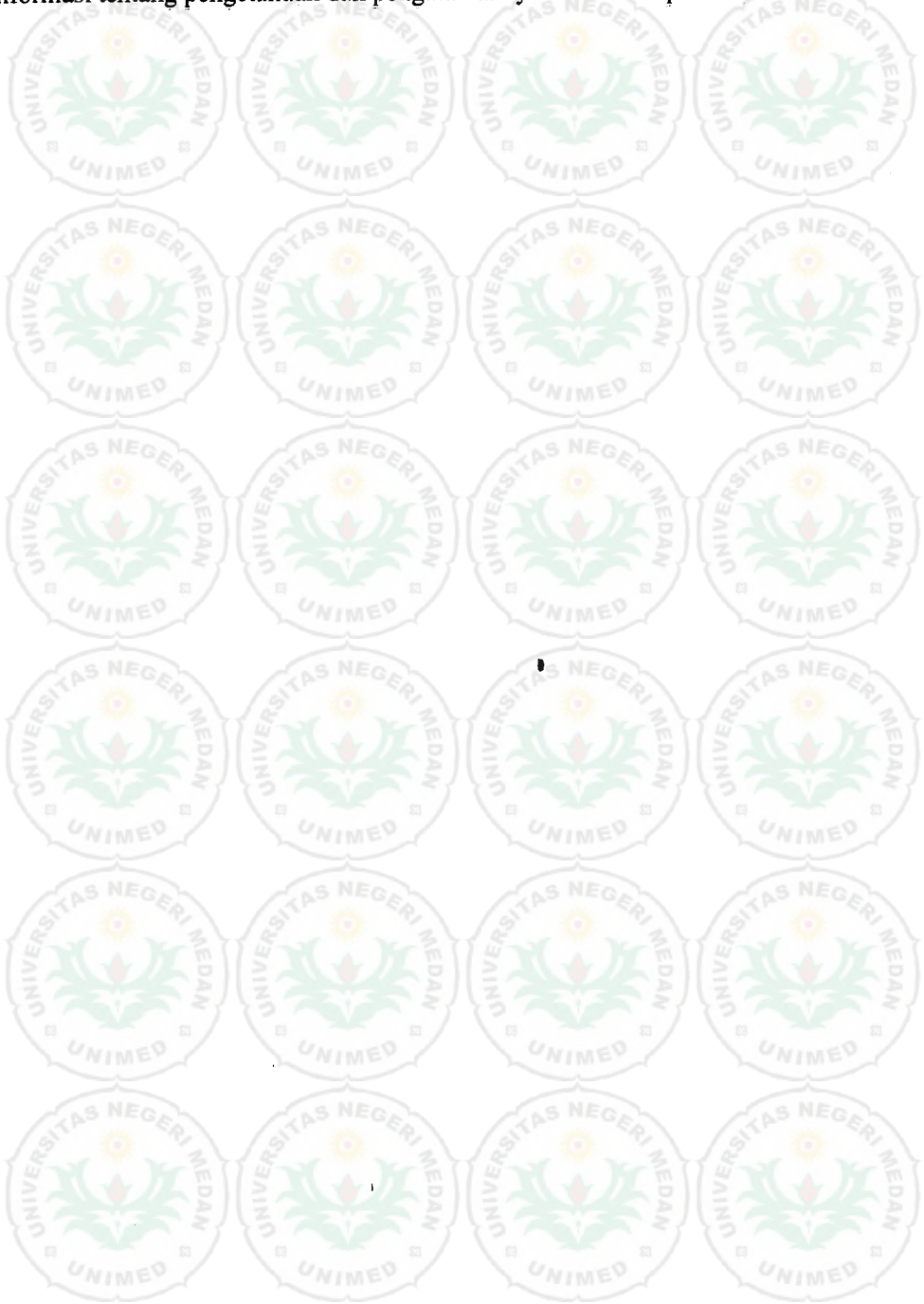
Berdasarkan data hasil penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa setelah peneliti melakukan tindakan perbaikan pada siklus 2 dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale* II dengan menggunakan *jeux* (permainan) maka kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan hal-hal yang dapat dilakukan sebagai berikut :

