

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan guru sebagai sumber belajar dalam lingkungan belajar (Pravitasari, E. A, 2021). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperlukan upaya-upaya yang dapat mendampingi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif dan menyenangkan termasuk pada pelajaran bahasa.

Kesulitan belajar sangat umum terjadi ketika seseorang mempelajari sesuatu. Kesulitan belajar adalah keadaan ketika seorang siswa tidak dapat belajar secara normal karena adanya ancaman, hambatan atau kesulitan belajar. Beberapa penyebab kesulitan belajar siswa yakni tingkat intelektual rendah, materi pembelajaran yang cenderung sulit dipahami, kondisi fisik siswa yang tidak mendukung, suasana kelas yang kurang mendorong konsentrasi siswa, gaya mengajar guru kurang menarik sehingga siswa sulit memahami dan semakin bosan mengikuti pelajaran (Dicky, R. R, 2019).

Berdasarkan data yang peneliti kumpulkan dari beberapa mahasiswa Sastra Prancis Universitas Hasanuddin angkatan 2018 hingga 2021 yang berlatar belakang pembelajar bahasa Prancis pemula dan beberapa diantaranya sudah memiliki dasar sejak sekolah, peneliti menemukan bahwa terdapat 9 dari 10 orang mengeluh merasa kesulitan mempelajari bahasa Prancis, khususnya pada semester 1 dan 2. Hal ini dilihat dari skor-skor yang didapatkan mahasiswa awal semester bernilai sedang ataupun rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah aturan atau sistem bahasa yang baru dipelajari sangat berbeda dengan sistem bahasa Indonesia atau bahasa daerah. Beberapa aturan harus dihafalkan, dan tidak semua mahasiswa mau dan bisa menghafal. Beberapa sampel yang peneliti ini mengharapkan adanya metode berbeda yang mampu membantu mempelajari bahasa Prancis secara efektif dan efisien.

Hal ini menunjukkan bahwa para siswa dan guru bahasa Prancis diharapkan dapat bekerja sama untuk mengatasi kesulitan belajar tersebut, dan diharapkan memiliki fasilitas untuk menunjang pembelajaran agar tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif dan progresif. Nurhidayah mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menggugah pikiran, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat meningkatkan belajar



gunaan permainan sebagai media pembelajaran yang dapat belajar siswa (Nurhidayah, 2014). Permainan sebagai sarana <i>di</i> beberapa kelebihan, salah satunya adalah menyenangkan <i>urut</i> Wulandari, I, et al (2020), manfaat belajar melalui bermain <i>langkan</i> ketegangan dan menghilangkan stress dalam <i>mengajak</i> siswa untuk berpartisipasi penuh dalam <i>berkuat</i> proses pembelajaran, membangun kreativitas diri,

mencapai tujuan melalui ketidaksadaran dan mencapai makna dalam pembelajaran melalui pengalaman serta menjaga agar siswa tetap fokus pada mata pelajaran (Wulandari, I, et al, 2020).

Berbagai permainan edukasi untuk mengefisiensikan pemahaman pembelajaran bahasa Prancis telah diciptakan seperti Cartatoto-Conjugaison yang diciptakan oleh Ducale. Permainan ini membantu pembelajar bahasa Prancis memahami pola pembentukan kalimat berbentuk Present Indicatif dalam bahasa Prancis dengan mudah dan menyenangkan. J'apprends Avec Sami et Julie diciptakan oleh Hachette Education agar pembelajar bahasa Prancis dapat menambah kosakata keluarga dengan mudah dan menyenangkan, dan Dixit yang diciptakan oleh Libellud agar pembelajar Bahasa Prancis dapat membuat kalimat dengan berimajinasi menggunakan ilustrasi tiap kartu sebagai acuan. Selanjutnya peneliti menyingkat dan menyebut tiga permainan tersebut sebagai Carjadix). Ketiga permainan edukasi yang diciptakan oleh lembaga pendidikan non-formal Prancis tersebut merupakan permainan dengan dasar *flash card*. *Flash Card* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, diantaranya: menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong kreativitas siswa, praktis, kemudahan penyampaian, dan dapat diterapkan dalam kelompok besar atau kecil (Nurhidayah, 2014). Adapun pada penelitian ini, selain kartu permainan *Dixit*, dua kartu permainan lainnya tidak dimainkan sebagaimana seharusnya sesuai aturan permainan kartu-kartu tersebut. Ketiga kartu permainan tersebut melainkan dikreasikan oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan, studi literatur, referensi, maupun imajinasi peneliti sendiri yang didukung dan direfleksikan sebelumnya berdasarkan studi literatur dan seterusnya. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat berjalan dengan inovatif dan mencapai hasil yang signifikan.

