

PENERAPAN METODE *JEUX DE RÔLE* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

Lineke Vrida Lensun

SMA Negeri 1 Manado, Jalan Pramuka No. 192 Manado

E_mail: lineke.le.sun@yahoo.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Perancis siswa dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*Jeux De Rôle*) di kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Manado. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Manado tahun ajaran 2014/2015, yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan berupa: (a)observasi, (b)wawancara, (c)tes, dan (d)dokumentasi. Prosedur penelitian meliputi tahap: (a)perencanaan tindakan, (b)pelaksanaan tindakan, (c)observasi dan interpretasi, dan (d)analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan siswa terhadap Bahasa Perancis mulai meningkat, termasuk kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Perancis. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi melalui pengamatan visual maupun hasil perekaman. Dengan *Jeux De Rôle* perbendaharaan kosakata siswa meningkat, begitu juga dengan penggunaan tatabahasanya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, dan semakin terampil menggunakannya dalam kalimat, maka mereka akan semakin terampil berbicara.

Kata Kunci: *Capacité de parler, Jeux de Role*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Perancis di SMA adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Perancis baik dalam bentuk lisan maupun tertulis. Kemampuan berkomunikasi ini meliputi mendengarkan (*écouter*), berbicara (*capacité de parler*), membaca (*lire*), dan menulis (*écrire*). Untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Perancis tersebut, maka harus diupaya keefektifan dan efisiensi proses belajar mengajar di kelas sesuai dengan karakteristik masing-masing kelas.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkin-

kan siswa dapat belajar secara aktif sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Sehingga diharapkan setiap guru harus memiliki pengetahuan yang cukup mengenai konsep dan cara-cara penerapan metode tersebut dalam proses pembelajaran (Priastiani, 2016).

Pengalaman peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Perancis di SMA Negeri 1 Manado masih bersifat konvensional, yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru menjelaskan materi dan siswa mencatat apa yang disampaikan

guru. Kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman belajar sangat sedikit, termasuk dalam hal kemampuan berbicara (*capacité de parler*) Bahasa Perancis. Kondisi ini dapat terlihat dari sedikitnya jumlah siswa yang bisa bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan menggunakan Bahasa Perancis.

Peneliti mencoba memberi variasi lain untuk menumbuhkan ketertarikan siswa untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Perancis-nya, melalui metode *Jeux de Role* (permainan peran) agar mereka merasa senang dengan pembelajaran Bahasa Perancis.

Jeux de Role

Jeux de Role artinya bermain peran atau yang dalam bahasa Inggrisnya dikenal dengan *Role Playing*. *Jeux de Role* (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dalam metode ini penyampaian materi pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa memberi penilaian (Adiputra, 2012).

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memeragakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Dalam pengajaran berbicara yang sesuai dengan pendekatan komunikatif ini dapat digunakan berbagai teknik pengajaran, diantaranya yaitu permainan (*jeu*) (Eviyanti, 2007). *Jeux* (permainan) adalah kesenangan dan anak-anak menyukainya (Mei dan YuJing, 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 YuJing, 2000).

Teknik bermain peran banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar dan mengajar dengan teknik ini sangat menyenangkan (Azies dan Alwasilah, 1996 : 95-101 dalam Adiputra, 2012). Pembelajaran Bahasa Perancis akan lebih menarik jika dikemas dalam pembelajaran bermain peran (*Jeux de Role*) yaitu siswa dapat mengalami langsung situasi pembelajaran yang terkait dengan materi. Dengan cara ini diharapkan akan meningkatkan kemampuan Berbicara (*capacité de parler*) siswa yang pada akhirnya dapat tercapainya prestasi belajar sesuai dengan standar ketuntasan.

Melalui proses belajar seperti ini diharapkan peserta didik mampu menghayati tokoh yang diperankannya. Sehingga peserta didik akan belajar: (1)mengeksplorasi perasaannya; (2)memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; (3)mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4)mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai

cara. Keberhasilan dalam penghayatan peran menentukan berkembangnya pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai (Komara, 2012 dalam Pranowo, 2012).

Permasalahannya adalah “Apakah penerapan metode pembelajaran bermain peran (*Jeux de Role*) pada mata pelajaran Bahasa Perancis dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Manado?”.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*Jeux de Role*) pada mata pelajaran Bahasa Perancis kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Manado.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Manado dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Manado yang berjumlah 20 orang tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini mulai dari persiapan sampai penyusunan laporan dilaksanakan mulai bulan Januari 2015 sampai bulan Maret 2015.

