

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Hakikat pembelajaran bahasa Prancis di SMA

Tagliante (1994: 35) mengatakan bahwa *“L'apprentissage est un processus actif, dont on ne connaît pas encore parfaitement le mécanisme, qui se déroule à l'intérieur de l'individu et qui est susceptible d'être avant tout influencé par cet individu”*, pembelajaran merupakan suatu proses yang aktif, sehingga kita tidak mengetahui secara sempurna mekanismenya, yang terjadi di dalam diri seseorang dan cenderung dipengaruhi oleh individu itu sendiri. Sedangkan Brown (2008: 11) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu objek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau instruksi.”

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses pemerolehan pengetahuan yang didapat seseorang dari proses belajar, pengalaman, dan interaksi antara dirinya dengan orang lain atau lingkungannya.

Secara umum, terdapat tiga bahasa yang dapat diperoleh dan dipelajari oleh seseorang yaitu bahasa pertama atau bahasa ibu, bahasa kedua, dan bahasa asing. Hermawan (2011: 31) menguraikan pendapatnya tentang bahasa pertama dan bahasa kedua sebagai berikut.

“Bahasa pertama merupakan bahasa yang digunakan pertama kali dalam keluarga tempat orang tersebut dibesarkan, contohnya apabila ia orang Jawa Tengah maka bahasa pertama yang diperolehnya adalah bahasa Jawa. Selanjutnya, bahasa kedua adalah bahasa yang digunakan di masyarakat luas, atau bahasa yang dipelajari seseorang dalam pergaulannya di masyarakat, contohnya bahasa yang digunakan masyarakat luas di Indonesia adalah Bahasa Indonesia.”

Selain bahasa pertama dan bahasa kedua terdapat juga istilah bahasa asing.

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 89) “Bahasa asing adalah bahasa yang bukan asli milik penduduk suatu negara, tetapi kehadirannya diperlukan dengan status tertentu.”

Selanjutnya, Pringgawidagda (2002: 12-13) berpendapat tentang tujuan penguasaan bahasa asing sebagai berikut.

“Tujuan secara umum penguasaan bahasa asing adalah agar seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Namun secara terperinci tujuan belajar bahasa, antara lain adalah tujuan praktis, estetis, filologis, dan linguistik. 1) Tujuan secara praktis yaitu seseorang mempelajari bahasa karena ingin dapat berkomunikasi dengan pemilik bahasa; 2) tujuan secara estetis penguasaan berbahasa adalah agar seseorang meningkatkan kemahiran dan penguasaannya dalam bidang keindahan bahasa; 3) tujuan filologis yaitu seseorang mempelajari bahasa agar dapat mengungkapkan nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dalam bahasa tersebut; 4) tujuan linguistik yaitu seseorang mempelajari bahasa itu sendiri sebagai objeknya.”

Terdapat banyak bahasa asing yang dapat dipelajari di SMA dan SMK, seperti bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Jepang, bahasa Korea, bahasa Mandarin, bahasa Prancis, dan lain-lain. Bahasa asing yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bahasa Prancis. Bahasa Prancis sebagai bahasa asing disebut dengan *le français langue étrangère* (FLE).

Menurut Tagliante (1994: 6) “*Le français langue étrangère (FLE) peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études*”, yang berarti pembelajaran bahasa Prancis sebagai bahasa asing juga dapat menjadi bahasa di mana mahasiswa *non francophone* mengikuti studinya. Maksud dari kalimat tersebut adalah pembelajaran bahasa Prancis sebagai bahasa yang dipelajari oleh seorang mahasiswa yang bukan anggota negara *francophone*, misalnya mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY.

Lebih lanjut, Tagliante (1994: 12) berpendapat tentang tempat-tempat pengajaran FLE (*le français langue étrangère*) yang akan dijelaskan sebagai berikut.

- *Dans les universités*
- *Auprès des associations nationales de professeurs de français ou à la Fédération Internationale des Professeurs de Français, à l’ASDIFLE (Association de didactique du FLE)*
- *Aux ministères (ministère de l’Éducation nationale et ministre des Affaires Étrangères)*
- *Aux bureaux pédagogiques des services culturels de l’Ambassade de France.”*
- Di dalam universitas-universitas
- Untuk asosiasi-asosiasi nasional guru bahasa Prancis atau Federasi Internasional guru bahasa Prancis, l’ASDIFLE (Asosiasi pengajaran FLE)
- Untuk kementerian-kementerian (kementerian pendidikan nasional dan kementerian luar negeri)
- Untuk kantor pedagogi budaya Kedutaan Besar Prancis.’

Selain itu, bahasa Prancis sebagai bahasa asing (FLE) juga diajarkan di SMA/SMK, lembaga kursus, dan Institut Français Indonesia / Lembaga Indonesia Prancis. Selanjutnya, pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, dalam pembelajaran bahasa Prancis terdapat empat keterampilan yang diajarkan yaitu

(1) *compréhension orale* (mendengarkan), (2) *compréhension écrite* (membaca), (3) *expression orale* (berbicara), (4) *expression écrite* (menulis).

