

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Strategi Mengajar Kecerdasan Linguistik**

Menurut Majid (2014), strategi pembelajaran adalah konsep kegiatan, meliputi penggunaan suatu metode dengan menggunakan bahan kekuatan pembelajaran yang dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang membuat pembelajar lebih banyak belajar, mengingat pelajaran yang dipelajarinya dengan baik dan meningkatkan keterampilan (Susilana & Riyana, 2009). Dengan demikian, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengetahui metode yang sesuai dengan pembelajar dapat berangkat dari perspektif keadaan tingkat penguasaan kosakata mahasiswa angkatan 2016.

Menurut Said dan Budimanjaya (2016, hal. 33) “kecerdasan Linguistik adalah kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan, dan menghargai makna yang kompleks”. Hal tersebut, harus didukung oleh strategi pembelajaran yang sesuai karena masing-masing pembelajar memiliki daya serap yang berbeda. Suatu strategi mungkin akan berhasil dalam sebagian besar pembelajar namun gagal pada sebagian yang lain. Sebagaimana dikemukakan oleh Artini dan Nitiasih (2014, hal. 153) “penggunaan teknik mengajar yang merespons gaya belajar yang berbeda dapat memungkinkan siswa dengan kemampuan bahasa yang beragam untuk mengarahkan pembelajaran agar lebih efisien dengan kurikulum”. Oleh karena itu, pengajar

harus mampu dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif demi mengoptimalkan kemampuan pembelajar. Dalam hal ini, strategi pembelajaran harus mampu memecahkan masalah yang dialami pembelajar dalam rendahnya penguasaan kosakata dan memberikan ingatan jangka panjang bagi pembelajar.

Said dan Budimanjaya (2016) memaparkan terdapat 27 strategi mengajar dengan melibatkan kecerdasan Linguistik beserta medianya di antaranya ceramah, diskusi, tanya jawab, wawancara, presentasi, pelaporan oral, reporter, bercerita, dongeng, debat, membaca nyaring, puisi, tebak kata, aksara bermakna, pantun, menulis imajinatif, menulis informasi, menulis cerpen, menulis novel, menulis cerita dari komik, menulis laporan, menulis personal, kosakata, teka teki silang, pidato, acak kata dan menyusun skenario. Pada penelitian ini, strategi mengajar dengan melibatkan kecerdasan Linguistik yang dimanfaatkan adalah media teka teki silang. Alasan pemilihan media teka teki silang dibanding 26 permainan lainnya yaitu praktis, membantu mempelajari kosakata lain yang bersinonim dan memberikan ingatan jangka panjang sekaligus mampu menjadi alternatif pembelajaran dalam pencapaian kompetensi pada RPS Bahasa Prancis Madya yang tertera pada Lampiran 15, halaman 86. Ditambah lagi, permainan teka teki silang hanya menyita sedikit waktu ketika memainkannya dalam arti mempercepat proses pembelajaran dibandingkan dengan permainan lainnya, memberikan stimulan kepada mahasiswa untuk berpikir kritis secara individual, dapat disesuaikan dengan tema serta permainan teka teki silang belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas. Hal tersebut dibuktikan dari wawancara penulis dengan tiga mahasiswa angkatan 2016 Bahasa dan Sastra

Francis pada tanggal 5 April 2017, mahasiswa mengatakan permainan yang pernah dilakukan dalam kelas hanya tebak gaya. Maka dari itu, penulis terdorong untuk meneliti keefektifan dari permainan teka teki silang.

## 2.2 Teka teki Silang

Said dan Budimanjaya (2016) pendekatan kecerdasan jamak strategi teka teki silang adalah disiplin ilmu Linguistik. Permainan teka teki silang yaitu permainan mengisi bagian kotak yang kosong dimulai dengan pertanyaan baik mendatar maupun menurun. Jumlah kotak tersebut sesuai dengan jumlah huruf jawaban sehingga jika terjadi kesalahan huruf akan berpengaruh pada kotak yang lain.

Menurut Tarigan (2015) terdapat enam jenis permainan kata yang mampu memperkaya kosakata salah satunya adalah teka teki silang. Permainan kata ini membutuhkan daya ingat yang kuat dan pengetahuan yang luas karena pertanyaan yang sudah diketahui jawabannya yang akan dijawab terlebih dahulu untuk membantu memberikan *clue*/petunjuk pada kolom yang lain. Berdasarkan Dale, *et al.* (dikutip dari Tarigan 2009) terdapat tujuan dari penggunaan permainan kata sebagai media pembelajaran yaitu :

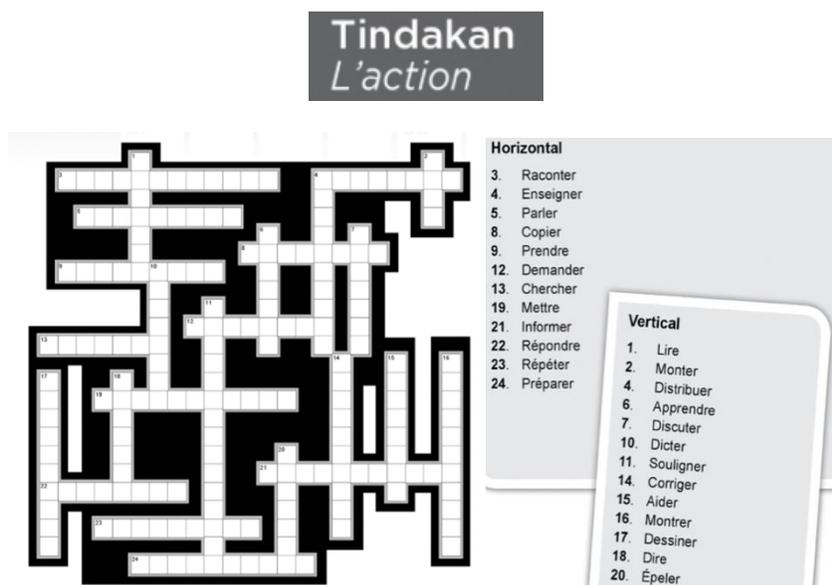
- a. Menimbulkan kesenangan maupun memberikan tantangan sehingga dapat menstimulasi dalam menelaah bahasa pada permainan kata;
- b. Menuntut memeriksa dengan teliti setiap kata-kata yang merupakan unsur penting dalam pembangunan kosakata;
- c. Memberikan latihan agar termotivasi melibatkan kata-kata pada petunjuk tertentu;

- d. Menuntut para pembelajar untuk menyelaraskan atau mencocokkan kata-kata dengan batasannya;
- e. Menyajikan latihan mengeja dan menimbulkan perhatian yang mendalam terhadap pembentukan kata-kata;
- f. Memperlihatkan kepada para pembelajar mengenai cara huruf-huruf dari sejumlah kata dimanipulasi agar membentuk kata-kata lain;
- g. Menegaskan pentingnya susunan huruf dengan hubungannya terhadap makna kata;
- h. Mendorong pembelajar untuk mengelompokkan dan menggeneralisasi atau mengabstrakkan konsep-konsep.

Sedangkan manfaat dari mengisi teka teki silang menurut Sopyan (2015) yaitu:

- a. Untuk mengisi waktu luang agar lebih bermanfaat;
- b. Mengetahui dan menemukan kosakata yang tidak lazim dalam keseharian;
- c. Menambah wawasan pengetahuan;
- d. Melatih kemampuan *problem solving* dalam arti mengasah ingatan, konsentrasi dan daya analisis soal serta memberikan stimulan dalam memprediksi maupun memperkirakan jawaban dari petunjuk dan kotak-kotak yang tersedia;
- e. Memperkenalkan istilah-istilah atau kata-kata baru;
- f. Melatih berpikir kritis dan mengasah rasa ingin tahu.

Contoh dari permainan teka teki silang ditampilkan pada Gambar 2.2.



**Gambar 2.1** Teka teki silang (Medikawati, 2015, hal. 12-13)

Kaidah dalam permainan ini, mengharuskan pemain mengerti setidaknya satu kosakata yang tersedia pada petunjuk jawaban agar dapat memecahkan kosakata yang dimaksud. Maka dari itu, perbendaharaan yang dimiliki berpengaruh kepada jumlah soal yang berhasil dijawab.

### 2.3 Efektivitas

Efektivitas pengajaran menurut Kyriacou (2009, hal. 15) adalah “pengajaran yang berhasil mewujudkan pembelajaran oleh murid sesuai dengan harapan guru”. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila strategi dan media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan gairah serta memberikan dampak positif bagi ilmu pengetahuan yang ditekuni mahasiswa. Struktur hipotesis menurut Bloom digunakan untuk menganalisis kegiatan pendidikan agar efektivitas dapat tercapai. Struktur hipotesis menurut Bloom diberikan pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1** Hipotesis Bloom

Domain kognisi	Deskripsi
Pengetahuan	Kemampuan mengenali dan mengingat definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan pengingatan data serta informasi yang lain.
Pemahaman	Kemampuan memahami, translasi, membuat interpolasi dan menafsirkan pembelajaran dan dapat menyatakan masalah dengan bahasanya sendiri.
Aplikasi	Kemampuan menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan lain-lain di dalam kondisi pembelajaran serta mempraktikkan pelajaran yang telah dipelajari dalam kelas.
Analisis	Kemampuan menganalisis, membagi-bagi dan menstrukturkan informasi yang masuk ke dalam bagian yang lebih kecil untuk dapat mengenali pola atau hubungan.
Sintesis	Kemampuan menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data yang harus didapatkan untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.
Evaluasi	Kemampuan memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

(dikutip dari Bazuki dan Hariyanto 2016, hal. 12-13)

Sejalan dengan struktur hipotesis Bloom pada Tabel 2.1, rangkaian tes dalam penelitian ini juga akan melatih daya ingat dan pemahaman mahasiswa terkait kosakata verba. Pada bagian *pretest*, mahasiswa diminta untuk memahami suatu cerita dan menyintesis atau menggabungkan bagian verba yang rumpang. Selanjutnya, pada bagian *treatment* mahasiswa diminta menganalisis verba yang dimaksud pada petunjuk jawaban. Kemudian, pada bagian *posttest*, mahasiswa diminta mengaplikasikan verba dengan konjugasi yang tepat ke dalam bentuk kalimat. Untuk membuktikan efektif atau tidaknya media teka teki silang, penulis menggunakan kuesioner serta hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* yang akan menentukan proses evaluasi dalam kegiatan pembelajaran.

## 2.4 Kosakata Verba Bahasa Prancis

Menurut Martinet (1980) verba (*verbes*) dalam bahasa Prancis berfungsi sebagai predikat dan jika menambahkan monem akan mengubah statusnya. Contoh-contoh diberikan dalam Tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Akar Kata/ *Radical* dan Konjugasi Verba Golongan pertama (-ER)**

Makan (Indonesia)	Mang- <b>er</b> (Prancis)
Saya makan	Je mang- <b>e</b>
Kamu makan	Tu mang- <b>es</b>
Dia makan	Il/Elle/On mang- <b>e</b>
Anda/kalian makan	Vous mang- <b>ez</b>
Kami makan	Nous mang- <b>eons</b>
Mereka makan	Ils/Elles mang- <b>ent</b>

Contoh :

*Vous mangez une pomme* ‘Anda memakan sebuah apel’

S      V      CoD

Dari contoh tersebut, *mang* merupakan akar kata (*radical*) dari verba infinitif *manger*. Sedangkan *mangez* merupakan konjugasi verba untuk subjek *vous*, dapat diketahui bahwa kata *manger* tidak mengubah makna, tetapi jika monem diubah maka akan mengubah status (Martinet, 1980). Menurut Paryatun (2015) verba bahasa Prancis memiliki dua bagian, yakni akar kata (*radical*) dan akhiran (*terminaison*). Akhiran (*terminaison*) akan berubah-ubah sesuai dengan sistem perubahan bentuk verba, yang dikenal dengan istilah konjugasi (*conjugaison*). Terdapat berbagai macam akhiran (*terminaison*) berdasarkan cara konjugasinya, yaitu :

- a. Verba beraturan (*les verbes réguliers*) dengan akhiran -er, -re, -ir;
- b. Verba tidak beraturan (*les verbes irréguliers*) dengan akhiran -er, -ir, -oir, atau -re;
- c. Verba beraturan (*les verbes réguliers*) dan verba tidak beraturan (*irréguliers*), contoh verba pronominal (*les verbes pronomiaux*).

Menurut Prayoga (2013, hal 36) *participe passé* atau kata kerja utama yang dikonjugasi dalam rumus *passé composé* dibentuk dari akar kata bentuk infinitif, tetapi pada verba golongan ke-3 terdapat banyak bentuk verba tidak beraturan. Maka dari itu, penting mengingat bentuk infinitif suatu verba baik untuk mengidentifikasi golongan verba berdasarkan akhiran karena akan berdampak pada bentuk pengkonjugasian suatu verba bahasa Prancis.

