

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk saling berhubungan dalam berbagai bidang kehidupan, baik dengan anggota masyarakat bahasa yang sama maupun dengan anggota masyarakat bahasa yang lain. Maka dari itu, manusia perlu mempelajari bahasa lain untuk tetap dapat berhubungan atau berkomunikasi, bertukar pikiran, ilmu dan pengalaman dengan masyarakat bahasa yang lain (asing).

Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh para pembelajar bahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dianggap paling sulit. Hal ini dikemukakan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2016: 248) bahwa dibandingkan dengan tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun.

Selain empat keterampilan berbahasa tersebut, pembelajar bahasa juga harus dapat menguasai tata bahasa dan kosa kata, karena hal tersebut memperkuat struktur dan dapat meningkatkan kemampuan menulis dalam suatu bahasa, sehingga kita dapat memahami sistem dari bahasa itu sendiri, hasil tulisan akan baik dan memiliki susunan yang tepat, serta yang terpenting adalah dapat berterima.

Dari pengamatan peneliti pada saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 1 Rancaekek, peneliti menemukan banyak siswa yang kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana secara baik dan benar disebabkan oleh perbedaan kaidah kebahasaan antara bahasa Perancis dan bahasa Indonesia, penguasaan kosa kata, ketertarikan untuk mempelajari bahasa Perancis, serta cara pembelajaran yang kurang menarik

sehingga siswa merasa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk mempelajari bahasa Perancis. Ketika guru memerintahkan untuk sekedar menulis sebuah kalimat sederhana mereka merasa enggan dan kesulitan, padahal kalimat sederhana merupakan hal yang mendasar dan sangat penting dalam kegiatan menulis. Sebuah wacana dalam karya tulisan seperti cerita narasi, novel bahkan buku, terdiri dari kalimat sederhana sehingga membentuk cerita yang indah dan dapat dimengerti oleh pembaca. Maka dari itu, siswa diharapkan dapat dengan mudah membuat kalimat sederhana yang baik dan benar sebagai dasar keterampilan menulis karangan yang lebih kompleks.

Mengingat bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sulit dikuasai oleh siswa, maka diperlukan sebuah upaya tindak lanjut untuk mengatasi masalah tersebut di atas. Untuk dapat membantu siswa dalam mempelajari bahasa Perancis, perlu adanya sebuah teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru/pengajar agar pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan menantang, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik permainan. Teknik permainan adalah salah satu teknik pembelajaran dengan menerapkan satu atau lebih bentuk permainan dalam suatu situasi pembelajaran. Suyatno (2010: 42) menyatakan bahwa terdapat beberapa teknik permainan yang dapat diterapkan oleh guru di dalam kelas, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik permainan *Word Flow* (kata mengalir). Penggunaan teknik permainan *Word Flow* di dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Perancis bertujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan menantang, sehingga memudahkan siswa untuk membuat kalimat sederhana. Teknik permainan *Word Flow* (Kata Mengalir) ini merupakan teknik pembelajaran bahasa yang melatih keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan cara bermain secara berkelompok sehingga teknik permainan *Word Flow* ini dapat pula melatih konsentrasi siswa, mengasah kecerdasan kognitif dan melatih kerja sama antar anggota kelompok, sehingga akan membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan di kelas dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

Linda Arman, 2017

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN WORD FLOW DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS

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

Dalam hal ini Sugianto (1995: 10) menyatakan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir, melalui bermain siswa belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual. Berkaitan dengan pernyataan tersebut, beberapa penelitian telah menunjukkan hasil bahwa teknik permainan dapat berkontribusi dalam pembelajaran bahasa. Salah satunya adalah penelitian Imanita (2015) tentang penerapan teknik *Index Card Match* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis, penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknik ICM cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran menulis bahasa Perancis. Pernyataan tersebut didasarkan pada hasil tes yang menunjukkan nilai rata-rata mahasiswa setelah diterapkannya teknik ICM pada pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis sebesar 7,6, dimana angka tersebut berada pada interval 76% - 85% dan dapat dikatakan baik. (Imanita, 2015: 78)

Penelitian mengenai penggunaan teknik permainan *Word Flow* pernah dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Purworejo bernama Muslimah Kurniawati pada tahun 2015. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan teknik *Word Flow* dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa khususnya untuk menulis narasi (Kurniawati, 2015: 8). Hal ini menjadi dasar peneliti ingin mengkaji penggunaan teknik permainan tersebut dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis, sebagai salah satu upaya membantu siswa agar mampu membuat kalimat bahasa Perancis yang baik dan benar secara mudah, menarik, menyenangkan dan menantang. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk menerapkan teknik permainan *Word Flow* dalam pembelajaran keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penerapan teknik permainan *Word Flow* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan penelitian yang berjudul ***“Penggunaan Teknik Permainan Word Flow (Kata Mengalir) dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Perancis”***.

Linda Arman, 2017

PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN WORD FLOW DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA PERANCIS

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

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa masalah yang diangkat adalah kesulitan siswa dalam menulis kalimat sederhana yang disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Perancis dan pembelajaran yang monoton di dalam kelas. Agar pembahasan tidak meluas, peneliti membatasi permasalahan pada:

- 1) Keterampilan menulis bahasa Perancis siswa tingkat A1 CECRL.
- 2) Kalimat sederhana dalam bahasa Perancis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan ke dalam beberapa bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Seperti apa penggunaan teknik permainan *Word Flow* dalam proses pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis?
- 2) Seberapa besar tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa setelah menggunakan teknik permainan *Word Flow*?
- 3) Apa tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Word Flow* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan faktor penentu arah dari suatu penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan mendeskripsikan:

- 1) Langkah-langkah penggunaan teknik permainan *Word Flow* dalam proses pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.
- 2) Tingkat kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Perancis siswa setelah menggunakan teknik permainan *Word Flow*.
- 3) Tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Word Flow* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai penggunaan teknik permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis diharapkan dapat bermanfaat baik bagi seluruh pembelajar bahasa Perancis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1) Bagi Peneliti:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperdalam pengetahuan mengenai penggunaan teknik permainan *Word Flow* di bidang keterampilan menulis kalimat bahasa Perancis.

2) Bagi Siswa:

Siswa menjadi tertarik untuk menuangkan gagasan, mengembangkan ide, dan terbiasa untuk menulis kalimat sederhana dalam Bahasa Perancis dan dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan.

3) Bagi Guru:

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dalam proses pengajaran Bahasa Perancis yang lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Perancis.

4) Bagi Peneliti lainnya:

Dapat menjadi bahan masukan untuk melakukan penelitian yang sejenis, terutama di bidang pembelajaran keterampilan menulis dengan menggunakan sebuah teknik permainan.

1.6 Asumsi

Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus direncanakan secara jelas (Arikunto, 2010: 56). Dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa:

- 1) keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai;
- 2) keterampilan menulis kalimat sederhana adalah salah satu dari keterampilan menulis;
- 3) teknik permainan *Word Flow* merupakan salah satu teknik pembelajaran.