

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari komunikasi dan interaksi dengan manusia lain. Dalam berkomunikasi, manusia membutuhkan alat komunikasi yang disebut bahasa. Seperti yang dikemukakan oleh Rey (2012: 410) "*La Langue est le système d'expression et de communication, commun à un groupe social*". (Bahasa merupakan sistem ekspresi dan komunikasi). Di dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Perancis terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh mahasiswa, yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*), keterampilan berbicara (*Production Orale*) dan keterampilan menulis (*Production Écrite*).

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh setiap manusia untuk berkomunikasi secara lisan yang melibatkan individu lain. Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dirasakan sulit untuk dikuasai. Diantara keempat keterampilan bahasa tersebut, peneliti tertarik untuk membahas mengenai pembelajaran keterampilan berbicara karena keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan bahasa yang paling aktif digunakan dalam berkomunikasi. Dengan berbicara baik pembicara maupun pendengar mampu mengerti dan mengolah informasi atau pesan yang disampaikan. Hal ini ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Perancis, mahasiswa seringkali merasa kurang percaya diri dalam berbicara bahasa Perancis dan masih sulit untuk mengolah ide-ide yang ada dipikirkannya untuk disampaikan secara lisan. Faktor inilah yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran bahasa Perancis sehingga komunikasi kurang dapat dimengerti.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis diperlukan suatu teknik permainan dalam pembelajaran yang menarik guna mengoptimalkan pembelajaran bahasa Perancis agar lebih mudah dipahami. Aspek kemenarikan tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan permainan, yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli tersebut dapat menstimulus daya ingat mahasiswa dalam mengembangkan ide tentang objek-objek wisata yang ada di Perancis yang akan dijadikan topik pembicaraan, sehingga diharapkan mahasiswa dapat lebih bersemangat dalam belajar bahasa Perancis.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengembangkan sebuah permainan monopoli melalui penelitian yang berjudul **“Permainan *Monopoly Voyager* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis.”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti utarakan di atas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI dengan menggunakan permainan *Monopoly Voyager*?
2. Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Perancis setelah mendapatkan *treatment* dengan permainan *Monopoly Voyager*?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari permainan *Monopoly Voyager*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Permainan *Monopoly Voyager* dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI;
2. Mendeskripsikan Kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Perancis setelah mendapatkan *treatment* dengan permainan *Monopoly Voyager*;
3. Menginformasikan Kelebihan dan kekurangan dari permainan *Monopoly Voyager* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan dilaksanakan bertujuan untuk mendapatkan manfaat yang berguna sehingga kegiatan yang dilakukan bukanlah pekerjaan yang sia-sia. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa  
Sebagai bahan informasi mengenai permainan *Monopoly Voyager* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis sekaligus menjadi referensi untuk penelitian sejenis.
2. Bagi Guru dan Pembelajar bahasa Perancis  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian teoretis sekaligus data empiris dalam menggunakan permainan *Monopoly Voyager*.
3. Bagi Jurusan Pendidikan bahasa Perancis  
Sebagai informasi dan masukan untuk pengembangan lebih lanjut tentang metode dan strategi pengajaran dengan permainan *Monopoly Voyager* dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **4. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai permainan *Monopoly Voyager* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis, dan juga dimaksudkan sebagai tolak ukur dalam mengembangkan minat, bakat dan keahlian lebih lanjut.

#### **1.5 Asumsi**

Menurut Arikunto (2006:79), anggapan dasar merupakan sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini asumsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan dalam pembelajaran secara tepat akan mempengaruhi hasil belajar.
2. Permainan monopoli merupakan permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa.
3. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan produktif yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa, termasuk pembelajar bahasa Perancis.