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan Carjadix khususnya pada kompetensi Tata Bahasa dalam materi pembentukan penggunaan verba Present Indicatif pada pembelajar bahasa Prancis pemula dalam kelas, dalam hal ini mahasiswa Sastra Prancis Universitas Hasanuddin Angkatan 2023 semester 3. Materi Present-Indicatif merupakan salah satu langkah awal dalam belajar pembentukan kalimat sehingga para pembelajar pemula perlu mempelajari materi ini terlebih dahulu. Hal ini pun merupakan permasalahan yang dirasakan oleh mahasiswa Sastra Prancis pembelajar pemula pada materi pembelajaran tingkat awal khususnya pada semester 2-3 setelah mendapatkan materi pembelajaran kosa kata. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil survei dan wawancara yang telah dilakukan dan didukung oleh sebaran skor hasil belajar mahasiswa pada semester awal khususnya pada proses belajar yang memuat materi pembentukan Present-



esulitan yang dirasakan mahasiswa dipicu oleh pengetahuan dan pengalaman pembelajaran bahasa yang baru, motivasi belajar, media dan metode yang diajarkan dalam kelas oleh dosen yang bersangkutan, dan pada pelaksanaan penelitian ini terdapat papan skor pada tiap sesi. Namun, skor tersebut tidak memberi intervensi apapun pada sesi selanjutnya. Skor pada segmen permainan hanya sebagai acuan untuk sesi selanjutnya. Hasil akhir penelitian ini yang dijadikan pertimbangan

terjadinya peningkatan atau tidak pada subjek penelitian adalah pada skor *pre* dan *post-test*.

Dalam proses pembelajaran materi Present-Indicatif dalam kelas para dosen bersangkutan kerap menggunakan media Power Point yang memuat informasi formula, pola pembentukan, contoh-contoh kalimat, dan permainan interaktif sederhana. Adapun contoh kalimat Present-Indicatif yang keliru yang dibuat oleh mahasiswa yakni sebagai berikut.

1. "Je mange à la maison chaque jour."

Kesalahan: Kalimat ini benar secara struktur, tetapi kurang tepat. Seharusnya: "Je mange chez moi chaque jour" karena "à la maison" lebih sering digunakan untuk mengacu pada tempat yang lebih umum atau publik, -Indicatif Niveau 1. Penelitian ini berlangsung dengan metode *Quasi Experimentalsementara* "chez moi" merujuk pada rumah pribadi seseorang.

2. "Elle vont à l'école tous les jours."

Kesalahan: Subjek "Elle" (dia perempuan) seharusnya diikuti oleh bentuk kata kerja yang sesuai, yaitu "va", bukan "vont" yang digunakan untuk subjek jamak.

Seharusnya: "Elle va à l'école tous les jours."

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan melibatkan pembelajar bahasa Prancis pemula sebagai sampel, khususnya pada materi Present-Indicatif. Batasan bahasan Present-Indicatif khususnya penggunaan kata kerja pada penelitian ini yakni kata kerja dasar yang dikonjugasikan dalam keterangan waktu saat ini (*present*) dengan intervensi dari tiga kartu permainan; *Cartatoto*, *J'Apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix). Penelitian ini merupakan uji coba efektivitas penggunaan permainan kartu untuk menemukan tingkat efisiensi dan efektivitas dalam penggunaan *Cartatoto-Conjugaison*, *J'apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix).

