

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PRANCIS DENGAN MENGGUNAKAN *JEUX*

Evi Eviyanti

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan

Abstract: The objective of this action research is to find out how to increase the students' speaking proficiency in French by using games. Games represent one of the teaching techniques which can be used in teaching Expression Orale II. This research was conducted at French Language Study Programme of Language and Arts Faculty, State University of Medan. The participants of this research were students of the 2007/2008 academic years joining Expression Orale II. The research method used was action research which was conducted in 2 cycles. The procedures of this action research were planning, acting, observing, reflecting, replanning. The result of this research indicates that after being given the action at cycles 1 and 2, the students' speaking competence in using French increase step by step. Based on the research, it can be concluded that the use of game in teaching Expression Orale II can increase the students' French speaking competence.

Key Word : competence, speaking french, games

Abstrak: Penelitian tindakan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan *jeux*. *Jeux* merupakan salah satu teknik pengajaran yang dapat digunakan di dalam pengajaran mata kuliah *Expression Orale* II. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS Universitas Negeri Medan. Subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa semester II tahun akademik 2007/2008 yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale* II. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Tindakan dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang langkah-langkahnya tercakup di dalam "Refleksi diri" *Action Research*, yaitu : *planning, acting, observing, reflecting, replanning*. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan *Jeux* pada pengajaran mata kuliah *Expression Orale* II dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa.

Kata-kata Kunci : kemampuan, berbicara bahasa Prancis, permainan

Komunikasi merupakan suatu aktivitas dalam keterampilan bahasa yang dapat berlangsung secara tertulis maupun lisan. Komunikasi lisan terjadi apabila dua orang atau lebih terlibat dalam suatu pembicaraan, dengan alasan ingin menyampaikan atau menerima suatu informasi. Kemampuan

berbicara sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang agar dapat menyampaikan pesan, informasi, keinginan kepada lawan bicara dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh lawan bicara, sehingga lawan bicara dapat menerima dan

memahami apa yang disampaikan oleh pembicara.

Chomsky dalam Nababan (1993) membedakan antara kemampuan (*competence*) dan kinerja (*performance*). Kemampuan ialah pengetahuan seorang penutur mengenai suatu bahasa dalam arti kaidah-kaidah bahasa itu, sedangkan kinerja ialah penggunaan bahasa itu dalam situasi-situasi yang kongkret. Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan kata lain yang dimaksud dengan kemampuan tersebut adalah suatu pengertian yang dinyatakan sebagai kemampuan komunikatif (*communicative competence*). Kemampuan komunikatif menurut Hymes dalam Pride dan Holmes (1972) adalah penguasaan secara naluri yang dimiliki oleh seorang penutur asli untuk memahami dan menggunakan bahasa secara wajar di dalam proses berkomunikasi dengan orang lain dan dalam hubungannya dengan konteks sosial. Dengan demikian bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan komunikatif bila telah memahami secara naluri aturan-aturan budaya dan makna-makna ujaran atau kalimat sehingga mampu menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi seutuhnya, termasuk di dalamnya penguasaan terhadap sistem kaidah suatu bahasa yang mendasari kinerja berbahasa.

Berbicara merupakan salah satu komunikasi yang penting di dalam kehidupan sehari-hari manusia karena manusia lebih banyak melakukan komunikasi melalui berbicara untuk berinteraksi dengan manusia lainnya daripada menulis. Hal ini pun dikemukakan oleh Bellenger (1996) bahwa :

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

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

Dalam pengajaran berbicara yang sesuai dengan pendekatan komunikatif ini dapat digunakan berbagai teknik pengajaran, diantaranya yaitu permainan (*jeu*). Ersöz (<http://itelslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>, 2000) mengemukakan bahwa permainan sebagai salah satu pilihan yang baik untuk memotivasi siswa dalam mempraktekkan kemampuan berbahasa.

Jeux (Thém@doc, 2003) didefinisikan seperti dalam kamus merupakan kegiatan fisik atau mental, cuma-cuma, umumnya berdasarkan atas kesepakatan atau fiksi, secara sadar dan adanya kesenangan yang berusaha memberikan sesuatu yang berguna dan menyenangkan. Melalui permainan yang cuma-cuma dan ada unsur kesenangan, kegiatan ini nampaknya jauh dari kewajiban kehidupan sosial. Dengan adanya kesenangan, hal itu berlawanan dengan paksaan. Permainan merupakan motivasi paling tinggi ketika permainan dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan kesempatan. Melalui permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memiliki kemampuan berbicara bahasa Prancis sebagai salah satu kompetensi bahasa.

Jeux (permainan) adalah kesenangan dan anak-anak menyukainya (Mei dan Yu-Jing, 2000). Permainan merupakan variasi tambahan pada pelajaran dan untuk meningkatkan motivasi dalam menggunakan bahasa sasaran (bahasa Prancis). Permainan menjadikan alasan untuk berbicara pada setiap kegiatan (Lewis dalam Mei dan Yu-Jing, 2000). *Jeux* (permainan) dapat menciptakan suasana santai dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk selalu berbicara bahasa Prancis

sehingga sedikit demi sedikit rasa malu dan takut salah mengucapkan yang ada pada diri mereka dapat dihilangkan secara perlahan-lahan.