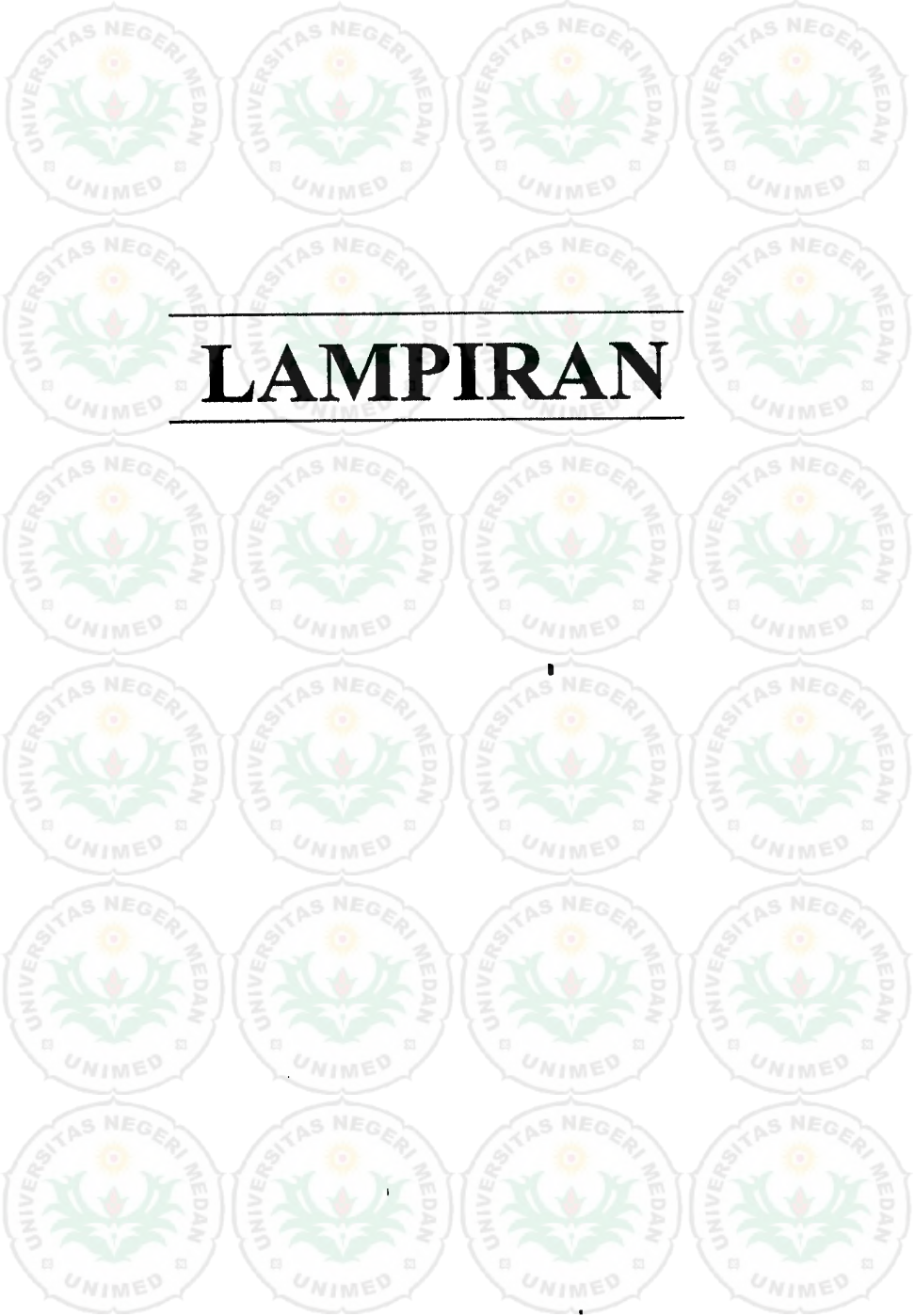
1. Dosen mata kuliah bahasa Prancis pada umumnya hendaknya dapat mengetahui, memahami dan menggunakan jenis-jenis permainan di dalam proses belajar mengajar mata kuliah bahasa Prancis di dalam kelas seperti mata kuliah *Expression Orale* (berbicara).
2. Dosen dapat memilih jenis permainan sesuai dengan mata kuliah bahasa Prancis.