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti merancang beberapa pertanyaan untuk memudahkan analisis data dan memberikan arah yang lebih tepat sasaran pada penelitian ini. Oleh karena itu, disusun dua rumus submasalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *Cartatoto-Conjugaison*, *J'apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix) pada subjek eksperimen dalam pembelajaran bahasa Prancis bagi pemula di dalam kelas khususnya pada materi penggunaan verba Present Indicatif?
2. Bagaimana tingkat efisiensi dan efektivitas permainan *Cartatoto-Conjugaison*, *J'apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix) sebagai media bahasa Prancis bagi pemula khususnya pada materi Present Indicatif?



n

rumusan masalah tersebut di atas, adapun tujuan penelitian ini

it.

1. Menjelaskan secara mendalam perbedaan pengaruh pada kelompok eksperimen dengan perlakuan berbeda guna mengetahui efek mainan *Cartatoto-Conjugaison*, *J'apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix) sebagai media pembelajaran dalam bahasa Prancis bagi pemula khususnya pada kompetensi Tata Bahasa materi penggunaan verba Present Indicatif.
2. Menganalisis tingkat efisiensi dan efektivitas mainan *Cartatoto-Conjugaison*, *J'apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix) sebagai media pembelajaran dalam bahasa Prancis bagi pemula khususnya pada materi penggunaan verba Present Indicatif.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat baik praktis maupun teoritis. Berikut uraiannya.

1. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan dan/atau saran pertimbangan untuk penggunaan media dan metode pembelajaran bahasa Prancis dalam bentuk permainan kartu.

2. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat yang diharapkan secara teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengembangan media dan metode pengajaran pembelajaran bahasa Prancis bagi pemula.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mencari informasi dari berbagai penelitian terdahulu untuk dijadikan acuan, termasuk evaluasi kelebihan dan kekurangan yang ditemukan sebagai berikut.

1. Penelitian Muhammad Rizky Rochmawan (2023) dengan judul “Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur”. Menurut hasil penelitian ini permainan dapat mendorong siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya. Selain itu, permainan juga dapat digunakan untuk menambah kosakata, meningkatkan pemahaman tata bahasa, dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui simulasi dunia nyata dan tantangan terkait. Namun, ada tantangan dalam menggunakan permainan untuk belajar bahasa Inggris. Ketika menggunakan permainan secara efektif, perlu memperhatikan desain permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, integrasi yang tepat ke dalam kurikulum, dan dukungan teknis yang sesuai. Tantangan ini dapat diatasi melalui kolaborasi antara pendidik, pengembang kurikulum, dan pemangku kepentingan lainnya.
 2. Penelitian Hasir Y. Ut, Munir, dan Siti Dahlia Said (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris secara *online* dan *offline* semakin meningkat. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran dan peningkatan aktivitas *learning engagement*. Selain itu, minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran meningkat dan berbanding lurus dengan hasil belajarnya dalam hal pemahaman pembelajaran bahasa Inggris.
 3. Penelitian Azisah Ardiyanti, Moses Usman, dan Irianty Bandu (2018) dengan judul “Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media *Flashcard* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)”. Sama seperti di atas terdapat dua dampak pada responden yakni responden mengalami peningkatan dan juga penurunan skor, namun jumlah responden yang mengalami peningkatan skor jauh lebih besar dibandingkan dengan jumlah responden yang mengalami penurunan skor. Berdasarkan peningkatan tersebut maka dapat dikatakan inaan media *flashcard* berpengaruh positif terhadap sakata bahasa Prancis.
3. Olivia Sianturi (2019) dengan judul “Penggunaan Media Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Bahasa Prancis s XI SMA Negeri 4 Karimun. Sama seperti di atas kemampuan SMA Negeri 4 Karimun dalam menulis paragraf berbahasa menggunakan media pembelajaran *Flashcard* dapat tergolong



