

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh seorang pembelajar bahasa Perancis adalah keterampilan menyimak/mendengar dalam bahasa Perancis. Keterampilan menyimak dalam konteks penelitian ini adalah mendengarkan dan memahami, yaitu mendengarkan serta memahami segala sesuatu (materi) bertema yang disajikan lewat audio atau ucapan *native speaker* secara langsung. Hal ini dimaksudkan agar seseorang yang telah menyimak audio dalam Bahasa Perancis tersebut dapat mengumpulkan informasi-informasi yang terdapat didalamnya yang kemudian diungkapkan kembali melalui penuturan secara lisan ataupun tulisan.

Pemaparan dalam bentuk audio ini merupakan suatu hal yang cukup menantang dan dirasakan sulit oleh pembelajar bahasa Perancis tingkat awal (*débutant*). Mereka harus dapat menangkap kosakata, frasa, dan kalimat serta makna secara cepat dan tepat sesuai dengan apa yang mereka dengar berdasarkan pada intonasi, lafal, serta kecepatan *native speaker* (penutur asli) saat berbicara yang sesuai dengan tingkatannya. Beberapa penelitian telah menyebutkan bahwa kosakata kunci harus diperoleh secara cepat agar pembelajar dapat mengetahui ke arah mana cerita yang terdapat didalam audio tersebut dituju sehingga pembelajar dapat menarik makna dari setiap kalimat yang diucapkannya.

Aktivitas permainan dapat dijadikan sebagai solusi belajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Aktivitas permainan bahasa merupakan sebuah alat bantu yang dapat digunakan secara mudah dan diharapkan dapat membantu pemahaman siswa dalam proses belajar bahasa Perancis sehingga timbul ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Salah satu aktivitas permainan yang dapat diterapkan dalam

pembelajaran bahasa Perancis yaitu permainan *Bingo* menurut Buttner (2013 : 134) yang dapat dimodifikasi dengan menggunakan gambar, huruf, atau warna. Permainan *Bingo* yang dimodifikasi ini dimaksudkan agar penyimak audio dapat menangkap dan menghafal berbagai kosakata, frasa, dan kalimat serta makna yang diperdengarkan secara cepat dan tepat, karena secara umum kita telah mengetahui bahwa prinsip permainan *Bingo* tersebut mendasar dan sangat mudah untuk dilakukan.

Berdasarkan paparan mengenai tantangan serta sulitnya mempelajari bahasa tingkat awal (*débutant*) dalam menyimak kalimat ataupun teks sederhana berbahasa Perancis, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berhubungan dengan kemampuan menyimak para siswa pembelajar bahasa Perancis tingkat awal (*débutant*) melalui permainan *Bingo* yang berjudul “*Aplikasi Teknik Permainan Bingo Dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Perancis*”

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan di atas, peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

- 1) bagaimanakah penerapan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis di SMA Negeri 1 Cicalengka kelas XII Bahasa Tahun Ajaran 2014-2015?,
- 2) bagaimanakah hasil kemampuan menyimak siswa pasca penerapan teknik permainan *Bingo* tersebut?, dan
- 3) apa sajakah kelebihan dan kekurangan dari penerapan teknik permainan *Bingo* untuk keterampilan menyimak siswa SMA Negeri 1 Cicalengka kelas XII Bahasa Tahun Ajaran 2014-2015?.

1.3 Tujuan Penelitian

Sugiyono (2008:5) mengatakan bahwa “tujuan penelitian ada 3 macam, yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

- 1) penerapan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis di SMAN 1 Cicalengka,
- 2) pemerolehan hasil dari kemampuan menyimak siswa SMA pasca penerapan teknik permainan *Bingo*,
- 3) pemerolehan data kelebihan serta kekurangan dari penerapan teknik permainan *Bingo* tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Tentunya, penelitian ini harus mendatangkan manfaat untuk berbagai pihak agar semua pihak dapat mendedikasikan serta menerapkan pengetahuan serta pengalamannya, dalam hal ini, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) bagi peneliti, yaitu agar peneliti dapat meningkatkan kemampuan serta pengetahuan yang telah didapat, peneliti dapat mengetahui hasil dari penerapan teknik permainan *Bingo* terhadap kemampuan menyimak siswa dan peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan permainan *Bingo* dalam kegiatan pembelajaran menyimak siswa,
- 2) bagi guru, yaitu agar guru dapat mengetahui dan dapat mengaplikasikan penerapan teknik permainan *Bingo* dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak, selain itu juga bertujuan agar guru dapat membuat solusi yang tepat untuk menyikapi fakta yang terjadi setelah penelitian dilaksanakan,

- 3) bagi siswa, yaitu agar siswa dapat memperbaiki kualitas menyimak mereka, siswa dapat lebih memahami kegiatan pembelajaran menyimak kalimat-kalimat sederhana, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (dalam hal ini kemampuan menyimak).

1.5 Asumsi

Asumsi adalah “sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti, yang akan berfungsi sebagai pijakan di dalam melaksanakan penelitian” (Arikunto, 2010 :41). Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti berasumsi bahwa:

- a) keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan dalam pemerolehan keterampilan berbahasa,
- b) teknik permainan *Bingo* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing.