

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Hakikat Bahasa

a. Pengertian bahasa

Bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan sosial masyarakat. Karena dengan menggunakan bahasa, kita dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan masyarakat. Bahasa merupakan cermin kepribadian seseorang. Artinya, melalui bahasa (yang digunakan) seseorang atau suatu bangsa dapat diketahui kepribadiannya (Pranowo, 2009: 3). Jika kita berbahasa dengan baik dan sopan, maka mencerminkan bahwa kepribadian kita juga baik dan sopan. Tetapi, jika kita berbahasa secara kasar dan tidak sopan, maka tercermin bahwa perilaku kita tidak baik dan kurang sopan. Seperti yang dikatakan oleh Pranowo (2009: 8) jika seseorang berbahasa secara baik, benar dan santun dapat membentuk perilaku seseorang tersebut menjadi lebih baik.

Slamet (2007: 31) mendefinisikan bahasa sebagai alat komunikasi yang umum dalam masyarakat. Bagaimanapun wujudnya, setiap masyarakat pastilah memiliki bahasa sebagai alat komunikasi. Hal tersebut diperkuat juga oleh Widjono (2007: 14) yang mengatakan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya.

Dari berbagai pengertian bahasa yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa setiap masyarakat dalam suatu bangsa memiliki bahasa yang berbeda, tetapi bahasa tersebut memiliki fungsi utama yang sama, yakni

sebagai alat komunikasi sosial. Kemudian, perilaku seseorang juga dapat terbentuk melalui bahasa yang digunakannya.

Selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, bahasa juga memiliki fungsi-fungsi lainnya sebagaimana disebutkan oleh Widjono (2007: 15-23) bahwa bahasa memiliki fungsi sebagai (1) sarana integrasi dan adaptasi, (2) sarana memahami diri, (3) ekspresi diri, (4) memahami orang lain, (5) kontrol sosial, (6) mengamati lingkungan sekitar, (7) berpikir logis, (8) membangun kecerdasan, (9) membangun karakter, (10) mengembangkan kecerdasan ganda, (11) mengembangkan profesi dan (12) sarana untuk menciptakan kreativitas baru. Kemudian, fungsi bahasa juga dikemukakan oleh Halliday (melalui Tarigan, 2008: 12-15) yang disebut sebagai Sapta Guna Basa, yang termuat dalam ringkasan tujuh fungsi bahasa berikut ini:

- 1) Fungsi instrumental bertindak untuk menggerakkan serta memanipulasikan lingkungan yang menyebabkan suatu peristiwa terjadi.
- 2) Fungsi regulasi atau pengaturan dari bahasa merupakan pengawasan terhadap peristiwa-peristiwa.
- 3) Fungsi representasional adalah penggunaan bahasa untuk membuat pernyataan-pernyataan, menyampaikan fakta-fakta, dan pengetahuan, menjelaskan atau melaporkan dalam pengertian “menggambarkan” realitas yang terlihat oleh seseorang.
- 4) Fungsi interaksional bahasa bertindak untuk menjamin pemeliharaan sosial.
- 5) Fungsi personal membolehkan seseorang pembicara menyatakan perasaan, emosi, kepribadian, reaksi-reaksi yang terkandung dalam hati sanubarinya.
- 6) Fungsi heuristik melibatkan bahasa yang dipergunakan untuk memperoleh pengetahuan dan mempelajari lingkungan.
- 7) Fungsi imajinatif bertindak untuk menciptakan sistem-sistem atau gagasan-gagasan imajiner.

Berdasarkan fungsi bahasa yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, bahasa

memiliki fungsi (1) instrumental sebagai sarana kontrol sosial yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitar, (2) regulasi sebagai sarana untuk mengamati lingkungan sekitar, (3) representasional sebagai sarana untuk dapat berpikir logis dan dapat membangun kecerdasan seseorang, (4) interaksional sebagai sarana berintegrasi dan beradaptasi dengan lingkungan sosial serta sebagai sarana untuk dapat memahami orang lain, (5) personal sebagai sarana untuk memahami dan mengekspresikan diri, (6) heuristik sebagai sarana untuk menciptakan kreativitas baru dan mengembangkan profesi, (7) imajinatif sebagai sarana untuk mengembangkan kecerdasan ganda.

b. Bahasa asing

Saat ini, tidak hanya bahasa ibu atau bahasa yang diperoleh pertama kali oleh seseorang yang digunakan sebagai alat komunikasi sosial. Namun, bahasa asing juga semakin marak digunakan sebagai alat komunikasi. Bahasa asing adalah bahasa yang bukan asli milik penduduk suatu negara, tetapi kehadirannya diperlukan dengan status tertentu (Iskandarwassid dan Sunendar, 2008: 42). Maksudnya adalah kehadiran bahasa asing di suatu negara memiliki tujuan khusus, misalnya bahasa asing tersebut menjadi salah satu bagian dari mata pelajaran di sekolah, seorang pemandu wisata yang menggunakan bahasa asing sebagai bahasa pengantar untuk berkomunikasi dengan wisatawan asing dan sebagainya.

Sejalan dengan hal tersebut, Kridalaksana mendefinisikan bahasa asing sebagai bahasa yang dikuasai oleh bahasawan, biasanya melalui pendidikan formal dan yang secara sosiokultural tidak dianggap bahasa sendiri (2008: 24).

Pernyataan tersebut mempunyai maksud bahwa pemerolehan terhadap bahasa asing dilakukan melalui pendidikan formal. Selain itu, bahasa asing juga dapat diperoleh melalui pendidikan non-formal, misalnya melalui lembaga atau tempat kursus untuk bahasa asing.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahasa asing merupakan bahasa yang bukan milik penduduk asli suatu negara. Bahasa asing tersebut biasanya dapat diperoleh melalui pendidikan formal maupun non-formal.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Belajar adalah proses seseorang untuk mencapai kompetensi yang lebih tinggi dari sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Baharuddin dan Wahyuni (2008: 11) bahwa belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi pembelajar, baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan melalui latihan-latihan yang dilakukannya.

Kemudian, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Mulyasa, 2008: 255). Selain itu, Jihad dan Haris (2008: 11) juga mendeskripsikan pembelajaran sebagai suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu “belajar” tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan “mengajar” berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek tersebut akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu

kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung.

Agar pembelajaran bahasa di sekolah dapat berjalan dengan lancar, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya (Sanjaya, 2008: 52-57). Faktor-faktor tersebut antara lain (1) guru merupakan faktor utama agar pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan lancar, karena selain sebagai teladan bagi siswa yang diajarnya, guru juga berperan sebagai pengelola pembelajaran yang dapat mengaplikasikan segala bentuk strategi pembelajaran, (2) siswa, perilaku negatif maupun positif yang ditunjukkan siswa di dalam kelas dapat mempengaruhi jalannya pembelajaran, (3) sarana dan prasarana yang memadai dapat membuat pembelajaran menjadi lebih nyaman dan bersemangat, (4) lingkungan sekolah juga sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pembelajaran, karena dengan adanya hubungan yang baik di sekolah antara guru dengan siswa akan dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang tenang dan kondusif.

Baharuddin dan Wahyuni (2008: 52-57) menggolongkan faktor yang dapat mempengaruhi kelancaran pembelajaran menjadi dua, yang pertama adalah faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi faktor fisiologis atau faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu dan faktor psikologis atau faktor yang berhubungan dengan kondisi psikologis individu. Yang kedua adalah faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial, seperti lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental dan faktor materi pelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran adalah (1) faktor internal yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis siswa dan (2) faktor eksternal yang meliputi faktor guru, lingkungan sekolah, sarana prasarana dan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

b. Pembelajaran bahasa asing

Sejalan dengan terbukanya interaksi antar masyarakat di dunia dan teknologi yang semakin maju, pembelajaran bahasa asing juga semakin berkembang dengan pesat. Pembelajaran bahasa asing memiliki peran yang penting bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berperilaku. Pembelajaran bahasa asing merupakan pembelajaran bahasa yang diajarkan di sekolah selain bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau yang biasa disebut dengan bahasa ibu. Tagliante menyatakan bahwa “*Le FLE (Le français langue étrangère) peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études*” (1994: 6). Maksudnya adalah pembelajaran bahasa asing tidak hanya dipelajari oleh pembelajar yang berasal dari negara *franchophone* atau yang menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa ibunya, tetapi dapat juga dipelajari oleh pembelajar yang tidak menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa ibu.

Brown juga berpendapat bahwa “*Learning a second language is a long and complex undertaking. Your whole person is affected as you struggle to reach beyond the confines of your first language and into a new language, a new culture, a new way of thinking, feeling and acting*” (2001: 1). Artinya, mempelajari bahasa asing merupakan suatu usaha yang kompleks dan

membutuhkan waktu yang panjang. Seseorang yang mempelajari bahasa asing akan memperoleh bahasa yang melebihi batas-batas dari bahasa pertama mereka. Mereka akan dihadapkan pada suatu bahasa yang baru, budaya yang baru dan cara yang baru dalam berpikir, merasakan dan bertindak laku. Selain itu, untuk dapat belajar bahasa asing dengan mudah, pembelajar setidaknya harus memiliki tiga pengetahuan, yakni *input*, *knowledge* dan *output*. Pembelajar yang baik bila ingin berhasil menguasai bahasa asing, tentu harus memiliki pengalaman atau *input*. Semua informasi dan pengalaman yang diperoleh pembelajar harus disimpan dalam suatu tempat yang disebut dengan *knowledge*. Berujung pada suatu kemampuan untuk memahami dan mengutarakan isi hati yang disebut dengan *output*. Pada akhirnya, ketiga proses tersebut secara alamiah ; *input* terjadi di dalam masyarakat yang diolah melalui pengetahuan individu (*knowledge*) sehingga melahirkan keluaran (*output*) dalam bentuk ujaran lisan atau tertulis (Iskandarwassid dan Sunendar, 2013: 99).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing merupakan bahasa yang dipelajari dalam pendidikan formal dan tidak digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Pembelajaran bahasa asing merupakan suatu pembelajaran yang tidak mudah dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menguasainya. Untuk itu, terdapat tiga pengetahuan yang perlu dimiliki oleh pembelajar agar dapat menguasai bahasa asing dengan mudah. Pengetahuan tersebut antara lain adalah *input*, *knowledge* dan *output*.

3. Hakikat Keterampilan Berbicara

a. Pengertian keterampilan berbicara

Berbicara merupakan salah satu bagian dari empat keterampilan berbahasa, yakni (1) mendengarkan (*compréhension orale*), (2) berbicara (*expression orale*), (3) membaca (*compréhension écrite*) dan (4) menulis (*expression écrite*). Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan (Nurgiyantoro, 2011: 399). Hal tersebut juga diperkuat oleh Tarigan (2008: 3) bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan mendengarkan dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Berbicara berarti mengungkapkan sesuatu secara lisan (Musaba, 2012: 22). Melalui berbicara, maka kita dapat mengungkapkan gagasan kita kepada orang lain sehingga dapat terjalin komunikasi dan kita juga dapat memperoleh pengetahuan serta pengalaman dari sarana berbicara. Seperti yang diungkapkan oleh Slamet (2007: 33) bahwa berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Kemudian, berbicara juga digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan mengadaptasi, mempelajari dan mengontrol lingkungan (Slamet, 2007: 34). Jadi, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan keterampilan berbahasa kedua yang dilakukan setelah mendengarkan dan melalui berbicara, seseorang dapat menuangkan gagasannya sesuai dengan isi hatinya serta dapat membantu seseorang dalam beradaptasi dengan lingkungannya.

Tagliante (1994: 99) berpendapat bahwa pemerolehan kemampuan berbicara bahasa asing memiliki beberapa tahapan, yakni:

L'apprenant va tout d'abord s'essayer à répéter des sons auxquels il associe une signification assez confuse et sans toujours pouvoir, dans la chaîne sonore, distinguer où commencent et se terminent les mots qui composent ce qu'il dit. Quelques jours plus tard, il tentera de reproduire, de mémoire, les sonorités entendus. Encore plus tard, il associera la phonie à la graphie et commencera à repérer l'organisation d'une phrase. Très vite, on le sollicitera pour qu'il produise réellement des énoncés dont le sens devra correspondre à la situation dans laquelle il parle.

Pembelajar mula-mula mencoba mengulangi bunyi-bunyi yang berkaitan dengan makna dalam suatu rangkaian bunyi yang cukup membingungkan, senantiasa tidak mampu membedakan dimana memulai dan mengakhiri kata-kata yang diutarakannya. Beberapa hari kemudian, ia akan mencoba mengungkapkan kembali hal yang diingat, yaitu bunyi-bunyi yang didengarnya. Lebih lanjut, ia menghubungkan bunyi dengan tulisan dan akan mulai mencermati susunan sebuah kalimat. Dengan cepat, ia diminta untuk mengutarakan kembali ujaran-ujaran yang sebenarnya yang maknanya harus berhubungan dengan situasi ketika ia berbicara.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa tahapan dalam pemerolehan kemampuan berbicara, yang pertama adalah mendengarkan bunyi-bunyi, kemudian mengaitkan bunyi dengan tulisan dan yang ketiga adalah menyusun kalimat sesuai dengan situasi ketika ia berbicara.

Keterampilan berbicara seseorang, terutama berbicara dalam bahasa asing dapat meningkat jika ia rajin berlatih, karena keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat mekanistik, artinya semakin banyak berlatih, maka semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara (Slamet, 2007: 34).

Musaba (2012: 22) mengemukakan beberapa cara untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara seseorang. Cara-cara tersebut antara lain adalah:

- 1) Membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan, caranya dengan banyak membaca; pengalaman baca yang banyak akan sangat bermanfaat untuk kelancaran seseorang dalam berbicara.
- 2) Rajinlah memperhatikan orang lain dalam berbicara, terutama mereka yang telah mahir berbicara (orator) untuk mengambil hal-hal penting tentang cara mereka menyampaikan sesuatu.
- 3) Berlatih pidato sendiri di rumah, bisa di muka cermin.
- 4) Ikutilah berbagai forum yang banyak melibatkan kegiatan berbicara, misalnya berupa diskusi, seminar, dialog dan lainnya.

Selain cara yang dikemukakan oleh Musaba tersebut, untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara, seseorang juga harus mengetahui tujuan dari berbicara seperti yang dirumuskan oleh Tarigan (2008: 17) bahwa tujuan berbicara adalah untuk (1) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*), (3) membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*). Sebelum berbicara, sebaiknya seseorang mengetahui terlebih dahulu tujuan dari apa yang dibicarakannya, yakni untuk membujuk, melaporkan atau untuk menghibur, agar pembicaraan yang dilakukan tidak disalahartikan oleh lawan bicara sehingga tidak terjalin komunikasi yang baik.