Peneliti hanya menerapkan beberapa permainan sebagai berikut :

1. **Qui suis-je ?** (Weiss, 1983) adalah permainan yang dilakukan secara kelompok dengan cara salah satu anggota kelompok sebagai seorang tokoh (artis, penyanyi, pemain sepak bola Prancis, dan sebagainya. Tapi mahasiswa tersebut tidak tahu tokoh yang sedang dia perankan. Mahasiswa tersebut harus mengajukan beberapa pertanyaan kepada teman-temannya yang terdapat dalam satu kelompok untuk menebak siapa dirinya ?.
2. **Ce que j'aime** (Weiss, 1983) adalah permainan yang dapat dilakukan oleh individu atau kelompok. Pada kegiatan individu : dosen meminta mahasiswa untuk menuliskan kata kunci tentang sesuatu yang disukai dalam hidup (minimum 10 pilihan) misalnya makanan, olah raga, musik, hobi, dan sebagainya. Kegiatan kelompok : selama ± 5 menit, dosen meminta mahasiswa membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 mahasiswa. Kemudian mereka diminta untuk membandingkan daftar yang disukai dalam hidup secara lisan. Selanjutnya mahasiswa dalam kelompok lain mengajukan pertanyaan tentang alasan menyukai sesuatu secara lisan dan bergiliran.
3. **Match dan Catch the Riddle** (Ersoz, <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>, 2000) adalah permainan yang dibagi 2 kelompok yaitu kelompok yang bertanya dan kelompok yang menjawab. Setiap mahasiswa mengajukan pertanyaan secara lisan dan mahasiswa dari kelompok yang menjawab harus menjawab pertanyaan tersebut secara lisan juga. Demikian seterusnya sampai

semua mahasiswa mendapat giliran. Walaupun permainan ini hanya untuk kesenangan tapi diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk berbicara bahasa Prancis di dalam kelas.

4. **Le Remue-Méninges** (Weiss, 1983) adalah permainan dengan cara memberikan tugas kepada mahasiswa untuk memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi. Baik masalah yang nyata atau masalah yang berupa imajinasi. Permainan diawali dengan dosen mengajukan suatu masalah yang nyata atau khayalan. Kemudian setiap mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan solusi masalah tersebut. Permainan ini dapat dilakukan secara kelompok.
5. **Jeu de Rôle** adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa secara kelompok. Setiap anggota kelompok harus memerankan tokoh sesuai dengan tema dialog.
6. **Pourquoi/parceque** adalah permainan yang dilakukan secara kelompok. Setiap anggota kelompok harus mempersiapkan satu pertanyaan dan satu jawaban dengan menggunakan kata *parceque*.

Permainan-permainan tersebut di atas dilaksanakan untuk memotivasi berbicara bahasa Prancis mahasiswa. Sehingga kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa dapat meningkat. Aspek kemampuan berbicara yang dimaksud terdiri dari pengucapan, kosakata, tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman.

Pengucapan kata-kata bahasa Prancis merupakan salah satu aspek belajar bahasa Prancis yang paling sulit dialami oleh sebagian besar mahasiswa. Oleh karena itu mahasiswa harus banyak melakukan latihan melafalkan bahasa Prancis dengan tepat, jika benar-benar ingin dapat berbicara bahasa Prancis, pengucapan kata-kata dengan baik adalah penting. Tingkat penguasaan mahasiswa di dalam menyempurnakan pengucapan kata-kata nampak banyak tergantung pada sikap mereka, bagaimana

mereka berbicara dan seberapa baik mereka mendengar. Di dalam masalah sikap ada sejumlah isu psikologis yang mempengaruhi bagaimana seseorang mendengar bunyi asing ketika mereka berbicara. Sebagai contoh, terutama banyak mahasiswa tidak ingin mempunyai suara seperti penutur asli. Para pembicara ingin mempertahankan aksen mereka sendiri ketika mereka berbicara bahasa asing sebab menjadi bagian dari identitas mereka (Harmer, 2001). Misalnya orang batak ketika ia mengucapkan kata-kata dalam bahasa Prancis dengan aksen batak. Hal ini juga menunjukkan adanya pengaruh budaya dalam mempelajari suatu bahasa asing. Pertimbangan budaya telah menjadi hal yang biasa untuk dosen bahasa dan mempertimbangkan kejelasan sebagai tujuan utama pengajaran pengucapan kata-kata. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa harus mempunyai pengucapan kata-kata yang cukup baik agar selalu dapat dipahami. Dengan demikian pengucapan mempunyai peranan penting di dalam komunikasi lisan agar pesan yang ingin disampaikan oleh pembicara dapat mudah dipahami oleh lawan bicara. Semua mahasiswa dapat melakukan belajar pengucapan kata-kata suatu bahasa asing dengan baik jika dosen dan mahasiswa mengambil bagian bersama-sama di dalam proses belajar secara total.

Tréville dan Duquette (1996) mengemukakan *le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue*. **Kosa kata** suatu bahasa merupakan bagian dari leksik suatu bahasa.

"Vocabulary means "words". Different languages have different vocabulary words because people who speak it use different sounding and written words to say what they mean," (Http://fixedreference.org/gnu.fre-documentation license.html).

Kosa kata berarti "kata-kata". Bahasa yang berbeda mempunyai kosa kata yang

berbeda sebab orang-orang yang berbicara menggunakan bunyi yang berbeda dan menulis kata-kata untuk mengatakan apa yang mereka maksud.

