

107



**LAPORAN HASIL RESEARCH GRANT**  
**MODEL PEMBELAJARAN TATA BAHASA PRANCIS DENGAN**  
**TEKNIK PERMAINAN GAMBAR KREATIF INOVATIF**

**OLEH :**  
**Dr. Marice, M.Hum**  
**Delima Iwanti Purba**  
**Novelina Nababan**

**PO Unimed dan SK Rektor Nomor : 0486/UN.33.1/KEP/2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**  
**NOVEMBER 2011**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN HASIL PENELITIAN  
RESEARCH GRANT UNIMED TAHUN ANGGARAN 2011**

1.	Judul Penelitian	Model Pembelajaran Tata Bahasa Prancis Dengan Teknik Permainan Gambar Kreatif dan Inovatif
2.	Payung/Tema Penelitian	Pengembangan Budaya Ilmiah/Pengembangan Strategi, Model, Metode, dan Teknik untuk Peningkatan Kreatifitas Siswa/Mahasiswa
3.	Ketua Peneliti	
	a. Nama Lengkap dan Gelar	Dr. Marice, M.Hum
	b. Pangkat, Golongan, NIP	Penata Tk. I/IIIId/19631120 199203 2 003
	c. Jurusan/Fakultas	Bahasa Asing/Bahasa Prancis/FBS
	d. Bidang keahlian	Pengajaran Bahasa
	e. Alamat Rumah (Tlp/HP/Email)	Jl.Madio Utomo Psr II Gg Kelapa No 5 Meda 081265299345 mega_pangrib@yahoo.co.id
4.	Nama Anggota	-
5.	Nama Mahasiswa yang dilibatkan	1. Delima Iwanti Purba 2. Novelina Nababan
6.	Waktu Pelaksanaan	1 (satu) semester
7.	Biaya yang diperlukan	
	a. Sumber dari	Hibah <i>Research Grant</i> Unimed
	b. Sumber lain	-
	c. Jumlah	Rp.10.000.000,-

Medan, November 2011

Ketua Jurusan Bahasa Asing

Dr. Mahriyuni, M.Hum.  
NIP. 19640602 199203 2 002

Ketua Peneliti

Dr. Marice, M.Hum  
NIP. 19631120 199203 2 003

Mendagri  
Ketua Panitia Penelitian Unimed

Dr. Nidhiyandani, M.Hum  
NIP. 19640110 199103 1 002

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
Fakultas Sastra  
Dekan FBS  
Dr. Isda Prarnuniati, M.Hum  
NIP. 19641207 199103 2 002

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 tujuan penelitian.....	4
1.3 manfaat penelitian.....	5
<b>BAB II TUJUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Metode Pengajaran.....	6
2.2 Tujuan Pembelajaran.....	9
2.3 Model Pembelajaran.....	11
2.4 Teknik pengajaran.....	11
2.5 Permainan (Jeux).....	12
2.5.1 Mot Dessiné.....	13
2.5.2 Teka-teki 'Charades'.....	16
2.5.3 Calligrammes.....	16
2.6 Kreatifitas (Créativité).....	18
2.7 Tata Bahasa (Grammaire).....	19
2.8 Pendekatan Komunikatif.....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Konsideran Percobaan.....	23
3.2 Persiapan.....	23
3.3 Teknik Penelitian.....	24

### 3.4 Teknik Analisis Data

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum .....	28
4.2 Kerangka Analisis .....	28
4.3 Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	29

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 KESIMPULAN .....	46
5.2 SARAN .....	47





# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Mempelajari suatu bahasa berarti mempelajari tatabahasanya. Tatabahasa sangat penting dalam komunikasi aktif. Tanpa penguasaan tatabahasa yang baik mustahil seseorang mampu berbicara dengan baik dan benar. Mungkin seseorang bisa bicara atau menulis dalam bahasa yang dipelajarinya tanpa penguasaan tata bahasa yang baik, tetapi sudah bisa dipastikan bahwa struktur kalimatnya kurang bagus dan menyalahi kaidah bahasa. Hal ini bisa membuat lawan bicara atau penerima pesan komunikasi tulisnya bingung. Dengan perkataan lain, penguasaan tatabahasa yang baik akan membuat seseorang mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis dengan benar, lancar dan elegan. Suatu kalimat disusun dari suatu struktur dan bukan struktur yang lain. Dari pengamatan terhadap kalimat, orang dapat menggali lebih dalam apa yang ada dalam kalimat dan yang tidak ada di dalam kalimat.

Penguasaan seseorang terhadap tata bahasa sangat diperlukan dalam penguasaan empat aspek keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan itu disebut juga sebagai keterampilan reseptif untuk menyimak dan membaca, dan keterampilan produktif untuk berbicara dan menulis. Karena bahasa merupakan suatu sistem yang memiliki aturan-aturan tertentu mulai dari bunyi, kata, frase, klausa, dan kalimat dalam pembentukan struktur bahasa, maka orang harus mematuhi kaidah-kaidah yang berlaku dalam suatu bahasa agar pada saat seseorang menggunakan bahasa tersebut baik secara lisan ataupun tulis dapat dimengerti oleh pendengar ataupun pembacanya. Sebagaimana pendapat Tombury (2004) dan Richards (1987) bahwa struktur suatu bahasa adalah suatu susunan sebuah bahasa yang diorganisasi dan dipolakan pada tingkatan kelompok kata, frase dan kalimat yang mempunyai arti.

Dalam pembelajaran secara formal tentang suatu bahasa, seringkali pelajaran tata bahasa menjadi momok dan berkesan kuno. Hal ini mungkin disebabkan oleh metode penyajian tata bahasa dan mungkin juga disebabkan oleh latihannya yang terlalu teoretis. Keluhan klasik yang terdengar dari tahun ke tahun sampai sekarang adalah bahwa pembelajar tidak dapat menerapkan kaidah tata bahasa dengan tepat meskipun telah mempelajari bahasa yang bersangkutan secara formal selama > 1000 jam. Padahal, tata bahasa merupakan fondasi untuk dapat berbahasa dengan benar.

Mengingat pentingnya penguasaan tata bahasa dalam mempelajari suatu bahasa, yang harus dipelajari pembelajar secara bertahap, Program Studi Bahasa Prancis menyediakan materi perkuliahan dalam bidang tata bahasa (*Grammaire*) bagi mahasiswa secara bertahap, yaitu pada semester awal atau rendah diberikan matakuliah *Structure 1 dan Structure 2*, selanjutnya pada semester menengah diberikan mata kuliah *Grammaire 1 dan Grammaire 2*. Kedua jenis mata kuliah itu diberikan secara bersyarat meskipun sebenarnya pada setiap mata kuliah, materi tata bahasa tetap terintegrasi di dalamnya dari semester rendah sampai ke semester tinggi. Adanya materi kuliah yang diberikan secara bertahap tersebut memperlihatkan bahwa tata bahasa telah memadai diberikan kepada mahasiswa guna mencapai kompetensi keterampilan bahasa Prancis baik lisan maupun tulis sebagaimana yang diharapkan.

Akan tetapi pembelajar bahasa Prancis di Unimed sering mengalami permasalahan dalam menerapkan tata bahasa yang telah mereka pelajari. Hal tersebut dapat jelas terlihat dari hasil ujian internasional bahasa Prancis DELF/DALF yang merupakan ujian untuk mengukur empat kompetensi kebahasaan pembelajar bahasa Prancis yang dilaksanakan sekali setahun dengan tingkatan A1, A2, dan B1 bagi pembelajar yang telah belajar bahasa Prancis dengan waktu secara berurutan 60-120 jam, 150 – 200 jam, dan 350 – 400 jam. Hasil ujian DELF/DALF tahun 2010 memperlihatkan bahwa 90 % mahasiswa mengalami kesulitan dalam menerapkan kaidah kebahasaan bahasa



Prancis yang tergambar dari hasil ujian tulis dan ujian lisan yang diujikan kepada mereka yang memperlihatkan hasil ujian tulis mahasiswa rata-rata C. Kesalahan dalam penerapan kaidah tata bahasa yang dilakukan mahasiswa bahasa Prancis pada ujian DELF/DALF tersebut misalnya dalam pembentukan *adjectiva* bahasa Prancis jenis feminin atau maskulin, pembentukan jumlah plural nomina, konjugasi verba sesuai dengan modus maupun kala waktu bahasa Prancis, dan penggunaan preposisi *à* ataupun *de* yang sangat kompleks dan variatif.

Terjadinya masalah dalam penerapan tata bahasa bahasa Prancis tersebut mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti model pembelajaran, metode mengajar, bahan ajar, bentuk latihan atau tes, fasilitas, sarana dan prasarana. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Djunaidi (1987 : 27) bahwa keberhasilan suatu pengajaran bahasa salah satunya selalu dinilai oleh metode yang digunakan karena metode dapat menentukan isi dan cara pengajaran bahasa.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti dalam mengajar tata bahasa, penyampaian materi masih cenderung bersifat tradisional, dosen sebagai pusat pembelajaran, sementara siswa pasif dan tidak kreatif. Oleh karena itu, adalah penting bagi seorang pengajar untuk dapat memilih metode pengajaran yang tepat karena hal ini merupakan salah satu faktor yang akan menentukan keberhasilan tujuan pengajaran

Suatu metode yang baik adalah metode yang dapat mengembangkan aktifitas-aktifitas pembelajar untuk meningkatkan pengetahuan mereka masing-masing. Untuk itu sebenarnya pada materi perkuliahan tata bahasa dapat dilakukan dengan berbagai metode dan teknik pengajaran.

Agar para pembelajar aktif terlibat dan situasi kelas lebih nyaman, diperlukan suatu penggunaan teknik pengajaran yang tepat. Salah satu teknik tersebut adalah Teknik Permainan Gambar *Mots Dessinés*, *Textes Images*, *Images*, dan *Calligrammes* yang diharapkan dapat merupakan alternatif pengajaran untuk memotivasi pembelajar dalam

menerapkan kaidah tata bahasa bahasa Prancis lebih aktif di kelas dan meningkatkan kreatifitas pembelajar.

Menurut Bennet dan Roger (2005 : 1) suatu permainan dapat dianggap sebagai sebuah prosedur pendidikan yang sangat mengesankan sehingga pengajaran berlangsung secara spontan ; selain itu pembelajar dapat memilih dan menyatakan kreatifitasnya. Pengajaran bahasa dengan menggunakan teknik permainan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pembelajar dan juga untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam tata bahasa. Terdapat dua kaidah ketatabahasaan yang harus dikuasai oleh pembelajar untuk dapat berkomunikasi yaitu tata bahasa lisan dan tata bahasa tulisan. Kedua komponen ketatabahasaan ini harus dikuasai oleh pembelajar agar mereka dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **MODEL PEMBELAJARAN TATA BAHASA BAHASA FRANCIS DENGAN TEKNIK PERMAINAN GAMBAR KREATIF DAN INOVATIF.**

Penelitian ini difokuskan pada tujuan dan dibatasi terhadap pengaruh teknik permainan gambar yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran tata bahasa bahasa Prancis mahasiswa bahasa Prancis semester III T.A. 2011/2012.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menemukan model pembelajaran yang bersifat *self-learning activity* dan bentuk latihan dan evaluasi yang dapat meningkatkan kemampuan tata bahasa mahasiswa bahasa Prancis semester III.
2. Membuat modul pembelajaran dengan teknik gambar kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa mahasiswa bahasa Prancis semester III.



