

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Ada empat keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Prancis, yaitu menyimak (*compréhension orale*), berbicara (*production orale*), membaca (*compréhension écrite*), dan menulis (*production écrite*). Seorang pembelajar diharapkan mampu menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa, karena keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lainnya. Dalam berkomunikasi, penguasaan kosakata merupakan aspek yang penting agar komunikasi dapat berjalan dengan baik, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil dalam berbahasa, dan semakin banyak kosakata yang dikuasai maka akan semakin memudahkan seseorang dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Begitu juga dengan bahasa Prancis, semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah seseorang berkomunikasi dalam bahasa Prancis.

Namun pada kenyataannya, tidak mudah bagi siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Prancis. Selain kosakatanya sulit diingat dan dilafalkan, kata dalam bahasa Prancis memiliki *genre* (jenis), yaitu *masculin* dan *feminin* yang membuat siswa merasa bingung untuk membedakan jenis kata maupun kosakata tersebut. Selain itu, kesulitan lain yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran kosakata adalah siswa sulit menyebutkan kosakata dan membaca kalimat dalam bahasa Prancis. Hal tersebut dapat terjadi karena kurang terlatihnya siswa dalam membaca, dan pembelajaran yang diberikan guru kurang maksimal.

Siswa biasanya merasa bosan jika pembelajaran bahasa dilakukan hanya dengan metode ceramah saja. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa, diperlukan adanya strategi untuk mengatasi masalah tersebut. Seorang pengajar bahasa hendaknya lebih kreatif dalam mengembangkan materi pengajarannya, baik dari segi teknik/metode, media, agar dapat memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa Prancis, yang pada akhirnya mampu dan terampil berbahasa. Salah satu teknik yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran yaitu teknik permainan yang merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat diperlukan karena bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif anak didik, selain dapat membuat pelajaran yang disajikan lebih menarik.

Telah banyak penelitian yang menggunakan teknik permainan sebagai alternatif dalam pembelajaran, seperti permainan dengan kartu dan papan (*card and board games*), permainan kata (*word games*), permainan benar salah (*true/false games*), permainan cerita (*story games*), dan lain-lain. Teknik permainan tersebut dapat menjadi media belajar yang cukup menarik yang diberikan kepada siswa.

Media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media memiliki peran penting yang merupakan sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Selain itu, media diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan. Dengan motivasi belajar yang tinggi, siswa akan lebih semangat dan lebih cepat menangkap pelajaran. Selain itu, siswa dapat lebih fokus menyimak apa yang disampaikan oleh guru

melalui media tersebut. Pemilihan media juga harus diperhatikan, karena jika salah memilih media, pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengetahui efektifitas teknik permainan *Ular Tangga* sebagai upaya peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Prancis yang dituangkan dalam skripsi dengan judul **“Efektivitas Teknik Permainan *Ular Tangga* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Negeri I Rancaekek Tahun Ajaran 2011/2012).”**

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Apakah teknik permainan *Ular Tangga* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Prancis?
- 2) Bagaimana kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Ular Tangga* ?
- 3) Bagaimana pendapat siswa terhadap teknik permainan *Ular Tangga*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Untuk mengetahui efektifitas permainan *Ular Tangga* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Prancis.
- 2) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Ular Tangga*.

- 3) Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap permainan *Ular Tangga*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa, sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar kosakata bahasa Prancis.
- 2) Bagi pengajar, dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa.
- 3) Bagi penulis, penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Ular Tangga*.
- 4) Bagi sekolah, memberikan informasi penggunaan teknik permainan *Ular Tangga* sebagai teknik pembelajaran kosakata.
- 5) Bagi peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian lanjutan.

#### 1.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini:

- 1) Kosakata (*Vocabulaire*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai oleh siswa.
- 2) Permainan *Ular Tangga* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai teknik pembelajaran.