sangat rendah sedangkan saat menggunakan *Flashcard* mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan berbagai literatur yang peneliti temukan dan analisis, empat di antaranya tersebut di atas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan; persamaan pada tujuan penelitian yang sama-sama ingin menguji coba dan menemukan efisiensi dan efektivitas penggunaan media permainan dalam peningkatan pembelajaran bahasa asing (beberapa di antaranya bahasa Prancis) dan perbedaan pada subjek, objek, media, dan tujuan spesifik penelitian. Penelitian eksperimen Carjadix berfokus pada subjek sekaligus objek penelitian berupa mahasiswa Sastra Prancis pembelajar pemula bahasa Prancis dengan objek dan media penelitian berupa mainan *Cartatoto-Conjugaison*, *J'apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix) dan spesifik pada materi Present-Indicatif Niveau 1. Selain itu, terdapat pula perbedaan pada skema pelaksanaan penelitian seperti penggunaan media permainan virtual Quizizz, Bamboozle, Kahoot, dan lain-lain; penelitian yang bermain secara satu arah tidak dengan skema saling melawan (*versus*), ataupun skema penelitian yang berfokus pada media pembelajaran dan tidak diberikan kebebasan para subjek penelitian untuk membuat kalimat utuh dengan dasar media ajar yang digunakan. Pada sebaran penelitian relevan tersebut di atas maupun penelitian serupa lainnya yang tidak termuat peneliti menemukan bahwa tidak sedikit diantara penelitian relevan berfokus pada efisiensi dan efektivitas penambahan kosa kata, dan peneliti menemukan bahwa belum terdapat penelitian yang membahas khusus penggunaan permainan Carjadix upaya peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran materi Present-Indicatif pada pembelajar pemula bahasa Prancis.

2.2 Kajian Teoritis

Dalam penelitian ini peneliti merujuk ke berbagai jurnal, makalah, dan buku untuk mengumpulkan informasi tentang teori yang berkaitan dengan judul dan menggunakannya nanti dalam proses analisis.

2.2.1 Efektivitas Pembelajaran

Secara etimologis berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia efektivitas merupakan turunan kata dari kata dasar “efektif” yang berarti membuahkan hasil; ada pengaruhnya; ada dampaknya, sedangkan pembelajaran merupakan turunan kata dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui (diturut); dan, pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan menjadikan



ng, 2016). Dengan begitu efektivitas pembelajaran merupakan proses ajar. efektivitas pembelajaran merupakan salah satu ran dan sering diukur dengan tercapainya tujuan atau akurasi esuatu dengan prinsip 'melakukan hal yang benar' oleh para oleh Hamalik (2001) dalam Rohmawati (2015) bahwa efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan bekerja secara mandiri dan melakukan aktivitas sebanyak-

banyaknya sehingga mereka dapat belajar serta siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk belajar mandiri dan melakukan kegiatan mengembangkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.

Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu kriteria mutu pendidikan dan sering diukur dengan tercapainya tujuan atau akurasi dalam menghadapi situasi, yaitu 'melakukan hal yang benar. Menurut Supardi (2013) dalam (Rohmawati, 2015), pembelajaran efektif diartikan sebagai seseorang yang bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang positif dan lebih baik guna mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik (2001) dalam (Rohmawati, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri, atau melakukan suatu kegiatan semaksimal mungkin. Diharapkan siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk belajar mandiri dan melakukan kegiatan mengembangkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari (Rohmawati, 2015). Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan proses interaksi antar siswa dan guru dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran, reaksi siswa terhadap pembelajaran, dan penguasaan konsep siswa. Tercapainya konsep pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan interaksi siswa dan guru untuk mencapai tujuan secara bersama-sama, hal ini tergantung pada lingkungan sekolah, tempat, sarana prasarana serta kondisi lingkungan sekolah juga harus beradaptasi. Perlu adanya media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai seluruh aspek perkembangan siswa. Menurut salah seorang di bidang Psikologi, John Carroll, untuk mengukur efektivitas pembelajaran terdapat beberapa faktor, antara lain: 1) *Attitude*; 2) *Ability to Understand Instruction*; 3) *Perseverance*; 4) *Opportunity*; 5) *Quality of Instruction* (Rohmawati, 2015).