Tujuan pembelajaran bahasa Prancis di SMA atau SMK yaitu agar siswa dapat memahami bahasa Prancis dengan baik melalui empat keterampilan berbahasa yang diajarkan tersebut yang dapat berguna untuk bekal mereka masuk perguruan tinggi atau mencari pekerjaan.

2. Hakikat Berbicara

Menurut Tarigan (2008 :16) “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.” Selanjutnya Nurgiyantoro (2010: 399) menguraikan pendapatnya tentang berbicara yaitu :

“Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. ”

Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 257) menambahkan pengertian tentang berbicara sebagai berikut.

“Berbicara sebagai aspek keterampilan berbahasa bukan hanya mengajar, bukan hanya keluarnya bunyi bahasa dari alat ucap, bukan hanya mengucap tanpa makna, melainkan berbicara sebagai berbahasa, yaitu menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain melalui ujaran, yaitu menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan lisan.”

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang setelah ia mendengarkan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, atau pikirannya kepada orang lain secara

lisan. Oleh karena itu, berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang sangat penting yang harus dikuasai oleh setiap orang yang mempelajari suatu bahasa.

3. Hakikat Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa

a. Keterampilan berbicara

Menurut Tarigan (2008: 3) “Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.” Selanjutnya, Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 241) mengemukakan pendapatnya tentang keterampilan berbicara sebagai berikut.

“Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.”

Selain itu, Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 240) juga menambahkan bahwa “Proses pembelajaran berbicara akan menjadi mudah jika peserta didik terlibat aktif berkomunikasi.” Lebih lanjut, Tagliante (1994: 99) menguraikan proses berbicara bahasa asing sebagai berikut.

“Prononcer ses premiers mots dans une langue étrangère est souvent déroutant. L'apprenant va tout d'abord s'essayer à répéter des sons auxquels il associe une signification assez confuse et sans toujours pouvoir; dans la chaîne sonore; distinguer où commencent et se terminent les mots qui composent ce qu'il dit.”

Maksud dari paragraf di atas yaitu, dalam proses berbicara bahasa asing untuk pertama kalinya, pembelajar akan merasa bingung untuk menghubungkan sebuah makna, membedakan kapan ia harus memulai dan mengakhiri kalimat

yang diucapkannya dan ia akan tetap belajar berbicara dengan cara mengulang-ulang apa yang dikatakannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa kedua setelah keterampilan mendengarkan dengan tujuan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan dengan rasa percaya diri dan bertanggungjawab dengan apa yang diucapkannya. Selain itu, agar pembelajar dapat berbicara bahasa asing dengan lancar maka pembelajar harus mengulang-ulang kalimat yang diucapkannya sehingga lama kelamaan pembelajar akan memahami bagaimana pembentukan kalimat dalam bahasa asing tersebut dan akhirnya dapat berbicara bahasa asing dengan lancar. Oleh karena itu, pembelajar bahasa asing harus terus berlatih berbicara dan terlibat aktif dalam proses komunikasi sehingga kemampuan berbicara bahasa asingnya akan terus meningkat.

b. Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 286-287) tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yaitu :

“Untuk tingkat pemula, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat :

- melafalkan bunyi-bunyi bahasa
- menyampaikan informasi
- menyatakan setuju atau tidak setuju
- menjelaskan identitas diri
- menceritakan kembali hasil simak atau bacaan
- menyatakan ungkapan rasa hormat
- bermain peran

Untuk tingkat menengah, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat :

- menyampaikan informasi
- berpartisipasi dalam percakapan

- menjelaskan identitas diri
- menceritakan kembali hasil simak atau bacaan
- melakukan wawancara
- bermain peran
- menyampaikan gagasan dalam diskusi atau pidato

Untuk tingkat yang paling tinggi, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat :

- menyampaikan informasi
- berpartisipasi dalam percakapan
- menjelaskan identitas diri
- menceritakan kembali hasil simak atau bacaan
- berpartisipasi dalam wawancara
- bermain peran
- menyampaikan gagasan dalam diskusi, pidato, atau debat.”

Selanjutnya Tarigan (2008: 16) mengungkapkan tujuan dari berbicara sebagai berikut.

“Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasar segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perseorangan.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dasar berkomunikasi agar penerima pesan tidak mengalami perbedaan persepsi dengan pengirim pesan.

c. Penilaian keterampilan berbicara

Penilaian merupakan suatu hal yang harus dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan seseorang setelah ia mempelajari suatu hal. Tanpa penilaian, seseorang tidak akan mengetahui seberapa jauh kemampuan yang telah dicapainya. Penilaian itu sendiri akan memberikan *feedback* kepada pembelajar

sehingga ia dapat melakukan refleksi diri terhadap pencapaiannya tersebut dan dapat menentukan langkah apa yang harus ia ambil selanjutnya.

Selanjutnya, Tuckman dalam Nurgiyantoro (2010: 6) menguraikan pendapatnya tentang penilaian yaitu “Penilaian sebagai suatu proses untuk mengetahui (menguji) apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program, telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan.”