3. Mengetahui keunggulan model dan modul pembelajaran keterampilan menulis yang digunakan dengan teknik permainan gambar kreatif dan inovatif dengan tanpa model dan modul pembelajaran dalam peningkatan kemampuan tata bahasa mahasiswa bahasa Prancis semester III.

### 1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Model dan modul pembelajaran dengan teknik *permainan* dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam pembelajaran tata bahasa.
2. Dengan model dan modul pembelajaran tersebut dapat ditingkatkan kualitas pengajaran tata bahasa bahasa Prancis.

Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu sintesa yang menurut Arikunto (1998 :19) bahwa sintesa adalah kebenaran yang dinyatakan oleh peneliti yang berfungsi sebagai penuntun dalam melakukan penelitian.

Adapun sintesa dalam penelitian ini adalah :

- a) Pembelajaran tata bahasa merupakan dasar utama untuk mendukung kemampuan berbahasa.
- b) Teknik gambar dapat digunakan sebagai model dalam pengajaran tata bahasa.

Dalam penelitian ini dibuat suatu hipotesis, yaitu jawaban sementara dari masalah yang akan diteliti, yang dijelaskan oleh teori tetapi harus diuji kebenarannya (Sukmadinata, 2005 : 305).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah : penggunaan teknik *gambar kreatif dan inovatif* dapat meningkatkan hasil pembelajaran tata bahasa bahasa Prancis.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Metode Pengajaran

Metode adalah salah satu teknik atau cara untuk mencapai tujuan. Untuk menghindari kebosanan pengajaran bahasa asing, diharapkan agar setiap pengajar mempunyai metode atau teknik pengajaran yang bervariasi.

Dalam pengajaran bahasa asing Rombepajung (1988 : 124) menjelaskan bahwa sekarang ini ada beberapa metode pengajaran yakni :

1. Metode terjemahan tata bahasa (*Méthode de la traduction de Tata bahasa*)
2. Metode secara langsung (*Méthode directement*)
3. Metode Audio Lingual (*Méthode Audio Lingual*)
4. *Méthode The Silent Way*
5. *Méthode Sugestopedia*
6. *Community Language Learning*
7. *Total Physical Response*
8. Pendekatan Komunikatif (*Approche Communicative*)

Sementara itu, Cornaire dan Raymond (1999 : 3) mengungkapkan beberapa pendekatan sebagai metode pengajaran bahasa yang dapat digunakan adalah :

1. *Approche Tata bahasa – Traduction* (Pendekatan Tatabahasa- Terjemahan).
2. *Approche Audio-Orale* (Pendekatan Audio-Lisan)
3. *Approche Structuro-Globale Audio Visuelle* (Pendekatan Struktur Global Audio-Visual).
4. *Approche Cognitive* (Pendekatan Kognitif).
5. *Approche Communicative* (Pendekatan Komunikatif).

Pendekatan secara komunikatif adalah sebuah pendekatan yang menggabungkan pengajaran fungsi kebahasaan dan ketatabahasaan (Nababan, 1993 : 59 ). Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pendekatan komunikatif adalah teknik permainan kreatif dan inovatif yang bersifat konstruktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tata bahasa. Pembelajaran dilandasi strategi yang berprinsip pada:

1. Berpusat pada peserta didik
2. Mengembangkan kreativitas peserta didik
3. Suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna
4. Prinsip pembelajaran aktif, Inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM)
5. Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai dan makna
6. Belajar melalui berbuat, peserta didik aktif berbuat
7. Menekankan pada penggalian, penemuan, dan penciptaan
8. Pembelajaran dalam situasi nyata dan konteks sebenarnya
9. Menggunakan pembelajaran tuntas di sekolah

Secara umum, terdapat lima prinsip dasar yang mlandasi kelas konstruktivistik, yaitu

- (1) meletakkan permasalahan yang relevan dengan kebutuhan siswa, (2) menyusun pembelajaran di sekitar konsep-konsep utama, (3) menghargai pandangan siswa, (4) materi pembelajaran menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa, (5) menilai pembelajaran secara kontekstual.

Hal yang lebih penting, bagaimana guru mendorong dan menerima otonomi siswa, investigasi bertolak dari data mentah dan sumber-sumber primer (bukan hanya buku teks), menghargai pikiran siswa, dialog, pencarian, dan teka-teki sebagai pengarah pembelajaran. Secara tradisional, pembelajaran telah dianggap sebagai bagian "menirukan" suatu proses yang melibatkan pengulangan siswa, atau meniru-niru informasi yang baru disajikan dalam laporan atau quis dan tes. Menurut paradigma konstruktivistik, pembelajaran lebih diutamakan untuk



membantu siswa dalam menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru.

Untuk menginternalisasi serta dapat menerapkan pembelajaran menurut paradigma konstruktivistik, terlebih dulu guru diharapkan dapat merubah pikiran sesuai dengan pandangan konstruktivistik. Guru konstruktivistik memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Menghargai otonomi dan inisiatif siswa.
2. Menggunakan data primer dan bahan manipulatif dengan penekanan pada keterampilan berpikir kritis.
3. Mengutamakan kinerja siswa berupa mengklasifikasi, menganalisis, memprediksi, dan mengkreasi dalam mengerjakan tugas.
4. Menyertakan respon siswa dalam pembelajaran dan mengubah model atau strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.
5. Menggali pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan sebelum sharing pemahamannya tentang konsep-konsep tersebut.
6. Menyediakan peluang kepada siswa untuk berdiskusi baik dengan dirinya maupun dengan siswa yang lain.
7. Mendorong sikap inquiry siswa dengan pertanyaan terbuka yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan berdiskusi antar temannya.
8. Mengelaborasi respon awal siswa.
9. Menyertakan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang dapat menimbulkan kontradiksi terhadap hipotesis awal mereka dan kemudian mendorong diskusi.
10. Menyediakan kesempatan yang cukup kepada siswa dalam memikirkan dan mengerjakan tugas-tugas.

11. Menumbuhkan sikap ingin tahu siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang beragam.

## 2.2 Tujuan dan Hasil Belajar

Scirama dengan kesesuaian penerapan paradigma desain pembelajaran, tidak terlepas pula dalam penetapan tujuan belajar yang disasar dan hasil belajar yang diharapkan.

Tujuan belajar menurut paradigma konstruktivistik mendasarkan diri pada tiga fokus belajar, yaitu: (1) proses, (2) tranfer belajar, dan (3) bagaimana belajar.

Fokus yang pertama—proses, mendasarkan diri pada *nilai* sebagai dasar untuk mempersepsi apa yang terjadi apabila siswa diasumsikan belajar. *Nilai* tersebut didasari oleh asumsi, bahwa dalam belajar, sesungguhnya siswa berkembang secara alamiah. Oleh sebab itu, paradigma pembelajaran hendaknya mengembalikan siswa ke fitrahnya sebagai manusia dibandingkan hanya menganggap mereka belajar hanya dari apa yang dipresentasikan oleh guru. Implikasi *nilai* tersebut melahirkan komitmen untuk beralih dari konsep pendidikan berpusat pada kurikulum menuju pendidikan berpusat pada siswa.

Dalam pendidikan berpusat pada siswa, tujuan belajar lebih berfokus pada upaya bagaimana membantu para siswa melakukan revolusi kognitif. Model pembelajaran perubahan konseptual (Santayasa, 2004) merupakan alternatif strategi pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang fokus pada proses pembelajaran adalah suatu nilai utama pendekatan konstruktivistik.

Fokus yang kedua—transfer belajar, mendasarkan diri pada premis “siswa dapat *menggunakan* dibandingkan hanya dapat *mengingat* apa yang dipelajari”. Satu *nilai* yang dapat dipetik dari premis tersebut, bahwa *meaningful learning* harus diyakini memiliki *nilai* yang lebih baik dibandingkan dengan *rote learning*, dan *deep understanding* lebih baik dibandingkan *senseless memorization*. Konsep belajar bermakna sesungguhnya telah dikenal sejak munculnya psikologi Gestal dengan



salah satu pelopornya Wertheimer (dalam Mayer, 1999). Sebagai tanda pemahaman mendalam adalah kemampuan mentransfer apa yang dipelajari ke dalam situasi baru.

Fokus yang ketiga—bagaimana belajar (*how to learn*) memiliki nilai yang lebih penting dibandingkan dengan apa yang dipelajari (*what to learn*). Alternatif pencapaian *learning how to learn*, adalah dengan memberdayakan keterampilan berpikir siswa. Dalam hal ini, diperlukan fasilitas belajar untuk ketarampilan berpikir. Belajar berbasis keterampilan berpikir merupakan dasar untuk mencapai tujuan belajar bagaimana belajar (Santayasa, 2003).

Desain pembelajaran yang konsisten dengan tujuan belajar yang disasar tersebut tentunya diupayakan pula untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Paradigma tentang hasil belajar yang berasal dari tujuan belajar kekinian tersebut hendaknya bergeser dari *no learning* dan *rote learning* menuju *constructivistic learning*.

*No learning*, miskin dengan retensi, transfer, dan hasil belajar. Siswa tidak menyediakan perhatian terhadap informasi relevan yang diterimanya. *Rote learning*, hanya mampu mengingat informasi-informasi penting dari pelajaran, tetapi tidak bisa menampilkan unjuk kerja dalam menerapkan informasi tersebut dalam memecahkan masalah-masalah baru. Siswa hanya mampu menambah informasi dalam memori.

*Constructivist learning* dapat menampilkan unjuk kerja retensi dan transfer. Siswa mencoba membuat gagasan tentang informasi yang diterima, mencoba mengembangkan model mental dengan mengaitkan hubungan sebab akibat, dan menggunakan proses-proses kognitif dalam belajar. Proses-proses kognitif utama meliputi penyediaan perhatian terhadap informasi-informasi yang relevan dengan *selecting*, mengorganisasi informasi-informasi tersebut dalam representasi yang koheren melalui proses *organizing*, dan mengintegrasikan representasi-representasi tersebut dengan pengetahuan yang telah ada di benaknya melalui proses *integrating*. Hasil-hasil belajar tersebut secara teoretik



menjamin siswa untuk memperoleh keterampilan penerapan pengetahuan secara bermakna.

### 2.3 Model Pembelajaran

Gunter et. al (1990:67) mendefinisikan *an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*. Joyce & Weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (Burden & Byrd, 1999:85).

Selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar (Joyce & Weil (1980), yaitu

(1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional dan nurturant effects*—hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

### 2.4 Teknik pengajaran

Menurut Tagliante (1994 : 3) teknik adalah salah satu cara yang diaplikasikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dan didasarkan oleh proses yang sistematis karena berada dalam metode khusus. Selanjutnya

Sapani (2000 : 105) menjelaskan bahwa teknik pengajaran adalah cara-cara pengajaran setiap waktu di dalam kelas untuk mempresentasikan dan menyempurnakan bahan-bahan pengajaran sehingga kita dapat mencapai tujuan pada saat itu.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik adalah cara pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dengan pendekatan komunikatif pengajaran bahasa dapat dilakukan dengan beberapa hal berikut (Weiss,1983:6):

1. Kegiatan secara berkelompok (*Activités en groupe*).
2. Permainan dalam berbahasa (*Jeux de langues*).
3. Bermain Peran (*Jeux de rôles*).

## 2.5 Permainan (*Jeux*)

Menurut kamus Hachette Junior de Poche (1999 : 371) bahwa « permainan adalah apa yang membuat seseorang senang ».

Sudjana (1983 : 83), menyatakan bahwa penampilan dari permainan yang bagus akan menarik perhatian mahasiswa sehingga permainan itu memancing kesenangan mereka ».

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1995 : 614) bahwa permainan adalah bermain ; kegiatan bermain »

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah salah satu teknik pengajaran yang dapat menarik perhatian mahasiswa agar mahasiswa dapat mengaplikasikannya sebaik mungkin sehingga bisa mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Nababan (1993 : 211), ada beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam pendidikan bahasa, yakni :

- 1) Kata silang (*Mots croisés*).
- 2). Permainan latihan struktur (*Jeux des exercices de Structure*).
- 3). Permainan latihan vocabulaire (*Jeux des exercices de Vocabulaire*).
- 4). Permainan latihan membaca dan Pemahaman (*Jeux des exercices de Lire*



*et de la Compréhension écrite).*

Selain itu Bertocchini dan Costanzo dalam Caré (1987: 3) mengungkapkan bahwa teknik bermain dalam pembelajaran bahasa dapat dilakukan antara lain dengan *Calligrammes (Calligraphie), Jeu du mot dessiné, Textes-Images* yang diklasifikasikan untuk tujuan pengayaan leksikon, manipulasi kamus, penerapan struktur, dsb. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tata bahasa, kepada mahasiswa dapat diberikan berbagai teknik yang memerlukan kreatifitas siswa yang digunakan agar situasi kelas tidak membosankan dan siswa lebih bebas dalam mengekspresikan idenya dalam berbahasa yang disesuaikan dengan kaidah tata bahasa bahasa Prancis yang sedang mereka pelajari.

Beberapa teknik yang digunakan untuk pembelajaran tata bahasa dapat dilihat berikut ini.

### 2.5.1 *Mot Dessiné*

Dalam permainan ini pembelajar dapat bermain dengan verba, ajektiva, nomina antara lain dengan *l'écriture idéogramatique*, contoh :

#### a. Verba *pondre* 'bertelur'

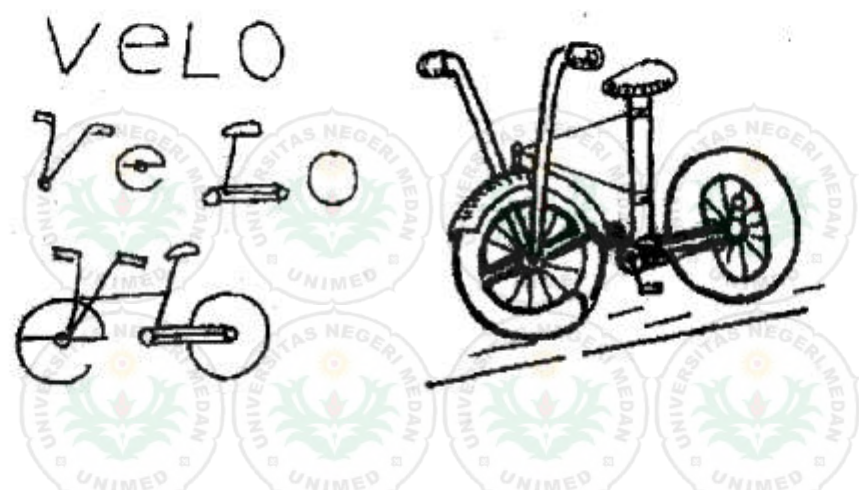
**P ndre** 'bertelur'

**O**

Pada verba *pondre* 'bertelur' di atas, terlihat bentuk tulisan yang kreatif karena bentuk tulisan pada huruf **O** yang bulat terlihat keluar atau terjatuh dari kata *pondre* menggambarkan makna arti verba tersebut yaitu ketika proses bertelur terjadi, seekor binatang akan mengeluarkan sesuatu (telur) dari bagian tubuhnya.



### b. Nomina Vélo 'sepeda'



Pada bentuk nomina 'vélo' *sepeda* di atas tampak bahwa nomina tersebut secara kreatif dibentuk dari kata vélo yang merupakan rangkaian kata yang dapat dibentuk sebagaimana makna kata itu sendiri. Artinya setiap huruf dari kata pada nomina vélo melambangkan bagian-bagian benda yang terdapat dalam sebuah sepeda.

### c. Gambar dalam kata.

**Pomme** 'apel'

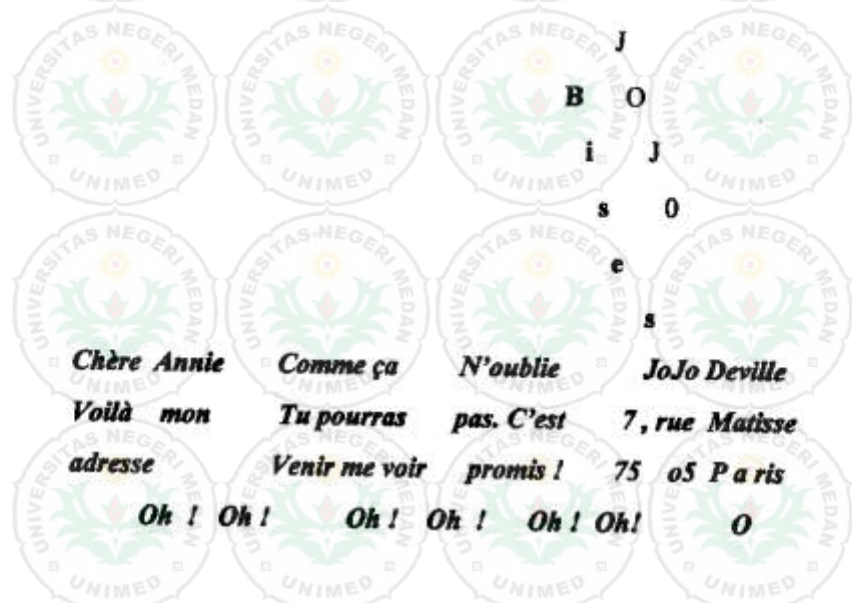
Pada bentuk nomina *pomme* di atas tampak bahwa nomina *pomme* tersebut secara kreatif dibentuk dari huruf **O** yang terdapat dalam kata dibentuk menjadi buah apel sehingga siswa dapat termotivasi untuk menemukan bentuk nomina lainnya dengan menyelipkan satu huruf dibentuk sesuai dengan bendanya untuk menyatakan nomina itu sendiri.

d. Nomina bergambar *chat* 'kucing'



Tuliskan kreatif *chat* pada gambar di atas menggunakan gambar beberapa ekor kucing dalam berbagai posisi yang menarik sehingga terbentuk nomina *chat* 'kucing'. Berdasarkan bentuk tersebut siswa akan terinspirasi membuat atau menemukan nomina lainnya untuk memperkaya kosakata mereka sekaligus dapat diminta untuk menentukan jenis nomina tersebut.

e. Kalimat dalam gambar kreatif



Teks berisikan kata-kata berbentuk kereta api di atas menggambarkan Jojo ingin mengundang Annie salah seorang temannya untuk berlibur di rumahnya. Untuk itu, dia mengirim surat yang berisikan kalimat berbentuk kereta api yang menggambarkan dan menjelaskan kepada temannya Annie

alamat tempat tinggalnya dan bentuk isi surat tersebut sekaligus dijadikan berbentuk alat transportasi 'kereta api' yang dapat digunakan Annie untuk datang ke rumahnya.

### 2.5.2 Teka-teki 'Charades'

Teka-teki yang berasal dari kata-kata yang berhubungan, merupakan salah satu bahasa regional dari Prancis sebelah selatan, *charrado* yang berarti obrolan, percakapan, tuturan untuk menghabiskan waktu senggang. Larousse mendefinisikannya sebagai suatu bentuk yang harus ditebak dari kata dengan beberapa silaba dengan mengkomposikannya menjadi bagian-bagian yang membentuk kata itu sendiri sesuai dengan definisi yang diberikan. Setelah itu siswa akan menggambarkan bentuk benda yang ditebak. Contoh, :

- *Mon premier est un métal précieux*, 'suku kata pertama merupakan metal berharga',
- *Mon dernier se trouve dans les cieux*, 'suku kata akhir terdapat di langit,
- *Et mon entier est un fruit délicieux*, kata keseluruhan merupakan buah yang lezat.

Jawaban : Or 'emas' - Ange 'malaikat' → Orange 'jeruk'.



### 2.5.3 Calligrammes

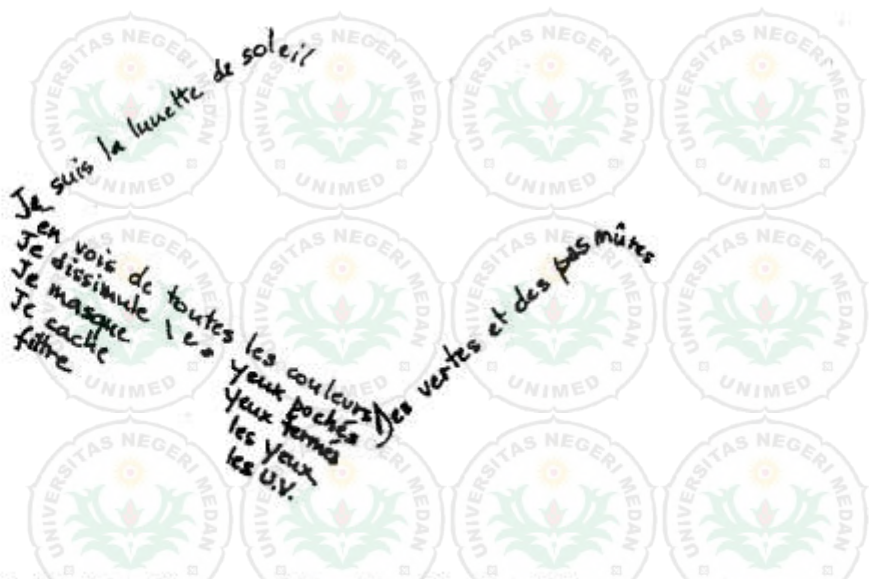
Dalam <http://fr.wikipedia.org/wiki/Calligramme> diungkapkan bahwa *un calligramme est un poème dont la disposition graphique sur la page forme un dessin, généralement en rapport avec le sujet du texte, ...*

Bentuk teknik calligrammes ini telah banyak digunakan oleh para ahli bahasa, seperti Apollinaire (1918), François Charles (1735), Draméze (1989), dll yang



menulis teks berbentuk puisi dengan gambar yang sesuai dengan tema teks. Beberapa Calligrammes tersebut dapat dilihat seperti berikut :

a. Calligramme yang mendeskripsikan nomina berbentuk kaca mata :



Dari bentuk calligramme di atas siswa diberikan latihan tentang penggunaan verba kelompok pertama berakhiran *-er* seperti *dissimuler*, *cache*, dsb.

b. Calligramme berbentuk bintang di bawah ini dapat diberikan kepada siswa untuk memberikan latihan-latihan tentang adjektiva bahasa Prancis, atau terkait dengan kala verba akan datang (*le futur*) seperti verba *dormira*, *se lèvera*, *se réveillera*, *reviendra*, etc. .

P'etoife



## 2.6 Kreativitas (*Créativité*)

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah kekosongan, sesuatu yang tak berarti, gejala kekosongan, pekerjaan yang belum diketahui dalam arti « belum dilihat sebelumnya ». Tindakan kreatif dapat dianggap sebagai hasil kemauan mengambil beberapa informasi yang datang dari pikiran (logika atau tidak logika) dan menyusunnya kembali ke dalam cara yang baru, didorong oleh imajinasi, insting, inspirasi, emosi yang kuat, bahkan penggunaan zat endorphine yang umum atau menggunakan cara lain yang mendorong si pencipta menggunakan cara yang tidak lazim, kreativitas juga dapat dianggap sebagai kemampuan untuk menemukan solusi terhadap masalah yang terdapat di dalam lingkungan manusia. Dalam hal ini, sebuah metode dapat menjadi solusi dari sebuah masalah (Caré, 1987 : 3) .

Objektif utama latihan-latihan kreativitas adalah memberikan keleluasaan bagi pembelajar untuk berimajinasi dan berekspresi secara spontan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Weiss,1983) *Vous allez les entraîner d'une façon guidée différente, nouvelle et ludique à réutiliser ce qu'il ont appris de façon guidée dans les cours grâce aux activités proposées.*

c.Calligramme dengan teks bentuk gambar seekor kucing untuk melatih siswa dalam menggunakan adjektiva secara kreatif seperti *délicat, content, affectueux, peureux, heureux* yang tertuang dalam teks singkat, seperti berikut :

**CHAT**  
Mon chat  
est délicat  
C'est un pe  
rson toujours  
content et  
affectueux et  
très peureux  
il me rend heureux

Teks tersebut sebagai berikut:

*Chat*

*Mon chat est délicat*

*C'est un persan toujours content*

*affectueux et très peureux*

*il me rend heureux*

Latihan adjectiva yang dapat diberikan dari teks di atas, misalnya menemukan bentuk feminin dari adjectiva yang ditemukan dalam gambar tersebut.

## 2.7. Tata Bahasa (*Grammaire*)

Bahasa adalah suatu sistem, aturan, susunan yang terdiri dari bunyi, kata, frase, klausa dan kalimat yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi pola yang harus ditaati dan dipatuhi serta diimplementasikan ketika menggunakan bahasa tersebut baik secara lisan dan tulisan. Setiap bahasa mempunyai strukturnya atau tata bahasanya masing-masing dengan mengikuti kaidah masing-masing yang telah disusun oleh ahli bahasa melalui konvensi bersama. Tata bahasa yang sedemikian rupa itu kemudian disebut dalam suatu kajian bahasa yang disebut struktur bahasa atau juga tata bahasa. Menurut Tombury (2004) dan Richards (1987) struktur suatu bahasa adalah suatu susunan sebuah bahasa yang diorganisasi dan dipolakan pada tingkatan kelompok kata, frase atau kalimat yang mempunyai arti. Apabila suatukalimat tidak mampu memberikan arti disebabkan penggunaan tata bahasa yang salah, maka kalimat tersebut dianggap tidak mematuhi kaidah-kaidah kebahasaan itu sendiri.



Tata bahasa suatu bahasa merupakan unsur inti dari sebuah bahasa sebagaimana verba merupakan 'raja' dari sebuah kalimat. Artinya untuk menciptakan arti suatu bahasa dalam sebuah teks dan konteks harus memerlukan penguasaan dalam tata bahasa bahasa itu. Hal itu berarti bahwa untuk mendapatkan arti dari suatu makna suatu bahasa dalam berkomunikasi kehadiran dan keberadaan struktur atau tata bahasa tidak dapat dihindarkan karena makna suatu bahasa ditentukan oleh struktur bahasa itu sendiri (Harmer dalam Pane 2009).

Terkait dengan tata bahasa, Huddleston (1990) mengungkapkan bahwa tata bahasa suatu bahasa adalah seperangkat peraturan dan aturan yang mengkaji bentuk kata dan cara menggabungkan kata menjadi sebuah kalimat. Tetapi tata bahasa juga mengkaji aturan dan kaidah mengenai verba, nomina, frase, klausa, subjek, objek, dan sebagainya sehingga pemakai bahasa dapat mengekspresikan aturan-aturan tersebut ketika berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Lebih jauh lagi disebutkan bahwa tata bahasa suatu bahasa pada hakekatnya menyajikan pola/bentuk/susunan dan formula kebahasaan yang disusun secara sistematis dan logis baik dalam bentuk kata, frase, klausa dan kalimat yang memberi dan menciptakan arti pada suatu ekspresi kebahasaan (Reinhart, 1995).

## 2.8 Pendekatan Komunikatif

Pengajaran tata bahasa sebagai bahasa asing telah mengenal berbagai pendekatan dan metode antara lain pendekatan Kognitif, pendekatan Komunikatif, metode Terjemahan Langsung, Tata Bahasa, Membaca, Audio-Lingual dan Audio-Visual. Adapun pendekatan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Komunikatif.

Munculnya istilah pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa diilhami oleh suatu teori yang memandang bahasa sebagai alat berkomunikasi. Berdasarkan teori tersebut, maka tujuan pembelajaran bahasa dirumuskan sebagai ikhtisar untuk mengembangkan kemampuan yang oleh Hymes (1972) disebut kompetensi komunikatif. Pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa muncul pada tahun 1970-an sebagai reaksi terhadap empat aliran pembelajaran bahasa yang dianut sebelumnya (*grammar translation method, direct method, audiolingual method, dan cognitive learning theory*). Keempat

metode itu memiliki ciri yang sama yaitu pembelajaran bahasa dalam bidang struktur bahasa yang disebut pembelajaran bahasa struktural atau pembelajaran bahasa yang berdasarkan pendekatan struktural. Kelemahan dari pendekatan struktural itulah mengilhami lahirnya pendekatan komunikatif yang menitikberatkan perhatian pada penggunaan bahasa dalam situasi komunikasi. Pendekatan komunikatif memberikan tekanan pada kebermaknaan dan fungsi bahasa. Dengan kata lain, bahasa untuk tujuan tertentu dalam kegiatan berkomunikasi.

Selanjutnya, untuk memahami hakikat pendekatan komunikatif, menurut Syafi'ie (1998) ada delapan hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

a. **Teori Bahasa.** Pendekatan komunikatif berdasarkan pada teori bahasa yang menyatakan bahwa pada hakikatnya bahasa itu merupakan suatu sistem untuk mengekspresikan makna. Teori ini lebih memberi tekanan pada dimensi semantik dan komunikatif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa yang berdasarkan pendekatan komunikatif yang perlu ditonjolkan ialah interaksi dan komunikasi bahasa, bukan pengetahuan tentang bahasa.

b. **Teori Belajar.** Pembelajar dituntut untuk melaksanakan tugas-tugas yang bermakna dan dituntut untuk menggunakan bahasa yang dipelajarinya. Teori belajar yang cocok untuk pendekatan ini ialah teori pemerolehan bahasa kedua secara alami. Teori ini beranggapan bahwa proses belajar bahasa lebih efektif apabila bahasa diajarkan secara informal melalui komunikasi langsung di dalam bahasa yang sedang dipelajari.

c. **Tujuan** yang ingin dicapai berdasarkan pendekatan komunikatif merupakan tujuan yang lebih mencerminkan kebutuhan siswa yaitu kebutuhan berkomunikasi, maka tujuan umum pembelajaran bahasa ialah mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi (kompetensi dan performansi).

d. **Silabus** disusun secara dengan tujuan pembelajaran, yang harus diperhatikan ialah kebutuhan para pembelajar. Tujuan-tujuan yang dirumuskan dan materi yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

e. **Tipe Kegiatan** komunikasi dapat berupa kegiatan tukar informasi, negosiasi makna, atau kegiatan berinteraksi.

f. **Peranan Guru** sebagai fasilitator, konselor, dan manajer proses belajar.

g. Peranan Siswa sebagai pemberi dan penerima, sebagai negosiator dan interaktor. Di samping itu, pelatihan yang langsung dapat mengembangkan kompetensi komunikatif pembelajar. Dengan demikian, siswa tidak hanya menguasai struktur bahasa, tetapi menguasai pula bentuk dan maknanya dalam kaitan dengan konteks pemakaiannya.





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Kosideran Percobaan

##### 3.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Bahasa Prancis semester III FBS UNIMED tahun ajaran 2011/2012.

##### 3.1.2 Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian yang diperlukan, digunakan beberapa teknik sebagaimana telah diungkapkan di atas, yaitu angket, observasi langsung, tes dengan beberapa tahapan berikut :

#### 3.2 Periapan

Pada tahap ini, disusun kisi-kisi angket dan instrumen tes seperti teknik gambar *mots-dessinés*, *calligrammes*, *textes-images*, dan *charades*.

#### Pelaksanaan

Pada tahap kedua, dibagikan kepada mahasiswa instrumen tes teknik gambar yang sesuai dengan tingkat A2. Setelah tes teknik permainan diberikan, mahasiswa diberikan pembelajaran tata bahasa dengan menggunakan teknik permainan gambar, sebelum pertemuan pembelajaran berakhir, angket dibagikan kepada mahasiswa untuk mengetahui komentar mereka tentang penggunaan teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### Analisis Data

Pada tahap ini, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan rumus deskripsi persentase untuk data angket, sedangkan data hasil tes pembelajaran dengan teknik gambar dengan menggunakan tes hasil belajar yang penilaiannya berdasarkan sistem penilaian Eropa (*CECR Niveau A2*). Selanjutnya untuk mengetahui keunggulan model dan modul pembelajaran Tata Bahasa Prancis dengan menggunakan analisis uji-T.

## Deskripsi Hasil Tes

Pada tahap terakhir ini, akan dideskripsikan hasil penelitian. Untuk kemudian menetapkan model dan modul pembelajaran tata bahasa bahasa Prancis dengan bentuk latihan dan evaluasi secara mandiri dengan model evaluasi sistem Eropa (CECR) *niveau A2*

### 3.3 Teknik Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik untuk memperoleh data-data yang diperlukan, yaitu :

#### a. Angket

Angket adalah teknik utama yang digunakan untuk mengumpulkan dan memperoleh data penelitian. Menurut Arikunto (1998 : 124) angket adalah keseluruhan pertanyaan tertulis untuk menjawab masalah penelitian dengan berdasar situasi nyata. Pada penelitian ini digunakan angket berisi 10 pertanyaan yang ditujukan kepada mahasiswa bahasa Prancis semester III T.A 2011/2012 FBS Unimed.

Kisi-kisi angket

No	Jenis Pertanyaan	Kuantitas Pertanyaan	%	Jumlah pertanyaan
1	Pendapat mahasiswa tentang bahasa Prancis	1	10	1
2	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran tata bahasa	1	10	2
3	Usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan yang terdapat dalam pembelajaran tata bahasa	1	10	3
4	Pengetahuan tentang teknik gambar	1	10	4
5	Tata bahasa Bahasa Prancis yang dirasakan penting	1	10	5

6	Pendapat mahasiswa tentang teknik gambar	3	30	6,7,8
7	Kesulitan yang dijumpai pada pembelajaran dengan teknik gambar	1	10	9
8	Nilai yang diperoleh dalam teknik gambar	1	10	10
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>

#### b. Tes

Teknik tes berupa pretes dan postes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kompetensi mahasiswa sebelum dan sesudah pengajaran tata bahasa dengan menggunakan teknik gambar.

O	X	O
<b>PRETES</b>	<b>Pelaksanaan</b>	<b>POSTEST</b>

#### 3.4 Teknik Analisis Data

Untuk analisis data yang telah diperoleh, teknik yang digunakan adalah Teknik Persentase sebagai berikut :

$$\% = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Supardi 1986 : 20)

F : frekuensi jawaban responden

N : jumlah responden

% : persentase frekuensi dari setiap jawaban responden.

Untuk perhitungan hasil tes digunakan rumus berikut :



$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$\bar{X}$  = pré/post-tes

X = nilai hasil pré/post-tes

n = jumlah seluruh peserta

## V. Jadwal Penelitian dan Usulan Biaya

### a. Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan					
		Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des
A	Persiapan Awal						
	1. Pertemuan Tim Peneliti						
	2. Menganalisis kurikulum, GBPP, Silabus dan bahan ajar Tata Bahasa yang digunakan						
	3. Merancang tes diagnostic, tes akhir dan lembaran observasi dan angket persepsi mahasiswa tentang						

	model pembelajaran tata bahasa yang diberikan dengan pendekatan komunikatif.						
	4. Merancang strategi pembelajaran						
<b>B.</b>	<b>Pelaksanaan Pembelajaran</b>						
	1. Pelaksanaan tes awal						
	2. Pelaksanaan Pembelajaran						
	3. Pemberian Latihan						
	4. Pelaksanaan Evaluasi						
	5. Penyusunan laporan kemajuan						
	6. Seminar dan sosialisasi						

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum**

Pada bagian pertama disajikan deskripsi umum tentang data yang diperoleh. Perolehan data selanjutnya dijadikan acuan untuk mengolah dan menganalisis data. Sesuai dengan rancangan penelitian secara umum, pengelompokan data dilakukan dalam lima kategori yaitu a) Sikap afeksi terhadap Bahasa Prancis, b) implementasi model pembelajaran yang ada saat ini, c) bahan ajar/modul menggunakan teknik permainan gambar kreatif inovatif, d) kesalahan-kesalahan penerapan tata bahasa dalam menulis, e) hasil belajar dari model pembelajaran tata bahasa dengan menggunakan teknik permainan gambar kreatif inovatif.

#### **4.2 Kerangka Analisis**

Penelitian ini memuat analisis lima jenis data yang berbeda, karena data pada umumnya bersifat evaluatif, kerangka analisis yang digunakan sama yaitu kerangka analisis deskriptif. Misalnya data mengenai teknik gambar dan materi atau bahan ajar yang ada saat ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Kemudian, data hasil kemampuan Tata bahasa mahasiswa dianalisis secara deskriptif persentase.

Untuk data penelitian dengan angket digunakan skala likert dengan opsi a, b, c, dan d dengan skala A,B kategori BAIK , C dengan katagori CUKUP dan D dikelompokkan menjadi kategori KURANG.



Dengan demikian data yang berbentuk pilihan dengan skala Likert direduksi hanya menjadi tiga kategori yaitu *baik, cukup, dan kurang*.

### 4.3 Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 4.3.1 Angket

##### a. Kurikulum dan Silabus

Hasil penelitian dari angket menunjukkan bahwa mata kuliah Tata Bahasa belum dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa semester 3 dengan mengacu pada kurikulum Blok 2008. sebesar 9,5 % dari responden menyatakan sangat sesuai, 14,5 % menyatakan sesuai, 27, 5 % menyatakan cukup sesuai, dan 48,5 % menyatakan tidak sesuai. Sementara itu, pada mata kuliah *Tata bahasa* sebesar 13,5 % menyatakan sangat sesuai, 19,5 % menyatakan sesuai, 23, 5 % menyatakan cukup sesuai, dan 45,5 % menyatakan tidak sesuai.

##### b) Model dan Sifat Pembelajaran

Model pembelajaran menentukan proses belajar mengajar dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan responden menyatakan pembelajaran mata kuliah *Tata bahasa*, jarang bersifat diskusi *problem solving*. Pada mata kuliah *Tata bahasa*, sebesar 47,75 % responden menyatakan tidak pernah, 21,25 % responden menyatakan jarang, 14 % menyatakan sering, dan 19 % menyatakan selalu.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan responden yang menyatakan pembelajaran mata kuliah *Tata bahasa* belum pernah menggunakan teknik

permainan sebesar 45 % responden menyatakan tidak setuju, 24 % responden menyatakan kurang setuju, 14 % menyatakan setuju, dan 17 % menyatakan setuju. .

Hasil penelitian yang menyatakan pembelajaran tata bahasa penting dalam pembelajaran bahasa Prancis menunjukkan responden menyatakan bahwa mata kuliah *Tata bahasa*, penting untuk dipelajari. Sebesar 42 % responden menyatakan tidak setuju, 27 % responden menyatakan kurang setuju, 13 % m enyatakan sangat setuju, dan 18 % menyatakan setuju.

Pada pernyataan pembelajaran bersifat menyenangkan, hasil penelitian menunjukkan responden menyatakan bahwa mata kuliah *Tata bahasa*, 46 % responden menyatakan tidak setuju, 29 % responden menyatakan kurang setuju, 10 % menyatakan setuju, dan 14 % menyatakan sangat setuju.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pernyataan responden dalam pembelajaran Tata bahasa menggunakan teknik gambar kreatif dan inovatif, 43,75 % dari responden menyatakan sangat setuju, 30,55 % responden menyatakan setuju, 12,5 % menyatakan kurang setuju dan 12 % responden menyatakan tidak setuju.

Pada pernyataan responden dalam pembelajaran tata bahasa menggunakan gambar kreatif dapat memotivasi mahasiswa, 44 % dari responden menyatakan sangat setuju, 32, % responden menyatakan

setuju, 13 % menyatakan kurang setuju dan 11 % responden menyatakan tidak setuju.

Hasil penelitian tentang pernyataan responden dalam pembelajaran tata bahasa yang bersifat kreatif, 45 % dari responden menyatakan sangat setuju, 35, % responden menyatakan setuju, 11 % menyatakan kurang setuju dan 9 % responden menyatakan tidak setuju.

Pernyataan bahwa pembelajaran Tata bahasa bersifat menyenangkan memperlihatkan bahwa 40 % dari responden menyatakan sangat setuju, 29,5 % responden menyatakan setuju, 18,5 % menyatakan kurang setuju dan 11,5 % dari responden menyatakan tidak setuju.

Pernyataan bahwa pembelajaran Tata bahasa bersifat menarik memperlihatkan bahwa 36 % dari responden menyatakan sangat setuju, 38 % responden menyatakan setuju, 14 % menyatakan kurang setuju dan 12 % dari responden menyatakan tidak setuju.

Berdasarkan pernyataan bahwa pembelajaran Tata Bahasa menggunakan teknik permainan gambar kreatif dan inovatif merupakan wawasan baru memperlihatkan bahwa 39 % dari responden menyatakan sangat setuju, 34 % responden menyatakan setuju, 14 % menyatakan kurang setuju dan 13 % dari responden menyatakan tidak setuju.

Berdasarkan pernyataan bahwa jika pembelajaran bahasa Prancis diberikan menggunakan teknik gambar kreatif memperlihatkan sebesar 20 % dari responden menyatakan sangat setuju, 55 % responden



menyatakan setuju, 15 % menyatakan kurang setuju dan 10 % dari responden menyatakan tidak setuju.

### c) Hasil Belajar Tata Bahasa dengan Teknik Gambar

Hasil belajar mahasiswa yang mengambil matakuliah *Tata bahasa*, semester yang lalu kemampuannya sangat variatif. Data penelitian menunjukkan bahwa dari 30 mahasiswa yang ada (24,24%) mendapat nilai A, (39,39%) nilai B, nilai C (27,27%), nilai D (9,09%) dan tidak ada yang mendapat nilai E.

#### 4.3.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh dari angket berisikan pernyataan yang dikaitkan dengan materi ajar, model pembelajaran dan sifat-sifat pembelajaran mata kuliah *Tata bahasa*, yang digunakan sekarang ini, model pembelajaran *Tata Bahasa* menggunakan teknik permainan gambar kreatif dan inovatif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kurikulum dan Silabus Mata Kuliah

No	Matakuliah	KATEGORI				Jumlah
		Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup	Tidak sesuai	
Sos1		%	%	%	%	100
	Tata bahasa	13,5	19,5	23,5	45,5	100

Silabus dan rancangan mutu perkuliahan memegang peranan penting dalam kesuksesan perkuliahan karena hal itu akan membimbing dosen supaya terarah pada apa yang harus dilakukan, Majid (2006); Nasution (2003). Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil angket penelitian digambarkan bahwa secara umum pembelajaran mata kuliah *Tata bahasa* di Prodi Bahasa Prancis belum sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (48,5 %), cukup sesuai (27,5%) 14,5 % menyatakan sesuai, dan hanya 9,5 % responden yang mengatakan sangat sesuai.

Selanjutnya, pada tabel 2 terlihat data hasil angket yang menggambarkan bahwa pembelajaran selama ini belum merujuk pada model *problem solving* dan *discussion* dan masih cenderung bersifat konvensional. Sebesar 28 % mengatakan sekali-sekali digunakan *problem solving*, 47,5 % menyatakan jarang, 9,5 % menyatakan sering, dan 15 % menyatakan selalu.

**Tabel 2. Pembelajaran bersifat Diskusi dan *Problem Solving***

No Soal	Matakuliah	KATEGORI				Jumlah
		Selalu	Sering	Jarang	Sekali-sekali	
		%	%	%	%	
4,5,6	Lecture	15	9,5	47,5	28	100
	Tata bahasa	19	14	21,25	45,75	100

Berkaitan dengan tabel 3 dimana pengajaran bersifat mandiri tampak bahwa pembelajaran belum bersifat mandiri. Sementara pada mata kuliah Tata bahasa, 45 % dari responden menyatakan tidak setuju, 24 % menyatakan kurang setuju, 14 % setuju dan hanya 17 % menyatakan sangat setuju.. Menurut Kanuk (1994) independensi adalah suatu sikap yang bersifat *self esteem*, *self fulfillment* dan *self reliance*. Lebih lanjut dikatakan kesuksesan dalam hidup dan belajar sangat dipengaruhi oleh independensi.

**Tabel 3. Pembelajaran Mandiri**

No Soal	Matakuliah	KATEGORI				Jumlah
		Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
		%	%	%	%	
7	Tata bahasa	17	14	24	45	100

Kondisi tabel 4 menunjukkan bahwa pembelajaran yang ada saat ini belum mampu meningkatkan cara berfikir kritis dan analitis mahasiswa dalam pembelajaran. Hal tersebut tampak dari pernyataan mahasiswa dalam angket yang diberikan. Sebesar 49 % responden mengatakan tidak setuju, 24 % kurang setuju, 12 % setuju, dan 15 % sangat setuju.



Sementara pada mata kuliah Tata bahasa, sebesar 42 % dari responden menyatakan tidak setuju, 27 % menyatakan kurang setuju, 18 % menyatakan setuju, dan 13 % menyatakan sangat setuju. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diimplementasikan belum maksimal dan kurang inovatif dan kreatif.

**Tabel 4. Pembelajaran bersifat Kritis dan Analitis**

No	Soal	Matakuliah	KATEGORI				Jumlah
			Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
			%	%	%	%	
		Tata bahasa	13	18	27	42	100

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa pembelajaran yang ada saat ini belum mampu meningkatkan motivasinya, secara akumulatif. Sebesar 26,55% responden mengatakan tidak setuju, 47,5 % mahasiswa berpendapat kurang termotivasi, 16,5 % termotivasi, dan 10 % sangat termotivasi. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diimplementasikan belum maksimal dan kurang inovatif dan kreatif. Padahal motivasi sangat berperan dalam proses belajar mengajar.

Komitmen dan motivasi merupakan suatu variabel yang mendorong orang untuk bekerja dan belajar lebih sukses, Idawati (1993),

Potipan (1982) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa individu/mahasiswa yang mempunyai motif dan motivasi berprestasi tinggi mempunyai kontribusi yang tinggi dalam belajar atau bekerja.

**Tabel 5. Pembelajaran Menyenangkan dan Memotivasi**

No So al	Matakul iah	KATEGORI				Juml ah
		Sangat termotiv asi	Termoti vasi	Kurang Termoti vasi	Tidak termotiv asi	
		%	%	%	%	
	Tata bahasa 2	14	10	29	46	100

Pada tabel 6 data memperlihatkan responden sangat setuju bahwa pembelajaran Tata bahasa bersifat CTL yang berorientasi kepada mahasiswa. Hal tersebut tampak dari pernyataan mahasiswa dalam angket yang diberikan. Sebesar 43,75 % responden mengatakan sangat setuju, 30,55 % setuju, 12,70 % kurang setuju, dan 12 % tidak setuju

**Tabel 6. Pembelajaran TATA BAHASA bersifat *Student Centered Learning***

No Soal	KATEGORI				Jumlah
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
12	%	%	%	%	100
	43,75	30,55	12,70	12	100

Pada tabel 7 data menunjukkan bahwa pembelajaran Tata bahasa bersifat independen. Hal tersebut tampak dari pernyataan mahasiswa dalam angket yang diberikan. Sebesar 44 % responden mengatakan sangat setuju, 32 % setuju, 13 % kurang setuju, dan 11 % tidak setuju.

**Tabel 7. Pembelajaran Tata Bahasa Bersifat independen**

No Soal	KATEGORI				Jumlah
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
13	%	%	%	%	100
	44	32	13	11	100



Pada tabel 8 data menunjukkan bahwa pembelajaran Tata bahasa bersifat kreatif. Hal tersebut tampak dari pernyataan mahasiswa dalam angket yang diberikan. Sebesar 45 % responden mengatakan sangat setuju, 35 % setuju, 11 % kurang setuju, dan 9 % tidak setuju.

**Tabel 8. Pembelajaran Tata bahasa bersifat kreatif**

No Soal	KATEGORI				Jumlah
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
14					
	%	%	%	%	100
	45	35	11	9	100

Salah satu ciri pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa adalah pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Majid 2006). Berkaitan dengan konsep tersebut, tabel 9 menggambarkan mayoritas responden (40 %) menyatakan sangat setuju dengan pembelajaran Tata bahasa yang menyenangkan, 29,5 % setuju, 18,5 % kurang setuju, dan 11,5 % tidak setuju.

**Tabel 9. Pembelajaran Tata Bahasa menggunakan gambar kreatif dan inovatif bersifat Menyenangkan**

No Soal	KATEGORI				Jumlah
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	

15	<b>Setuju</b>		<b>Setuju</b>	<b>Setuju</b>	
	%	%	%	%	100
	40	29,5	18,5	11,5	100

Pada tabel 10 data menunjukkan bahwa pembelajaran Tata bahasa menarik. Hal tersebut tampak dari pernyataan mahasiswa dalam angket yang diberikan. Sebesar 38 % responden mengatakan setuju, 36 % sangat setuju, 14 % kurang setuju, dan 12 % tidak setuju. Hal disebabkan dalam pembelajaran Tata bahasa digunakan model pembelajaran yang variatif seperti *activité ludique, jeu de mots, jeu et créativité*, dan sebagainya disamping digunakan dokumen teks puisi dan lagu-lagu Prancis.

**Tabel 10. Modul Tata bahasa : Menarik**

No Soal	KATEGORI				Jumlah
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
16	%	%	%	%	100
	36	38	14	12	100

Pada tabel 11, tampak bahwa pembelajaran Tata Bahasa menambah wawasan mahasiswa. Hal tersebut tampak dari pernyataan

mahasiswa dalam angket yang diberikan. Sebesar 39 % responden mengatakan sangat setuju, 34 % setuju, 14 % kurang setuju, dan 13 % tidak setuju.

**Tabel 11. Modul Tata bahasa : Wawasan Baru Mahasiswa**

No Soal	KATEGORI				Jumlah
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
17	%	%	%	%	100
	39	34	14	13	100

Pada tabel 12, tampak bahwa pernyataan tentang jika pembelajaran bahasa Prancis diberikan secara terintegrasi, sebesar 20 % dari responden mengatakan sangat setuju, 55 % setuju, 15 % kurang setuju, dan 10 % tidak setuju.

**Tabel 12. Teknik Charades layak untuk pembelajaran Tata Bahasa Prancis**

No Soal	KATEGORI				Jumlah
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	
18	%	%	%	%	100



	20	55	15	10	100
--	----	----	----	----	-----

## 2. Tes

Dalam pelaksanaan penelitian Tata bahasa 2 ini terlebih dahulu dilakukan pre-tes dan post-tes kepada mahasiswa yang sedang mengikuti pembelajaran *Tata bahasa*. Hasil nilai pre-tes dan post-test tampak dalam tabel 13 berikut.

Tabel 13. Nilai Pre-tes dan Post-tes

No.Responden	NILAI	NILAI
	Pre-tes	Post-test
1.	60	80
2.	40	60
3.	70	90
4.	50	70
5.	75	95
6.	90	95
7.	20	65
8.	50	70
9.	40	70
10.	20	50
11.	40	60
12.	20	65
13.	40	60
14.	30	60

15.	40	75
16.	50	70
17.	40	70
18.	60	80
19.	60	80
20.	70	80
21.	40	70
22.	50	50
23.	70	70
24.	50	70
25.	80	80
26.	100	100
27.	60	50
28.	70	70
29.	80	70
30.	70	70

**Tabel 14. Persentase Hasil Pre-tes**

Mata Kuliah	Jumlah Responden (%)							
	A		B		C		D	
	fr	%	fr	%	fr	%	Fr	%
Tata bahasa	4	13,79	5	17,24	11	37,93	10	34,48

**Tabel 15. Persentase Hasil Post-Tes**

Mata Kuliah	Jumlah Responden (%)							
	A		B		C		D	
	Fr	%	fr	%	fr	%	Fr	%
Tata bahasa	4	13,79	5	17,24	12	41,38	9	31,03

Perolehan nilai berdasarkan hasil post-tes, dapat dilihat bahwa hasil pembelajaran rata-rata memiliki nilai cukup baik. Namun bukan berarti tidak ditemukan kesulitan-kesulitan yang berarti. Kesulitan-kesulitan dalam mata kuliah *Tata bahasa* terdapat pada penyesuaian (*accord*) dalam *adjectifa*, *verba*, *pronom*, *pembentukan nomina plural*, *pemahaman tentang pasif dan impersonnel*.

### 3. Analisis Statistik Data Hasil Penelitian

Analisis data statistik ini meliputi analisis diskriptif dan analisis statistik dengan menggunakan uji hipotesis yakni uji t.

#### a. Diskriptif Statistik

Berdasarkan tes hasil pretes dan postes, diperoleh diskriptif dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 16. Diskriptif Statistik**

Group Statistics

Group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pretes	90	60.4444	18.67289	1.96829
Postes	90	75.2222	13.00197	1.37053



Sebelum mendapatkan perlakuan mean atau nilai rata-rata pretes siswa adalah 60,44. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan dengan pengajaran menggunakan teknik permainan gambar kreatif dan inovatif pada pembelajaran tata bahasa, diperoleh peningkatan mean atau nilai rata-rata postes mahasiswa sebesar 75,22.

**b. Uji - t**

Uji hipotesis ini dilakukan dengan uji t untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran tata bahasa menggunakan teknik permainan gambar kreatif dan inovasi mahasiswa bahasa Prancis semester 3 sebelum dan sesudah mendapatkan pengajaran. Perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS 16 dengan hasil perhitungan sebagai berikut

**Tabel 17. Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equal variances assumed	12.154	.001	6.161	178	.000	-14.77778	2.39844	19.51082	10.04474

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equal variances assumed	12.154	.001	6.161	178	.000	-14.77778	2.39844	19.51082	10.04474
Equal variances not assumed			6.161	158.876	.000	-14.77778	2.39844	19.51472	10.04083

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas diperoleh output t hitung sebesar 6,161 dengan t tabel sebesar 1,65, pada taraf  $\alpha$  adalah 0,05. Maka setelah membandingkan dengan kriteria pengujian hipotesis pada penelitian ini, maka terima  $H_a$  apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,161 > 1,65$ ).