3. Dosen dapat mengembangkan tema-tema permainan sesuai dengan tujuan pengajaran yang ingin dicapai dan sesuai dengan kemampuan mahasiswa.
4. Dosen bahasa Prancis yang sudah memahami dan menggunakan permainan di dalam pengajaran mata kuliah bahasa Prancis sebagai bahasa asing dapat memberikan informasi tentang pengetahuan dan pengalamannya tersebut kepada dosen lain



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, Siti Hajar, (1996). "Permainan Bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran".
Jurnal IPBA, Jilid 3:volume 3.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Bina Aksara, 1989.
- BELLENGER, Lionel. (1996). *L'Expression Orale : Une approche nouvelle de la parole expressive*. Paris : ESF éditeur,1996.
- CHAMBERLAIN, Alain et STEELE, Ross. (1985). *Guide Pratique de la Communication*. Paris : Les Éditions Didier.
- Ersöz, Aydan.,(2000). *Six Games for the EFL/ESL Classroom*. Tersedia pada <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>. Diakses pada tanggal 11 Juni 2007.
- Girardet, Jacky et Pécheur, Jacques.,(2002) *Campus 1 : Méthode de Français*. Paris : CLE International
- Grognet, A.G., (1999). *Improving Adult English Language Learners' Speaking Skills*, ERIC Digests. Tersedia pada , (<http://www.ericdigests.org/>) diakses pada tanggal 15 Januari 2007.
- Hardjodipuro, Siswojo. *Action Research : Sintesis Teoritik*. Jakarta : IKIP Jakarta, 1997.
- Johnson, Keith. *Communication in the Classroom*. Burnt Mill : Longman, 1981.
- Kemmis, Stephen and Robin Mc.Taggart. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria : Deakin University.
- Lhote, Elisabeth. (1995) *Enseigner l'oral en interaction : Percevoir, écouter, comprendre*. Paris : Hachette Livre.
- Mei, Yin Yong dan Yu-Jing, Jang.,(200). *Using Games in an EFL Class for Children*. Daejin Univesity ELT Research Paper. Fall.
- Nababan, Sri Utari Subyakto. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Thém@doc., (2003). *Le jeu dans la Classe de Langue*.
- Weiss, François. (1983). *Jeux et Activité Communicatives dans la Classe de Langue*. Paris : Hachette.

