

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pengetahuan mengenai cabang-cabang ilmu Linguistik diperlukan untuk mendukung cara belajar dan mengajar bahasa. Terutama untuk mengerti cara membentuk satu kalimat utuh, mendeskripsikan bahasa sasaran (bahasa kedua) serta memperdalam petunjuk bahasa sasaran yang sukar dikuasai oleh pembelajar. Cara terbaik untuk membedah permasalahan tersebut adalah dengan disiplin ilmu Linguistik (Brown, 2007). Salah satu cabang ilmu Linguistik adalah Morfologi.

Menurut Verhaar (2012) Morfologi adalah seperangkat dasar bahasa yang ditelaah sebagai satuan gramatikal. Penelitian ini berfokus pada verba karena sesuai dengan gagasan yang dikemukakan Arifin dan Junaiyah (2009, hal. 94) “verba adalah komponen penting yang dapat menentukan komponen lain boleh atau tidak boleh hadir dalam kalimat”. Maka dari itu, verba adalah hal yang penting untuk sebuah kalimat dalam suatu bahasa. Sebagaimana menurut Paryatun (2015), kalimat bahasa Prancis meliputi subjek dan kata kerja. Oleh sebab itu, verba juga merupakan unsur yang sangat penting untuk membentuk satu kalimat utuh dalam bahasa Prancis.

Dalam bahasa Prancis terdapat ujian *DELFL* (*Diplôme d'Etudes en Langue Française*) dengan tingkatan A1, A2, B1 dan B2 maupun *DALFL* (*Diplôme Approfondi de Langue Française*) dengan tingkatan C1 dan C2. *DELFL* dan *DALFL* berfungsi untuk mengukur kemampuan berbahasa Prancis sekaligus sertifikasi yang diakui secara internasional. *DELFL* dan *DALFL* memiliki 4 kompetensi

penilaian yakni, keterampilan menulis (*production écrite*), menyimak (*compréhension orale*), membaca (*compréhension écrite*) dan berbicara (*production orale*). Kompetensi tersebut harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Prancis seperti contohnya mahasiswa angkatan 2016 tahun akademik 2017/2018 program studi Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Standardisasi lulusan S1 Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yaitu pada tingkat B1. Tetapi, masih terdapat mahasiswa yang gagal dalam ujian *DELFL* tersebut. Oleh sebab itu, penulis melakukan wawancara dengan salah satu penguji *DELFL* pada tanggal 12 Mei 2017. Penguji mengatakan alasan dibalik kegagalan pencapaian standardisasi tersebut adalah mahasiswa kurang berlatih dan mempraktikkan bahasa Prancis sehingga kosakata yang dimiliki terbatas, akibatnya mahasiswa tidak dapat menjawab pertanyaan penguji bahkan tidak mengerti pertanyaan yang dimaksud pada saat ujian *DELFL*.

Keterbatasan kosakata khususnya verba, juga dibuktikan dari sesi menulis (*production écrite*) ujian tengah semester mata kuliah Bahasa Prancis Madya pada tanggal 23 Oktober 2017, di mana masih terdapat mahasiswa yang menggunakan verba rutinitas dalam bahasa Inggris. Contohnya, penggunaan verba “playing” (bermain) yang mana seharusnya verba yang digunakan adalah “jouer”, “look” (melihat) yang mana seharusnya verba yang digunakan “voir” atau “regarder”.

Selanjutnya, penulis melakukan observasi awal menyangkut rendahnya minat membaca buku teks *écho 1* pada Oktober-Desember 2015 di Fakultas Ilmu Budaya Gedung A ruang 2.15 pada mata kuliah bahasa Prancis lisan dan tulis. Di

dalam kelas, mahasiswa yang menjawab pertanyaan seputar definisi, ringkasan, opini terhadap teks adalah orang yang sama serta mahasiswa sering keliru dalam menulis kosakata bahasa Prancis dikarenakan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara tulisan dan bunyi dalam bahasa Prancis (Martinet, 1980).

Kejenuhan pembelajaran juga dibuktikan dari pengamatan penulis pada bulan September sampai dengan Desember 2017 di kelas bahasa Prancis Madya B di Fakultas Ilmu Budaya Gedung A 2.11, diketahui bahwa pengajar hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah. Pengamatan tersebut juga dipertegas dari hasil wawancara penulis dengan tiga mahasiswa angkatan 2016 pada tanggal 5 April 2017, mahasiswa tersebut menyatakan metode permainan tidak pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa yang pada awalnya bergairah, lambat laun berubah menjadi membosankan. Bahkan, mahasiswa sibuk sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan dari pengajar.

Dari permasalahan tersebut, menimbulkan beberapa persepsi pada mahasiswa jika bahasa Prancis merupakan bahasa yang sukar untuk dipahami karena hanya menggunakan metode konvensional saja, sehingga dapat menjadi faktor yang menyebabkan mahasiswa kurang menguasai materi pembelajaran, terutama mengenai perbendaharaan verba bahasa Prancis. Oleh sebab itu, diperlukan media alternatif pembelajaran bahasa, baik untuk meningkatkan perbendaharaan, mengurangi kejenuhan belajar maupun untuk meminimalkan kesalahan penulisan kosakata bahasa Prancis. Apabila terdapat kesalahan penulisan huruf, maka akan berpengaruh pada kotak lain. Teka teki silang juga dapat menyesuaikan dengan

tema kosakata yang telah dipelajari. Di samping itu, alasan penulis menggunakan jenis permainan teka teki silang karena dalam proses pembelajaran diharapkan permainan ini mampu mendorong dan menimbulkan semangat mahasiswa, sehingga atmosfer kelas menjadi atraktif dan mahasiswa tidak merasa jenuh dalam menyerap materi yang diberikan, terutama pembelajaran bahasa Prancis. Bahkan, tidak terbatas dalam ruang lingkup kelas saja tetapi lebih jauh lagi, permainan ini mampu mengisi waktu luang mahasiswa agar lebih bermanfaat. Pembuatan teka teki silang ini juga relatif mudah yaitu dengan menggunakan *software* dari <http://www.armoredpenguin.com/crossword/>.