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran tata bahasa menggunakan gambar kreatif dan inovatif dengan yang tidak menggunakan gambar.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Keterampilan tata bahasa merupakan kegiatan yang memerlukan ketekunan. Pembelajaran tata bahasa Prancis sering membuat siswa jenuh dan khawatir untuk dapat menguasai kompetensi ini. Hal tersebut mungkin karena kurangnya kesempatan untuk mengembangkan kreatifitas mereka disebabkan keterbatasan wawasan bagaimana mampu bertata bahasa dengan baik.

Salah satu teknik yang digunakan dalam keterampilan tata bahasa dalam penelitian ini untuk pembelajaran bahasa Prancis adalah teknik permainan seperti *jeu du mot*, *calligrammes*, *mots croisés*, dan *charades* yang dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan kreatifitas mereka dalam tata bahasa Prancis. Dengan teknik permainan ini, siswa juga diajak untuk dapat berimajinasi tentang peristiwa-peristiwa atau situasi yang mereka alami ataupun peristiwa bersifat imajiner dengan memperhatikan penggunaan tata bahasa Prancis yang benar. Dari data yang diperoleh dalam keterampilan tata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan dan kreatifitas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa tata bahasa mengalami peningkatan dari 20 mahasiswa yang ada (24,24%) mendapat nilai A, (39,39%) nilai B, nilai C (27,27%), nilai D (9,09%), dan tidak ada yang mendapat nilai E.

Bila ditinjau dari kesalahan-kesalahan umum dialami oleh mahasiswa dalam belajar Tata Bahasa dikategorikan menjadi 4 jenis kesalahan dari sudut *mathematical error* (kesalahan berdasarkan peta matematis) yaitu a) penambahan (addition), b) pengurangan (omission), c) penyusunan (ordering) dan d) pilihan kata (word choice). Berdasarkan data tersebut sebaran kesalahan mahasiswa sebagai berikut a) addition (38,19%), b) omission (31,66%), c) ordering/word order (15,15%) dan d) word choice (15,07%). Ditinjau dari tingkat kesulitan tata bahasa, (64,70%) menyatakan sulit, cukup (29,41%) dan (5,89%) mudah. Dan



(92,30%) responden mengatakan penting dan hanya (7,70%) mengatakan penting dan hanya (7,70%) mengatakan cukup penting dalam berkomunikasi.

## 5.2 Saran

Saran-saran yang dapat diberikan dalam pembelajaran tata bahasa Prancis dengan menggunakan teknik permainan dapat lebih ditingkatkan demi peningkatan kompetensi mahasiswa. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat lebih proaktif dan kreatif mereka khususnya dalam tata bahasa tentang berbagai situasi yang dapat mengembangkan wawasan mereka untuk menggunakan tata bahasa Prancis yang dipelajari.

Dosen diharapkan menemukan teknik-teknik pembelajaran lainnya yang lebih bervariasi agar situasi kelas tidak monoton dan membosankan mahasiswa. Selain itu, dosen perlu memberikan latihan-latihan menulis yang dapat mengembangkan daya imajinasi siswa untuk menuliskan informasi di sekitar mereka.

## REFERENSI

- Bennet, Neville, Wood, Liz, dan Rogers Sue. (2005). *Teaching Through Play*. Jakarta : Grasindo.
- Charaudeau, P. (1992). *Tata bahasa du Sens et de l'Expression*. Paris : Hachette.
- Division des Politiques Linguistiques Strasbourg. (2005). *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues*. Paris : Didier.
- Djunaidi, A. (1987). *Pengembangan Materi Bahasa Inggris Berdasarkan Pendekatan Linguistik kontrasif (Teori dan Praktek)*. Jakarta : Depdikbud.
- Guidère, Mathieu. (2003). *Méthodologie de la Recherche*. Paris : Normandie Roto Impression s.a.s.
- Kridalaksana, Harimurti. (1990). *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia.
- Larousse. (2003). *Dictionnaire de francais*. Paris.
- Léon, R. (1998). *Enseigner la Tata bahasa et le Vocabulaire*. Paris : Hachette.
- Nababan, Sri Untari Subyakto. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa Asing*. Jakarta : Gramedia.
- Rombepajung, J.P. (1988). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta : Depdikbud.
- Sudjana, N. (1996). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Santayasa, I Wayan. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Makalah.
- Salin. Geneviève Dominique et Dupré la Tour Sabine. 1981. *Nouveaux Exarcices de Tata bahasa*. Hatier/Didier.
- Sutanto, Irzanti. 2002. *Pendekatan Komunikatif Dalam Latihan Tata Bahasa Bahasa Prancis*. Jurnal Cadence. Edisi Xii : 62.
- Tagliante, C. (2006). *La classe de Langue, Techniques et Pratiques de Classe*. Paris : CLE International.
- Tarigan, H. G. (1989). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta : Depdikbud.

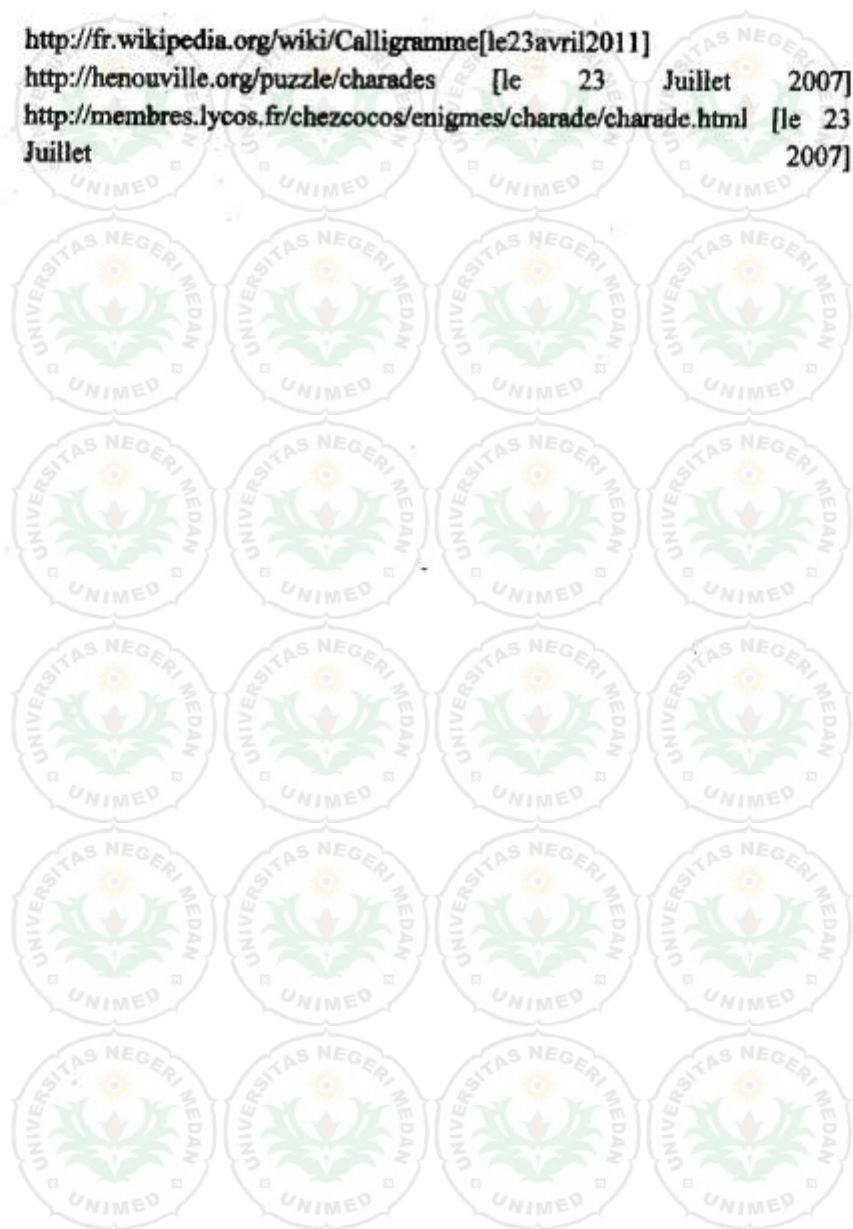
Weiss, F. (1983). *Jeux et Activités Communicatives dans la Classe de Langue*. Paris : Hachette.

----- (1987). *Pratiques de Classe, Jouer, Communiquer, Apprendre*. Paris : Hachette.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Calligramme>[le23avril2011]

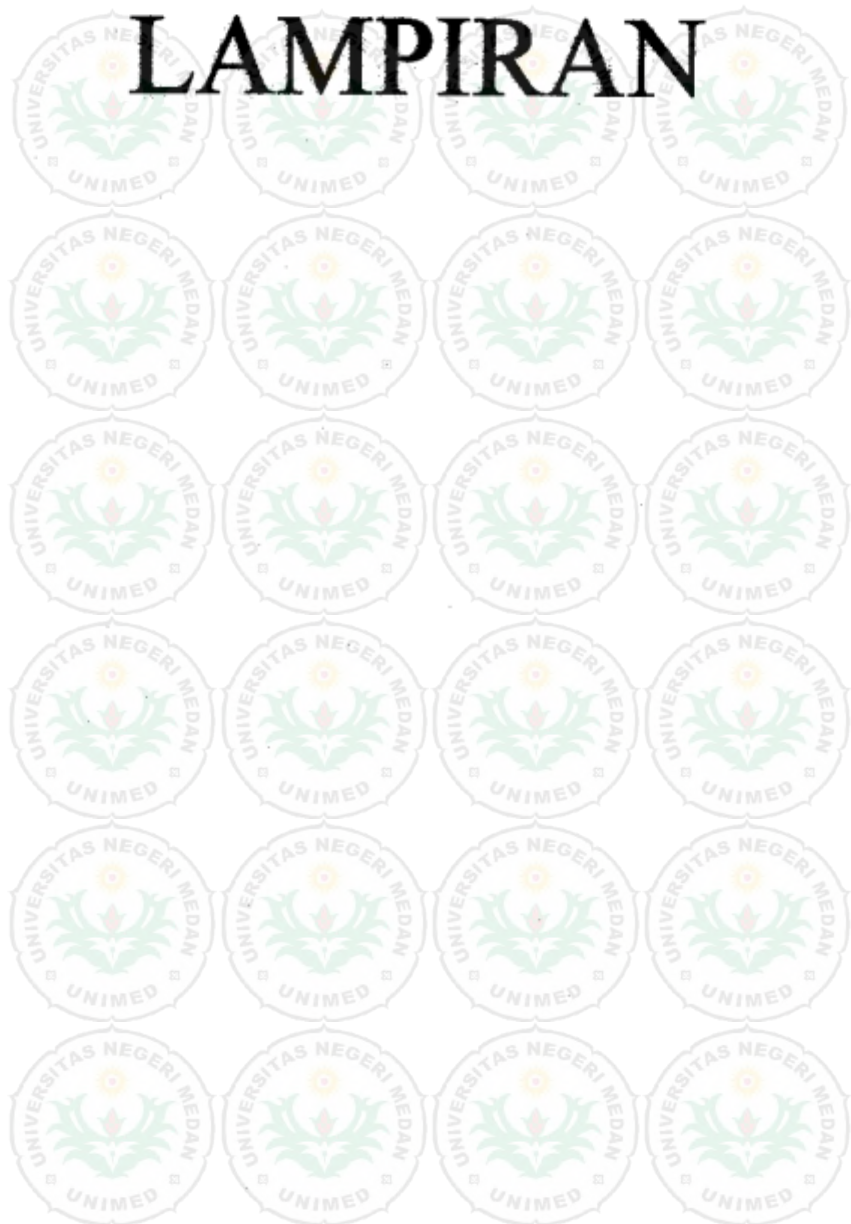
<http://henouville.org/puzzle/charades> [le 23 Juillet 2007]