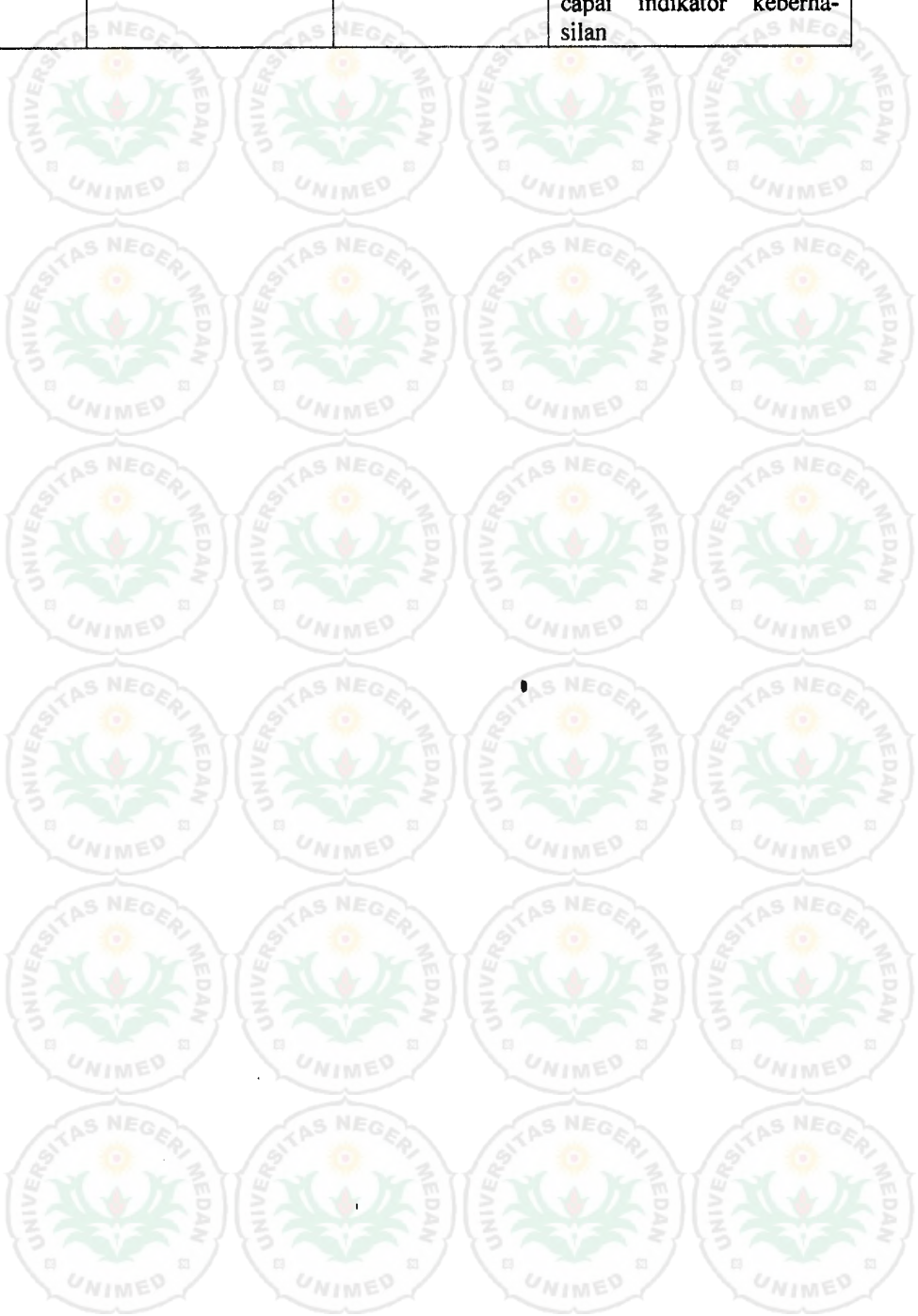


LAMPIRAN

SKENARIO PELAKSANAAN TINDAKAN

Pertemuan (Siklus 1)	Materi Kuliah	Tindakan	Hasil
1	Pretes		Mengetahui kemampuan berbicara bahasa Prancis sebelum diberi tindakan pada pertemuan berikutnya.
2	<i>Reflechir à l'apprentissage du français</i>	<i>Match dan Catch the Riddle</i>	mahasiswa mampu mengemukakan tipe-tipe mahasiswa yang sedang mempelajari bahasa asing dengan menggunakan bahasa Prancis secara lisan
3	<i>Exprimer une opinion</i>	<i>Le Remue - Méninges</i>	mahasiswa mampu mengungkapkan pendapat, opini dengan menggunakan bahasa Prancis
4	<i>Imaginer, proposer, dan conseiller</i>	<i>Jeu de rôle</i>	mahasiswa mampu menyampaikan usulan, nasihat, menggunakan kalimat bahasa Prancis yang menyatakan seolah-olah terjadi (imajinatif) dengan memeran tokoh sesuai tema dialog.
5	Tes		mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa
	Refleksi		tingkat kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa belum mencapai indikator keberhasilan
Siklus 2			
6	<i>Dire ce qu'on aime/ce qu'on aime pas</i>	<i>Ce que J'aime</i>	mahasiswa mampu mengemukakan secara lisan tentang sesuatu yang disukai dan tidak disukai
7	<i>Présenter une information/exprimer la possibilité</i>	<i>Qui suis-je ?</i>	mahasiswa mampu menyampaikan informasi dan menggunakan ungkapan kemungkinan dengan menggunakan bahasa Prancis secara lisan.
8	<i>Exprimer la surprise, exprimer des sentiments</i>	<i>Pourquoi /Parceque</i>	Mahasiswa mampu menggunakan ungkapan untuk menyatakan terkejut, perasaan dengan menggunakan bahasa Prancis secara lisan.

