

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Tak terkecuali dalam bidang komunikasi. Dalam bidang komunikasi, bahasa merupakan salah satu kebutuhan manusia. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat bersosialisasi dengan sesama. Salah satu fungsi bahasa adalah untuk berkomunikasi. Penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari tidak luput dari kemampuan berbicara dan kemampuan menggunakan bahasa itu sendiri. Kemampuan berbahasa yang dimiliki setiap orang sangatlah beragam.

Bahasa Prancis merupakan bahasa internasional yang banyak digunakan di beberapa negara. Di Indonesia, bahasa Prancis digunakan dalam bidang pendidikan maupun pekerjaan. Terlihat dari banyaknya institusi formal dan non-formal yang menggunakan bahasa Prancis. Selain itu, banyaknya pelajar yang ingin melanjutkan studi jenjang S1, S2, hingga S3 di Prancis,

Mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Prancis, pembelajar dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

Dalam menguasai keterampilan berbahasa, setiap guru harus memberikan sebuah inovasi baru agar dapat menarik minat dan memotivasi siswa untuk mempelajari bahasa itu sendiri. Selain itu, guru juga harus mempunyai gaya belajar tersendiri guna mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemanfaatan media pembelajaran salah satunya. Media sekarang ini dapat menjadi sebuah alat bantu yang cukup efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat memotivasi siswa dan menerapkan pembelajaran bahasa yang menyenangkan. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran sangat mudah didapat dan memungkinkan untuk dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud memberikan suatu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Alternatif yang peneliti usulkan salah satunya media *video game The Sims*. Media tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan kegiatan yang menyenangkan. Dengan menggunakan media yang menarik seyogyanya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Prancis, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Prancis siswa.

Dari banyaknya *video game* yang ada, *The Sims* merupakan salah satu permainan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media ini sangat mudah digunakan bahkan untuk setiap kalangan. Selain mudah digunakan, media tersebut juga memberikan pesan moral tersendiri. *The Sims* mengajarkan bagaimana cara bersosialisasi yang baik dengan sesama, bagaimana mencapai suatu kesuksesan melalui usaha yang keras, menjalin suatu hubungan dengan rekan bisnis, bagaimana mengelola sebuah usaha dan rumah tangga, dan tentunya mengajarkan bahwa kesuksesan dalam kehidupan tidaklah dicapai dengan mudah, melainkan dengan tekad yang kuat dan dengan usaha yang keras. Selain itu, *the sims* dapat diaplikasikan dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa mendapatkan beberapa ide, gagasan dalam membuat sebuah karangan tulisan. Seperti contohnya, siswa dapat menjelaskan aktivitas yang terjadi dalam permainan tersebut. Bukan hanya gagasan secara tersirat saja yang didapat, namun siswa melihat dengan jelas bagaimana ilustrasi permainan ini digunakan, sehingga kejadian yang ada pada permainan tersebut dapat dijadikan sumber gagasan penulisan oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGUNAAN MEDIA *VIDEO GAME (THE SIMS)* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PRANCIS SISWA”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media permainan *The Sims*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media permainan *The Sims*?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan *The Sims* dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengukur hasil kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media permainan *The Sims*
2. Untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media permainan *The Sims*?
3. Untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap media permainan *The Sims* dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Prancis.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, peneliti berharap hasilnya dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

1. Bagi Peneliti
 - Menambah pengalaman baru dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
 - Menuntut peneliti untuk lebih inovatif dan kreatif.
 - Mengembangkan wawasan peneliti dalam perkembangan proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga dapat mengetahui efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

2. Bagi Guru

- Memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan efektif.

3. Bagi Siswa

- Membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Prancis. Memberikan pilihan yang lebih baik dalam mempelajari Bahasa Prancis.
- Melalui pembelajaran media yang menarik, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Memberikan alternatif dalam belajar bahasa dengan menggunakan media yang menarik.

1.5. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar penelitian dianggap sebagai dasar tentang suatu hal yang dapat dijadikan pijakan atau tolak ukur berfikir dan bertindak dalam melaksanakan sebuah penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran bahasa
2. Dalam mempelajari satu bahasa terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, salah satunya adalah keterampilan menulis.