

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya belajar bahasa adalah belajar kosakata, tata bahasa, budaya, pelafalan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa pembelajar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga menguasai keterampilan berbahasa yang terdiri dari empat kompetensi dasar yaitu keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak atau mendengar.

Proses belajar dilakukan untuk mendapatkan perubahan perilaku pembelajar dengan berbagai latihan dan pengalaman. Perubahan tersebut merupakan hasil dari rangsangan yang ditimbulkan baik individu maupun lingkungan. Hal ini setara dengan yang diungkapkan oleh Ali (1984: 4), bahwa belajar ada beberapa cara dan bentuk diantaranya dengan menggunakan media belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada pembelajar. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan indera, hambatan jarak dan waktu dapat dibantu dengan memanfaatkan media.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada pembelajar. Banyak media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang, salah satunya adalah media komik.

Media komik merupakan media grafis dua dimensi yang dapat mengkomunikasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu perpaduan antara penggambaran kata-kata (verbal) dengan gambar (komik). Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, baik yang dimuat dalam koran, majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Di Indonesia media komik telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah pembelajar agar lebih mengerti materi yang disampaikan. Contohnya: media komik telah digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran matematika, fisika dan kimia.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan komik berbahasa Prancis. Komik berbahasa Prancis sangat beraneka ragam, mulai dari komik karya pengarang-pengarang Prancis, negara *francophone*, negara Eropa serta komik terjemahan dari Amerika dan Jepang.

Dari sekian banyak jenis bacaan berbahasa Prancis yang berpotensi mengembangkan kekayaan kata, penulis tertarik meneliti media ini karena media komik merupakan bahan bacaan yang bersifat ringan namun disisi lain memiliki sejumlah kelebihan diantaranya yaitu bersifat menghibur dengan gabungan gambar, warna, situasi serta ekspresi para tokohnya yang dapat membantu para pembacanya untuk membangun makna tanpa harus melihat kamus. Selain itu komik juga bersifat universal dengan kata lain komik bukan hanya milik kelas sosial tertentu, akan tetapi dapat dibaca oleh semua kalangan.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Keraf (1988: 2) bahwa "Dari semua aspek dasar bahasa asing yang harus dikuasai oleh seseorang dalam proses belajar, aspek kosakata dianggap paling penting karena tanpa penguasaannya tidak mungkin seseorang dapat menggunakan bahasa asing".

Bahasa asing bukan merupakan hal yang mudah untuk dipelajari, khususnya bahasa Prancis. Kosakata dalam pembelajaran bahasa asing merupakan hal yang sangat penting, karena dengan melalui kata-kata seseorang dapat menyalurkan gagasan, dapat berpikir, dan dapat mengungkapkan perasaan.

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Prancis ditingkat Perguruan Tinggi dapat mempermudah proses pengajaran dan memberikan sebuah variasi dalam proses pembelajaran bahasa, serta memberikan pengaruh berupa peningkatan pengetahuan terutama kosakata sebagai hasil belajar dari pembelajar karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan media komik sebagai media penyampaian materi pembelajaran bahasa yang lebih variatif dan dapat menstimulasi para pembelajar untuk menangkap materi yang akan disampaikan oleh media tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengajukan penelitian dengan judul : Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis (Studi Kuasi Eksperimental Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis Semester IV FPBS UPI Tahun Ajaran 2010/2011).

1.2 Rumusan Masalah

Didalam penelitian ini penulis menjabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan kosakata Mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik serial *Boule et Bill*?
- 2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media komik serial *Boule et Bill*?

- 3) Apakah kelebihan dan kekurangan media komik dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) mendeskripsikan kemampuan kosakata Mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik serial *Boule et Bill*.
- 2) mendeskripsikan media komik sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kosakata bahasa Prancis.
- 3) mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan media komik.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan diperolehnya informasi dari hasil penelitian ini, maka diharapkan dapat bermanfaat dan berguna, di antaranya yaitu :

- 1) Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam mempelajari bahasa Prancis.
- 2) Bagi pengajar, penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pengajaran kosakata bahasa Prancis.
- 3) Bagi peneliti, dapat menambah pemahaman tentang penggunaan media komik sebagai salah satu media pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam penelitian dibidang serupa.

1.5 Asumsi

Menurut Surakhmad (1982: 38), anggapan dasar adalah tumpuan segala pandangan dan kegiatan terhadap masalah yang dihadapi. Berdasarkan definisi tersebut, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

- 1) Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam mempelajari suatu bahasa.
- 2) Media komik adalah salah satu media dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

1.6 Hipotesis

Guna mengarahkan kegiatan penelitian terhadap masalah yang diteliti, maka disusunlah beberapa hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian.

Menurut Arikunto (1994: 62), hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dari penelitian ini adalah adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media komik.

1.7 Metode Penelitian

Menurut Arikunto (1998: 51), metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Untuk mencapai

hasil penelitian yang maksimal, peneliti harus menggunakan metode yang tepat sehingga tujuan penelitiannya tercapai.

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah penelitian eksperimen yaitu eksperimen kuasi eksperimental dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket dan studi pustaka.

1.8 Populasi dan Sampel Penelitian

1.8.1 Populasi

Menurut Arikunto (2006: 130) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Berdasarkan definisi atas, subjek penelitian ini adalah Keterampilan Berbahasa Mahasiswa Program Pendidikan Bahasa Prancis FPBS UPI Semester IV tahun ajaran 2010/2011 sebanyak 64 orang.

1.8.2 Sampel

“Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” (Arikunto, 2006: 131). Berdasarkan definisi atas, maka penulis menentukan sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah Penguasaan Kosakata Mahasiswa Program Pendidikan Bahasa Prancis FPBS UPI Semester IV tahun ajaran 2010/2011 sebanyak 20 orang.