

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Dengan bahasa, manusia dapat lebih mudah berinteraksi satu sama lain, karena bahasa merupakan perantara yang dapat membantu mengutarakan apa yang ada di dalam hati, pikiran maupun keinginan seseorang. Apalagi dengan banyaknya berbagai bahasa asing, salah satunya bahasa Perancis, kita dituntut mampu menguasai bahasa tersebut dengan baik agar dapat mengimbangi era-globalisasi saat ini. Dalam mempelajari bahasa Perancis, ada empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), keterampilan menulis (*production écrite*), dan menguasai kosakata, tata bahasa, serta budaya Perancis.

Berdasarkan hal tersebut, keterampilan berbicara merupakan aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia setelah mendengarkan. Namun tidak mudah bagi pembelajar untuk menerapkan keterampilan tersebut karena berbicara membutuhkan berbagai pengetahuan yang mendasar seperti pengetahuan tata bahasa, pembendaharaan kosakata, pengetahuan umum tentang topik pembicaraan dan sebagainya. Tidak dapat dipungkiri banyak pembelajar bahasa Perancis dapat menguasai tata bahasa dengan baik namun tidak mampu berbicara atau mengutarakan pendapatnya dengan baik dan benar. Namun demikian, ada juga

yang berani berbicara, tetapi ujaran yang dikemukakan tidak sesuai dengan kaidah tata bahasa yang baik dan benar.

Dalam hal ini, berdasarkan pengalaman peneliti yang didapatkan saat menjadi pembelajar maupun pengajar bahasa Perancis pada saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL), hal yang membuat pembelajar kesulitan membiasakan diri atau pasif untuk berbicara bahasa Perancis, yakni karena tidak memiliki keberanian atau tidak mau mencoba berbicara karena takut membuat kesalahan, seperti kesalahan dalam tata bahasa, kurang kosa-kata ataupun tidak mempunyai topik pembicaraan. Pada kondisi seperti itu, perlu adanya teknik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan teknik yang tepat dapat membuat mahasiswa aktif untuk mengembangkan kemampuannya dalam suasana yang menyenangkan.

Peneliti tertarik untuk menggunakan teknik permainan cerita berantai karena terinspirasi dari penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Indri Nuzuliati Hendriani di SMAN 1 Rancaekek tahun 2011 bahwa teknik permainan bisik berantai adalah sebuah permainan bisik-berbisik dari satu siswa ke siswa lain melalui indra pendengar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menyerap informasi yang telah disampaikan dan untuk meningkatkan pembelajaran kosa-kata. Teknik permainan ini dapat mengembangkan gairah siswa dalam mempelajari bahasa. Namun berbeda dari penelitian sebelumnya peneliti memfokuskan pada keterampilan berbicara sehingga informasi disampaikan secara lantang dari mahasiswa satu ke mahasiswa lainnya dan

mahasiswa tersebut melanjutkan informasi itu sehingga menjadi serangkaian cerita yang utuh.

Selain teknik pembelajaran diperlukan juga media pembelajaran yang dapat membantu memberikan ide-ide yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran berbicara. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Irfani Gemina di SMAN 7 Bandung tahun 2009, media gambar menawarkan kemungkinan untuk memotivasi pembelajar aktif berbicara bahasa Jerman. Hal tersebut memungkinkan juga dapat membantu pembelajar melatih kemampuan keterampilan berbicara bahasa Perancis dengan cara mengaktifkan kognitif pembelajar terlebih dahulu dengan gambar-gambar yang dapat mencerminkan pembendaharaan kosa kata sehingga membantu mereka untuk mengungkapkan ide-ide untuk berbicara bahasa Perancis melalui teknik permainan cerita berantai.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis dengan judul **Efektivitas Teknik Permainan Cerita Berantai dengan Media Gambar untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sebagaimana telah peneliti kemukakan di atas, berikut rumusan masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini, diantaranya adalah :

- 1) Adakah perbedaan kemampuan berbicara bahasa Perancis mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar ?

- 2) Apakah teknik permainan cerita berantai dengan media gambar efektif dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis?
- 3) Apa saja kekurangan dan kelebihan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar ?
- 4) Bagaimanakah tanggapan para mahasiswa mengenai teknik permainan cerita berantai dengan media gambar untuk pembelajaran berbicara bahasa Perancis?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan:

- 1) Kemampuan berbicara bahasa Perancis mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.
- 2) Efektivitas teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis mahasiswa.
- 3) Kekurangan dan kelebihan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.
- 4) Tanggapan para mahasiswa mengenai teknik permainan cerita berantai dengan media gambar untuk pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang dikemukakan dan memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai:

- 1) Bahan kajian dalam membantu pembelajaran berbicara bahasa Perancis
  - 2) Bahan referensi mengenai teknik permainan dan gambar dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.
- 2) Manfaat praktis
- 1) Bagi pembelajar
    - (1) Memotivasi dalam proses belajar sehingga dapat membantu pembelajaran berbicara bahasa Perancis dalam suasana yang menyenangkan.
    - (2) Pembelajar dapat lebih berani dan lebih mudah untuk mengungkapkan ide-ide dalam bahasa Perancis.
  - 2) Bagi Pengajar
    - (1) Membantu proses belajar mengajar.
  - 3) Bagi peneliti
    - (1) Dapat menambah pengetahuan mengenai teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.
    - (2) Mengaplikasikan teori yang diperoleh.
  - 4) Bagi peneliti selanjutnya
    - (1) Sebagai bahan referensi bagi yang tertarik untuk meneliti teknik pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran keterampilan berbicara mahasiswa.

## 1.5 Asumsi dan Hipotesis

### 1.5.1 Asumsi

Asumsi merupakan dugaan yang diterima sebagai dasar atau landasan berpikir karena dianggap benar dalam sebuah penelitian. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki asumsi-asumsi sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berbicara merupakan salah satu unsur penting dalam mempelajari bahasa, khususnya bahasa Perancis.
- 2) Teknik pembelajaran merupakan perantara yang baik dalam menyampaikan pembelajaran, hal tersebut dapat membantu dan memudahkan pembelajar dalam memahami pelajaran khususnya dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

### 1.5.2 Hipotesis

Hipotesis penelitian secara etimologis dibentuk dari dua kata, yaitu kata *hypo* berarti kurang dan *thesis* berarti pendapat atau kesimpulan, sehingga dapat diartikan sebagai kesimpulan yang kurang, yang masih belum sempurna dan perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenarannya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti memiliki hipotesis bahwa pembelajaran berbicara bahasa Perancis menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar akan efektif.