

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mempelajari bahasa asing terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling menunjang satu sama lain, dan yang paling signifikan untuk berkontribusi langsung dalam komunikasi adalah keterampilan berbicara.

Namun, seringkali terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa asing. Salah satunya yaitu lemahnya keterampilan berbicara yang dimulai dari kesulitan dalam aspek pelafalan. Sebagai contoh, kesulitan dalam pelafalan bahasa Inggris yang dialami oleh siswa penutur asli bahasa Albania (Nuhui, 2012) dan dalam pembelajaran bahasa Turki sebagai bahasa asing di Polandia (Chmielowska & Dikici, 2013).

Selebihnya, secara lebih rinci, masalah lain yang dihadapi oleh pembelajar bahasa asing yang berhubungan dengan kesulitan pelafalan di antaranya adalah ketika mereka memahami kosakata namun tidak dapat membedakan pelafalannya dengan kata yang hampir serupa, sehingga dalam penggunaannya kata tersebut seringkali tertukar atau tidak tepat guna. Contoh dalam bahasa Perancis, sebagian pembelajar melakukan kekeliruan terhadap penggunaan beberapa kata seperti kata sifat dengan pelafalan berbeda yang seharusnya disesuaikan dengan subjek atau gender (*masculin* atau *feminin*), dan kata yang pengucapannya sekilas terdengar hampir sama. Seperti pada kata *désert* yang seharusnya dilafalkan [dezɛʁ], dapat terjadi kekeliruan sehingga dibaca menjadi [desɛʁ]. Padahal, bunyi [dezɛʁ] dan [desɛʁ] memiliki arti yang berbeda.

Selain dari contoh kata di atas terdapat banyak kata lainnya yang memiliki bentuk serupa. Apabila kesalahan pengucapan seperti pada contoh di atas tidak diperbaiki dari awal, lambat laun kesalahan ini akan mempengaruhi keterampilan berbicara pembelajar yang mengarah pada suatu kebiasaan, dan tentu saja hal ini

Andini Nur Prianti, 2016

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN PAIRE MINIMALE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdampak buruk karena dapat menghambat komunikasi akibat dari adanya kesalahpahaman sehingga percakapan akan sulit dipahami oleh lawan bicara.

Kesalahan pelafalan kosakata bahasa sasaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, beberapa diantaranya adalah faktor afektif yaitu kurangnya percaya diri dan motivasi, sikap atau tingkah laku, serta faktor lainnya seperti kerja sama dalam kelompok belajar, dan situasi kelas (Clément, Dörnyei, & Noels, 1994; Oxford & Nyikos, 2011). Sulitnya melafalkan kosakata bahasa sasaran juga dapat dipengaruhi oleh latar belakang budaya termasuk dialek atau aksen dari bahasa pertama (Piske, MacKay, Flege, 2001). Apabila dibiarkan dalam jangka panjang, hal ini akan berdampak pada sikap peserta didik yang terbentuk menjadi pribadi pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Dari pemaparan tersebut, terdapat benang merah antara pelafalan yang baik dengan motivasi pembelajar.

Kemudian, untuk mengatasi hambatan yang terdapat dalam proses pembelajaran bahasa asing, saat ini semakin banyak penelitian yang dilakukan untuk menciptakan dan mengembangkan solusi yang dapat menunjang pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien, yang tentunya tidak hanya bermanfaat bagi pengajar tetapi juga bagi pembelajar agar mereka dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan. Solusi tersebut di antaranya yaitu penggunaan media, metode, strategi, dan teknik untuk menguasai keterampilan tertentu.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan permasalahan mengenai kesulitan pelafalan yang dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam berbicara, di antaranya adalah penggunaan teknik permainan kartu *minimal pair* (Fryer, 2005) atau pasangan minimal yang dalam bahasa Perancis disebut *paire minimale*

Penelitian terdahulu tentang penggunaan konsep pasangan minimal telah dilakukan sebelumnya oleh Saben dan Ingham (1991) terhadap dua anak yang mengalami gangguan fonologis. Serta Barlow dan Gierut (2002) dengan menggunakan konsep pasangan minimal sebagai *treatment* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Inggris dalam tataran pelafalan pada anak usia empat

tahun yang merupakan penutur asli bahasa Inggris. Hasilnya, pasangan minimal dapat memperkaya sistem pelafalan anak. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut memiliki fokus pada aspek pelafalan bahasa pertama. Maka, penggunaan konsep pasangan minimal yang dikemas dalam satu teknik permainan pada pembelajaran berbicara bahasa Perancis sebagai bahasa asing, terutama bagi pembelajar tingkat dasar seperti mahasiswa semester III, menarik untuk diteliti. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penggunaan Teknik Permainan *Paire Minimale* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis**”.

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

Agar penelitian lebih spesifik dan terarah, berikut merupakan identifikasi dan batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, di bawah ini merupakan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi :

- 1) Teknik pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran bahasa, termasuk pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Perancis, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa sangat diperlukan.
- 2) Keterampilan berbicara bahasa Perancis tingkat dasar, khususnya dalam hal pelafalan, pada mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis masih minim.

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu *paire minimale*.
- 2) Keterampilan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini terfokus pada kemampuan melafalkan kalimat bahasa Perancis.

- 3) Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar mahasiswa melafalkan kata-kata dalam kalimat bahasa Perancis setelah menggunakan teknik permainan *paire minimale*.

1.3 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah penelitian dalam bentuk-bentuk pertanyaan sebagai berikut :

- 1) Seperti apa hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis pada mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *paire minimale*?
- 2) Bagaimana efektivitas penggunaan teknik permainan *paire minimale* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis pada mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI?
- 3) Apa penilaian mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI terhadap penggunaan teknik permainan *paire minimale* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

- 1) Hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *paire minimale*.
- 2) Efektivitas penggunaan teknik permainan *paire minimale* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis pada mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI.
- 3) Penilaian mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI terhadap penggunaan teknik permainan *paire minimale* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis pada mahasiswa

1.5 Manfaat Penelitian

1) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam melakukan penelitian tentang penerapan teknik permainan di bidang keterampilan berbicara terutama pada pelafalan.

2) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini merupakan sumbangan berupa mengalami belajar dengan menggunakan teknik permainan *paire minimale*.

3) Bagi Dosen atau Pengajar Bahasa Perancis

Diharapkan dapat menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai referensi atau alternatif dalam proses pengajaran bahasa Perancis yang lebih menyenangkan dan lebih menarik minat mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa atau pembelajar bahasa Perancis.

4) Bagi Peneliti lain

Dapat dikembangkan dan dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis, terutama di bidang pembelajaran keterampilan berbicara khususnya pelafalan dengan menggunakan sebuah teknik permainan.

1.6 Asumsi dan Hipotesis

Sebagai acuan penelitian, berikut merupakan asumsi dan hipotesis yang menjadi acuan dalam penelitian ini.

1.6.1 Asumsi

Arikunto (2006, hlm.27) mengemukakan bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah “sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi

sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya.” Dalam penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa :

- 1) Teknik permainan diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa dalam mempelajari bahasa Perancis.
- 2) Pembelajar bahasa Perancis pemula termasuk mahasiswa semester III telah mengenal banyak kata dan mampu melafalkan kata-kata dalam kalimat bahasa Perancis.

1.6.2 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015, hlm.96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Hipotesis Terarah (H_a)
Penggunaan teknik permainan *paire minimale* dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.
- 2) Hipotesis Nol (H_0)
Penggunaan teknik permainan *paire minimale* tidak dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.