9	Tes		mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa
	Refleksi		tingkat kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mencapai indikator keberhasilan



Lampiran 2

Materi Ajar . :
 Pertemuan ke :
 Hari / Tgl :

Lembaran Observasi Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis

No.	Nama Mahasiswa	Entretien dirigé				Monologue suivi				Leçons				Morphosyntaxe				Matrise du système phonologique							
		0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	4	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									
21																									
22																									
23																									
24																									
25																									
26																									
27																									
28																									
29																									
30																									

CONTOH CATATAN HARIAN LAPANGAN PENELITI/PENGAMAT

1. *Exprimer une Opinion*

- a. Hari/Tgl : Rabu/ 16 April 2008
 b. Waktu : 13.00 -15.30
 c. Dosen : Dr. Evi Eviyanti, M.Pd

a. Kegiatan Dosen :

1	Pengelolaan KBM	menentukan kelompok mahasiswa untuk melakukan permainan sesuai tema materi ajar.
2	Penjelasan	dosen memberikan penjelasan materi ajar dan kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa.
3	Strategi pemberian tugas dan penunjukkan giliran mahasiswa	dosen menentukan kelompok mahasiswa yang aktif dan pasif berbicara bahasa Prancis. Dosen melakukan perubahan kelompok pada setiap kegiatan
4	Cara dosen mengamati kegiatan mahasiswa khususnya kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa	dosen dibantu 1 orang kolaborator mengamati kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada setiap kegiatan
5	Cara dosen mengoreksi kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa ketika berbicara bahasa Prancis	dosen melakukan koreksi dengan cara menunjuk salah satu mahasiswa yang memiliki kemampuan berbicara bahasa Prancis sudah memadai untuk mengoreksi temannya yang melakukan kesalahan di dalam pengucapan, tata bahasa, dan kosa kata.

b. Kegiatan Mahasiswa :

1	Respons mahasiswa di dalam melaksanakan kegiatan <i>jeux</i>	mahasiswa merasa senang dan termotivasi melakukan kegiatan <i>jeux</i> karena mereka dapat berinteraksi dengan teman dengan menggunakan bahasa Prancis dan mereka dapat mengembangkan ide melalui dialog sesuai tema materi ajar.
2	Cara mahasiswa melakukan kegiatan <i>jeux</i>	mahasiswa melakukan kegiatan secara kelompok
3	Jenis kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa	mahasiswa melakukan kegiatan <i>jeux</i> sesuai dengan tema materi ajar. Mereka juga membuat dialog khusus pada <i>jeu de rôle, le remue-ménages</i> sesuai tema materi ajar yang telah ditentukan oleh dosen. Kemudian mereka melakukan dialog, bermain peran, tanya jawab.
4	Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa	kegiatan <i>jeux</i> dapat memotivasi mahasiswa untuk aktif berbicara bahasa Prancis di dalam kelas. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mengalami peningkatan secara bertahap.
5	Kemajuan mahasiswa	kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sedikit demi sedikit mengalami peningkatan.

**SOAL TES KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
(Siklus I)**

Choisissez les sujets suivantes!

