

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa, termasuk pembelajar bahasa Perancis, agar dapat menyampaikan pesan atau informasi dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh lawan bicara, sehingga lawan bicara dapat menerima dan memahami apa yang ingin disampaikan. Dalam hal ini, berbicara dapat didefinisikan sebagai kualitas hubungan antarmanusia, nilai keahlian profesional, pengembangan pribadi sebagai pertimbangan kekuatan batin yang mempengaruhi pancaindera yang dimiliki (Ballenger, 1996).

Namun, keterampilan berbicara masih dianggap sulit bagi pembelajar bahasa yang disebabkan oleh beberapa faktor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi dalam keterampilan berbicara di antaranya adalah rendahnya motivasi dan kepercayaan diri pada pembelajar bahasa asing dalam berbicara (Alfi, 2015). Begitupun dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis sebagai bahasa asing. Dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis terkadang muncul berbagai permasalahan, diantaranya kesulitan dalam mengekspresikan diri dengan mudah dan spontan, tidak adanya bahasa Perancis dalam keseharian siswa (siswa jarang berbicara bahasa Perancis), serta dalam materi pembelajaran tidak menggunakan teknik dan strategi pembelajaran baru (Latreche, 2015) sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara bahasa Perancis.

Untuk meminimalisir permasalahan yang muncul dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis seperti yang telah diuraikan di atas, maka para pengajar berusaha mencari solusi dengan menerapkan pendekatan, metode atau teknik pembelajaran melalui permainan yang dianggap sesuai. Dalam hal ini, permainan dianggap sebagai salah satu pilihan yang baik untuk memotivasi siswa dalam mempraktekkan kemampuan berbahasa (Ersöz, 2000). Selain itu, sebagai teknik pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: menyenangkan

untuk dilakukan, menghibur dan menarik, sehingga mudah ditangkap oleh peserta didik sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajarnya (Sadiman, 2006).

Lebih lanjut, permainan merupakan variasi tambahan pada pelajaran dan untuk meningkatkan motivasi dalam menggunakan bahasa sasaran (bahasa Perancis). Permainan menjadi alasan untuk berbicara pada setiap kegiatan (Lewis dalam Mei dan Yu-Jing, 2000). Permainan memiliki motivasi paling tinggi ketika permainan tersebut dapat memberikan suasana menyenangkan dan kesempatan. Oleh karena itu, permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis sebagai salah satu kompetensi bahasa.

Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis, yaitu teknik permainan *Qui suis-je?*. Permainan *Qui suis-je ?*, yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok di mana salah satu anggota kelompok berperan sebagai seorang tokoh terkenal sesuai dengan topik materi pembelajaran yang telah ditentukan tanpa mengetahui tokoh siapa yang sedang ia perankan. Sedangkan anggota kelompok lainnya harus mengajukan beberapa pernyataan untuk mendeskripsikan tokoh tersebut sehingga anggota yang memerankan tokoh terkenal tersebut dapat menebak siapa dirinya (Weiss, 1983). Teknik permainan ini dipercaya dapat menjadi solusi untuk membantu memecahkan kesulitan berbicara bahasa Perancis dan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis (Eviyanti, 2015).

Berdasarkan paparan tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas teknik permainan *Qui suis-je?* dalam proses pembelajaran bahasa Perancis tingkat dasar yang bertujuan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang disusun dalam bentuk skripsi dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan *Qui Suis-Je?* dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Siswa SMAN 6 Cimahi Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan di atas, peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa besar hasil kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa kelas 3

SMA 6 Cimahi Tahun Ajaran 2019/2020 sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Qui suis-je?* dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis?

2. Apakah teknik permainan *Qui suis-je?* efektif digunakan dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan teknik permainan *Qui suis-je?* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis tingkat dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian harus memiliki tujuan yang jelas agar peneliti memiliki alasan yang benar untuk melakukan penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menentukan tiga tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk:

1. mendeskripsikan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa kelas 3 SMA 6 Cimahi Tahun Ajaran 2019/2020 sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Qui suis-je* dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis;
2. menguji tingkat efektifitas penggunaan teknik permainan *Qui suis-je?* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis siswa SMA; dan
3. menginformasikan kelebihan dan kekurangan teknik permainan *Qui suis-je?* tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperjelas kegunaan teknik pembelajaran sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa melalui kajian teoretis dan praktiknya.

2. Praktis

a. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan peneliti tentang teknik permainan *Qui suis-je?* sebagai teknik pembelajaran alternatif yang

dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Perancis. Selain itu, kegiatan penelitian ini mengembangkan potensi peneliti dalam menulis karya ilmiah.

b. Guru

Hasil penelitian diharapkan memberikan masukan bagi pengajar bahasa Perancis khususnya di SMA dalam hal penerapan teknik permainan *Qui suis-je?* sebagai teknik pembelajaran alternatif dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

c. Siswa

Dengan menggunakan teknik permainan ini, diharapkan dapat membantu siswa pada tingkat pemula untuk berlatih berbicara bahasa Perancis, sehingga kemampuannya dapat meningkat.

d. Peneliti lainnya

Karya ilmiah ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk peneliti lainnya dalam rangka mengembangkan penelitiannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai isi keseluruhan skripsi ini dijelaskan dalam struktur organisasi skripsi yang susunannya sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan, terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II: Kajian Pustaka, terdiri atas teori-teori yang mendukung pada penelitian ini yang meliputi bahasa Perancis sebagai bahasa asing, keterampilan berbicara, keterampilan berbicara bahasa Perancis tingkat A1, teknik permainan komunikatif, dan teknik permainan *qui suis-je?*
3. Bab III: Metode Penelitian, terdiri atas desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. Bab IV: Temuan dan Pembahasan, berisi uraian tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta pembahasannya.
5. Bab V: Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, menyajikan kesimpulan peneliti terhadap hasil temuan peneliti beserta saran berdasarkan hasil penelitian