

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, bahasa Perancis menjadi salah satu bahasa internasional setelah bahasa Inggris yang dipelajari. Dalam situs resmi Kedutaan Besar Bahasa Perancis, Bernard (2012) mengungkapkan bahasa-bahasa tidak saling menutup diri satu sama lain dan jumlah penutur bahasa Perancis sendiri terus berkembang. Seperempat guru bahasa di dunia mengajarkan bahasa Perancis kepada 100 juta orang siswa, ditambah lagi dengan kiprah jaringan *Alliances françaises* dan juga perkumpulan penutur dan pecinta bahasa Perancis.

Dalam pembelajaran bahasa Perancis, siswa dituntut untuk mengenal budaya, menguasai tata bahasa (gramatikal), penggunaan bahasa, kosakata serta empat keterampilan berbahasa (*les compétences linguistiques*), yakni (1) menyimak (*la compréhension orale*), (2) berbicara (*la production orale*), (3) membaca (*la compréhension écrite*) dan (4) menulis (*la production écrite*). Keterampilan berbahasa itu sendiri merupakan cerminan dari proses berpikir. Seperti yang dipaparkan oleh Dawson *et al.* dalam Tarigan (2008 :1) setiap keterampilan berhubungan erat pula dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil orang berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Pernyataan tersebut menegaskan, seseorang yang menguasai keterampilan berbahasa dengan baik merupakan cerminan dari orang cerdas.

Berbicara merupakan alat komunikasi antar-individu, baik dua individu atau lebih. Dalam proses berkomunikasi tersebut pembicara mengungkapkan hal-hal, gagasan, ekspresi, ide, dan pikirannya secara lisan. Ditunjang oleh hasil observasi awal peneliti di SMA Negeri 6 Cimahi, masih banyak siswa yang merasa kesulitan berbicara bahasa

Perancis di kelas ataupun di depan umum. Dalam pembelajaran bahasa Perancis, keaktifan siswa dirasa kurang maksimal. Hal tersebut dipengaruhi kurangnya rasa percaya diri, penguasaan kosakata dan tata bahasa yang baik dan benar. Sehingga sulit mencari dan merangkai kata-kata yang baik untuk diungkapkan secara lisan. Adapun siswa yang berani berbicara di kelas, tetapi, bahasa dan kosakata bahasa Perancis yang digunakannya kurang berterima.

Berangkat dari masalah tersebut, peneliti merasa sudah seharusnya pengajar dapat memberikan pembelajaran berbicara dengan media pembelajaran edukatif dan inovatif yang menyenangkan agar siswa tidak merasa monoton dalam belajar, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu siswa untuk berbicara bahasa Perancis dengan baik. Dewasa ini, media, sudah berkembang di dunia pendidikan sehingga pengajar tidak perlu kesulitan untuk menentukan media apa yang akan digunakan. Untuk pembelajaran berbicara ini, pengajar dapat menggunakan media pembelajaran inovatif, kreatif, dan edukatif.

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan media dua dimensi. Media dua dimensi yang dapat digunakan bisa berupa gambar, kartu, poster, foto, dan lain-lain. Dengan menggunakan media, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan merangsang minat belajar siswa. Apalagi jika media tersebut dikemas dengan permainan inovatif yang dapat merangsang aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Media pembelajaran yang diperkirakan dapat membantu stimulus siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis adalah media *dart board*. Dalam penelitian ini, media *dart board* akan dikemas dengan teknik permainan *darts* yang dimodifikasi sehingga menjadi permainan yang inovatif dan edukatif sehingga dapat merangsang aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian untuk membantu siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *darts* dengan media *dart board* yang berjudul “Penggunaan Teknik Permainan *Darts* dengan Media *Dart Board* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis (Studi Pra-Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Cimahi Tahun Ajaran 2014/2015)”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana penggunaan teknik permainan *darts* dengan media *dart board* dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis?
- 2) Bagaimana hasil penggunaan teknik permainan *darts* dengan media *dart board* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis siswa kelas X SMA Negeri 6 Cimahi Tahun Ajaran 2014/2015?
- 3) Bagaimana tanggapan siswa mengenai teknik permainan *darts* dengan media *dart board* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan penggunaan teknik permainan *darts* dengan media *dart board* dalam proses pembelajaran bahasa Perancis terhadap siswa kelas X SMA Negeri 6 Cimahi Tahun Ajaran 2014/2015.
- 2) Mendeskripsikan hasil penggunaan teknik permainan *darts* dengan media *dart board* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis siswa kelas X SMA Negeri 6 Cimahi Tahun Ajaran 2014/2015.

- 3) Memperoleh gambaran tentang tanggapan siswa mengenai teknik permainan *darts* dengan media *dart board* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap bahwa dengan adanya penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa  
Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran berbicara, dengan cara belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan produktif.
- 2) Bagi guru  
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pencerahan bagi guru dan juga menjadikan guru yang lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran dengan teknik permainan yang efektif, efisien, dan menyenangkan.
- 3) Bagi peneliti  
Dapat memberikan gambaran dari hasil penggunaan teknik permainan *darts* dengan media *dart board* yang nantinya dapat digunakan sebagai teknik permainan dan media pembelajaran untuk keterampilan berbahasa yang lain.
- 4) Bagi peneliti lain  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka mata dan gagasan peneliti lain dalam menciptakan teknik permainan dengan media pembelajaran lain.

#### **1.5 Asumsi dan Hipotesis**

##### **1.5.1 Asumsi**

Asumsi merupakan anggapan dasar yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk

tempat berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya (Arikunto, 2013:63). Maka, dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa:

- 1) berbicara merupakan salah satu komponen keterampilan bahasa,
- 2) *dart board* merupakan salah satu media pembelajaran dua dimensi,
- 3) *darts* merupakan salah satu permainan.

### **1.5.2 Hipotesis**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013 :110). Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, peneliti memiliki hipotesis atau perkiraan sementara, yaitu teknik permainan *darts* dengan media *dart board* dapat digunakan sebagai teknik permainan dan media pembelajaran dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.