

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berperan penting dalam kehidupan manusia, selain itu bahasa juga berfungsi sebagai sarana integrasi dan adaptasi antar anggota masyarakat, sebagai sarana kontrol sosial, sebagai sarana memahami diri dan orang lain, serta fungsi penting lainnya. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi sehari-hari pada umumnya adalah bahasa ibu, yakni bahasa pertama yang dipelajari oleh seseorang ketika ia tumbuh dan berkembang. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, manusia dituntut untuk tidak hanya bisa berbicara bahasa ibu saja, namun manusia juga dituntut untuk mampu menggunakan bahasa asing.

Pembelajaran bahasa asing telah diberikan kepada seorang peserta didik atau siswa ketika ia memasuki jenjang sekolah dasar. Selain mempelajari bahasa ibu, siswa juga mempelajari bahasa asing. Untuk jenjang menengah ke atas, selain bahasa Inggris, bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Dalam mempelajari bahasa Prancis, siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*la compréhension orale*), keterampilan berbicara (*la production orale*), keterampilan membaca (*la compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*la production écrite*). Unsur-unsur lainnya yang menunjang keberhasilan berbahasa, yaitu pelafalan, struktur kebahasaan, kosakata, dan pengetahuan budaya.

Pada kenyataannya, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sulit bagi siswa. Keterbatasan kosakata dan struktur kalimat yang belum baik dan benar merupakan kesulitan yang paling sering dihadapi oleh siswa dalam menulis bahasa Prancis. Hal ini disebabkan kemampuan menulis bahasa Prancis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan, salah satunya adalah penguasaan dalam mengkonjugasikan kata kerja

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahasa Prancis. Disamping itu, siswa juga dituntut untuk menguasai pemahaman tentang bagaimana cara menggabungkan komponen-komponen linguistik seperti kosakata, ortografi, tata bahasa, dan tanda baca agar dapat menghasilkan sebuah struktur kalimat yang baik.

Untuk mendukung keberhasilan dalam mempelajari keterampilan menulis, seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang komunikatif, kondusif, dan kreatif sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu pemecahannya adalah melalui penggunaan sebuah permainan dalam pembelajaran. Permainan ini tentunya akan lebih efektif apabila pengajar atau guru juga menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan bermain sambil belajar, peserta didik atau siswa akan termotivasi untuk belajar dan permainan ini mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Siswa menjadi lebih bersemangat mempelajari materi yang diberikan oleh guru, dalam hal ini khususnya, pembelajaran menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana proses belajar mengajar di kelas guna tercapainya sebuah tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah dicanangkan.

Permainan merupakan salah satu teknik pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru agar siswa tidak mudah jenuh. Dalam pembelajaran itu sendiri, jenis-jenis permainan bahasa dikelompokkan menjadi beberapa macam, di antaranya permainan menebak kata, permainan struktur bahasa, permainan kosakata dan lain sebagainya.

Devinettes merupakan salah satu jenis permainan yang memungkinkan siswa untuk menjadi kreatif dalam belajar mendeskripsikan dan merumuskan definisi yang dituangkan ke dalam kalimat-kalimat sederhana. Permainan ini sangatlah simpel dan mudah untuk dimainkan. Cara memainkannya adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar. Masing-masing kelompok terdiri dari dua orang. Guru kemudian memberikan sebuah kartu berisi gambar sebuah profesi kepada salah satu siswa dari setiap kelompok (siswa A). Selanjutnya, guru

meminta siswa A menulis beberapa pertanyaan yang jawabannya adalah profesi yang ada dalam kartu. Anggota kelompoknya (siswa B) tidak diperbolehkan mengetahui profesi apa yang ada dalam kartu siswa A. Selanjutnya, pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh siswa A diberikan kepada siswa B. Guru kemudian meminta siswa B untuk menebak profesi apa yang dimaksud. Setelah itu, siswa B bergantian menerima kartu dan siswa A bertugas menebak. Begitupun seterusnya.

Berdasarkan sudut pandang tersebut di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis dengan menggunakan permainan *Devinettes*, sehingga penelitian ini diberi judul “**Penggunaan Permainan *Devinettes* dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Prancis (Studi Praeksperimen terhadap Siswa SMA Negeri 6 Cimahi Kelas XII IPA 2 Tahun Ajaran 2014/2015)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan permainan *Devinettes* dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis pada siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 6 Cimahi?
2. Seberapa besar tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 6 Cimahi setelah menggunakan permainan *Devinettes*?
3. Bagaimana pendapat siswa tentang penggunaan permainan *Devinettes* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

Ayu Dian Nadya Rahmat, 2015

Penggunaan permainan devinettes dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. proses pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan permainan *Devinettes* dalam menulis kalimat sederhana bahasa Prancis pada siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 6 Cimahi.
2. tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis siswa kelas XII IPA 2 di SMA Negeri 6 Cimahi setelah menggunakan permainan *Devinettes*.
3. pendapat siswa terhadap penggunaan permainan *Devinettes* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam setiap penelitian yang dilakukan, tentunya memiliki manfaat yang diharapkan dapat berguna bagi seluruh pihak, baik itu bagi peneliti maupun bagi orang lain. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini bagi:

1. Pendidik
 - a. Permainan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan solusi bagi pengajar untuk membuat suasana kelas menjadi hidup atau tidak monoton sehingga siswa tidak merasa bosan.
 - b. Permainan ini diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.
2. Peserta didik

Permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Prancis siswa.
3. Peneliti sendiri
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti secara mendalam mengenai penggunaan permainan *Devinettes* dalam pembelajaran bahasa Prancis.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan peneliti, khususnya dalam penulisan karya ilmiah.
4. Para peneliti lainnya

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan atau referensi bagi para peneliti lainnya.

1.5 Asumsi

Menurut Riduwan (2012: 36), “asumsi-asumsi atau anggapan dasar penelitian dipandang sebagai landasan teori atau titik tolak pemikiran yang digunakan dalam suatu penelitian, yang mana kebenarannya diterima oleh peneliti”.

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki tiga asumsi sebagai berikut:

1. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa, termasuk pembelajar bahasa Prancis.
2. “Teknik pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran di dalam kelas” (Ghazali, 2010: 102).
3. “*Devinettes est un jeu où l’on pose des questions. Ces questions posées sont sous une forme plaisante et dont il faut deviner la réponse*” (Morvan, 2006: 382). Artinya, *Devinettes* adalah sebuah permainan dimana kita mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk yang menyenangkan dan kita harus menebak jawabannya.