<http://membres.lycos.fr/chezcocos/enigmes/charade/charade.html> [le 23 Juillet 2007]





# LAMPIRAN



## Angket

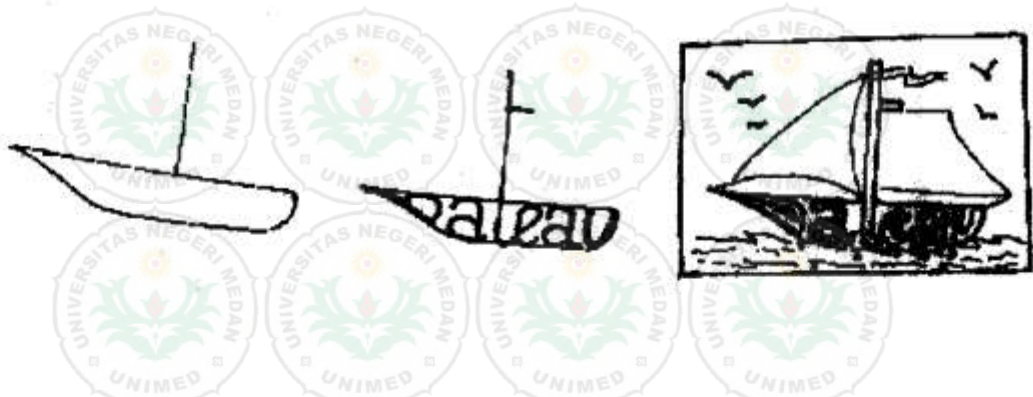
**Petunjuk:**

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah setiap pertanyaan dengan memberikan tandan silang (X) pada salah satu jawaban yang sesuai.
3. Jawaban Anda tidak akan memengaruhi nilai bahasa Prancis Anda.

No	Pertanyaan	SS (sangat setuju)	S (setuju)	R (ragu-ragu)	TS (tidak setuju)	STS (sangat tidak setuju)
1.	Saya menyukai pelajaran bahasa Prancis					
2.	Menurut saya bahasa Prancis mudah untuk dipelajari					
3.	Saya menyukai mata kuliah <i>Grammaire</i> .					
4.	Menurut saya materi <i>Grammaire</i> (tata bahasa) sangat penting dalam pembelajaran bahasa Prancis.					
5.	Saya mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan materi <i>Grammaire</i> .					
6.	Saya mengalami kesulitan dalam mengingat ekspresi-ekspresi tertentu bahasa Prancis.					
7.	Saya mengharapkan suasana baru dalam pembelajaran bahasa Prancis.					
8.	Saya mengharapkan suasana pembelajaran <i>Grammaire</i> menjadi lebih menyenangkan.					
9.	Saya sudah mengenal teknik permainan.					
10.	Saya pernah mempelajari <i>Grammaire</i> dengan teknik permainan gambar sebelum ini.					
11.	Saya menyenangi teknik <i>mot-image</i> yang digunakan dalam belajar <i>Grammaire</i> .					
12.	Teknik <i>charades</i> sangat cocok digunakan untuk mengaplikasikan ekspresi tertentu dalam tata bahasa.					
13.	Saya menyukai teknik gambar <i>calligramme</i> dalam mempelajari <i>Grammaire</i> .					
14.	Teknik permainan gambar layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran <i>Grammaire</i> .					
15.	Dengan teknik permainan gambar, mata kuliah <i>Grammaire</i> lebih menyenangkan, siswa termotivasi dan lebih kreatif.					

## PRETES

1. Dessinez un image à travers un mot commencé par le *T* comme l'exemple ci-dessous.



2. Observez bien l'image de mots ci-dessous. Identifiez et analysez les phrases trouvées selon les types et la fonction.



### 3. Un charade: Qui suis – je?

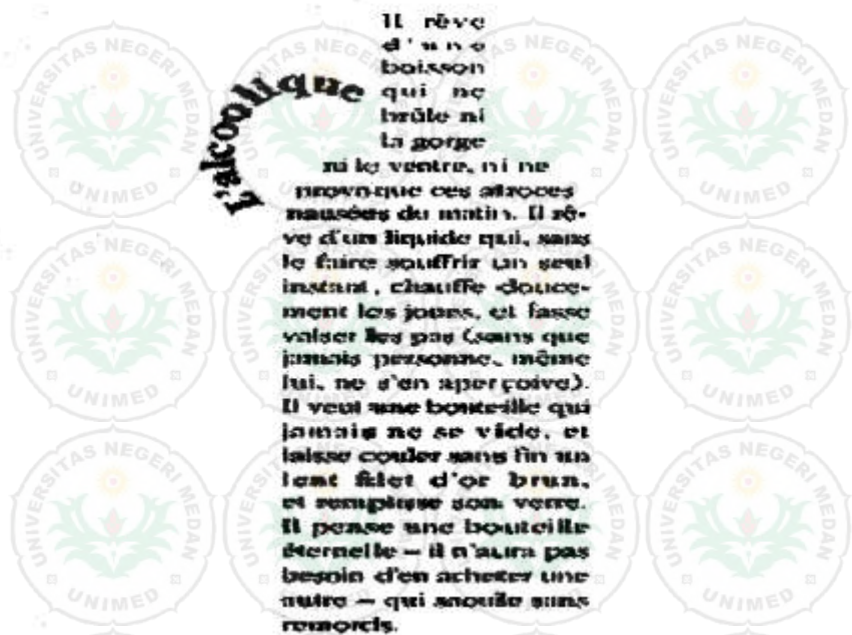
A partir des proposition ci-dessous, devinez l'objet en dessinant l'image de l'objet.

- Mon premier est un métal précieux, 'suku kata pertama merupakan metal berharga',
- Mon dernier se trouve dans le paradis, 'suku kata akhir terdapat di langit',
- Et mon entier est un fruit délicieux, kata keseluruhan merupakan buah yang lezat.

Réponse: Je suis .....



4. Enlevez et analysez selon la fonction les propositions (indépendante, principale, subordonnée) dans l'image de calligramme ci-dessous



5. Quelles propositions trouvent – t – on dans le calligramme ?



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

Jl. W. Iskandar Per. V-kotab Pagi No.1582 Medan 20221 Telp. (061) 6636757, Fax. (061) 6636757, azas (061) 6613265 Psw. 228, E-mail:  
Penelitian\_Unimed@yahoo.com - penelitian.unimed@gmail.com

**SURAT PERJANJIAN PENGGUNAAN DANA (SP2D)**  
No.: 106 /UN33.8/PL/2011

Pada hari ini Rabu tanggal delapan bulan Juni tahun dua ribu sebelas, 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. Marice, M. Hum : Dosen FBS bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana *Research Grant*, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) untuk melakukan kegiatan penelitian *Research/Teaching Grant* sebagai berikut :

**Pasal 1**

Berdasarkan PO Unimed dan SK Rektor Nomor : 0486/UN33.I/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011, tentang kegiatan Penelitian *Research/Teaching Grant*, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* berjudul :

**"Model Pembelajaran Tata Bahasa Perancis dengan Teknik Permainan Gambar Kreatif dan Inovatif"**

yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 5 (lima) bulan, terhitung sejak diterbitkannya SP2D ini ditandatangani.

**Pasal 2**

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah), secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 40% yaitu Rp. 4.000.000,- (Empat Juta Rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kemajuan *Research/Teaching Grant* dan laporan penggunaan dana kepada PIHAK PERTAMA.
4. Tahap ketiga sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil *Research/Teaching Grant* kepada PIHAK PERTAMA.
5. PIHAK KEDUA dikenakan pajak (PPH) sebesar 15% dari jumlah dana kegiatan yang diterima dan disetorkan ke kas negara.
6. Biaya materai untuk SP2D dan kuintansi yang berkaitan dengan administrasi kegiatan ditanggung oleh PIHAK KEDUA

**Pasal 3**

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

**Pasal 4**

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan serta menyerahkan laporan hasil kegiatan *Research/Teaching Grant* kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1 (selambat-lambatnya tanggal 12 Nopember 2011) sebanyak 8 (delapan) eksamplar, dalam bentuk "*Hard Copy*" disertai dengan 2 (dua) buah file elektronik "*Soft Copy*" yang berisi laporan hasil penelitian dan naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk *compact disk* (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil kegiatan melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian yang dananya dibebankan kepada pihak kedua.
3. Desiminasi kegiatan dilakukan di Unimed dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta.
4. Bukti pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA dan 1 (satu) rangkap dilaporkan ke Lemlit Unimed dalam bentuk laporan penggunaan dana *Research/Teaching Grant* paling lambat tanggal 12 Nopember 2011.



Pasal 5

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* sesuai dengan Pasal 1 diatas, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan.
2. Apabila sampai batas waktu masa penelitian ini berakhir PIHAK KEDUA belum menyerahkan hasil kegiatan kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% perhari dan setinggi-tingginya 5% dari seluruh jumlah dana kegiatan yang diterima sesuai dengan Pasal 2.
3. Bagi dosen 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 kegiatan *Research/Teaching Grant* PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan yang telah diterima kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan kembali ke Kas Negara.

Pasal 6

Laporan hasil kegiatan *Research/Teaching Grant* yang tersebut dalam Pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Ukuran kertas kuarto
- b. Warna cover hijau
- c. Dibawah bagian kulit/cover depan ditulis : dibiayai oleh Dana PO Unimed SK Rektor No.0486/UN331/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011
- d. Pada bagian akhir laporan hasil penelitian dilampirkan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D)

Pasal 7

Hak cipta produk *Research/Teaching Grant* tersebut ada pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil kegiatan berada dalam PIHAK PERTAMA

Pasal 8

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) dimana 2 (dua) buah diantaranya dibubuhi materai sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang pembayarannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA, satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya akan digunakan bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui.

Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini akan ditentukan kemudian oleh dua belah pihak.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Dosen  
Abd. Sani, M.Si  
NIP. 19640610194801017

PIHAK KEDUA  
Dr. Merice, M. Hum  
NIP. 196311201992032003