Jadi menurut kedua pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa kosa kata merupakan kata-kata bagian dari suatu bahasa. Setiap bahasa mempunyai kosa kata yang berbeda-beda. Kosa kata adalah suatu komponen bahasa yang penting dipelajari yang dapat membantu mahasiswa lebih efektif di dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut segi pandangan kosa kata, ada dua alasan mengapa mahasiswa tidak mampu mengatakan apa yang mereka ingin katakan yakni : (1) mahasiswa tidak mengetahui kosa kata yang cukup. Beberapa guru bahasa menyarankan bahwa hasil berbicara tidak harus mendorong sampai siswa mempunyai banyak kesempatan untuk mendengarkan bahasa dan mengembangkan hipotesis mereka sendiri tentang itu. Ketika siswa merasa siap untuk berbicara, kemudian mereka dapat menggambarkan pelajaran sebelumnya, dan (2) mahasiswa memiliki kosa kata yang cukup tetapi mereka tidak mampu meletakkan kosa kata pada penggunaan yang produktif (Nation, 1990).

Bahasa yang berbeda mempunyai aturan berbeda. Sebagai contoh, di dalam bahasa Prancis, bahasa Itali dan bahasa Spanyol, kata sifat mengikuti kata benda : *la maison rouge, la casa rossa, la casa roja*. Tetapi di dalam bahasa Inggris dan bahasa Jerman biasanya kata sifat letaknya sebelum kata benda : *the red house; das rote Haus*.

Menurut strukturalis segi pandang **tata bahasa** adalah studi aturan yang mengatur penggunaan suatu bahasa. Satuan aturan disebut juga tata bahasa suatu bahasa, dan masing-masing bahasa mempunyai tata bahasa yang berbeda sendiri. Tata bahasa menjadi bagian dari studi bahasa yang umum disebut linguistik.

Pengertian tata bahasa lainnya dikemukakan sebagai berikut :

Grammar is a collection of the rules about how to speak and write well in a language. Spanish grammar is different from English, they have different rules, for example in English we say "I like fast cars" but in Spanish the order of the words changes according to Spanish language rules of grammar and it's written as "Me gustan los carros rapidos". Not only is vocabulary, the words, spelled differently, but the order of the words is different because of the different rules of grammar in the two languages ([Http://fixedreference.org/gnu.free-documentation-license.html](http://fixedreference.org/gnu.free-documentation-license.html)).

Tata bahasa adalah suatu koleksi aturan tentang bagaimana cara berbicara dan menulis suatu bahasa dengan baik. Tata bahasa bahasa Spanyol berbeda dengan tata bahasa bahasa Inggris, setiap tata bahasa mempunyai aturan berbeda, sebagai contoh di dalam bahasa Inggris "I like fast cars" tetapi di dalam bahasa Spanyol peraturan tentang tata bahasa ditulis seperti "Me gustan los carros rapidos". Tidak hanya kosa kata, kata-kata, dieja dengan cara yang berbeda, pesan kata-kata berbeda, oleh karena peraturan yang berbeda tentang tata bahasa di dalam kedua bahasa.

Istilah **kelancaran** berhubungan dengan produksi bahasa dan itu secara normal disediakan untuk berbicara. Itu adalah kemampuan untuk menghubungkan unit ucapan dengan fasilitas dan tanpa ketegangan atau tidak sesuai, atau keraguan yang tak pantas. Faerch, Haastруп, dan Phillipson dalam Hedge (2000) mengemukakan kelancaran meliputi kemampuan pembicara untuk menggunakan kemampuan pragmatis dan ilmu bahasa apapun juga yang mereka miliki. Mereka mengemukakan tiga jenis kelancaran sebagai berikut 1) kelancaran semantik : berhubungan erat dengan tindak tutur , 2) kelancaran sintaktik

berhubungan dengan kamus: berhubungan erat dengan kata-kata dan unsur sintaktik, dan 3) kelancaran artikulasi berhubungan erat dengan segmen berbicara.

Jadi kelancaran merupakan kemampuan menjawab pertanyaan dengan jelas di dalam percakapan, menghubungkan kata-kata, dan ungkapan pertanyaan, melafalkan bunyi dengan jelas dengan intonasi, sesuai tekanan, dan semua dilakukan dengan cepat di dalam waktu yang sebenarnya.

Rabbe dan Bouskila dalam <http://www.etni.org.il/red/etnineews/issues3/features.htm>. mengemukakan terdapat dua corak pelajaran bahasa kedua menetapkan pentingnya perhatian **pemahaman lisan** dengan baik sebagai berikut : 1) Kecakapan di dalam pemahaman lisan membuat suatu pusat kontribusi kepada pengembangan keseluruhan kemampuan pelajar di dalam bahasa kedua/asing. 2) Pengembangan pemahaman lisan yang sistematis menjadi arti kritis yang penting tidak hanya ketika masuk untuk belajar berbicara bahasa, tetapi juga sebagai keterampilan pertama di dalam memperoleh kebenarannya.

Pengembangan kecakapan di dalam komunikasi bahasa lisan adalah penting bagi mahasiswa untuk benar-benar menghadapi dan memproses berbicara penutur asli. Dalam rangka memahami dan menghasilkan komunikasi penuh arti, mahasiswa harus menemukan arti dan fungsi bahasa yang digunakan, dan menguatkan apa yang mereka pelajari di dalam percakapan yang sebenarnya.