Sedangkan Cronbach dalam Nurgiyantoro (2010: 10) berpendapat bahwa :

“Penilaian pada hakikatnya merupakan suatu proses pengumpulan dan penggunaan informasi yang dipergunakan sebagai dasar pembuatan keputusan tentang program pendidikan. Keputusan adalah pilihan diantara berbagai arah tindakan. Jadi, penilaian menurut Cronbach memiliki komponen pengumpulan informasi, penggunaan informasi, dan pembuatan keputusan.”

Selanjutnya, menurut Nurgiyantoro (2010 : 7) penilaian di sisi lain diartikan sebagai “Proses sistematis dalam pengumpulan, analisis, dan penafsiran informasi untuk menentukan seberapa jauh seorang peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan.”

Berdasarkan pengertian di atas, penilaian dapat disimpulkan sebagai suatu proses pengumpulan informasi terhadap kemampuan peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian peserta didik terhadap tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Pada keterampilan berbicara terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti tema pembicaraan, lawan bicara, ekspresi wajah, dan nada suara. Apabila hal-hal tersebut dapat diterapkan dengan baik maka kegiatan berbicara akan berjalan dengan lancar. Untuk mengukur keterampilan berbicara seseorang, dibutuhkan sebuah standar penilaian. Penelitian ini menggunakan standar

penilaian *Échelle de Harris (Évaluation de l'entretien dirigé)* menurut Tagliante (1991: 113-114) yang akan diuraikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 : *Échelle de Harris (Évaluation de l'entretien dirigé) dalam Tagliante (1991: 113-114)*

No.	Standar Kompetensi	Indikator	Skor
1.	Expression Orale	Prononciation (Pengucapan)	
		<i>Difficultés de prononciation si graves que le discours est pratiquement inintelligible.</i> (Pengucapan sangat buruk, tidak dapat dipahami sama sekali).	1
		<i>Très difficile à comprendre à cause de sa prononciation. On doit souvent lui demander de répéter.</i> (Pengucapan sangat sulit dipahami, menghendaki untuk selalu diulang).	2
		<i>Difficultés de prononciation qui exigent une attention soutenue et conduisent quelque fois au malentendu.</i> (Kesulitan dalam pengucapan yang menimbulkan perhatian dan terkadang menyebabkan kesalahpahaman).	3
		<i>Toujours intelligible, malgré un accent spécifique.</i> (Pengucapan dapat dipahami, namun seringkali masih ada ucapan asing daerah).	4
		<i>Peu de traces d'accent étranger.</i> (Pengucapan sudah seperti penutur asli (<i>native</i>)).	5
		Grammaire (Tata bahasa)	
		<i>Erreurs de grammaire et d'ordre des mots si graves que le discours en est rendu pratiquement inintelligible.</i> (Kesalahan tata bahasa dan urutan kata yang sangat buruk sehingga tidak dapat dipahami).	1
		<i>Grammaire et ordre des mots rendent la compréhension difficile. Doit souvent se reprendre ou se restreindre à des modèles de base.</i> (Tata bahasa dan urutan kata sulit untuk dipahami. Seringkali harus diulang).	2
		<i>Fait de fréquentes erreurs de grammaire et d'ordre des mots, dont certaines peuvent obscurcir le sens.</i> (Sering melakukan kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata, sehingga dapat menghilangkan arti makna).	3
		<i>Fait quelques fautes de grammaire et/ou d'ordre des mots, mais qui n'obscurcissent pas le sens.</i> (Melakukan beberapa kesalahan pada tata bahasa dan urutan kata namun tidak menghilangkan arti/makna)	4
		<i>Peu ou pas d'erreurs notables de grammaire ou d'ordre des mots.</i> (Sedikit atau tidak ada kesalahan sama sekali pada tata bahasa dan urutan kata).	5

		Vocabulaire (Kosakata)	
		<i>Les limitations du vocabulaire sont si grandes qu'elles rendent la conversation pratiquement impossible.</i> (Pembatasan kosakata yang begitu besar sehingga percakapan tidak dapat berjalan).	1
		<i>Le mauvais usage des mots et le vocabulaire très limité rendent la compréhension très difficile.</i> (Penggunaan kata yang buruk dan kosakata yang terbatas sehingga sulit untuk dipahami).	2
		<i>Utilise souvent des termes erronés. Conversation un peu limitée à cause de l'inadéquation du vocabulaire.</i> (Sering menggunakan kata-kata yang salah. Bicara sedikit terbatas karena kosakata tidak memadai).	3
		<i>Utilise quelque fois des termes impropres et/ou doit se reprendre à cause d'inadéquations lexicales.</i> (Penggunaan kosakata terkadang tidak tepat dengan tema, dan/atau harus diulang karena terdapat ketidakcocokan kebahasaan).	4
		<i>Utilise vocabulaire et expressions à peu près comme un natif.</i> (Penggunaan kosakata dan ekspresi seperti penutur asli (native)).	5
		Aisance/Fluency (Kelancaran)	
		<i>Le discours est si haché et fragmentaire qu'il rend la conversation pratiquement impossible.</i> (Pembicaraan selalu terhenti dan terputus-putus sehingga percakapan menjadi tidak dapat berjalan).	1
		<i>Habituellement hésitant. Souvent force au silence par ses lacunes linguistiques.</i> (Pembicaraan masih sering ragu, sering diam, dan kalimat tidak lengkap).	2
		<i>La vitesse et l'aisance sont assez fortement affectées par les problèmes linguistiques.</i> (Kelancaran pembicaraan masih dipengaruhi oleh masalah kebahasaan).	3
		<i>La vitesse est légèrement affectée par les problèmes linguistiques.</i> (Pembicaraan lancar, namun sedikit dipengaruhi oleh masalah kebahasaan).	4
		<i>Parle aussi couramment qu'un natif.</i> (Pembicaraan juga fasih seperti penutur asli (native)).	5