1. Vous allez au restaurant, alors le garçon vous demande qu'est ce que vous voulez, et puis répondez en disant la nourriture que vous préférez! (L'examineur comme la garçon et vous comme le client).
2. Votre portefeuille est perdu, vous vous ne souvenez plus ou vous l'avez mis, qu'est ce que vous faites pour résoudre ce problème?
3. Vous êtes étudiant du département de français à l'UNIMED, l'un de vos amis vous demande, quel est votre cours préféré, et vous répondez en mentionnant le cours que vous préférez! (l'examineur comme votre ami).
4. Décrivez une personnage en présentant ses défauts et ses qualités vous pouvez choisir comme un acteur, une actrice, un chanteur, ou un figure populaire.
5. Vous êtes absent pendant une semaine à cause de la maladie et vous n'envoyez pas une lettre à votre professeur pour ce problème? Alors qu'est ce que vous faites pour persuader votre professeur? (l'examineur comme le professeur)
6. Décrivez l'un de vos professeur en présentant ses défauts et ses qualités!

**SOAL TES KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
(Siklus II)**

Choisissez les sujets suivantes!

1. Parlez d'une personne que vous aimez et expliquez pourquoi.
2. Quel pays aimeriez-vous visiter? Pourquoi?
3. Parlez du dernier film que vous avez vu, racontez l'histoire et expliquez pourquoi vous l'avez aimé ou non.
4. Quel est votre artiste préféré (e) en Indonésie? Pourquoi est-il (elle) spécial (e) pour vous?
5. Quel votre plat/nourriture préféré? pourquoi?
6. D'après vous, quel est l'avantage d'apprendre une langue étrangère?

Tabel 1. Perhitungan Validitas Instrumen Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis

s	Nomor soal					Y	Y ²
	1	2	3	4	5		
1	19.00	17.50	17.00	16.50	18.00	88.00	7744.00
2	20.00	18.00	18.00	19.50	20.00	95.50	9120.25
3	16.00	17.00	17.00	19.00	16.00	85.00	7225.00
4	19.50	18.50	18.00	20.00	16.00	92.00	8464.00
5	18.00	18.00	18.50	17.00	17.50	89.00	7921.00
6	18.00	18.50	18.50	16.50	17.00	88.50	7832.25
7	18.50	19.00	18.50	17.50	17.00	90.50	8190.25
8	19.50	20.00	20.00	19.50	19.50	98.50	9702.25
9	20.00	20.00	19.50	20.00	20.00	99.50	9900.25
10	20.00	20.00	19.00	19.00	19.00	97.00	9409.00
X	188.50	186.50	184.00	184.50	180.00	923.50	85508.25
X ²	3567.75	3488.75	3394.00	3422.25	3261.50		
XY	17456.00	17264.75	17027.25	17080.00	16680.25		
	0.84	0.86	0.81	0.65	0.83		
	v	v	v	v	v		

Rumus korelasi yang digunakan untuk kepentingan pemeriksaan validitas adalah

product moment yang dikemukakan oleh Pearson 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, 1989)

Keterangan :

v = valid

Berdasarkan perhitungan Tabel 1 di atas, maka semua nomor soal valid, karena pada taraf $\alpha = 0.05$ nilai r_{hitung} lebih besar dari $r_{tabel} = 0.602$

Tabel 2. Perhitungan Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis

s	Nomor soal					Y	Y ²	t ²	r ₁₁
	1	2	3	4	5				
1	19.00	17.50	17.00	16.50	18.00	88.00	7744.00		
2	20.00	18.00	18.00	19.50	20.00	95.50	9120.25		
3	16.00	17.00	17.00	19.00	16.00	85.00	7225.00		
4	19.50	18.50	18.00	20.00	16.00	92.00	8464.00		
5	18.00	18.00	18.50	17.00	17.50	89.00	7921.00		
6	18.00	18.50	18.50	16.50	17.00	88.50	7832.25		
7	18.50	19.00	18.50	17.50	17.00	90.50	8190.25		
8	19.50	20.00	20.00	19.50	19.50	98.50	9702.25		
9	20.00	20.00	19.50	20.00	20.00	99.50	9900.25		
10	20.00	20.00	19.00	19.00	19.00	97.00	9409.00		
X	188.50	186.50	184.00	184.50	180.00	923.50	85508.25	223.02	0.84
X ²	3567.75	3488.75	3394.00	3422.25	3261.50				
b ²	14.53	10.53	8.40	18.22	21.50	73.18			

