

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini bahasa asing telah memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari. Pemerolehan bahasa asing dapat diperoleh dari proses pembelajaran. Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari saat ini adalah bahasa Perancis. Bahasa Perancis sebagai bahasa asing dikenal dengan istilah *Français Langue Étrangère* (*FLE*). Dalam hal ini, Cuq (Cadet dan Tellier 2007, p.142) menyatakan bahwa, “*en France, depuis 1983, les étudiants qui se destinent à l’enseignement de la langue française auprès d’un public allophone ont la possibilité de suivre à l’université un cursus de didactique du Français Langue Etrangère (désormais FLE)*”. [Di Perancis, sejak tahun 1983, siswa yang bertujuan mengajar bahasa Perancis di daerah Alopon memiliki kesempatan untuk mengikuti kursus di Universitas dalam didaktik bahasa Perancis sebagai bahasa asing (sekarang *FLE*)].

Bahasa Perancis sebagai bahasa asing terdiri dari empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan (*Compréhension Orale*), berbicara (*Production Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Production Écrite*). Dalam pembelajaran bahasa Perancis, keterampilan berbicara memiliki peranan penting karena pada umumnya bahasa sehari-hari disampaikan dengan lisan. Sesuai dengan pendapat Bellenger (1996) bahwa, “*l’expression orale est un aiguillon capital de plusieurs enjeux de la vie...*”. [Berbicara merupakan salah satu kegiatan utama dari berbagai kegiatan hidup].

Namun tidak mudah bagi pembelajar untuk menerapkan keterampilan tersebut. Ditemukan kendala bahwa pembelajar merasa sulit dan takut salah dalam melafalkan kata atau kalimat. Dalam hal ini, Pekarek (Benamar 2009, p.64) menyatakan bahwa, “*les apprenants sont souvent incapables de communiquer de façon efficace dans des interactions spontanées*”. [Pembelajar seringkali tidak dapat berkomunikasi secara efektif dalam berinteraksi spontan]. Selain itu, menurut Harianto dan Ambo (2018, p.10), hal itu terjadi karena banyaknya cara pelafalan yang diajarkan oleh pengajar yang seringkali berbeda serta kurangnya

strategi yang baik dari pengajar dengan hanya mengandalkan teori ceramah atau diskusi. Begitu pula pendapat Mutiarsih, Cahyani dan Rakhmat (2009,p.2) bahwa, “Bahasa Perancis sebagai bahasa asing yang dipelajari secara formal baik di sekolah menengah umum maupun di perguruan tinggi mempunyai sistem bunyi yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia. Perbedaan sistem bunyi pada kedua bahasa tersebut dapat menimbulkan kesulitan bagi pembelajar”. Dengan demikian, kemampuan berbicara menjadi terkendala dan berdampak pada konsep yang sering menyimpang dari tujuan pokok materi dan pengetahuan siswa terhadap materi.

Dari beberapa kendala di atas, maka dalam penelitian ini peneliti tertarik menerapkan pendekatan *communicative language teaching* untuk penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Zhu (2012) bahwa, “Pendekatan *communicative language teaching* adalah suatu metode yang paling efektif untuk menutupi kelemahan metode pengajaran bahasa Inggris dalam mengembangkan kemampuan komunikatif pembelajar”. Dalam penelitian tersebut, peneliti menggunakan permainan yang pada dasarnya sering dianggap efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikatif siswa.

Kemampuan komunikatif pembelajar dapat diperoleh dalam proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan aktif antara siswa dan pengajar. Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai, pengajar dituntut untuk memiliki kemampuan profesional yang memadai agar tujuan pembelajaran tercapai. Untuk mewujudkannya, pengajar dapat menggunakan teknik atau metode yang dapat menunjang kegiatan tersebut. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Mansyur (2016, p.159) bahwa, “Dengan menggunakan berbagai teknik dan metode yang inovatif tentu dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif”. Maka dari itu, peneliti memilih teknik permainan sebagai teknik yang akan diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Perancis.

Dalam penelitian ini peneliti memilih permainan *Ludo* sebagai teknik dalam pembelajaran bahasa Perancis. Hal ini berdasarkan pernyataan Chhabra dan Tomar (2015, p.549), “*Ludo is an intelligently played mind game. It requires some basic*

knowledge for different moves that need to be taken on ones move”. [*Ludo* adalah sebuah permainan yang mengasah otak. Selain itu *Ludo* juga membutuhkan beberapa pengetahuan dasar karena dalam beberapa perbedaan langkah harus diambil dengan satu langkah]. Maka dari itu, dengan menggunakan teknik permainan *Ludo* peneliti ingin mengetahui peranan teknik tersebut dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa permainan *Ludo* dapat berkontribusi dalam pembelajaran bahasa. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Simbolon dan Satria (2016), dengan hasil bahwa *Ludo* dapat meningkatkan pembelajaran gramatika pembelajar. Selain itu, hasil penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Apriani (2017), mengungkapkan bahwa media permainan *Ludo* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan teknik permainan *Ludo* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul **Penggunaan Teknik Permainan *Ludo* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana tahapan penggunaan teknik permainan *Ludo* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis di SMK?
- 2) Seberapa besar tingkat kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa SMK setelah menggunakan teknik permainan *Ludo*?
- 3) Bagaimana tanggapan siswa tentang teknik permainan *Ludo* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis di SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan tahapan penggunaan teknik permainan *Ludo* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis di SMK.
- 2) Memperoleh data tingkat kemampuan berbicara bahasa Perancis di SMK setelah menggunakan teknik permainan *Ludo*; dan
- 3) Memperoleh informasi tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Ludo* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis di SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

- 1) Bagi siswa
Dapat membantu siswa dalam memilih teknik pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis.
- 2) Bagi dosen
Dapat menjadi masukan atau alternatif dalam penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan *Ludo* dalam mata kuliah *Production Orale*.
- 3) Bagi peneliti
Mendapatkan pengalaman dalam melakukan penelitian penggunaan teknik permainan *Ludo* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
- 4) Bagi peneliti lainnya
Dapat dijadikan sebagai acuan, atau masukan dalam acuan pikir guna mengembangkan teknik pembelajaran berbahasa lainnya khususnya dalam keterampilan berbicara.

1.5 Struktur Organisasi

Skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu: a) Bab I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian; b) Bab II tentang kajian teori yang terdiri dari teori-teori yang mendukung penelitian; c) Bab III berisi metode penelitian. Bagian ini bersifat prosedural tentang alur penelitian kualitatif yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian,

prosedur penelitian serta analisis data; d) Bab IV berisi temuan dan pembahasan; dan e) Bab V berisi simpulan, implikasi, serta rekomendasi