Menurut Arikunto (2006: 129) “yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, (1)sumber data berupa orang, (2)sumber data berupa tempat, dan (3)sumber data berupa simbol”.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari Siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Manado yang merupakan

subjek penelitian, dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi, lembar rubrik penilaian dan dokumentasi. Kegiatan observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Tim peneliti mengisi rubrik yang telah disediakan dan mencatat kejadian-kejadian selama tindakan berlangsung. Selain itu tim peneliti juga mengambil dokumentasi untuk merekam suara siswa dengan menggunakan *audiocasette*. Hal ini ditujukan agar siswa mempunyai kesempatan untuk mendengarkan hasil tampilannya dan merenungkan bahasa yang telah digunakan. Mereka mungkin dengan mudah memeriksanya.

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan 3 siklus. Pada siklus pertama peneliti bersama tim pengamat melakukan sesuai rencana pelaksanaan tindakan. Hasil observasi yang telah dihimpun, didiskusikan bersama yang selanjutnya direfleksikan pada siklus berikutnya yakni perbaikan atas kendala-kendala yang telah dilakukan siswa selama proses penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik diskripsi. Adapun diskripsi yang dipakai untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Perancis dengan menggunakan *Jeux de Role* adalah sebagai berikut: 1)Pemahaman, 2)Komunikasi Interaktif, 3)Pelafalan, 4)Isi cerita, 5)Sikap, dan 6)Struktur. Teknik analisisnya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah

data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil belajar. Adapun kriteria penilaian dituangkan dalam sebuah rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik Penilaian *Jeux de Role*

Kategori	Kriteria	Skor	Bobot	Nilai
1. Pemahaman	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa dapat			
	1. Dapat mengungkapkan 4 - 5 kalimat dan saling terkait	4	25	25
	2. Dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait	3		18
	3. Dapat mengungkapkan 1 kalimat dan terkait	2		11
	4. Tidak dapat mengungkapkan kalimat	1		4
2. Pelafalan	1. Sangat jelas dan mendekati penutur asli	4	20	20
	2. Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu	3		15
		2		10
	3. Kurang jelas dan mempengaruhi makna	1		5
3. Komunikasi Interaktif	1. Percaya diri dan lancar dalam mengambil giliran bicara serta mampu mengoreksi diri jika melakukan kesalahan	4	20	20
	2. Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan	3		15
	3. Lebih banyak merespon dan berinisiatif	2		10
	4. Tidak mampu merespon dan berinisiatif	1		5
4. Isi cerita	1. Sesuai tema	4	15	15
	2. Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan	3		11
		2		7
	3. Kurang sesuai dengan tema	1		3
5. Sikap	1. Ekspresi dan suara penuh penjiwaan dan menarik perhatian	4	10	10
	2. Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan	3		8
	3. Gaya dan suara kurang menarik serta terkesan menghafal	2		5
	4. Tidak ada ekspresi serta suara tidak jelas	1		3
6. Struktur	1. Tatabahasa dan kosakata tepat	4	10	10
	2. Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat	3		8
	3. Tatabahasa dan kosakata kurang tepat dan mempengaruhi makna	2		5
	4. Tatabahasa dan kosakata sulit dipahami .	1		3
Jumlah Nilai Keseluruhan				

Untuk menilai kemampuan berbicara Bahasa Perancis, peneliti menggunakan pedoman penilaian yang diadopsi dari pedoman penilaian pelaksanaan ujian praktik berbicara dari Departemen Pendidikan Nasional.

Dari hasil perolehan data, peneliti memberikan batasan-batasan ketuntasan, untuk masing-masing kategori, yaitu: 1) Pemahaman, siswa dapat mengungkapkan 2 sampai 3 kalimat dalam setiap kali pembicaraan, 2) Pelafalan, sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu, 3) Komunikasi Interaktif, siswa percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan, 4) Isi cerita, sesuai tema walau ada sedikit penyimpangan, 5) Sikap, gaya dan suara kadang kurang penjiwaan, dan 6)

Struktur, tatabahasa dan kosakata kadang-kadang kurang tepat.

Untuk kategori tatabahasa, peneliti tidak memberikan bobot yang tinggi, mengingat tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan berbicara. Jika siswa dalam memproduksi kalimat masih ditemukan tatabahasa yang belum benar, sejauh tidak mengubah makna dan pesan yang mau disampaikan dapat dipahami, maka mereka akan ditoleransi dalam pencapaian ketuntasan minimal.

Berdasarkan batasan-batasan ketuntasan minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk masing-masing kategori, maka dapat diperoleh skor dan nilai minimal sebagai berikut:

Tabel 2. Bobot dan Nilai Ketuntasan Minimal

Kategori	Kriteria	Skor	Nilai
1. Pemahaman	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa dapat dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait	3	18
2. Pelafalan	Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu	3	15
3. Komunikasi Interaktif	Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan	3	15
4. Isi cerita	Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan	3	11
5. Sikap	Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan	3	8
6. Struktur	Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat	3	8
Jumlah Nilai Keseluruhan		18	75

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan tuntas adalah siswa yang telah memenuhi kriteria minimal dari masing-masing kategori, dengan memperoleh bobot minimal sejumlah 18 (delapan belas) yang dikonversikan ke dalam nilai, yakni 75 (tujuh

puluh lima). Jadi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Bahasa Perancis dengan menggunakan *Jeux de Role*, adalah 75. Hal ini juga sudah sesuai dengan standart Kriteria Ideal Ketuntasan Minimal dari Badan Standar Nasional Pendidikan.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Awal

Observasi awal sebelum dilaksanakan metode pembelajaran *Jeux de Role*, proses pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi dan siswa mencatat apa yang disampaikan guru. Kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas, pengalaman belajar dan kemampuan berbahasa sangat sedikit, hal ini mengakibatkan kurangnya minat siswa pada pelajaran Bahasa Perancis. Kondisi ini dapat terlihat dari sedikitnya jumlah siswa yang bertanya dan berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan menggunakan Bahasa Perancis.

Siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya prestasi belajar dan kemampuan berbahasa siswa, termasuk kemampuan berbicara bahasa Perancis (*capacité de parler*). Siswa yang pasif tidak dapat mengembangkan kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan yang mencerminkan keterampilan berbahasa Perancis masih rendah. Kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada pencapaian prestasi belajar siswa yang belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Berbagai permasalahan yang dihadapi terutama yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbicara (*capacité de parler*) Bahasa

Perancis siswa perlu diberikan solusi untuk memperbaikinya. Peneliti menawarkan metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kemampuan Berbicara (*capacité de parler*) siswa yaitu dengan penerapan metode pembelajaran *Jeux de Role*. Metode pembelajaran bermain peran (*Jeux de Role*) membantu siswa untuk dapat mengalami langsung situasi pembelajaran yang terkait dengan materi, selain itu dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dalam mencari jawaban atas permasalahan yang ada serta mempermudah siswa menerapkan materi yang dipelajari lebih mendalam dalam kehidupan nyata. Cara ini diharapkan akan meningkatkan kemampuan Berbicara (*capacité de parler*) siswa yang pada akhirnya dapat tercapainya prestasi belajar sesuai dengan standar ketuntasan.

Siklus I.

Suasana kelas saat tindakan dimulai, siswa nampak tenang dan sedikit agak tegang. Hal ini mungkin adanya beberapa guru dan tamu yang ikut hadir dalam pelaksanaan tindakan. Keseriusan siswa juga nampak pada penampilan berperan mereka. Rasa percaya diri siswa mulai terbangun, hal ini nampak pada penampilan mereka. Tak satupun kelompok yang tidak tampil.

Hasil dari keseluruhan kategori yang harus dipenuhi, hampir semua kategori kurang optimal, terutama kategori pelafalan dan struktur yang masih perlu diperbaiki. Pada penampilan kelompok pertama yang terdiri dari 4 siswa, mereka bermain peran dengan Judul "*cadeau d'anniversaire pour mon*

ami". Kelompok ini dapat bermain peran dengan bagus, hanya bagaimana pelafalan dan juga penyusunan kalimat kurang dapat dipahami karena tatabahasa yang tidak benar. Pada penampilan kelompok kedua yang beranggotakan 4 orang siswa, kesulitan lebih banyak mereka lakukan dalam penyusunan kalimat, dimana pakem kata kerja dalam kalimat yang selalu menempati posisi kedua kurang mereka perhatikan, sehingga hampir semua penempatan kata kerja dalam kalimat tidak sesuai dengan tatabahasa Perancis. Kendala-kendala ini juga terjadi pada kelompok 3, maupun 4. Namun demikian kelompok lima melaksanakannya dengan baik. Dalam setiap tampilan, setiap kelompok rata-rata membutuhkan waktu selama kurang lebih 5 menit.