Compréhension (pemahaman)	
<i>Ne peut même pas comprendre la simple langue conventionnelle.</i> (Tidak dapat memahami sama sekali percakapan sederhana yang diajukan)	1
<i>A de grandes difficultés à suivre ce qu'on lui dit. Ne peut comprendre qu'une conversation générale, et à condition qu'on lui parle lentement et qu'on multiplie les répétitions.</i> (Kesulitan dalam melakukan percakapan. Tidak dapat memahami percakapan secara umum, sehingga perlu penjelasan dan pengulangan).	2
<i>Comprend la plus grande partie de ce qu'on lui dit à vitesse plus lente que la normale et avec des répétitions.</i> (Memahami percakapan normal dengan lamban, namun masih perlu pengulangan).	3
<i>Comprend presque tout à vitesse normale, bien qu'il soit quelque fois nécessaire de répéter.</i> (Memahami hampir semua percakapan pada kelancaran normal, meskipun kadang-kadang masih perlu pengulangan).	4
<i>Semble comprendre sans aucune difficulté.</i> (Memahami percakapan tanpa kesulitan sama sekali).	5

4. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Criticos dalam Daryanto (2013: 4) “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.” Selanjutnya, Arsyad (2013: 4) menguraikan pendapatnya bahwa “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.” Sementara itu, Sadiman berpendapat bahwa (2008: 6) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Sedangkan menurut Arsyad (2013: 10) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.” Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008: 163) menambahkan bahwa “Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.”

Selanjutnya, Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013: 28) menguraikan pendapatnya tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memrankan, dan lain-lain.

Selain mengetahui beberapa manfaat media pembelajaran, guru juga harus mengetahui kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik agar tidak salah pilih dalam menentukan media yang dapat mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Arsyad (2013: 74-76) beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran akan dijelaskan sebagai berikut.

- (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- (3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- (4) Guru terampil menggunakannya. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- (5) Pengelompokan sasaran. Guru harus dapat mengelompokkan media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- (6) Mutu teknis. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang berada di lingkungan siswa yang dapat digunakan sebagai sumber motivasi belajar siswa. Selanjutnya, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat membantu guru untuk mengirimkan pesan (materi pengajaran) kepada murid dan merangsang motivasi siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan hasil pembelajaran akan lebih meningkat. Kemudian, kriteria yang harus diperhatikan guru dalam memilih media pembelajaran yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; (3) media yang dipilih harus praktis, luwes, dan bertahan; (4) guru harus terampil menggunakan media; (5) guru dapat mengelompokkan media yang tepat untuk setiap model kelompok, (6) serta guru harus memilih mutu teknis media yang baik.

5. Hakikat Permainan sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2013:19) “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Selain itu,

Sudjana dan Rivai (2009: 2) menambahkan bahwa “Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.” Selanjutnya, Sadiman (2008: 28-75) menjelaskan tentang jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia sebagai berikut.

- (1) Media grafis, media grafis termasuk media visual. Jenis-jenis media grafis seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/ *chart*, grafik (*graphs*), kartun, poster, peta, globe, papan flanel/ *flannel board* , dan papan buletin/ *bulletin board*.
- (2) Media audio, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- (3) Media proyeksi diam (*still projected medium*), media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), media transparasi, proyektor tak tembus pandang (*opaque projector*), mikrofis, film, film gelang (*film loop*), televisi, video, permainan dan simulasi.

Permainan merupakan salah satu media yang dapat dipilih guru untuk merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Sadiman (2008: 75) “Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.” Selanjutnya, Sanjaya (2008: 203) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung.” Lebih lanjut, Smaldino (2011: 39) menambahkan pendapatnya tentang permainan sebagai media pembelajaran seperti yang dijelaskan sebagai berikut.

“Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya para pembelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka mencari tujuan pendidikan yang menantang. Permainan mungkin melibatkan satu pembelajar atau satu kelompok pembelajar. Permainan sering kali mengharuskan para pembelajar untuk menggunakan keterampilan menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menghasilkan solusi, atau memperlihatkan penguasaan atas konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisiensi yang tinggi. Permainan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam.”