2.2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna membantu proses belajar siswa agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, dan sumber yang dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah segala bentuk komponen yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar kepada peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media ini mencakup perangkat keras, perangkat lunak, maupun lingkungan fisik yang



pendidikan. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran itu (Rahayuningsih et al., 2024).

belajar mengajar yg sedang berlangsung bisa berjalan sempurna guna dan berdaya guna, sudah bagi guru/pendidik dalam mengungkapkan liputan materi

3. Untuk mempermudah murid menyerap atau mendapat dan tahu materi yg sudah disampaikan sang guru/pendidik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian eksperimen Carjadix ini adalah tiga kartu permainan produksi pendidikan non-formal negara Prancis yakni *Cartatoto-Conjugaison*, *J'apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit*. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut.

a. *Cartatoto-Conjugaison*



Gambar 1. *Cartatoto-Conjugaison- 110 Cartes Pour S'entraîner Aux Conjugaisons Du Programme De CP, CE1 Et CE2.*, n.d.

Cartatoto-Conjugaison adalah kartu permainan yang dirancang untuk belajar konjugasi bahasa Prancis dengan cara yang menyenangkan yang dibuat oleh lembaga pendidikan non-formal Prancis yakni Ducale. Permainan ini diinisiasi oleh Fabienne Mathé seorang perempuan berkewarganegaraan Prancis dengan latar belakang seorang psikolog berfokus pada isu anak dan permainan (copainsdavant.linternaute, 2024). Walau peneliti belum menemukan jurnal ilmiah ataupun pernyataan empirik mengenai signifikansi permainan ini pada perkembangan para pemain dari aspek kemampuan dan pengetahuan penggunaan kata kerja khususnya pada penggunaan kata kerja Present Indicatif, namun pada beberapa laman digital memperlihatkan peringkat yang bagus pada kartu permainan ini. Seperti yang ter kutip pada lama [Amazon.fr](https://www.amazon.fr), kartu permainan ini mendapatkan peringkat 4,5 dari nilai sempurna 5 dari total 656 pemberi peringkat ([amazon.fr](https://www.amazon.fr), 2025). Permainan ini juga pernah memenangkan medali emas di kompetisi Lépine. Kompetisi Lépine adalah ajang berikan penghargaan kepada penemu dan inovator untuk lan teknologi baru yang inovatif (Prancis di Indonesia, Timor 2013).



Cartatoto-Conjugaison yakni 110 buah kartu yang terdiri dari berisi aplikasi pembelajaran konjugasi dan 6 buah kartu yang el konjugasi. Pada penelitian ini bersama 12 subjek penelitian

hanya menggunakan 42 buah kartu secara acak kategori Present-Indicatif Niveau 1. Bagian depan kartu memiliki tingkat (1 atau 2) yang menunjukkan subjek dari kata kerja, bentuk infinitif dari kata kerja tersebut, dan *tense* yang sesuai. Jawaban mengenai hal tersebut terdapat pada belakang kartu. Tujuan permainan kartu ini adalah mencari jawaban yang benar secara berkelompok, sendiri atau didampingi oleh orang dewasa. Pada tingkat atau level 1 mengacu pada kata kerja yang terkonjugasi dalam bentuk Present Indicatif. Sedangkan, pada tingkat atau level 2, mengacu pada kata kerja Present Indicatif, bentuk lampau, imparfait, dan masa depan (*Cartatoto-Conjugaison - 110 Cartes Pour S'entraîner Aux Conjugaisons Du Programme De CP, CE1 Et CE2.*, n.d.). Adapun pada penelitian ini, kartu ini tidak dimainkan sebagaimana seharusnya sesuai aturan permainan tersebut. Melainkan dikreasikan oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan, studi literatur, referensi, maupun imajinasi peneliti sendiri yang didukung dan direfleksikan sebelumnya berdasarkan studi literatur dan seterusnya. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat berjalan dengan inovatif dan mencapai hasil yang signifikan.