Dari data yang terkumpul di atas, dapat diketahui bahwa untuk kategori pertama yakni kategori pemahaman yang berupa pengungkapan kalimat yang saling terkait, siswa hanya mampu mengungkapkan 1 sampai 2 kalimat dan tidak banyak siswa yang mengungkapkan satu kalimat. Kategori pelafalan merupakan kategori yang paling sulit bagi siswa. Kebanyakan siswa melafalkan seperti bahasa ibu, dan beberapa orang siswa melafalkan ujaran yang kurang jelas sehingga mempengaruhi makna. Sedangkan untuk kategori yang meliputi isi cerita dan bagaimana mengkomunikasikan rata-rata siswa cukup baik. Kategori penyusunan kalimat dengan tatabahasa yang benar merupakan kategori yang paling sulit dialami siswa. Peneliti sebelumnya sudah dapat memprediksi

akan kendala ini, oleh karenanya tidak memberikan bobot yang tinggi pada kategori ini. Jika kategori tatabahasa ini diberi bobot yang tinggi, maka akan banyak siswa yang tidak tuntas, dan hal ini membuat siswa kurang termotivasi dengan model pembelajaran ini.

Siklus 2

Hasil pengamatan selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung pada siklus kedua ini, memang ada peningkatan walaupun belum semua siswa tampil sesuai dengan kriteria, terutama kategori isi cerita. Pada umumnya masing-masing kelompok sudah dapat menceritakan dengan baik. Yang masih perlu diperbaiki adalah bagaimana mereka mengekspresikan dialognya dengan suara yang keras, gaya yang penuh penjiwaan serta tampil percaya diri. Kemampuan menarik perhatian masih perlu diperbaiki. Disamping itu masalah utama siswa pada pertemuan siklus kedua ini, yakni pada pelafalan dan tatabahasa. Kedua kategori ini memang perlu mendapat perhatian lebih.

Ada kedekatan yang terjalin antara guru dan siswa, yakni pada saat siswa sedang berkoordinasi mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki saat mereka bermain peran ataupun sebelumnya, saat penyempurnaan narasi. Siswa dengan perasaan tanpa takut, terkesan santai tapi serius menyampaikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penampilan mereka. Suasana pun nampak terkesan akrab.

Dari enam kategori yang dinilai pada penampilan *jeux de role* siklus

kedua ini, baik melalui pengamatan secara langsung saat tampil maupun dari hasil perekaman suara telah peneliti temukan data, antara lain: 1) Kategori Pemahaman, ada empat orang siswa yang berhasil mengungkapkan lebih dari tiga kalimat setiap kali berbicara, nampak dalam tabel hanya ada dua siswa yang memperoleh skor maksimal, yakni 25. Sedangkan yang lain, masih memperoleh skor 18 yang artinya siswa baru mampu mengungkapkan 2 sampai 3 kalimat setiap kali mendapat giliran berbicara, bahkan masih ada yang memperoleh skor 11, 2) Kategori Pelafalan, hampir semua siswa masih terpengaruh dengan bahasa ibu, 3) Kategori Komunikasi Interaktif, hampir semua siswa sudah memiliki kepercayaan diri tetapi kadang masih mengulang-ulang ujaran, 4) Kategori Isi Cerita, sudah sesuai dengan tema walaupun masih ada unsur-unsur yang tidak perlu disampaikan dalam dialognya. 5) Kategori Sikap, pada umumnya cukup baik, hanya kadang mereka masih tampil dengan gaya dan suara yang kurang penjiwaan. Untuk tampil seperti layaknya pemain sinetron memang perlu banyak pembinaan, tetapi karena terbatasnya kemampuan guru juga menjadi kendala, maka dari itu peneliti tidak menuntut bermain seperti seorang artis melainkan cukup menjiwai sudah dikategorikan tuntas, 6) Kategori Tatabahasa, ada pengembangan dalam pemilihan kosakata, begitu pula dengan tatabahasa yang digunakan dalam kalimat. Mereka sudah banyak yang memahami pembentukan kalimat,

bagaimana memposisikan kata kerja dalam kalimat juga sudah benar.

