

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa dan manusia memiliki hubungan yang sangat erat dan juga tidak dapat dipisahkan. Bagi manusia, bahasa merupakan alat dan cara berpikir. Bahasa diperlukan untuk berkomunikasi, menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat bahkan perasaan dari seseorang ke seseorang yang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dalam menjalin komunikasi global, bahasa dan khususnya bahasa asing sangat diperlukan untuk memperoleh bahan bertukar informasi dan menjalin kerjasama dengan negara-negara lain diberbagai bidang, oleh karena itu pengajaran bahasa asing sangat dibutuhkan terutama pengajaran yang berorientasi pada kemampuan komunikatif yaitu mengembangkan kemampuan berbahasa untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa asing.

Bahasa asing bukan merupakan hal yang baru, apalagi disaat pesatnya era komunikasi, globalisasi dan teknologi. Sekarang ini mempelajari bahasa asing bukan hanya pilihan, tetapi sudah menjadi keharusan agar tidak tergerus zaman. Banyak sekolah yang mengajarkan bahasa asing seperti bahasa Jepang, Belanda, Arab, Jerman dan juga bahasa Perancis. Terlebih lagi jika sekolah tersebut merupakan sekolah perhotelan, bahasa Perancis merupakan salah satu bahasa yang harus dikuasai oleh para siswanya.

Dalam pembelajaran bahasa, siswa dituntut untuk menguasai delapan aspek berbahasa yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca (4) keterampilan menulis, (5) tata bahasa (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik), (6) penggunaan bahasa yang berterima secara tata bahasa, (7) penggunaan bahasa yang sesuai dengan budaya, dan (8) penggunaan kosakata yang tepat. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa

yang sangat penting, karena keterampilan berbicara merupakan suatu sarana untuk mengungkapkan isi pikiran secara lisan, baik itu untuk bertukar pikiran ataupun sekedar bercerita.

Dalam hal keterampilan berbicara, khususnya berbicara dalam bahasa Perancis, siswa akan dituntut untuk mengembangkan kemampuan berbicaranya di depan umum ataupun di depan kelas. Keterampilan berbicara ini sangat perlu diperhatikan, karena sesuai dengan observasi sebelumnya dan pendapat guru bahasa Perancis di SMA, sebagian besar minat siswa dalam berbicara di kelas, bertanya kepada guru, menanggapi materi dan sebagainya masih sangat kurang. Siswa sering kali mengeluhkan beberapa kendala saat berbicara, yaitu mereka tidak memiliki cukup kosakata atau tidak menguasai tata bahasa sehingga mereka tidak mampu mengeluarkan pendapatnya dengan baik dan lancar.

Melihat kendala-kendala tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan variatif bisa menjadi salah satu alternatif untuk menanggulangi masalah tersebut. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa menjadi mempunyai sikap positif terhadap materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis akan menjadi menyenangkan dan mengurangi kesulitan siswa dalam belajar berbicara.

Dari beberapa jenis media, peneliti memilih media permainan, yaitu *board game*. Dengan *board game* diharapkan siswa lebih percaya diri untuk berbicara bahasa Perancis, karena selain media permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa antusias belajar, dalam permainan *board game* juga siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu permainan secara lisan sehingga membiasakan siswa untuk berbicara dan dengan adanya *reward and punishment* siswa secara halus dipaksa untuk berbicara lebih aktif yang pada akhirnya siswa akan mulai percaya diri untuk berbicara bahasa Perancis.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *board game* ini pernah diteliti oleh Vika Restu Pebriani pada tahun 2012 dengan judul *Efektifitas Media Permainan Board Game dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA*. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa *board game* berhasil untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang.

Berangkat dari latar belakang tersebut peneliti akan meneliti bagaimana hasil dari media pembelajaran *board game* jika diterapkan pada kelas bahasa Perancis. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul *Penggunaan Media Board Game dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis pada Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2013/2014*.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan media *board game* terhadap siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Bagaimanakah hasil penerapan media *board game* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Apa kelebihan dan kekurangan media *board game* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis di kelas?

1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan media *board game* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis.

2. Mendeskripsikan kemampuan berbicara siswa setelah menggunakan media *board game*.
3. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan media *board game* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis di kelas.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi siswa
Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, karena cara belajar berbicara bahasa Perancis menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
2. Bagi guru
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan alternatif guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Perancis.
3. Bagi penulis
Dapat menunjukan bukti bahwa media *board game* dalam penelitian ini dapat digunakan dan dikembangkan untuk mempelajari keterampilan berbicara bahasa Perancis di kelas.
4. Bagi peneliti lain
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya untuk mengembangkan atau bahkan menemukan media pembelajaran berbasis permainan lain yang dapat menunjang pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Perancis.

1.5 Asumsi

Asumsi dianggap sebagai dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka yang menjadi asumsi dalam penelitian ini adalah :

1. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa.
2. Media *board game* merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat dipakai untuk melatih bahasa secara lisan dan tertulis.