Tagliante berpendapat bahwa “*L’expression orale est composée de ce que l’on dit (le fond) et de la façon de le dire (la forme)*” (1994: 100). Artinya, keterampilan berbicara terbentuk dari dua unsur, yakni apa yang kita ungkapkan (yang disebut dengan dasar) dan cara kita dalam mengungkapkan (yang disebut dengan bentuk). Sesuai dengan pendapat Tagliante di atas, maka yang termasuk dalam *le fond* (dasar) adalah sebagai berikut:

- 1) *Les idées: les informations que l'on donne, de l'argumentation que l'on choisit, des opinions personnelles et des sentiments exprimés.*

“Ide: informasi yang kita berikan, argumentasi yang kita pilih, gagasan individu dan perasaan yang diungkapkan”. Maksudnya adalah sebelum berbicara, sebaiknya kita memilih terlebih dahulu gagasan yang tepat untuk dibicarakan sesuai dengan umur, peran dan status sosial lawan bicara kita (Tagliante, 1994: 101). Misalnya, jika kita berbicara dengan anak kecil berumur 7 tahun, maka kita dapat mengeluarkan gagasan kita mengenai dunia anak-anak sehingga anak tersebut juga akan merespon pembicaraan kita dengan baik. Berbeda jika kita berbicara dengan orang yang berpendidikan lebih tinggi dibandingkan dengan kita, maka kita dapat memilih ide pembicaraan mengenai ilmu pengetahuan yang mana dapat kita ambil pengetahuan baru berdasarkan isi pembicaraan tersebut.

- 2) *La structuration: la façon dont on organise la présentation de ses idées.*

“Susunan cara untuk mempresentasikan atau menyajikan ide-ide tersebut”. Tagliante (1994: 101) menegaskan dengan memberikan contoh dari pernyataannya tersebut, yakni pertama-tama kita dapat menyatakan dengan jelas apa yang akan kita bicarakan dan mengapa kita akan membicarakannya. Kemudian, kita dapat memberikan gambaran tentang ide-ide yang dikeluarkan dengan cara memberi contoh secara kongkret. Selanjutnya, kita dapat menutup presentasi tersebut secara singkat, padat dan jelas.

- 3) *Le langage: la correction linguistique et de l'adéquation socio-culturelle de ce que l'on dit.*

“Bahasa: peninjauan kembali terhadap struktur linguistik dan kesamaan sosial-budaya dari apa yang kita bicarakan”. Maksudnya adalah peninjauan kembali terhadap struktur linguistik bahasa yang akan kita gunakan dalam berbicara, terutama saat berbicara dalam bahasa asing. Tujuannya agar lawan bicara kita mengetahui dengan jelas maksud dari apa yang kita bicarakan.

Kemudian, yang termasuk di dalam *la forme* (bentuk) adalah sebagai berikut (Tagliante, 1994: 100-101):

1) *L'attitude générale: les gestes que l'on fait en parlant, des sourires.*

“Sikap secara umum: gerak tubuh yang kita lakukan saat berbicara serta senyuman yang perlu diperhatikan saat berbicara”. Gerak tubuh terutama mimik muka akan sangat memengaruhi pembicaraan kita. Sebagai contoh adalah ketika seorang penjual peralatan dapur mempromosikan produk dagangannya kepada konsumen, ia harus berbicara dengan penuh ekspresif sesuai dengan tujuan dari apa yang dibicarakannya, yakni membujuk konsumen agar membeli produk miliknya.

2) *La voix: du volume, de l'articulation et de l'intonation.*

“Suara: besar kecilnya suara, artikulasi atau lafal dan intonasi”. Saat berbicara, besar kecilnya suara, artikulasi dan intonasi perlu diperhatikan agar lawan bicara mudah dan mengerti dengan jelas maksud dari apa yang dibicarakannya. Sebagai contoh adalah seorang guru yang sedang mengajar di kelas sebaiknya memperbesar suaranya dan memperhatikan intonasinya agar siswa yang duduk di belakang atau seluruh siswa di dalam kelas dapat mendengar dengan jelas materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

3) *Le regard, les pauses et les silences.*

“Pandangan, berhenti sejenak dan diam”. Tagliante (1994: 101) memaparkan bahwa pandangan yang digunakan saat kita meninjau kembali jika pesan yang dibicarakan telah dimengerti oleh lawan bicara. Kemudian, berhenti sejenak dan diam saat berbicara secara umum merupakan refleksi agar pembicaraan mengalir lebih alami dan tidak terlalu kaku.

