

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa selalu muncul dalam berbagai aspek dan kegiatan manusia. Bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau berkomunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ide, gagasan, konsep atau perasaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan meidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik. Dalam kehidupan sehari-hari, pada umumnya masyarakat menggunakan bahasa ibu untuk berinteraksi. Seiring dengan perkembangan jaman di era global, menguasai satu bahasa tidaklah cukup. Oleh karena itu, manusia juga dituntut untuk menguasai bahasa asing.

Pembelajaran bahasa asing dewasa ini bisa dengan mudah didapat dimana saja, baik dari lembaga formal maupun non-formal. Berbagai bahasa pun bisa dipelajari. Di lembaga formal seperti sekolah dan universitas misalnya, terdapat berbagai pembelajaran bahasa asing yang diajarkan. Salah satunya adalah bahasa Perancis. Dalam pembelajaran bahasa Perancis, pembelajar diwajibkan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan berbicara (*Production Orale*), keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*), dan keterampilan menulis (*Production Écrite*).

Permasalahan yang kerap muncul dalam proses pembelajaran bahasa salah satunya dalam keterampilan berbicara. Pada umumnya pembelajar sering menemukan kesulitan mengungkapkan idenya karena keterbatasan kosa kata dan struktur kalimat. Dalam hal ini, pengajar diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, komunikatif dan kreatif demi menunjang keberhasilan pembelajar dalam

proses pembelajaran berbicara. Salah satu solusi yaitu penggunaan media yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan stimulus bagi pembelajar agar tertarik pada materi yang diajarkan. Miarso (Sanaky, 2011 : 4) mengungkapkan bahwa, “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar”. Dalam hal ini, media yang akan dikaji penulis adalah media Kartu Mimpi Bergambar, yaitu kartu-kartu yang masing-masing terdiri dari gambar-gambar profesi atau cita-cita pembelajar di masa depan. Sehingga diharapkan penggunaan media dapat meningkatkan motivasi pembelajar dan mengoptimalkan keberhasilan penyampaian materi.

Berdasarkan paparan diatas, penulis bermaksud untuk mengkaji :
PENGUNAAN MEDIA KARTU MIMPI BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS.

1.2 Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dari kajian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis menggunakan media Kartu Mimpi Bergambar?
2. Apa kelebihan dan kekurangan Kartu Mimpi Bergambar sebagai media pembelajaran?

1.3 Tujuan Kajian

Sesuai rumusan masalah diatas, tujuan kajian ini adalah:

1. Mendeskripsikan secara rinci proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis menggunakan media Kartu Mimpi Bergambar.
2. Memperoleh informasi mengenai kelebihan dan kekurangan Kartu Mimpi Bergambar sebagai media pembelajaran.

1.4 Manfaat Kajian

Manfaat kajian ini diantaranya adalah:

1. Bagi pengajar

Media ini diharapkan menjadi solusi bagi pengajar untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga pembelajar tidak merasa bosan. Selain itu, media ini diharapkan membantu pengajar dalam mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran.

2. Bagi pembelajar

Metode ini diharapkan dapat membantu mengungkapkan ide-idenya serta mengembangkan keterampilan berbicara pembelajar serta mempermudah pembelajar dalam memahami materi pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Kajian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis mengenai alternatif pembelajaran.

4. Bagi pengkaji lain

Kajian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau referensi bagi penulis lain yang ingin mengembangkan materi kajian .