Selanjutnya, suatu permainan yang digunakan untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan disebut dengan permainan bahasa (Soeparno dalam Rosyidi, 2009: 80). Menurut G.Gibbs dalam Rosyidi (2009: 80) “Permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi didalamnya saling membantu atau saling bersaing antara para pembelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan-aturan tertentu.”

Selanjutnya, Sanjaya (2008: 203) mengungkapkan program permainan (*game*) dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- (1) Pendahuluan, memuat tentang identitas mata pelajaran, judul materi yang akan dibahas, petunjuk langkah pembelajaran dalam bentuk permainan.
- (2) Uraian materi yang dikemas dalam bentuk permainan seperti kuis, peragaan, dan bermain peran.
- (3) Fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan proses pengulangan permainan.
- (4) Adanya tokoh-tokoh pemeran pengganti siswa yang melakukan pembelajaran.
- (5) Selesai melakukan pembelajaran melalui permainan diberikan *reward* tertentu.
- (6) Evaluasi disajikan secara terpadu dalam bentuk permainan atau secara terpisah.

Selanjutnya, Sadiman (2008 : 75) mengungkapkan bahwa setiap permainan mempunyai empat komponen utama, yaitu :

- (1) adanya pemain (pemain-pemain);
- (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi;
- (3) adanya aturan-aturan main, dan
- (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Selain itu, menurut Sadiman (2008 : 78-80) sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut.

- (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- (2) Permainan memungkinkan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak kelihatan tetapi interaksi antar siswa atau warga belajar menjadi lebih menonjol. Di sini setiap siswa/warga belajar menjadi sumber belajar bagi sesamanya.
- (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
- (4) Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran secara biasa. Hal ini disebabkan oleh uraian dibawah ini.
- (5) Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- (6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Selanjutnya, menurut Sadiman (2008: 80-81) sebagaimana halnya media-media yang lain, permainan mempunyai kelemahan atau keterbatasan yang patut dipertimbangkan antara lain :

- (1) karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan;
- (2) dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah;
- (3) kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh warga/siswa belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Selain itu, menurut Rosyidi (2009: 82-83) dalam memilih permainan bahasa, seorang pengajar harus memperhatikan hal-hal berikut.

- (1) Pengajar harus menentukan batasan yang jelas, sehingga memungkinkan untuk memilih permainan bahasa yang sesuai.
- (2) Permainan bahasa harus sesuai dengan tingkatan pengajaran, kemampuan peserta didik, waktu, dan tempat yang tersedia.
- (3) Rasa aman yang melingkupi siswa jangan sampai menimbulkan penyimpangan.
- (4) Harus memperhatikan keterampilan berbahasa, unsur-unsur bahasa dan model bahasa agar pelaksanaan latihan bahasa dengan “permainan” menjadi sempurna.
- (5) Jika permainan membutuhkan persiapan yang khusus, maka lebih baik persiapan dilakukan sebelum permainan dilaksanakan.
- (6) Sebelum permainan dimulai harus diyakinkan bahwa siswa telah memahami tata cara pelaksanaan permainan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga motivasi belajar siswa akan muncul dan hasil pembelajaran di kelas akan lebih meningkat. Permainan bahasa cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena selain bermain siswa juga dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Siswa dapat langsung mempraktikkan apa yang diajarkan guru sehingga akan memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran.

6. Hakikat Permainan Kartu Kuartet dalam Keterampilan Berbicara

a. Media permainan kartu kuartet

Menurut Wright dan Buckby dalam Rahayu (2010: 20) media kartu kuartet merupakan *“This in one of the great families of games in language learning! There are suitable variations of this game for students at all levels of proviciency,* permainan kartu kuartet merupakan salah satu permainan keluarga yang banyak diminati! Terdapat banyak variasi dari permainan ini untuk pelajar disemua tingkat keahlian.” Sementara itu, menurut Departemen Pendidikan Nasional yang terdapat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 628), kartu didefinisikan sebagai kertas tebal, berbetuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 745). Selanjutnya menurut Agustika dalam Syahputra (2012: 11-12) menguraikan pengertian permainan kartu kuartet sebagai berikut.

“Permainan kartu kuartet adalah sejenis permainan kartu bergambar dengan judul gambar ditulis pada bagian atas kartu dan tulisannya diperbesar/dipertebal. Judul ini merupakan tema dari kartu kuartet. Sedangkan di atas gambar terdapat kata-kata, yakni dua baris di bagian kanan dan dua baris di bagian kiri. Salah satu dari empat kata tersebut mengacu kepada gambar yang terdapat di bawah kata tersebut dan biasanya berwarna lain atau digaris bawahi dari keempat kata yang terdapat pada bagian atas kartu. Ukuran kartu kuartet beragam, ada yang kecil, sedang, dan besar. Permainan kartu kuartet terdiri atas 32 kartu yang mengacu pada satu tema tertentu. Satu kelompok kartu terdiri dari empat kartu yang membentuk kuartet. Masing-masing pemain berupaya untuk mengumpulkan kuartet sebanyak mungkin dengan cara menanyakan kartu yang akan dilengkapi kepada pemain lain, hingga kartu tersebut menjadi kuartet.”

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kuartet merupakan permainan kartu yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar dengan tema yang telah ditentukan. Pada setiap kartu terdapat judul dan sub judul untuk menjelaskan gambar tersebut. Pada setiap kartu terdapat judul di bagian tengah atas, sedangkan di atas gambar terdapat kata-kata yang merupakan sub tema, yakni dua baris di bagian kanan dan dua baris di bagian kiri. Salah satu dari empat kata tersebut mengacu kepada gambar yang terdapat di bawah kata tersebut dan biasanya berwarna lain atau digaris bawahi dari keempat kata yang terdapat pada bagian atas kartu. Contoh dari kartu kuartet akan digambarkan sebagai berikut.

Jouer de la musique

Jouer de la batterie *Jouer du piano*

Jouer de la guitare *Jouer du violon*



Jouer de la musique

Jouer de la batterie *Jouer du piano*

Jouer de la guitare *Jouer du violon*



Jouer de la musique

Jouer de la batterie *Jouer du piano*


Jouer de la guitare *Jouer du violon*



Jouer de la musique

Jouer de la batterie *Jouer du piano*

Jouer de la guitare *Jouer du violon*



Gambar 1 : Contoh Kartu Kuartet

Gambar-gambar di atas merupakan empat kartu yang sudah menjadi satu “kuartet”. Setiap kartu mempunyai judul yang sama yaitu *Jouer de la musique* dan mempunyai empat sub judul yaitu *Jouer de la batterie*, *Jouer du piano*, *Jouer de la guitare*, *Jouer du violon*. Pada setiap kartu terdapat satu sub judul yang dicetak tebal yang berfungsi untuk menjelaskan gambar dibawahnya. Setiap pemain harus mengumpulkan empat kartu agar menjadi satu “kuartet” dengan cara menanyakan kepada pemain lain sebagai contoh apabila seorang pemain telah memiliki kartu *Jouer de la musique* dengan sub judul *Jouer de la batterie*, maka ia harus menanyakan kepada pemain lain apakah mempunyai kartu *Jouer de la musique* dengan sub judul *Jouer du piano*, *Jouer de la guitare*, dan *Jouer du violon*. Apabila ia sudah mengumpulkan empat kartu tersebut maka ia sudah memiliki satu “kuartet”. Pemain yang dapat mengumpulkan “kuartet” terbanyak maka ia menjadi pemenangnya.

b. Langkah-langkah permainan kartu kuartet

Berdasarkan langkah-langkah permainan kartu kuartet sebagai model kegiatan berbicara bahasa Inggris yang dikembangkan oleh Budikarianto (2010: 6-7), peneliti kemudian merefleksikan langkah-langkah permainan tersebut dalam proses pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan media permainan kartu kuartet untuk keterampilan berbicara yang akan dijelaskan sebagai berikut.

- (1) Peneliti membuka pelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada hari tersebut.
- (2) Peneliti menjelaskan tentang materi pembelajaran pada hari tersebut secara singkat.

- (3) Peneliti membagi siswa dalam 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Setiap kelompok mendapatkan 32 kartu.
- (4) Peneliti membagikan kartu kuartet yang dibuat sesuai dengan materi pelajaran pada hari tersebut.
- (5) Setelah semua kartu terbagi, peneliti menjelaskan tentang ekspresi dan kosakata yang dapat digunakan siswa untuk bermain kartu kuartet tersebut.

(a) Ekspresi yang akan digunakan seperti :

A : Tu as la carte de *jouer de la musique* ?

B : Oui, j'ai la carte de *jouer de la musique*.

C : Non, je n'ai pas la carte de *jouer de la musique*.

A : Je veux la carte de *faire du sport*, qui a cette carte?

B : J'ai la carte de *faire du sport*.

C : Je n'ai pas la carte de *faire du sport*.

D : Je suis désolé, je n'ai pas la carte de *faire du sport*.

A : Qui a la carte de *voyager*?

B : J'ai la carte de *voyager*.

C : Je n'ai pas la carte de *voyager*.

(b) Kosakata yang terkait dengan tema pelajaran hari itu, misalnya materi pembelajarannya tentang kegemaran (musik), kosakata yang ada seperti bermain drum, bermain piano, bermain gitar, dan bermain biola.

(6) Peneliti menerangkan tentang langkah-langkah bermain kartu kuartet sebagai berikut.