b. J'apprends Avec Sami et Julie



Gambar 2. J'apprends Avec Sami et Julie, hachette education, n.d

Permainan kartu J'apprends avec sami et julie dibuat oleh Adeline Cecconello dan Geneviève Flault-Lamerère dan diterbitkan oleh Hachette yang bertujuan untuk membantu anak-anak membaca dalam bahasa Prancis ([amazon.fr](https://www.amazon.fr), 2025). Walau peneliti belum menemukan jurnal ilmiah ataupun pernyataan empirik mengenai signifikansi permainan ini pada perkembangan para pemain dari aspek kemampuan dan pengetahuan kosa kata keluarga, namun pada beberapa laman digital memperlihatkan peringkat yang bagus pada kartu permainan ini. Seperti yang ter kutip pada lama [Amazon.fr](https://www.amazon.fr), kartu permainan ini mendapatkan peringkat 4,7 dari nilai sempurna 5 dari total 47 pemberi peringkat



avec Sami et Julie adalah kartu permainan yang dirancang untuk keluarga dan hewan bersama karakter Sami dan Julie yang pendidikan non-formal negara Prancis, hachette education n.d.). Kartu permainan ini dibuat agar memudahkan dan menyenangkan untuk belajar kosakata keluarga dan hewan

bahasa Prancis. Jumlah buah kartu permainan J'apprends Avec Sami et Julie adalah 98 buah yang terdiri dari 49 buah kartu kosakata keluarga dan 49 buah kartu kosakata hewan. Pada penelitian ini bersama 12 subjek penelitian hanya menggunakan 49 buah kartu secara acak kategori kosakata keluarga. Adapun pada penelitian ini, kartu ini tidak dimainkan sebagaimana seharusnya sesuai aturan permainan tersebut. Melainkan dikreasikan oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan, studi literatur, referensi, maupun imajinasi peneliti sendiri yang didukung dan direfleksikan sebelumnya berdasarkan studi literatur dan seterusnya. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat berjalan dengan inovatif dan mencapai hasil yang signifikan.

c. Dixit



Gambar 3. Dixit by Libellud

Permainan papan Dixit dibuat oleh Jean-Louis Roubira. Ilustrasi untuk game ini dibuat oleh Marie Cardoat. Dixit diterbitkan oleh sebuah perusahaan bernama Libellud. Walau peneliti belum menemukan jurnal ilmiah ataupun pernyataan empirik mengenai signifikansi permainan ini pada perkembangan para pemain dari aspek kemampuan dan pengetahuan kosa kata keluarga, namun pada beberapa laman digital memperlihatkan peringkat yang bagus pada kartu permainan ini. Seperti yang terdapat pada lama [Amazon.fr](https://www.amazon.fr), kartu permainan ini mendapatkan peringkat 4,8 dari nilai sempurna 5 dari total 4.799 pemberi peringkat ([amazon.fr](https://www.amazon.fr), 2025). Dixit adalah permainan kartu yang menggunakan gambar tanpa teks untuk memacu imajinasi para pemain. Dalam permainan kartu ini, pemain memilih kartu yang sesuai dengan tema yang disarankan oleh instruktur permainan. Judul permainan ini berasal dari bahasa Latin dan berarti "katanya".



xit dirancang oleh dokter Prancis Jean-Louis Rubira dan ud. Dixit memenangkan penghargaan Game of the Year pada d.). Pada penelitian eksperimen Carjadix ini kartu Dixit yang jumlah beberapa saja yang dipilih secara acak pada tingkatan Carjadix Group War.