Kemampuan untuk memahami bahasa percakapan disebut "menyimak" dan selalu mendahului produksi kata yang diucapkan di dalam proses belajar bahasa. Valerian Postovsky dalam <http://www.etni.org.il/red/etnineews/issues3/features.htm>. menekankan bahwa kelancaran berbicara itu lebih dikembangkan secara alami setelah menyimak cukup dibentuk. Jadi lawan bicara dapat memahami isi pembicaraan jika

ia sudah mampu menyimak isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.

Yang dimaksud dengan kemampuan berbicara dalam penelitian ini adalah mampu mengemukakan ide, pendapat, perasaan seseorang kepada orang lain secara lisan dengan menggunakan bahasa Prancis sesuai dengan konteks. Mahasiswa mampu mengucapkan kata atau kalimat dengan tepat, pemilihan kosa kata, penggunaan tata bahasa, kelancaran, dan pemahaman terhadap pesan atau informasi yang disampaikan oleh pembicara kepada lawan bicara. Sehingga tujuan komunikasi dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNIMED. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS UNIMED tahun akademik 2007/2008 yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale II*. Disain penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan disain model siklus sebagai berikut : *The Action Research Cycle* dalam penelitian tindakan kelas ini yang langkah-langkahnya tercakup di dalam “refleksi diri” action research yaitu *planning, acting, observing, reflecting* (Kemmis dan Taggart, 1988).

Perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut : a) Melakukan praobservasi, b) Membuat skenario pelaksanaan tindakan pada pengajaran *expression orale II* dengan menggunakan *jeux*, c) Membuat lembar observasi untuk mengamati bagaimana proses belajar mengajar mata kuliah *expression orale II* dengan menggunakan *jeux*, d) Membuat instrumen tes kemampuan berbicara bahasa Prancis, e) Membuat angket, f) Melaksanakan uji coba instrumen tes kemampuan berbicara bahasa Prancis, g) Memberikan pretes kemampuan berbicara bahasa Prancis untuk mengetahui kemam-

puan awal berbicara bahasa Prancis mahasiswa sebelum diberi tindakan

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, peneliti dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa atau belum. Artinya jika hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu 70% mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas maka penelitian tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun jika hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis secara lisan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh dosen (peneliti) yaitu 70% mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas menurut penilaian KBK UNIMED maka penelitian tindakan dihentikan. **Sumber data** dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Expression Orale II* pada tahun akademik 2007/2008.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : 1) Tes, 2) angket, 3) lembar observasi, 4) catatan harian dosen, dan 5) foto.

Analisis data penelitian tindakan mengandung arti mengidentifikasi dan menyetujui kriteria yang digunakan untuk menerangkan apa yang telah terjadi atau menunjukkan bahwa perbaikan telah terjadi (Hardjodipuro, 1997). **Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini** adalah analisis kualitatif yang meliputi data yang diperoleh melalui angket mahasiswa, pengamatan yang dilakukan pada setiap pertemuan di dalam kelas, catatan harian dosen, untuk melihat proses peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada mata kuliah *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux*.

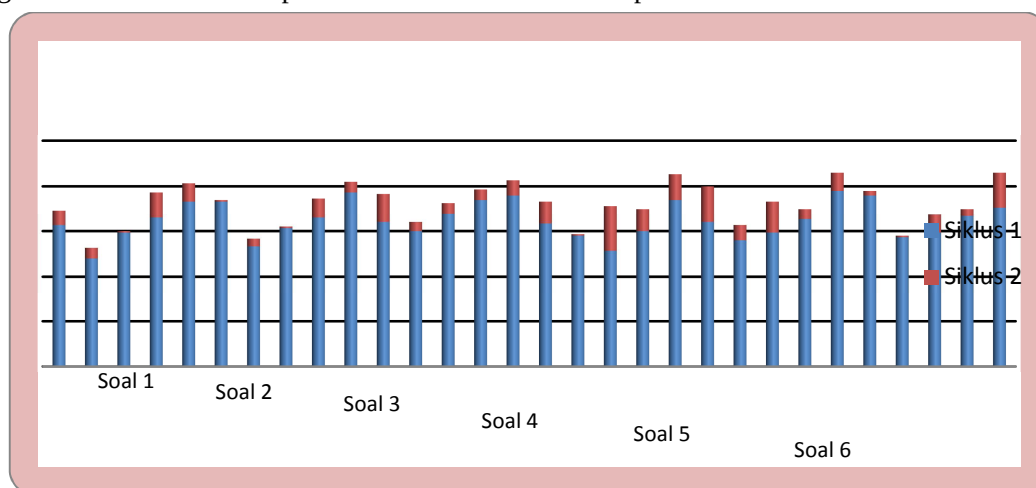
HASIL

Sebelum peneliti memberikan tindakan, peneliti memberikan pretes kemampuan berbicara bahasa Prancis untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa. Hasil pretes berbicara bahasa Prancis diperoleh rata-rata skor adalah 69.40. Menurut hasil pretes tersebut diketahui skor terendah adalah 50 (2 mahasiswa) dan skor tertinggi 80 (2 mahasiswa).

Pada siklus 1, Peneliti memberikan tindakan yaitu mengajar mata kuliah *expression orale* II dengan menggunakan

jeux (permainan) selama 3 pertemuan dan masing-masing pertemuan berlangsung selama 3 sks. Pertemuan keempat, peneliti memberikan tes kemampuan berbicara bahasa Prancis. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pretes kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa yaitu skor terkecil mahasiswa adalah 60 (1 orang) dan skor tertinggi adalah 90 (3 orang). Pada umumnya skor mahasiswa yang dicapai pada siklus 1 sudah di atas skor 60. Skor ini termasuk nilai C menurut penilaian KBK.

