

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa yang digunakan dewasa ini tidak sebatas bahasa ibu, namun juga bahasa nasional dan bahasa asing. Kedudukan bahasa asing sangatlah penting dalam membantu terjalinnya suatu hubungan, baik pribadi maupun diplomatis, misalnya bahasa Perancis yang merupakan salah satu bahasa resmi PBB dengan penutur terbanyak di dunia (Tonkin, 2011).

Sehubungan dengan pentingnya peranan bahasa asing tersebut, maka banyak sekolah maupun perguruan tinggi di Indonesia yang menjadikan bahasa Perancis sebagai salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh siswa dan mahasiswa dengan tujuan agar para pembelajar memiliki pengetahuan mengenai bahasa Perancis dan budayanya juga dapat menggunakan bahasa Perancis sebagai alat untuk berkomunikasi dan memperluas cakrawala dunia ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Dalam mempelajari suatu bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing, termasuk di dalamnya bahasa Perancis, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa tersebut, yakni keterampilan menyimak (*la compréhension orale*), keterampilan berbicara (*la production orale*), keterampilan membaca (*la compréhension écrite*), dan keterampilan menulis (*la production écrite*), termasuk di dalamnya penguasaan gramatika, kosakata, dan pengetahuan budaya.

Kesulitan dalam mempelajari bahasa asing tentunya dialami oleh setiap pembelajar, termasuk dalam membaca, terutama membaca teks berbahasa Perancis. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh Bouchebcheb (2015) sebagai hasil penelitiannya, yakni:

- (1) *Les manuels : textes inadaptés sont longs, complexes, inintéressants, monotones, mal illustrés.* [Buku teks yang berisikan wacana tulis yang tidak sesuai (panjang, rumit, tidak menarik, monoton dan kurang bergambar)];

- (2) *Le manque de temps pour une exposition correcte aux apprentissages.* [Kuranganya waktu untuk mempresentasikan secara tepat teks tersebut dalam pembelajaran];
- (3) *Dans le même sens, des séquences trop chargées en nombre de sons à travailler.* [Terlalu banyak sekuen yang mengandung bunyi-bunyi untuk dipelajari];
- (4) *Des problèmes de déchiffrage.* [Masalah-masalah yang berhubungan dengan bagian-bagian pada setiap paragraf];
- (5) *La difficulté pour l'enseignant à choisir les bonnes questions à poser.* [Kesulitan bagi guru untuk memilih pertanyaan yang akan diajukan];
- (6) *La difficile activation des connaissances chez l'étudiant.* [Kesulitan mengaktifkan pengetahuan-pengetahuan pada siswa]; dan
- (7) *Une réponse assimile la CE à la lecture expressive.* [Jawaban yang setara dengan membaca ekspresif].

Selain pemilihan pendekatan, metode, teknik dan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran membaca dalam bahasa Perancis, ada kalanya, dalam pelaksanaannya, dibutuhkan juga suatu kegiatan yang menyenangkan seperti permainan. Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh Sauvé *et al.* dalam Musset dan Thibert (2014) bahwa, «*le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes*». Artinya, permainan memotivasi pembelajar, mengorganisasikan dan memperkuat pengetahuan, melancarkan resolusi dari masalah-masalah dan mempengaruhi perubahan perilaku dan sikap anak muda, dalam hal ini pembelajar.

Pendapat tersebut di atas ditunjang pula oleh pendapat Bouineau dan Meyniac (2013) yang menguraikan tentang kelebihan diterapkannya permainan dalam pembelajaran, yakni : (1) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membangun minat dan motivasi para siswa ; (2) untuk pemahaman, karena menggunakan simulasi dan mekanisme kompleks ; (3) untuk bekerja pada situasi-situasi tertentu dan lebih dekat dengan masalah sehari-hari ; dan (4) untuk mendorong partisipasi dari siswa pasif dan siswa yang dalam kesulitan.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran membaca teks bahasa Perancis yaitu permainan *Bingo* yang merupakan salah satu kegiatan pembelajaran aktif yang dapat mendorong siswa belajar secara menyenangkan melalui kegiatan permainan (Silberman (2007) dan Ginnis (2008)). Selanjutnya, Lewis dan Bedson (1999) menjelaskan bahwa permainan *Bingo*

merupakan kegiatan yang cocok digunakan dalam pembelajaran menyimak, dan penelitian tentang penggunaan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis pernah dilakukan oleh Amniadini Ademi (2015). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa teknik permainan *Bingo* dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Perancis siswa SMA. Dengan demikian, dalam hal ini, peneliti tertarik untuk menerapkan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca teks bahasa Perancis tingkat dasar, karena pembelajaran *Bingo* merupakan permainan menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran penguatan dan perluasan pengetahuan (Ginnis, 2008).

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti merumuskan penelitian ini dengan judul “Efektivitas Penerapan Teknik Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran Membaca Teks Bahasa Perancis”.

## **1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Adanya kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam membaca pemahaman teks bahasa Perancis.
2. Teknik permainan diperlukan agar pembelajaran lebih menyenangkan.

Pembahasan dari masalah yang akan diteliti dibatasi seputar penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis tingkat dasar.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Untuk memperoleh informasi secara mendalam sehubungan dengan judul penelitian di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut :

1. Seberapa besar kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa semester 2 Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI tahun akademik 2016/2017 sebelum dan sesudah penerapan teknik permainan *Bingo*?

2. Apakah teknik permainan *Bingo* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis tingkat dasar?
3. Bagaimana pendapat mahasiswa mengenai penerapan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis tingkat dasar?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengukur kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis mahasiswa semester 2 Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI tahun akademik 2016/2017 sebelum dan sesudah penerapan teknik permainan *Bingo*.
2. Mendeskripsikan tingkat efektivitas penerapan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis tingkat dasar.
3. Menginformasikan pendapat mahasiswa tentang teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis tingkat dasar.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti, pengajar, mahasiswa dan peneliti lainnya.

1. Manfaat bagi peneliti yaitu mengembangkan wawasan tentang penerapan teknik permainan dan proses pembelajarannya, serta memperoleh ilmu dalam bidang penulisan karya ilmiah.
2. Manfaat bagi pengajar yaitu dapat menerapkan teknik permainan *Bingo* sebagai salah satu teknik permainan alternatif dalam pembelajaran di kelas.
3. Manfaat bagi mahasiswa yaitu memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Perancis melalui penerapan teknik permainan *Bingo*.
4. Manfaat bagi peneliti lain yaitu penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

## 1.6 Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar merupakan landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian (Arikunto, 2014, p. 104). Dengan kata lain, asumsi merupakan anggapan awal dari penelitian yang digunakan untuk membatasi masalah. Maka asumsi dari penelitian ini adalah:

1. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa, termasuk pembelajar bahasa Perancis.
2. Teknik permainan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran aktif guna menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Permainan *Bingo* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa.

## 1.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013, p. 96). Dengan demikian, hipotesis pada penelitian ini adalah teknik permainan *Bingo* efektif diterapkan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis tingkat dasar.