b. Penilaian terhadap keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa, terutama bahasa Prancis di Sekolah Menengah Atas diperlukan adanya suatu penilaian agar dapat diketahui tingkat keberhasilan dari tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Seperti yang dipaparkan oleh Nurgiyantoro (2011: 5-6) bahwa kegiatan pendidikan dan pengajaran sebenarnya merupakan suatu proses, yaitu proses mencapai sejumlah tujuan yang telah ditetapkan dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian (tujuan-tujuan) tersebut, diperlukan suatu alat atau kegiatan yang disebut penilaian. Selain itu, Jihad dan Haris (2008: 24) berpendapat bahwa penilaian adalah proses memberikan atau menentukan terhadap hasil belajar tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Terdapat berbagai macam model penilaian, salah satunya adalah model penilaian menurut Ten Brink. Langkah-langkah proses penilaian model Ten Brink terdiri dari tiga macam, yaitu (1) langkah persiapan yang berupa kesiapan dan persiapan pihak yang akan melakukan kegiatan penilaian, (2) langkah pengumpulan data yang berupa kegiatan untuk mendapatkan informasi yang

diperlukan dan (3) langkah evaluasi yang berupa kegiatan pembuatan pertimbangan dan pengambilan keputusan (Nurgiyantoro, 2011: 16).

Penilaian terhadap keterampilan berbicara bahasa asing, terutama bahasa Prancis dilakukan melalui ujian *DELFL* (*Diplôme d'études en langue française*) dan ujian *DALFL* (*Diplôme approfondi de langue française*). Ujian *DELFL* terdiri atas empat tingkatan, yakni *DELFL* A₁, A₂, B₁ dan B₂. Kemudian, ujian *DALFL* terdiri atas dua tingkatan, yakni *DALFL* C₁ dan C₂ (Veltcheff, 2003: 45). Veltcheff menjelaskan bahwa “*Le DELFL (Diplôme d'études en langue française) et le DALFL (Diplôme approfondi de langue française) sont les seuls diplômes délivrés par le ministère de l'Éducation nationale ; le DALFL dispense de passer les tests linguistiques pour entrer à l'université en France*” (2003: 44). Artinya, *DELFL* dan *DALFL* adalah ijazah resmi yang diberikan oleh menteri pendidikan nasional, kemudian dengan menggunakan ijazah *DALFL* dapat terbebas dari tes linguistik untuk memasuki perguruan tinggi di Prancis.

Pada tingkatan Sekolah Menengah Atas, penilaian keterampilan berbicara bahasa Prancis mengacu pada ujian jenis *DELFL* A₁ dan A₂ (Veltcheff, 2003: 133). Berikut ini adalah tabel penilaian untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan teknik *jeu de rôle* (bermain peran) menurut Veltcheff (2003: 133-134).

Tabel 1: Kriteria Penilaian Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

<i>Grille d'évaluation</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Capacité à communiquer 	9 points
- <i>Adaptation à la situation proposée</i>	3
- <i>Adéquation des actes de parole</i>	3
- <i>Capacité à répondre aux sollicitations de l'interlocuteur, à relancer l'échange</i>	3
<ul style="list-style-type: none"> • Compétence linguistique 	9 points
- <i>Compétence phonétique et prosodique</i>	3
- <i>Compétence morphosyntaxique</i>	3
- <i>Compétence lexicale</i>	3
<ul style="list-style-type: none"> • Originalité de l'expression 	2 points