2.2.3 Present Indicatif Tata Bahasa Prancis

Present indicatif (Present Tense) merupakan bentuk tenses pada bahasa Prancis yang dipakai untuk menyatakan kegiatan atau aktivitas yang sedang berlangsung saat ini, ataupun yang dilakukan secara berulang, dan informasi umum. Present indicatif hanya dipakai untuk menyatakan kegiatan dan aktivitas yang sedang berlangsung saat ini, juga untuk mendeskripsikan sesuatu hal yang merupakan sebuah rutinitas (Franco et al., 2018,). Contoh kalimat pada bentuk present indicatif: *Je mange* (Saya makan), yang menyatakan aktivitas yang terjadi ketika ini. Present indicatif memiliki beberapa ciri khas yakni kejadian yang sedang berlangsung, kebiasaan dan rutinitas, dan fakta dan akurasi umum. Penggunaan present indicatif dalam bahasa Prancis sangat penting, terutama pada tingkat dasar (Niveau 1), karena ini adalah dasar untuk membentuk kalimat yang dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari. Selain itu, present indicatif juga digunakan dalam kalimat pertanyaan dan kalimat negatif dengan bantuan kata kerja seperti *ne* dan *pas*.

Pembentukan verba dalam bentuk present indicatif mengikuti aturan konjugasi tergantung pada kelompok kata kerja. Ada tiga kelompok kata kerja utama dalam bahasa Prancis:

1. Kata kerja kelompok pertama (-er): Konjugasi untuk kata kerja ini sangat teratur. Contoh: *parler* (berbicara) → je parle, tu parles, il/elle parle, nous parlons, vous parlez, ils/elles parlent.
2. Kata kerja kelompok kedua (-ir): Kata kerja ini berkonjugasi dengan pola yang serupa tetapi berbeda pada beberapa titik. Contoh: *finir* (selesai) → je finis, tu finis, il/elle finit, nous finissons, vous finissez, ils/elles finissent.
3. Kata kerja kelompok ketiga: Kelompok ini terdiri dari kata kerja yang tidak beraturan. Contoh: *être* (menjadi), *avoir* (memiliki), dan *faire* (melakukan).

Konjugasi kata kerja dalam present indicatif mengikuti pola yang teratur dan tidak teratur, yang dipelajari secara berurutan di tingkat dasar bahasa Prancis. Sumber utama pengajaran konjugasi ini adalah buku-buku tata bahasa seperti yang dijelaskan oleh Lemoine dan Morel (2019). Adapun aturan khusus dalam pembentukan kata kerja present indicatif adalah sebagai berikut.

1. Kata kerja tak beraturan: Beberapa kata kerja, seperti *être* (menjadi), *avoir* (memiliki), *aller* (pergi), dan *faire* (melakukan), tidak mengikuti pola konjugasi biasa. Misalnya, konjugasi dari *être* adalah: *je suis, tu es, il/elle est, nous sommes, vous êtes, ils/elles sont*.
2. Penggunaan dalam Kalimat Negatif: Dalam kalimat negatif, *ne* dan *pas*



sekitar kata kerja untuk menunjukkan ketidakberadaan atau sesuatu. Contoh: *Je ne mange pas* (Saya tidak makan).
 am Kalimat Pertanyaan: Untuk membentuk pertanyaan dalam atif, bisa menggunakan inversi atau menambahkan kata tanya. *es français ?* (Apakah kamu berbicara bahasa Prancis?). Atau *Parles-tu français*.

Batasan bahasan Present-Indicatif khususnya penggunaan kata kerja pada penelitian ini yakni kata kerja dasar yang dikonjugasikan dalam keterangan waktu saat ini (*present*) dengan intervensi dari tiga kartu permainan; *Cartatoto*, *J'Apprends Avec Sami et Julie*, dan *Dixit* (Carjadix).

