

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dan cepatnya laju informasi, pembelajaran bahasa asing semakin dibutuhkan, baik dalam dunia kerja maupun dalam pergaulan sehari-hari, yang mana perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor utama berkembangnya bahasa saat ini.

Dewasa ini, bahasa Perancis dikenal sebagai salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Selain itu, bahasa Perancis banyak digunakan di berbagai bidang setelah bahasa Inggris dan perkembangannya dapat dilihat melalui media film, makanan, musik, permainan, mode dan juga bidang teknologi.

Di Indonesia, pembelajaran bahasa Perancis mulai diterapkan dari tingkat SMA/SMK/MAN, dan Perguruan Tinggi. Bahasa Perancis dianggap telah menjadi salah satu bahasa asing yang menjadi suatu kebutuhan, baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun kehidupan akademis.

Namun terkadang proses pembelajaran di kelas kurang memenuhi tujuan yang diharapkan, hal ini diakibatkan terbatasnya ketersediaan waktu dan tempat. Oleh karena itu dibutuhkan kegiatan proses pembelajaran di luar kelas, baik melalui kegiatan membaca buku atau teks bacaan, maupun dengan menonton film, mendengarkan musik, dan bermain, yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa itu sendiri.

Kegiatan pembelajaran di luar kelas, dapat dilakukan kapan saja, tidak terikat oleh tempat, ruang dan waktu, dan tidak ada acuan sumber yang harus digunakan. Dengan kata lain, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, di mana

saja, dan dengan cara apa saja, yang terpenting adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Permainan baik modern ataupun tradisional mempunyai tujuan untuk refleksi, karena memberikan perasaan menyenangkan. Permainan mempunyai fungsi sensorik dan motorik, anak-anak pada saat bermain secara tidak sadar mereka melatih kemampuan sensorik dan motoriknya. Akan tetapi, masyarakat sering kali menilai bahwa permainan merupakan kegiatan yang membuang waktu, padahal semua hal pasti memiliki manfaat.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pembelajaran bahasa Perancis dengan menggunakan media permainan "*Cooking Academy 3: les Recettes du Succès*". Peneliti berharap permainan ini dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dalam rangka mengenal bahasa Perancis, khususnya bagi tingkat pemula.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi apa sajakah yang terdapat dalam permainan *Cooking Academy 3: Les Recettes du Succès* ?
2. Apakah materi-materi yang disajikan dalam media permainan *Cooking academy 3: les Recettes du Succès* sesuai dengan tuntutan *CECRL (Cardre Européen Commun ce Référence pour les Langues)*;
3. Keterampilan berbahasa apa sajakah yang terdapat di dalam media permainan *Cooking Academy 3: Les Recettes du Succès* tersebut? ;
4. Bagaimana hasil deskripsi media *Cooking Academy 3 : les recettes du succès* berdasarkan kriteria penilaian evaluasi program media pembelajaran dengan bantuan komputer.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. mendeskripsikan materi-materi yang terdapat dalam media permainan *Cooking Academy 3: les Recettes du Succès*;
2. mengkaji materi-materi yang disajikan dalam media permainan *Cooking Academy* sesuai dengan tuntutan *CECRL (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues)*; dan
3. mendeskripsikan keterampilan berbahasa yang ada di dalam media permainan *Cooking Academy 3: les Recettes du Succès*.
4. mengetahui hasil deskripsi *Cooking Academy 3 : les recettes du succès* berdasarkan kriteria penilaian evaluasi program media pembelajaran dengan bantuan komputer.

1.4 Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat baik secara teoritis ataupun praktis sebagai berikut:

1. Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk pembelajaran bahasa Perancis.
 - b. Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai media permainan *Cooking Academy 3: les recettes du succès* yang kemudian dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif bahasa Perancis.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam belajar bahasa Perancis secara mandiri.
- 2) Meningkatkan kemampuan bahasa Perancis mereka.
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa.

b. Bagi Pengajar

- 1) Memberikan media pembelajaran alternatif di kelas bahasa Perancis;
- 2) Menjadi referensi untuk penyusunan materi ajar.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mengaplikasikan teori yang sudah diperoleh;
- 2) Menambah pengalaman peneliti dalam bidang penulisan ilmiah;
- 3) Membuka pola pikir peneliti tentang penelitian yang terkait dengan media permainan.

3. Bagi Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI

Dengan adanya analisis deskriptif tentang media permainan *Cooking Academy 3: les recettes du success* diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi dalam memberikan media pembelajaran alternatif bagi pembelajar bahasa perancis kebutuhan khusus.

1.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik.” (Arikunto, 2006: 65). Anggapan dasar ini diperlukan untuk memperkuat permasalahan dan membantu peneliti dalam

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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

memperjelas dan menetapkan objek penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa anggapan dasar adalah fondasi dasar dalam sebuah penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, maka anggapan dasar yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Permainan merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Perancis.
2. Permainan “*Cooking Academy 3: les recettes du succès*“ merupakan salah satu media permainan yang menyajikan pembelajaran bahasa Perancis.

Reynaldi Fajrin, 2015

Analisis media permainan cooking academy 3 les recettes du succes dalam pembelajaran bahasa Perancis untuk kebutuhan khusus

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