Kriteria penilaian terhadap keterampilan berbicara bahasa Prancis sesuai dengan tabel di atas meliputi komposisi komunikasi dengan total nilai 9 poin, yang terdiri atas (1) adaptasi terhadap situasi yang ada, yakni peserta didik mampu berperan aktif di dalam situasi yang telah ditentukan oleh guru dengan nilai 3 poin, (2) kecocokan tindakan yang dilakukan dengan apa yang diucapkan dengan nilai 3 poin, yakni peserta didik berbicara sesuai dengan aktivitas yang sedang dilakukannya, misalnya peserta didik berperan sebagai seorang konsumen di pasar yang ingin membeli sayur, maka ia harus berbicara dengan lawan bicaranya yang berperan sebagai penjual sayur mengenai harga, kualitas atau jenis sayur yang diinginkan, dan (3) komposisi dalam merespon terhadap rangsangan yang diberikan oleh lawan bicara dengan nilai 3 poin, yakni reaksi peserta didik terhadap lawan bicara, misalnya peserta didik yang langsung menjawab salam saat lawan bicara mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepadanya.

Kemudian, kemampuan linguistik dengan total nilai 9 poin, yang terdiri atas (1) kemampuan fonetik dan prosodis dengan nilai 3 poin, yakni kemampuan peserta didik dalam mengucapkan kalimat dengan bunyi yang benar dan sesuai

dengan kaidah yang berlaku, serta penilaian jika terdapat kalimat yang mengandung majas atau gaya bahasa tertentu yang digunakan oleh peserta didik saat berbicara, (2) kemampuan morfosintaksis dengan nilai 3 poin, yakni kemampuan peserta didik dalam membentuk sebuah kata kemudian menyusunnya menjadi sebuah kalimat yang benar, misalnya kemampuan peserta didik dalam membedakan penggunaan kata kerja dan kata sifat dalam sebuah kalimat, dan (3) kemampuan leksikal dengan nilai 3 poin, yakni kemampuan peserta didik dalam berbicara menggunakan berbagai macam kosakata bahasa Prancis.

Selanjutnya adalah penilaian ekspresi dengan total nilai 2 poin, yakni kemampuan peserta didik dalam menuangkan ekspresi, misalnya dalam situasi duka dan peserta didik mengucapkan kalimat yang mengandung makna tentang kesedihan, maka peserta didik seharusnya berekspresi dengan raut wajah sedih. Tetapi, jika situasi yang dihadapi peserta didik adalah situasi yang gembira, misalnya peserta didik yang berperan sedang menghadiri pesta ulang tahun seorang temannya dan ia mengucapkan selamat ulang tahun kepada temannya dengan membawakan sebuah kado, maka seharusnya peserta didik mengeluarkan ekspresi bahagia dan ceria.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah alat untuk mengetahui keberhasilan dari suatu pembelajaran. Terdapat bermacam-macam jenis model penilaian, terutama penilaian terhadap keterampilan berbicara. Model penilaian tersebut dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari suatu pembelajaran.

4. Hakikat Metode dan Teknik Pembelajaran

Suatu proses pembelajaran membutuhkan metode dan teknik tertentu agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Pada dasarnya, pengertian metode dan teknik sangat berbeda, seperti yang diungkapkan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2009: 40) bahwa metode dan teknik adalah dua istilah yang sering dicampuradukkan pengertian atau pemakaiannya. Teknik merupakan sebuah cara khas yang operasional, yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, berpegang pada proses sistematis yang terdapat dalam metode (Iskandarwassid dan Sunendar, 2009: 41). Kemudian, Ahmadi (2011: 133) menyatakan bahwa teknik pembelajaran merupakan sebuah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Hamruni (2012: 7-8) memaparkan teknik sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode, yaitu cara yang harus dilakukan agar metode yang dilakukan berjalan efektif dan efisien. Selanjutnya, Anthony (dalam Brown, 2001: 14) menambahkan *“Techniques were the specific activities manifested in the classroom that were consistent with a method and therefore were in harmony with an approach as well”*. Artinya, teknik pembelajaran ialah suatu aktivitas yang secara khusus dan nyata dilakukan di dalam kelas sesuai dengan metode yang digunakan dan sejalan dengan pendekatan pembelajaran tersebut.