Diagram 1. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 dan 2



Jumlah soal yang diberikan pada tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 dan 2 masing-masing 6 soal. Berdasarkan diagram tersebut di atas menunjukkan secara terperinci bahwa kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah meningkat secara bertahap pada aspek pengucapan, tatabahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman pada siklus 1 dan siklus 2. Adapun rata-rata skor kelima aspek kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada diagram 2 di.

Pada umumnya kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah lebih baik dibandingkan sebelum diberi tindakan.

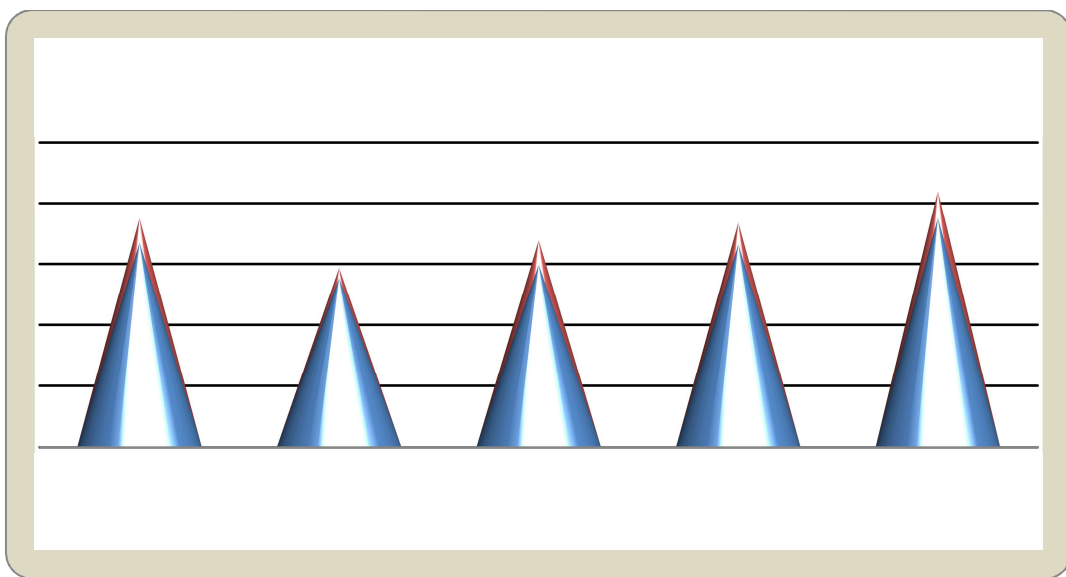
Rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa menurut skala penilaian *Échelle de Haris* dalam Tagliante (1991), setiap aspek mempunyai rentangan penilaian 1-5, pada **siklus 1** : aspek **pengucapan** 3,35, **tata bahasa** 2,77, **kosa kata** 2,99, **kelancaran** 3,32, dan **pemahaman** 3,75. Kendala-kendala yang dialami mahasiswa pada siklus 1 yaitu pengucapan, pemilihan kosa kata, dan tata bahasa. Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan. Maka peneliti dan kolaborator sepakat melanjutkan ke siklus 2 untuk melanjutkan pengajaran *Expression Orale* II dengan menggunakan *jeux* pada materi berikutnya.

Namun ada tindakan perbaikan yaitu peneliti memberikan kata kunci pada dialog yang dibuat oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat dengan mudah membuat dialog singkat pada setiap pertemuan.

Selama tindakan dilaksanakan pada siklus 2, peneliti dan kolaborator mengetahui bahwa masih ada 1-2 mahasiswa yang masih melakukan kesalahan pengucapan,

kosa kata, dan tata bahasa di dalam bahasa Prancis. Selanjutnya pada **siklus 2** rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata skor kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1, sebagai berikut : **pengucapan** 3,75, **tata bahasa** 2,93, **kosa kata** 3,39, **kelancaran** 3,67, dan **pemahaman** 4,20.

Diagram 2. Rata-rata skor per aspek kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 1 dan 2



Berdasarkan data tersebut di atas menunjukkan bahwa pengajaran *Expression Orale II* dengan menggunakan *jeux* telah memotivasi mahasiswa untuk berbicara bahasa Prancis. Hal ini pun didukung oleh hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa bahwa 30 orang (100%) mengalami kendala dalam kemampuan berbicara bahasa Prancis, kendala yang dialami oleh 30 mahasiswa (100%) pada umumnya adalah perbendaharaan kosa kata, pengucapan, dan tata bahasa (struktur bahasa) mahasiswa berusaha mengatasi kendala-kendala tersebut dengan berbagai cara sebagai berikut : 9 mahasiswa (30%) dengan membaca kamus bahasa Prancis-

bahasa Indonesia, 9 mahasiswa (30%) membaca buku bahasa Prancis, 5 mahasiswa (16,67%) belajar dan diskusi dengan teman, 4 mahasiswa (13,33%) berusaha untuk percaya diri agar tidak takut dan belajar dengan baik, 2 mahasiswa (6,67%) latihan pengucapan, membaca teks, dan mempelajari tata bahasa dan menambah kosa kata, dan 1 mahasiswa (3,33%) mendengarkan dialog-dialog bahasa Prancis. Jadi mahasiswa telah berusaha mengatasi kendala-kendala dalam kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan cara masing-masing.

Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada siklus 2 diketahui rerata skor

kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa 86.20 atau nilai B menurut penilaian KBK. Sedangkan hasil tindakan yang diberikan pada siklus 2 mahasiswa sudah mengetahui cara menyatakan rasa suka atau tidak suka, ungkapan perasaan, terkejut, memberitahukan suatu informasi yang telah diketahui kepada orang lain dalam bahasa Prancis. Ungkapan-ungkapan yang telah dipelajari tersebut dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks.

Hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 70% kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas. Maka penelitian dihentikan sampai siklus 2.

PEMBAHASAN

Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sebelum diberikan tindakan adalah kurang kompeten. Kemudian peneliti melaksanakan tindakan yaitu mengajar mata kuliah *expression orale II* dengan menggunakan *jeux* (permainan : *match* dan *catch the riddle*, *le remue-menings*, *jeu de rôle*). Permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa pada pertemuan pertama adalah *match* dan *catch the riddle*. Permainan ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Permainan dilakukan secara kelompok yang terdiri dari kelompok mahasiswa yang mengajukan pertanyaan dan kelompok mahasiswa yang menjawab pertanyaan secara lisan. Kelompok mahasiswa yang mengajukan pertanyaan dan kelompok mahasiswa yang menjawab pertanyaan secara bergantian sehingga semua mahasiswa harus mempersiapkan jawaban yang diajukan oleh kelompok penanya.

Mahasiswa yang mengajukan pertanyaan dapat mengajukan dengan kata tanya "*quel type d'étudiant (e) êtes-vous?*", "*pourquoi?*", "*qu'est-que vous faites?*", "*comment d'après vous d'apprendre le*

français?". Selanjutnya kelompok mahasiswa yang menjawab pertanyaan dengan mengatakan "*je suis type parceque, je fais, d'après moi,*".

Jeux (Permainan) yang dilakukan oleh mahasiswa pada pertemuan kedua adalah *le remue-ménings*. Dalam permainan ini, mahasiswa mendapat tugas untuk memecahkan suatu masalah nyata atau berupa imajinasi. Permainan diawali masalah yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa untuk dicari solusi masalah tersebut. Mahasiswa harus mengemukakan pendapat atau opini untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara lisan. Permainan ini dilakukan secara kelompok. Setiap kelompok harus melakukan diskusi terlebih dahulu untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi. Setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengemukakan solusi pemecahan masalah. Hal ini dilakukan secara bergiliran, kelompok yang belum mendapat giliran harus memperhatikan dan menanggapi solusi yang dikemukakan oleh kelompok yang sedang mendapat giliran.

Contoh exprimer une opinion :

- Que pensez-vous d'apprendre le français?
- Quel est votre avis?
- Je pense que
- Je crois que
- J'apprécie

(Chamberlain, 1985))

Pada pertemuan ketiga, permainan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah *jeux de rôle* (bermain peran). Kegiatan berlangsung seperti pada pertemuan sebelumnya yaitu mahasiswa bekerja secara kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok memerankan tokoh imajinasi. Setiap kelompok mempersiapkan dialog singkat yang berisi ajakan atau usulan, nasihat atau saran. Bermain peran dapat melatih mahasiswa untuk berbicara dan berperan sebagai tokoh

sesuai dalam dialog yang telah mereka buat. Mahasiswa harus mampu memerankan tokoh dengan gaya, mimik, ritme sesuai dengan konteks. Hal ini seperti diemukakan oleh PACTHOD dan ROUX (1998) yaitu “*le jeu de rôle invite un comportement communicatif global (...) : l’expression d’un rôle est non seulement verbale, mais gestuelle, mimique, spatiale, rythmique. Les comportements prennent tout leur sens dans ce contexte.*” Bermain peran mengundang tindak tanduk komunikatif global, ekspresi dalam peran tidak hanya secara verbal tetapi juga melalui gerak, mimik, jeda intonasi. Kemampuan menjiwai lah yang sebenarnya berperan penting sesuai dengan konteks. Contoh kalimat untuk menyatakan imajinasi sebagai berikut :

Expression de l’hypothèse

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

Proposer

Contoh :

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

Conseiller

Contoh :

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

Pada akhir siklus 1, peneliti memberikan tes kemampuan berbicara bahasa Prancis dan diketahui bahwa pada umumnya pengajaran *expression orale* II dengan menggunakan *jeux* sudah mampu memotivasi mahasiswa untuk mau berbicara bahasa Prancis dalam kelas. Namun beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan ketika mereka membuat dialog karena adanya keterbatasan kosa kata yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan yang diemukakan oleh Corson dalam Nation (1990) menurut segi pandangan kosa kata,

ada dua alasan mengapa mahasiswa tidak mampu mengatakan apa yang mereka ingin katakan yakni : (1) mahasiswa tidak mengetahui kosa kata yang cukup. Beberapa guru bahasa menyarankan bahwa hasil berbicara tidak harus mendorong sampai siswa mempunyai banyak kesempatan untuk mendengarkan bahasa dan mengembangkan hipotesis mereka sendiri tentang itu. Ketika siswa merasa siap untuk berbicara, kemudian mereka dapat menggambarkan pelajaran sebelumnya, dan (2) mahasiswa memiliki kosa kata yang cukup tetapi mereka tidak mampu meletakkan kosa kata pada penggunaan yang produktif. Walaupun demikian kegiatan permainan dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan karena setiap anggota kelompok dapat bekerjasama dengan baik.