Perhitungan reliabilitas diperiksa dengan menggunakan rumus *Alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan :

- r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir soal
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

(Arikunto, 1989)

Hasil perhitungan reliabilitas dengan mengkonsultasikan nilai r-hitung dengan indeks korelasi sebagai berikut :

0,800 - 1,000 : sangat tinggi

0,600 - 0,799 : tinggi

0,400 - 0,599 : cukup

0,200 - 0,399 : rendah

< 0,200 : sangat rendah

menunjukkan bahwa tes layak dipakai dalam penelitian karena memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, yaitu $r_{hitung} = 0,84$.

ANGKET PENELITIAN

Prog. Studi :
Jurusan/Fakultas :

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan di Bawah ini dengan Benar!

1. Apakah saudara mempunyai kendala pada kemampuan berbicara bahasa Prancis selama ini? (ya atau tidak)

2. Jika jawaban Ya, apa yang menjadi kendala saudara pada kemampuan berbicara bahasa Prancis selama ini?

3. Usaha apa yang telah saudara lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?

4. Bagaimana pendapat saudara, selama mengikuti mata kuliah *Expression Orale* II dengan menggunakan *jeux*?

5. Apakah dengan menggunakan *jeux* pada pengajaran *Expression Orale II*, kemampuan berbicara bahasa Prancis saudara meningkat jika dibandingkan sebelumnya?

6. Apa yang menjadi kendala saudara dalam mengikuti mata kuliah *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux*?

7. Apakah saudara lebih menyukai kerja mandiri atau berkelompok dalam mengerjakan tugas-tugas pada mata kuliah *Expression Orale II*?

8. Apa saran saudara untuk dosen yang mengajar mata kuliah *Expression Orale*?

Grille d'évaluation de la production orale

1 ^{ère} partie- Entretien dirigé									
Peut établir un contact social, se présenter et décrire son environnement familial.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
Peut répondre et réagir à des questions simples. Peut gérer une interaction simple.	0	0.5	1	2					
2 ^{ème} partie- Monologue suivi									
Peut présenter de manière simple un événement, une activité, un projet, un lieu, etc. lies un contexte familial.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
Peut relier entre elles les informations apportées de manière simple et claire.	0	0.5	1	1.5	2				
3 ^{ème} partie- Exercice en interaction									
Peut demander et donner des informations dans des transactions simples de la vie quotidienne. Peut faire, accepter ou refuser des propositions.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Peut entrer dans des relations sociales simplement mais efficacement, en utilisant les expressions courantes et en suivant les usages de base.	0	0.5	1	1.5	2				
Pour l'ensemble des 3 parties de l'épreuve									
Lexique (étendue et maîtrise) Peut utiliser un répertoire limité mais adéquat pour gérer des situations courantes de la vie quotidienne.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
Morphosyntaxe Peut utiliser des structures et des formes grammaticales simples. Le sens général reste clair malgré la présence systématique d'erreurs élémentaires.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Maîtrise du système phonologique Peut s'exprimer de façon suffisamment claire. L'interlocuteur devra parfois faire répéter.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		

Subyek Penelitian	Nilai Pretes	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2	Nilai Postes
1	70	80	90	90
2	50	60	73	75
3	70	88	93	95
4	70	78	85	85
5	50	65	70	75
6	65	70	88	90
7	75	88	90	95
8	63	70	80	85
9	75	90	93	95
10	70	78	85	95
11	65	78	83	90
12	65	78	80	90
13	70	75	85	95
14	73	78	88	90
15	70	73	80	90
16	68	73	75	85
17	70	73	85	90
18	73	80	90	90
19	70	75	90	90
20	65	75	78	85
21	70	75	88	93
22	75	85	93	95
23	75	80	88	95
24	70	80	85	90
25	70	85	93	95
26	80	90	95	95
27	80	90	95	95
28	70	70	90	93
29	80	85	95	95
30	65	70	83	88