- (a) Salah seorang pemain dari setiap kelompok mengocok kartu dan membagikan pada masing-masing pemain sebanyak empat buah kartu.
- (b) Sisa kartu diletakkan di tengah meja dengan posisi telungkup yang akan digunakan sebagai cangkulan.
- (c) Setiap pemain memeriksa kartu yang didapatnya.
- (d) Setelah diundi untuk memperoleh pemain pertama, pemain tersebut bertanya pada pemain lain apakah dia mempunyai kartu yang memiliki sub judul yang sama dengan kartu yang dimilikinya.
- (e) Jika jawaban “Tidak”, pemain tersebut hilang gilirannya, kemudian mengambil sebuah kartu di atas meja dan permainan dilanjutkan ke pemain berikutnya.
- (f) Jika jawaban “Ada” pemain tersebut menerima kartu yang dicari. Dia kemudian melanjutkan bertanya pada pemain lain untuk sub judul yang lain hingga mendapatkan jawaban negatif.
- (g) Permainan kemudian diberikan pada pemain berikutnya.
- (h) Setelah masing-masing mendapat giliran, para pemain yang kartunya kurang dari empat buah harus melengkapinya dengan mengambil kartu dari tumpukan kartu di atas meja (cangkulan).

- (i) Apabila terdapat pemain yang sudah memiliki seri kuartet yang lengkap maka seri kartu tersebut disebut “kuartet” dan kemudian disisihkan/disimpan untuk di hitung pada akhir permainan.
 - (j) Permainan berakhir ketika delapan kuartet tersebut semuanya telah dikumpulkan oleh para pemain.
 - (k) Kemudian dihitung berapa perolehan kartu yang lengkap dan pemain yang memperoleh kartu terbanyak menjadi pemenangnya.
- (7) Setelah permainan selesai, peneliti meminta siswa untuk membuat beberapa kalimat berdasarkan tema yang ada didalam kartu kuartet yang sudah mereka dapatkan dan kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

c. Tujuan Media Permainan Kartu Kuartet

Menurut Soeparno dalam Rosyidi (2009: 80-81) “Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu.” Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan sebagaimana dikemukakan oleh Mustofa dalam Rosyidi (2009: 80-81) akan diuraikan sebagai berikut.

- (1) Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain.
- (2) Mendorong pembelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.

- (3) Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.
- (4) Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Selanjutnya, berdasarkan pendapat dari Gunadi (2014: 1) tentang manfaat anak bermain, bentuk kartu kuartet yang telah dimodifikasi untuk pembelajaran bahasa Prancis, cara bermain kartu kuartet, serta kelebihan dan kekurangan permainan kartu yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa tujuan permainan kartu kuartet yaitu :

- (1) Memudahkan siswa dalam mengingat dan mengimajinasikan kata-kata yang ada di dalam kartu kuartet karena dilengkapi dengan gambar sehingga memudahkan siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Prancis.
- (2) Mengasah kemampuan kognitif. Permainan kartu bersifat kompetitif sehingga membutuhkan strategi untuk mengalahkan "lawan". Ini berarti menstimulasi aspek kognitif siswa sehingga permainan itu dapat memperkaya kemampuan berpikir siswa.
- (3) Siswa yang sebelumnya malu dan canggung berbicara bahasa Prancis akhirnya mau berbicara bahasa Prancis dengan adanya permainan kartu kuartet.
- (4) Di dalam bermain siswa juga belajar untuk memecahkan masalah seefisien dan secepat mungkin. Tantangan-tantangan dalam permainan secara tidak langsung merangsang siswa untuk berpikir secara tepat dan cermat.

- (5) Permainan kartu kuartet dapat meringankan kejenuhan siswa dalam belajar di kelas sehingga mereka sangat menunggu adanya kartu kuartet dalam setiap pembelajaran bahasa Prancis
- (6) Saat siswa bermain kartu kuartet dengan menggunakan ekspresi-ekspresi pertanyaan bahasa Prancis maka lama-kelamaan keterampilan berbicara siswa akan menjadi lebih baik.
- (7) Permainan kartu kuartet di kelas menimbulkan suasana belajar bahasa Prancis yang lebih menyenangkan, sehingga dapat menghilangkan rasa apatis terhadap pelajaran ini karena sebelumnya mereka menganggap Bahasa Prancis adalah pelajaran yang sulit.

B. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi 1

Judul skripsi : Keefektifan Penggunaan Media Permainan Kartu *Quartett* pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul oleh Prima P. Rahayu mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (kuasi eksperimen) yang terdiri dari variabel bebas (media permainan kartu *Quartett*) dan variabel terikat (keterampilan berbicara). Implementasi dari penelitian ini adalah media permainan kartu *Quartett* dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman karena dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman dan interaksi siswa.

Kaitannya dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu penelitian ini dapat menjadi referensi peneliti untuk lebih memahami tentang media permainan kartu kuartet. Selanjutnya, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media permainan kartu kuartet untuk keterampilan berbicara, namun metode yang digunakan berbeda. Penelitian relevan menggunakan metode kuasi eksperimen sedangkan penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian relevan menunjukkan bahwa t -hitung = 2,670 lebih besar dari t -tabel = 1,995 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan db sebesar 62. Rerata kelompok eksperimen sebesar 42,90 lebih tinggi daripada rerata kelas kontrol sebesar 39,92 dan bobot keefektifan sebesar 11,50%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (1) ada perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa antara kelompok yang diajar dengan media kartu *Quartett* dan kelompok yang diajar dengan menggunakan media konvensional, (2) pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan menggunakan media kartu *Quartett* lebih efektif daripada menggunakan media konvensional.