Siklus 3

Dari enam kategori yang harus dipenuhi oleh siswa, ada peningkatan untuk masing-masing kategori pada siklus ketiga ini. Pada kategori A, yakni kategori pemahaman sudah ada beberapa siswa memperoleh skor maksimum yakni 25, yang berarti siswa dapat mengungkapkan lebih dari tiga kalimat untuk setiap kali mendapat giliran berbicara, sedangkan yang lainnya mendapat skor 18, yang artinya siswa dapat mengungkapkan lebih dari satu kalimat, dan tak satupun siswa tidak menjawab. Ada peningkatan ujaran pada setiap tampilan mereka. Untuk kategori pemahaman siswa mampu mengungkapkan ujaran-ujarannya dengan tiga sampai 5 kalimat bahkan ada yang lebih, yakni pada kelompok satu.

Pada kategori B (Pelafalan), ada 8 orang yang sudah bisa melafalkan kata atau frase seperti penutur asli, pengaruh bahasa ibu memang begitu besar terhadap pemerolehan bahasa asing, namun mereka berhasil mengembangkan kemampuannya. Siswa masih perlu banyak belajar untuk kategori ini.

Untuk kategori C (Komunikasi Interaktif), rasa percaya diri siswa saat penampilan di siklus ke tiga ini jauh lebih baik. Mereka nampak sungguh-sungguh bermain peran seperti tontonan di televisi. Mereka sudah tidak malu-malu, hal ini nampak tanpa dipanggil gilirannya, siswa berinisiatif sendiri untuk segera tampil. Namun demikian, masih ada yang belum mampu

mengoreksi kesalahan yang mereka perbuat, sehingga skor maksimum yang mereka peroleh hanya 15, sedang skor maksimum untuk kategori ini adalah 20, dimana siswa mampu mengoreksi diri jika melakukan kesalahan, dan percaya diri serta lancar.

Pada kategori D (isi cerita), sudah tiga kelompok atau 12 siswa yang telah mendapatkan skor maksimum yakni 15, yang artinya semua unsur yang diberikan telah didapatkan dalam dialog. Sisanya mendapat skor 11.

Sedangkan pada kategori E (Sikap), 10 siswa telah memperoleh skor maksimum, 10, artinya mereka telah tampil baik, menarik perhatian, penuh penjiwaan dan suara cukup keras. Sisanya mendapat skor 8.

Pada kategori F (Tatabahasa), masalah tatabahasa masih merupakan problem bagi siswa, terutama pada kelompok tiga dan empat. Hal ini wajar karena waktu yang relatif pendek belum cukup untuk menguasai seluruh perubahan bentuk kalimat, sehingga skor maksimum belum dapat diraih.

PEMBAHASAN

Pada awal penelitian di siklus pertama, siswa nampak kurang termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan ini. Ada kesan bahwa siswa kurang berminat dengan kegiatan ini. Hal ini terlihat pada penampilan mereka yang terkesan asal - asalan, walaupun tidak semuanya. Dari data yang diperoleh, hanya 2 (10%) siswa dari 20 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, siswa yang belum tuntas sebanyak 18

siswa atau 90 %. Batas minimal ketuntasan sebesar 75 sesuai dengan standar Kriteria Ideal Ketuntasan Minimal dari Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006.

Kendala pada siklus pertama yang ditindaklanjuti di siklus kedua telah menunjukkan peningkatan yang berarti dalam perolehan skor. Hal ini nampak pada perolehan data pada tabel 4, dimana siswa yang tuntas mengalami kenaikan, dari 2 siswa di siklus I menjadi 10 siswa yang tuntas di siklus II, jadi sekitar 50 % telah tuntas. Kendala yang dialami siswa masih terkait pada masalah pemahaman, pelafalan, komunikasi interaktif, sikap dan penyusunan kalimat sesuai dengan tatabahasa Perancis yang benar. Perbaikan kesalahan yang dilakukan dalam kelompok kecil ternyata lebih efektif dibandingkan penjelasan secara klasikal.

Pada umumnya siswa kurang variatif dalam mengembangkan isi cerita yang sesuai dengan tema yang diberikan. Pendampingan guru pada saat ini sangat diharapkan, agar ide-ide, pendapat ataupun daya kreatifitas siswa terbangun. Pada siklus ketiga, siswa diberi beberapa unsur yang harus masuk dalam percakapan mereka, ternyata mereka mampu mengembangkan ide-idenya yang telah dituangkan dalam naskah ceritanya.

