

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini bahasa asing telah memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. 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, Géraldine (n.d) menyatakan bahwa, “*Français Langue Étrangère (FLE) est le français comme langue d’enseignement à des étrangers. Cet enseignement pouvant se faire en France (au sein d’école privée, d’instituts universitaires, à l’université) ou à l’étranger (à l’université et dans les alliances françaises essentiellement)*”). Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa FLE merupakan bahasa Perancis yang diajarkan kepada pembelajar yang bukan penutur asli bahasa Perancis. Pengajaran tersebut diberikan di Perancis maupun di negara lainnya (seperti di sekolah swasta, institusi dan perguruan tinggi) atau di luar negeri (di perguruan tinggi dan di negara yang menggunakan bahasa Perancis).

Ada 4 aspek keterampilan bahasa Perancis yang harus dikuasai oleh pembelajar yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Production Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*) dan menulis (*Production Écrite*). Keterampilan menulis merupakan keterampilan terakhir yang harus dikuasai oleh pembelajar, karena keterampilan ini dianggap sebagai keterampilan yang sangat sulit dikuasai oleh pembelajar. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2010, p.296) bahwa, dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan kemampuan menulis menuntut adanya penguasaan unsur bahasa dan unsur non bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Unsur bahasa merupakan unsur yang berkaitan dengan aspek tata bahasa, seperti ejaan, struktur kalimat, kohesi dan koherensi, serta unsur kebahasaan yang lainnya. Sementara itu, unsur nonbahasa yang dijadikan

ide atau gagasan dalam sebuah tulisan meliputi unsur di luar aspek tata bahasa, seperti pengetahuan dan pengalaman penulis.

Untuk mengatasi kesulitan dalam menulis, perlu dilakukan pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan berbagai upaya salah satunya yaitu dengan penggunaan media, metode, teknik, atau pembelajaran yang inovatif. Dalam hal ini, Suyatno (2009, p.6) berpendapat bahwa pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas oleh guru yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Dalam hal ini, guru harus meningkatkan proses hasil belajar siswa melalui pembaharuan penyajian media pembelajaran yang inovatif dan menambah aktivitas siswa di kelas. Diantara bentuk inovasi pembelajaran bahasa Perancis yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan menulis yaitu menggunakan teknik permainan.

Salah satu teknik permainan yang akan diaplikasikan oleh peneliti pada pembelajaran inovatif yaitu teknik permainan *Memory Games*. Menurut Dauviller dan Hillerich (2004, p.52) permainan memori memiliki pola dasar yang menjadikannya sebagai salah satu permainan terbaik dalam pembelajaran bahasa. Dengan pengulangan menekankan bentuk kosakata, pengucapan dan ejaan bahkan struktur tata bahasa. Dalam teknik permainan "*Memory Games*" ini peneliti akan melakukan permainan dengan cara menghafal kosakata sehari-hari. Kosakata yang dihafalkan berupa identitas, pohon keluarga, pekerjaan, warna dan makanan sesuai dengan kemampuan siswa Niveau A1.

Teknik permainan ini telah diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Maryana (2014) berjudul "Penggunaan Media *Memory Games* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *Memory Games* dapat menambah motivasi, dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan sangat efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan sebuah media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran menulis dengan menggunakan media *Memory Games* dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan judul skripsi "*Penggunaan*

Teknik Permainan Memory Games Berbasis Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Perancis di SMK

1.2 Rumusan masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Tahapan apa saja yang dilakukan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games* ?
2. Seberapa besar kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games* ?
3. Apa tanggapan siswa dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Tahapan pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games* berbasis media gambar.
2. Kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games*.
3. Tanggapan siswa dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Perancis dengan menggunakan teknik permainan *Memory Games*.

1.4 Manfaat / signifikansi penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya baik secara teoretis, praktis, kebijakan, dan isu serta aksi sosial. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya media, metode dan teknik pembelajaran yang menyenangkan, inovatif dan kreatif khususnya penggunaan teknik permainan *Memory Games* dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dapat digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai penggunaan permainan *Memory Games* dalam pembelajaran menulis bahasa Perancis.
 - b. Bagi pembelajar, dapat meningkatkan penguasaan dan pemahaman kosakata dalam keterampilan menulis bahasa Perancis.
 - c. Bagi pengajar, dapat dijadikan bahan referensi mengenai penggunaan media yang bervariasi dan metode pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Perancis terhadap penguasaan kosa kata dalam pembelajaran menulis berbahasa Perancis.
 - d. Bagi peneliti lain, dapat berguna sebagai referensi atau inspirasi dalam melakukan penelitian berikutnya.
3. Manfaat kebijakan

Manfaat dari segi kebijakan adalah penelitian mengenai pengembangan teknik, metode maupun media pembelajaran bahasa Perancis merupakan salah satu payung penelitian dari kebijakan Departemen Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, yakni:

- a. BAB I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penelitian.
- b. BAB II tentang kajian teori yang terdiri atas teori-teori yang mendukung penelitian.
- c. BAB III berisi metode penelitian bagian ini bersifat prosedural tentang alur penelitian kuantitatif yang terdiri atas desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta analisis data.
- d. BAB IV berisi penemuan dan pembahasan.
- e. BAB V berisi simpulan, implikasi, serta rekomendasi.