Verba juga dapat berfungsi sebagai pelengkap setelah verba bantu sebagaimana dikemukakan oleh Pahlow dan Müller (2015, hal. 56) verba infinitif digunakan sebagai pelengkap setelah verba tertentu, adjektiva atau aksi tertentu dari kalimat. Hal tersebut menjadi latar belakang penulis dalam menggunakan kosakata verba sebagaimana gagasan yang dikemukakan Sembiring (2016) sumber dari penguasaan tata bahasa Prancis berawal dari penguasaan verba yang baik. Oleh sebab itu, untuk membentuk satu kalimat sempurna, pembelajar harus menguasai verba, minimal verba bantu (*les verbes modaux*) maupun verba yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari (*les verbes quotidiens*). Sesuai dengan tujuan penelitian penulis, yaitu meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis. Maka media permainan teka teki silang dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan yakni berpusat pada verba dan

**2.5** menggunakan definisi harfiah yang bersumber dari kamus *Larousse* sebagai petunjuk jawaban, sebagaimana gagasan menurut Arifin dan Junaiyah (2009) yang telah disampaikan sebelumnya mengenai pentingnya peranan verba dalam struktur kalimat untuk menentukan kehadiran komponen lain. Maka dalam penelitian ini, Morfologi merupakan cabang ilmu Linguistik yang terkait dengan penggunaan media permainan teka teki silang kelas kata verba.

### **Penelitian Terdahulu**

Peneliti menemukan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu penelitian dari Mandala (2015) dan Sholikhah (2016). Hasil perbandingan penelitian ditampilkan dalam Tabel 2.3.

**Tabel 2.3 Perbandingan antara Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Ini**

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Mandala (2015, Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Yogyakarta) <i>Keefektifan Penggunaan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pakem Sleman</i>	Jenis penelitian eksperimen kuantitatif	Desain penelitian menggunakan <i>pre-eksperimental design</i> atau <i>quasi experiment</i>  Subjek penelitian  Tema kosakata yang diujikan mengenai apartemen ' <i>Wohnung</i> '  Petunjuk jawaban berupa gambar
2.	Sholikhah (2016, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya) <i>Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Teka Teki Silang Bermedia Gambar untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X Lintas Minat SMA Negeri 1 Batu Tahun Ajaran 2015/2016</i>	Desain penelitian <i>one group pretest-posttest</i>  Jenis penelitian eksperimen kuantitatif  Tidak memakai kelas kontrol	Subjek penelitian  Tema kosakata yang diujikan terdiri dari semua kelas kata  Petunjuk jawaban berupa gambar  Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> menggunakan soal yang sama

Pada penelitian, penulis mengangkat tema verba rutinitas (*les verbes quotidiens*) dan verba bantu (*les verbes modaux*) dalam setiap rangkaian tes karena mengingat subjek penelitian yang merupakan pembelajar awal bahasa Prancis yang harus menguasai verba tersebut. Petunjuk jawaban yang digunakan juga berbeda, yaitu memakai definisi harfiah, meskipun kesulitan bertambah tetapi penguasaan kosakata dapat diukur. Selain itu, penggunaan definisi harfiah juga menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang dimaksud adalah berhubungan dengan pertanyaan pengajar yang kerap dituturkan di kelas "*qu'est-ce que c'est-à-dire*" berarti "apa maksudnya?". Kemudian, mahasiswa harus menjelaskannya ke dalam bahasa Prancis. Ditambah lagi, pertanyaan pada ujian dalam perkuliahan maupun *DELFL* menggunakan kosakata yang jarang dipakai namun bersinonim. Pada penelitian ini, terdapat dua rangkaian data yang dimanfaatkan oleh penulis yaitu berupa *pretest* (sebelum *treatment*) dan *posttest* (sesudah

*treatment*). Kedua data tersebut menggunakan soal-soal konvensional. Dalam *pretest*, penulis menggunakan teks cerita pendek "*fill in the blank*" yang akan dihilangkan verbanya dan pada *posttest*, mahasiswa diminta membuat kalimat dengan kosakata yang sama dalam rangkaian tes sebelumnya.