Penelitian ini juga berupaya untuk mengisi hal-hal yang belum dilakukan dalam penelitian terdahulu, di antaranya mengambil mahasiswa sebagai subjek penelitian, menggunakan kelas kata verba mengingat kepentingannya dalam kalimat bahasa Prancis dan menggunakan definisi harfiah dari kamus untuk mengukur sekaligus menambah perbendaharaan. Dalam penelitian ini, tema yang diangkat penulis adalah verba bantu (*les verbes modaux*) verba rutinitas (*les verbes quotidiens*) dengan petunjuk jawaban pada teka teki silang berupa definisi harfiah yang diambil dari kamus *Larousse dictionnaire* untuk menyesuaikan dengan kebutuhan subjek penelitian. Berangkat dari temuan-temuan tersebut, penulis terdorong untuk merealisasikan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Penguasaan Verba Bahasa Prancis kepada Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis Universitas Brawijaya”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, timbul pertanyaan besar mengenai penguasaan kosakata khususnya verba bahasa Prancis. Maka penulis menuangkannya dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana peran media permainan teka teki silang dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis pada mahasiswa angkatan 2016 Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya ?
2. Apakah permainan teka teki silang kosakata verba dapat mengurangi kejenuhan pada mahasiswa angkatan 2016 Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Menguraikan peran media permainan teka teki silang dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis pada mahasiswa angkatan 2016 Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Mendeskripsikan keberhasilan permainan teka teki silang kosakata verba dalam mengurangi kejenuhan belajar;

## **1.4 Hipotesis Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat dugaan sebagai berikut :

H<sub>0</sub>: tidak terdapat hubungan peran media permainan teka teki silang kosakata verba dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis.

H1: terdapat hubungan peran media permainan teka teki silang kosakata verba dalam meningkatkan perbendaharaan verba bahasa Prancis.

Penulis menjawab hipotesis tersebut menggunakan metode statistik deskriptif tepatnya statistik parametrik.  $H_0$  akan ditolak apabila dalam uji T, nilai  $df$  (*degree of freedom*) pada thitung lebih besar dari ttabel.

$H_0$ : permainan teka teki silang kosakata verba tidak berpengaruh dalam mengurangi kejenuhan belajar.

H1: permainan teka teki silang kosakata verba berpengaruh dalam mengurangi kejenuhan belajar.

Penulis menjawab hipotesis tersebut menggunakan metode kuesioner dengan menghitung persentase kuesioner. Berdasarkan kriteria interpretasi skor, apabila persentase kuesioner kurang dari 60% (<60%) maka dapat dikatakan kriteria persentase tersebut lemah ( $H_0$  ditolak).

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharap dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang penelitian, khususnya untuk pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan media permainan teka teki silang. Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan landasan teori untuk peneliti selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharap dapat berguna bagi mahasiswa, dosen, serta peneliti selanjutnya yang membahas hal serupa. Berikut adalah manfaat praktis dari penelitian ini :

1. Mahasiswa

penelitian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan serta minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis dengan menggunakan media permainan teka teki silang.

2. Dosen

hasil penelitian ini diharap dapat membantu memberikan stimulan dalam mengembangkan strategi pengajaran yang berkaitan dengan penguasaan kosakata bahasa Prancis sesudah mengetahui keefektifan dan keunggulan media permainan teka teki silang.

3. Bagi peneliti selanjutnya

penelitian ini kiranya dapat dipakai sebagai acuan maupun referensi dalam penelitian yang terkait dengan pembelajaran menggunakan media permainan teka teki silang atau dengan media pembelajaran permainan kata lainnya.

## **1.6 Definisi Istilah Kunci**

1. Efektivitas

Suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat dicapai. Pengertian efektivitas ini lebih berorientasi kepada keluaran sedangkan masalah penggunaan masukan kurang menjadi perhatian utama. Apabila efisiensi dikaitkan dengan efektivitas maka walaupun terjadi peningkatan efektivitas belum tentu efisiensi meningkat (Sedarmayanti, 2009, hal. 59).

2. Media

Wadah dari pesan, pesan pembelajaran tersebut yaitu materi yang ingin disampaikan dan tujuan yang dicapai adalah proses pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih banyak belajar, mengingat apa yang dipelajarinya dengan baik dan meningkatkan keterampilan (Susilana dan Riyana, 2009, hal. 7).

3. Permainan teka teki silang

Suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kotak-kotak putih yang harus diisi. (Sopyan, 2015, hal. 2).

4. Kosakata Verba Bahasa Prancis

kelas kata yang berfungsi sebagai predikat dan jika menambahkan monem akan mengubah statusnya (Martinet, 1980, hal. 146).