Menurut hasil perolehan data terakhir pada siklus ketiga ini, dari semua kategori yang harus dipenuhi dalam bermain peran, siswa yang telah berhasil melampaui batas minimal nilai ketuntasan, yakni 75 sebanyak 17 orang

atau sebanyak 85%. Dalam hal pelafalan masih perlu ditingkatkan dalam bentuk latihan-latihan agar ketercapaian ketuntasan bisa 100%.

Penggunaan model pembelajaran ini telah meningkatkan rasa percaya diri siswa, hal ini nampak pada saat mereka memerankan beberapa peran yang harus mereka mainkan. Memang belum semua siswa tampil percaya diri, tetapi sudah ada perkembangan dengan suara dan sikap yang cukup menjiwai, bahkan ada yang mirip dengan karakter tokoh yang diperankan.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Jeux de Role* ini akan bermanfaat bagi peningkatan kemampuan siswa dalam pemerolehan bahasa asing, karena pemahaman melalui pengalaman visual dapat tersimpan lama dalam benak siswa. Disamping itu ada kerja sama ataupun koordinasi yang terjalin baik antara guru dan siswa, tentunya hal ini dimaksudkan agar tujuan akhir pembelajaran Bahasa Perancis tercapai.

Koreksi bersama dari hasil perekaman maupun pengamatan memang baik, jika dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Siswa masih segar dalam ingatannya dengan segala sesuatu yang baru saja mereka lakukan. Koreksi bersama kadang juga membawa dampak yang tidak diinginkan.

PENUTUP

Dari hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan *Jeux de Role*, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) *Jeux de Role* merupakan model

pembelajaran yang tepat, karena siswa termotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Perancis. Hal ini dapat kita lihat pada saat siswa menyusun kalimat, banyak materi tatabahasa yang seharusnya mereka peroleh pada kelas berikutnya, oleh karena diperlukan maka mereka harus mempelajarinya, sehingga guru hendaknya membantu memfasilitasi. 2) Dengan terampilnya siswa menyusun kalimat, maka perbendaharaan kosakata siswa bertambah, serta pemahaman akan tatabahasa akan lebih baik. Selain pemahaman tatabahasa yang semakin meningkat. Semakin terampil siswa menyusun kalimat dengan kosakata yang tepat, maka mereka akan semakin terampil berbicara. 3) Ada peningkatan dalam hal keberanian dan kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas atau forum karena *Jeux de Role* mengkondisikan siswa untuk bermain peran dihadapan umum sehingga secara tidak langsung rasa percaya diri dapat ditumbuhkan dan perasaan takut cenderung berkurang. 4) Dengan adanya koordinasi yang intens ternyata juga memberi manfaat baik bagi guru dan siswa untuk menjalin hubungan yang harmonis. Hal ini terjadi pada saat proses pelaksanaan tindakan berlangsung, khususnya dalam persiapan pembuatan narasi maupun persiapan tampilan. Hubungan yang harmonis antara guru dan siswa, dapat mengurangi rasa takut siswa pada guru. 5) Suasana kelas nampak lebih hidup dan siswa sentris, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. 6) Pada pelaksanaan tindakan, ada dua kategori dari enam

kategori yang masih perlu ditindak lanjuti, yakni masalah pelafalan, sikap dan ketatabahasaan. Pengaruh bahasa ibu begitu besarnya sehingga siswa sulit melafalkan ujaran-ujaran seperti penutur aslinya. Walau demikian, dengan adanya *Jeux de Role* setidaknya siswa lebih terlatih mengungkapkan dan melafalkan kalimat dengan intonasi yang benar.

DAFTAR RUJUKAN:

Adiputra, Sofwan. 2012. *Role Play Dalam Bimbingan Kelompok*.
<https://bkpemula.wordpress.com/2012/10/19/role-play-dalam-bimbingan-kelompok/>

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:BSNP

Eviyanti, Evi. 2007. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Menggunakan Jeux*. <file:///F:/10-Eviyanti-layout.pdf>.

Mei, Yin Yong dan Yu-Jing, Jang. 2000. *Using Games in an EFL Class for Children*. Daejin Univesity ELT Research Paper. Fall.

Pranowo, Dwiyanto Djoko. 2012. *Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerjasama Pada Matakuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran*.
<file:///C:/Users/HP/Downloads/Documents/JURNAL+PENDIDIKA+N+KARAKTER.pdf>

Priastiani, Henni. 2016. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Menggunakan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sanden*. Skripsi. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.