Pada penelitian yang relevan sudah terbukti terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berbicara bahasa Jerman antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media kartu *Quartett* dengan kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional sehingga peneliti mempunyai acuan dan keyakinan bahwa media ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

2. Skripsi 2

Judul skripsi : Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab (Eksperimen pada Siswa Kelas VIII di MTs N Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta) oleh Jani Nurfudin mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang terdiri dari variabel bebas (media permainan kartu kuartet) dan variabel terikat (peningkatan mufradat bahasa arab). Implementasi dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran mufradat bahasa arab dengan kelas yang tanpa menggunakan media permainan kartu kuartet. Penguasaan mufradat bahasa arab merupakan penguasaan kosakata bahasa arab.

Kaitannya dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu penelitian ini menggunakan media yang sama dengan media yang dipakai peneliti yaitu media permainan kartu kuartet. Perbedaan kedua penelitian ini yaitu dalam penelitian relevan media permainan kartu kuartet digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai hasil penguasaan mufradat kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sedangkan penelitian yang sedang dilakukan ingin meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 7 Purworejo. Selanjutnya, penelitian relevan menggunakan metode eksperimen sedangkan penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian relevan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal penguasaan mufradat (kosakata) bahasa arab antara siswa kelompok eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 77,27, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata *post-test* sebesar 73,27. Kemudian dari rata-rata peningkatan penguasaan mufradat tersebut, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi yaitu sebesar 8,67, sedangkan kelompok kontrol sebesar 5,03. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara kelas yang menggunakan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran mufradat dengan kelas yang tanpa menggunakan media permainan kartu kuartet mempunyai perbedaan yang signifikan sehingga media kartu kuartet ini bisa menjadi salah satu pilihan alternatif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa.

Pada penelitian yang relevan sudah terbukti terdapat perbedaan yang signifikan pada penguasaan mufradat bahasa Arab antara kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan media kartu kuartet dengan kelompok kontrol yang diajar dengan menggunakan media konvensional sehingga peneliti mempunyai acuan dan keyakinan bahwa media ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Berpikir

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMA. Pengajaran bahasa Prancis di SMA bertujuan untuk menambah wawasan, keterampilan, dan bekal siswa yang dapat bermanfaat untuk kehidupannya kelak. SMA Negeri 7 merupakan salah satu SMA yang mengajarkan bahasa Prancis dari kelas X hingga kelas XII. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam bahasa Prancis, yaitu (1) mendengarkan (*compréhension orale*), (2) membaca (*compréhension écrite*), (3) berbicara (*expression orale*), dan (4) menulis (*expression écrite*).

Siswa diharapkan dapat menguasai semua keterampilan berbahasa tersebut agar lebih memahami bahasa Prancis dengan baik. Namun pada kenyataannya keterampilan berbicara siswa masih sangat kurang. Siswa masih malu, ragu-ragu, dan tidak percaya diri saat mengucapkan kata-kata bahasa Prancis. Keterampilan Berbicara merupakan salah satu keterampilan bahasa yang penting. Berbicara merupakan aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Siswa harus berlatih berbicara secara terus menerus dan konsisten agar dapat lancar berbicara bahasa Prancis.

Selain faktor dari dalam diri siswa, faktor lain yang membuat keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa rendah yaitu media pembelajaran. Media yang digunakan guru seperti *white board* dan LCD belum dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara, sehingga siswa cenderung pasif. Media merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Media yang menarik dan menyenangkan dapat

meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Prancis. Apabila siswa sudah merasa senang belajar bahasa Prancis, maka materi yang diajarkan akan mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Media permainan bahasa dapat menjadi alternatif pilihan guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa. Media permainan kartu kuartet dapat menjadi solusi permasalahan di atas. Media permainan kartu kuartet merupakan media permainan bahasa yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif berbicara bahasa Prancis. Media permainan kartu kuartet mempunyai tujuan ganda yaitu belajar dan bermain. Media permainan kartu kuartet dapat merangsang siswa untuk berbicara bahasa Prancis dengan bantuan gambar dan kosakata yang ada pada masing-masing kartu kuartet sehingga memudahkan siswa untuk berbicara bahasa Prancis dengan cara saling bertanya jawab saat permainan tersebut berlangsung dengan menggunakan bahasa Prancis. Media permainan kartu kuartet dapat merangsang siswa untuk mengemukakan ide, gagasan, dan pikiran mereka secara lisan sehingga keterampilan berbicara siswa akan meningkat. Pada saat permainan berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator serta motivator. Apabila suasana kelas sudah kondusif maka pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan serta keterampilan berbicara siswa akan lebih meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika dilakukan penerapan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis di kelas XI

Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo, maka akan terjadi peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Purworejo hingga mencapai 100% jumlah siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).”