

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya, bahasa, baik lisan maupun tulisan, merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Dengan adanya bahasa, manusia dapat berkomunikasi secara baik, karena bahasa merupakan perantara yang dapat membantu dalam mengutarakan pikiran dan keinginan seseorang. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, seseorang harus menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*compréhension orale*), keterampilan berbicara (*production orale*), keterampilan membaca (*compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*production écrite*).

Saat ini, manusia telah menyadari pentingnya berbahasa asing sebagai alat komunikasi untuk mengimbangi era-globalisasi. Maka dari itu, pendidikan bahasa asing telah menjadi mata pelajaran tambahan wajib di sekolah, salah satunya bahasa Perancis. Namun pada kenyataannya, banyak sekali siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa asing, terlebih bahasa Perancis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di salah satu sekolah menengah atas di Bandung, ditemukan beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Perancis, karena berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan banyak faktor, seperti faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Kendala ini terjadi, salah satunya diakibatkan oleh kurangnya pemahaman dan kepercayaan diri akibat suasana belajar yang terlalu serius dan menegangkan, sehingga membuat siswa gugup dan enggan untuk mengutarakan apa yang ingin dikatakan. Untuk mengatasi masalah tersebut, sebuah strategi perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tetap tercapai. Salah satunya, yaitu dengan menggunakan teknik permainan. Karena, menurut pendapat Jeremi Bruner dalam buku Siswanto, permainan dapat mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas seseorang. Maka dari itu, peneliti pun

terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan menggunakan teknik permainan yang berjudul *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons*.

Permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa. Melalui permainan ini, diharapkan kemampuan berbicara siswa dapat terasah dengan cara yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan teknik permainan dengan judul, “Penggunaan Teknik Permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis.”

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup objek penelitian agar lebih terfokus dan spesifik. Adapun rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu sebagai berikut:

1. Langkah-langkah apa yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung ?
2. Apakah teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung ?
3. Apa kekurangan dan kelebihan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung.
2. Menguji tingkat efektivitas teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Perancis Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung.
3. Menginformasikan kekurangan dan kelebihan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dalam pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Perancis Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Sandhy Putra Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi pengajar

Melalui penelitian ini, diharapkan teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* dapat menjadi bahan rekomendasi dan referensi sebagai teknik pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di kelas bahasa Perancis.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar dan hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

3. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memperkaya wawasan, mendapat pengalaman, dan mendapat pembelajaran dalam melakukan penelitian serta penulisan karya ilmiah untuk menjadi tenaga pendidik dimasa yang akan datang.

1.5 Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Arikunto, 2006: 65). Berdasarkan pengertian tersebut, maka asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa.
2. Teknik permainan *Jeu de la Table des Nourritures et des Boissons* merupakan salah satu unsur penunjang dalam kegiatan belajar mengajar berbicara bahasa Perancis.