Kegiatan Permainan Pada Siklus 2



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Psr. V-kotak Pos No.1589 – Medan 20221 Telp. (061) 6636757, 6614002, 6613319,e-mail:lounimed@
indo.net.id

SURAT PERJANJIAN KERJA
No. 212A./H33.8/KEP/PL/2008

Pada hari ini Jum'at tanggal dua puluh tiga bulan Mei tahun dua ribu delapan, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Dr. Ridwan Abd. Sani, M.Si :Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan,dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Evi Eviyanti,M.Pd :Dosen FBS bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana penelitian, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Kerja (SPK) untuk melakukan penelitian sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan PO Unimed Nomor :00552/H33/KEP/KU/2008, tanggal 17 Maret 2008, tentang kegiatan Research Grant, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasi pelaksanaan penelitian Research Grant berjudul :

"Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis dengan menggunakan juex."

Yang berada di bawah tanggung jawab/yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 6 (enam) bulan, terhitung sejak SPK ini ditanda tangani .

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 15.000.000,- (Lima belas juta rupiah), secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 70% yaitu Rp. 10.500.000,- (Sepuluh juta lima ratus ribu rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 4.500.000,- (Empat juta lima ratus ribu rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA.
4. PIHAK KEDUA dikenakan pajak (PPh) sebesar 15% dari jumlah dana penelitian yang diterima dan akan Di setorkan ke kas negara.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian, anggaran biaya (RAB) pelaksanaan penelitian sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban memungut dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan penelitian serta menyerahkan laporan hasil penelitian Research Grant kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 1 (selambat-lambatnya 1 Nopember 2008) sebanyak 4 (empat) eksamplar, dalam bentuk "Hard Copy" disertai dan naskah artikel ilmiah hasil penelitian 2 (dua) file elektronik "Soft Copy" yang berisi keduanya.

Pasal 5

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian Rsearch Grant sesuai dengan pasal 1 diatas, maka PIHAK KEDUA wajib menyerahtherimakan pelaksanaan penelitian tersebut kepada pengganti yang dianggap mampu menyelesaikannya.
2. Apabila sampai batas waktu masa penelitian ini berakhir PIHAK KEDUA belum menyerahkan hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% perhari dan setinggi-tingginya 5% dari seluruh jumlah dana penelitian yang diterima sesuai dengan pasal 2.
3. Bagi peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam tahun anggaran berjalan dan proses pencairan biaya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum cair yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan PIHAK KEDUA harus membayar denda sebagaimana tersebut diatas kepada Kas Negara.
4. Dalam hal PIHAK KEDUA tidak dapat memenuhi perjanjian pelaksanaan penelitian Research Grant PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan kembali ke Kas Negara.

Pasal 6

Laporan hasil penelitian yang tersebut dalam pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Bentuk kuarto
- b. Warna cover Biru Muda
- c. Dibawah bagian kullt/cover depan ditulis : Dibiayai oleh Dana PO Unimed No.00552/H33/KEP/KU/2009, 17 Maret 2008.
- d. Dibagian akhir dari laporan hasil penelitian dilampirkan Surat Perjanjian Kerja (SPK).

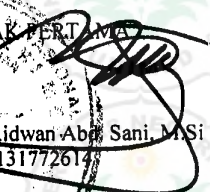
Pasal 7

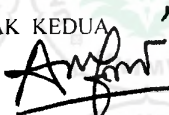
Hak Cipta penelitian tersebut ada pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil penelitian berada dalam PIHAK PERTAMA.

Pasal 8

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) dibubuhi materai sesuai dengan ketentuan yang berlaku dibebankan kepada PIHAK KEDUA, satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui.

Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian Kerja ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak.

PIHAK PERTAMA

Dr. Ridwan Abdi Sani, M.Si
NIP. 131772614

PIHAK KEDUA

Dr. Evi Eviyanti, M.Pd
NIP. 132053867