Pada umumnya kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mengalami peningkatan tahap demi tahap. Pengajaran *expression orale* II dengan menggunakan teknik permainan telah memotivasi mahasiswa untuk berbicara bahasa Prancis. Hal ini dikemukakan juga oleh Lee (1995) bahwa “*games can involve all the basic language skills (listening, speaking, reading, writing), and a number of skills are often involved in the same game.* Permainan dapat mendukung semua keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) dan beberapa keterampilan dapat didukung dalam permainan yang sama. Tetapi berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada akhir siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti maka tindakan dilanjutkan pada siklus 2.

Kendala-kendala yang dialami mahasiswa pada siklus 1 yaitu pengucapan, pemilihan kosa kata, dan tata bahasa. Berdasarkan kendala-kendala yang ditemui pada siklus 1 maka peneliti dan kolaborator sepakat pada siklus 2 melanjutkan pengajaran *expression orale* II dengan menggunakan *jeux* pada materi berikutnya. Kemampuan

berbicara bahasa Prancis mahasiswa dapat meningkat sedikit demi sedikit melalui *jeux*.

Pada siklus 2, permainan yang dilakukan oleh mahasiswa pada pertemuan pertama siklus 2 adalah *ce que j'aime*. Permainan ini dilakukan secara kelompok yang terdiri dari 3-4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari mahasiswa yang aktif berbicara dan pasif berbicara bahasa Prancis. Peneliti melakukan pengelompokan seperti ini agar dialog berjalan lancar, mahasiswa yang pasif berbicara menjadi termotivasi oleh mahasiswa yang selalu aktif berbicara bahasa Prancis. Peneliti memberikan kata kunci pada setiap kelompok agar dapat memudahkan mereka dalam membuat dialog.

Pada pertemuan kedua, permainan yang dilakukan oleh mahasiswa yaitu *qui suis-je*. Peneliti menjelaskan permainan yang harus dilakukan oleh mahasiswa yaitu menebak «siapakah saya?». Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan yang harus dilakukan oleh mahasiswa dalam permainan ini. Peneliti mempersiapkan nama-nama presiden Negara Prancis, artis, pemain sepakbola Prancis, nama penyanyi terkenal, misalnya Nicolas Sarkozy, Zinedine Zidane, Anggun C.Sasmi, dan sebagainya, yang dituliskan pada selembar kertas. Kemudian kertas tersebut ditempelkan dipunggung salah satu mahasiswa dalam setiap anggota kelompok. Mahasiswa yang ditempel kertas dipunggungnya, tidak mengetahui nama tokoh tersebut tetapi anggota kelompok lainnya sudah mengetahuinya. Kemudian mahasiswa yang ditempel kertas dipunggungnya harus dapat menebak “siapakah saya?” dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada anggota kelompoknya dan anggota kelompoknya harus menjawab semua pertanyaan yang diminta oleh mahasiswa tersebut sampai “siapakah dirinya”? dapat ditebak. Pada permainan ini mahasiswa dibentuk dalam kelompok,

setiap kelompok terdiri dari 3-4 mahasiswa (mahasiswa yang aktif dan pasif berbicara bahasa Prancis).

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

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mengalami peningkatan. Mahasiswa dapat melakukan semua kegiatan dalam proses belajar mengajar dengan baik. Bahkan mahasiswa merasa termotivasi dalam melakukan dialog singkat dengan menggunakan bahasa Prancis dalam melakukan kegiatan *jeux* yang digunakan dalam pengajaran *Expression Orale II*.

Permainan selanjutnya yaitu *pourquoi/parceque*. Sebelum melakukan permainan peneliti membagi mahasiswa 2 kelompok besar yang terdiri 1 kelompok “*pourquoi*”, kelompok ini mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata tanya *pourquoi* dan 1 kelompok “*parceque*”, kelompok yang menjawab pertanyaan dari kelompok penanya dengan menggunakan kata *parceque*. Permainan ini dilakukan secara bergiliran. Adapun materi yang ditanyakan sesuai dengan tema materi ajar. Permainan ini berlangsung cukup meriah karena setiap anggota kelompok harus mengajukan pertanyaan dan langsung dijawab oleh kelompok lainnya. Setelah semua mahasiswa mendapat giliran, selanjutnya terjadi pertukaran peran yaitu kelompok penanya sebelumnya menjadi kelompok penjawab, begitu pula dengan kelompok

penjawab sebelumnya menjadi kelompok penanya.

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Prancis pada setiap siklus menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa mengalami peningkatan secara bertahap. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah semakin baik. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Ersoz (<http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>. 2000) bahwa *“Games are highly motivating because they are amusing and interesting. They can be used to give practice in all language skills and be used to practice many types of communication”*.

Permainan sangat memotivasi karena mereka lucu dan menarik. Mereka dapat digunakan untuk mempraktekkan semua keterampilan berbahasa dan digunakan untuk melatih berbagai jenis komunikasi.

Pada umumnya mahasiswa sudah jarang melakukan kesalahan di dalam pengucapan, tata bahasa, kelancaran, dan kosa kata. Mahasiswa dapat melakukan dialog dengan lawan bicaranya dengan baik dan tidak malu-malu lagi karena mereka mulai percaya diri untuk berbicara bahasa Prancis dalam kelas. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah mencapai skor 86.20 atau nilai B menurut penilaian KBK.

Selanjutnya mahasiswa dapat menggunakan bahasa yang bermakna dan berarti sesuai dengan konteks nyata dalam permainan tersebut. Selain itu permainan dapat memotivasi mahasiswa untuk melakukan kerja sama di antara mahasiswa dalam kelas. Oleh karena itu dosen harus mampu menemukan jenis permainan yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sesuai dengan kemampuan bahasa mahasiswanya.

Penelitian tentang permainan sudah dilakukan oleh Mahriyuni (2005) dengan judul penelitian *“Penggunaan Teknik Permainan Dalam Pengembangan Kosa Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan*

Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA Negeri 2 Medan”

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

SIMPULAN

Pengajaran mata kuliah *expression orale* II dengan menggunakan *jeux* telah mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa secara bertahap. Permainan yang digunakan pada pengajaran mata kuliah *expression orale* II disesuaikan dengan materi ajar. Kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa setelah diberi tindakan pada siklus 1 diperoleh rata-rata skor 77.83 atau nilai C menurut penilaian KBK yang digunakan di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Hal ini berarti kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 70% kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas. Pada Siklus 1, mahasiswa masih mengalami kendala pada pengucapan, pemilihan kata, dan tata bahasa. Selanjutnya pada siklus 2 yaitu peneliti memberikan kata kunci pada setiap tema dialog yang harus dibuat oleh setiap kelompok maka kemampuan berbicara

bahasa Prancis mahasiswa pada siklus 2 mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil tes akhir siklus diketahui rata-rata skor 86.20 atau nilai B menurut KBK Unimed. Rata-rata skor tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 70% kemampuan berbicara bahasa Prancis mahasiswa sudah memperoleh nilai 80 ke atas. Mahasiswa sudah mampu melakukan komunikasi lisan sesuai dengan konteks. Kendala-kendala yang dialami oleh mahasiswa seperti pengucapan, pemilihan kata dan tata bahasa sudah dapat diminimalisir secara bertahap.

DAFTAR RUJUKAN

- BELLENGER, Lionel. 1996. *L'Expression Orale : Une approche nouvelle de la parole expressive*. Paris : ESF éditeur.
- CHAMBERLAIN, Alain et STEELE, Ross. 1985. *Guide Pratique de la Communication*. Paris : Les Éditions Didier.
- Ersöz, Aydan. 2000. *Six Games for the EFL/ESL Classroom*. Tersedia pada <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>.
- Girardet, Jacky et Pécheur, Jacques. 2000. *Campus 1 : Méthode de Français*. Paris : CLE International
- Grammar. <http://fixedreference.org/gnu.fre-documentation license.html>. Diakses pada tanggal 18 April 2005.
- Hardjodipuro, Siswojo. 1997. *Action Research : Sintesis Teoritik*. Jakarta : IKIP Jakarta.
- Harmer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching*. England : Pearson Education Limited.
- Hedge, Tricia. *Teaching and Learning in the Language Classroom*. New York : Oxford University Press, 2000. [Http://fixedreference.org/gnu.fre-documentation license.html](http://fixedreference.org/gnu.fre-documentation license.html)
- Kemmis, Stephen and Robin McTaggart. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria : Deakin University.
- Lee, S.K. 1995. "Creative games for language class". Forum, 33 (1),35. Retrieved February 11.2006.
- Mahriyuni. 2005. "Penggunaan Teknik Permainan Dalam Pengembangan Kosa Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA Negeri 2 Medan" Unimed.
- Mei, Yin Yong dan Yu-Jing, Jang. 2000. *Using Games in an EFL Class for Children*. Daejin Univesity ELT Research Paper. Fall.
- Nababan, Sri Utari Subyakto. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nation, I.S.P. 1990. *Teaching and Learning Vocabulary*. United States of America: Newbury House Publishers.
- PACTHOD, Alain et Pierre-Yves ROUX. 1998. "Les Activité Expression Orale En Classe de Langue 3e partie : le jeu de rôle". *Connaissance du Français* - N° 32 - 01.
- Pride, J.B. and J.Holmes. 1972. *Socio-linguistic*. Hammondsworth :Penguin.
- Rabbe, Laureen and Gail Shuster-Bouskila. *Ways to Help the Learner Succeed in Listening Comprehension*. (<http://www.etni.org.il/red/etnnews/issues3/feature s.htm>).
- TAGLIANTE, Christine. 1991. *L' Évaluation*. Paris : CLE Internationale.
- Thém@doc. 2003. *Le jeu dans la Classe de Langue*.
- Them@doc. 2003. *Le jeu dans la Classe de Langue : Qu'est -ce que le jeu?* http://www.cndp.fr/crdp-limoges/ressources/cddp23/cddp_eile/the ma/reperes2.html
- Tréville, Marie-Claude and Duquette, Lise. 1996. *Enseigner le Vocabulaire en Classe de Langue*. Paris : Hachette Livre..
- Weiss, François. 1983. *Jeux et Activité Communicatives dans la Classe de Langue*. Paris : Hachette.
- Vocabulary. <http://fixedreference.org/gnu.fre-documentation license.html>. Diakses pada tanggal 18 April 2005.