Sedangkan, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2008: 147). Selain itu, Muslich dan Suyono (2010: 2) juga menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat di atas, Ahmadi menambahkan bahwa metode pembelajaran dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran (2011: 133). Jenis-jenis metode pembelajaran menurut Ahmadi diantaranya adalah (1) metode ceramah, (2) demonstrasi, (3) diskusi, (4) simulasi, (5) laboratorium, (6) pengalaman lapangan, (7) brainstorming, (8) debat, (9) simposium dan sebagainya. Selanjutnya, metode-metode pembelajaran tersebut juga dirumuskan oleh Sanjaya (2008: 147-162), yakni metode ceramah diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru. Hal tersebut disebabkan karena guru biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Kemudian yang kedua adalah metode demonstrasi, yaitu metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Kemudian, yang ketiga adalah metode diskusi, yaitu metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan.

Selanjutnya, yang terakhir adalah metode simulasi, yakni cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan. Metode simulasi dapat diimplementasikan melalui teknik sosiodrama, psikodrama dan *role playing* atau bermain peran.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik dan metode merupakan dua istilah yang berbeda. Metode merupakan cara yang digunakan seseorang untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran. Sedangkan, teknik merupakan cara atau alat yang digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran. Metode pembelajaran sangat bervariasi, diantaranya terdapat metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi dan sebagainya. Di dalam metode simulasi, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan metode tersebut dalam sebuah pembelajaran, terutama pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, salah satunya adalah teknik *role play* atau bermain peran.

5. Teknik *Role Play*

a. Pengertian teknik *Role Play*

Role play merupakan sebuah teknik pembelajaran yang melibatkan kehidupan sosial sehingga dapat mengasah kreativitas dan perasaan peserta didik dalam bersosialisasi. Seperti halnya pernyataan Ahmadi (2011: 33) bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan.

Teknik bermain peran dapat membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu, teknik bermain peran tersebut memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut (Aunnurrahman, 2010: 155). Kemudian, Joyce, *et al.* juga menempatkan *Role Play* dalam kelompok teknik pengajaran sosial karena kelompok sosial memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan manusia dan karena adanya beberapa keunikan yang membuktikan bahwa *Role Play* memberi tawaran penting dalam memecahkan dilema interpersonal maupun sosial (2009: 328-329).

Ladousse (2009: 5) menyatakan bahwa “*Role Play can be a quite simple and brief technique to organize*”. Artinya adalah bermain peran dapat menjadi sebuah teknik pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. Berikut ini terdapat sembilan langkah dalam teknik *Role Play* yang mudah untuk dilakukan dalam suatu pembelajaran, terutama pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis menurut Shaftels dalam Joyce, *et al.* (2009: 332). Yang pertama adalah (1) memanaskan suasana kelompok, maksudnya adalah membangkitkan semangat siswa dengan terlebih dahulu menyampaikan permasalahan yang akan dipelajari, (2) memilih partisipan, yakni guru dan siswa bersama-sama mencari peran atau karakter yang sesuai dengan permasalahan yang ada, (3) guru dan siswa bersama-sama mengatur *setting* atau arena permainan peran dan menentukan batas waktu untuk memainkan suatu rangkaian cerita, (4) menyiapkan peneliti untuk

menganalisis permainan peran yang dilakukan, (5) pemeranan, yakni melakukan permainan peran sesuai dengan peran masing-masing dengan penghayatan yang baik, (6) diskusi dan evaluasi, yakni guru dan siswa berdiskusi tentang permainan peran yang telah dilakukan oleh siswa dengan mencari kekurangan dan kelebihan yang terdapat di dalam permainan peran tersebut, (7) memerankan kembali, guru dan siswa saling berbagi pendapat untuk menentukan apakah permainan peran yang telah dilakukan akan diperankan kembali oleh pemeran yang sama dengan peran masing-masing atau oleh pemeran yang tadinya memainkan peran yang berbeda, (8) berdiskusi dan mengevaluasi, guru dan siswa melakukan kembali diskusi dan evaluasi setelah permainan peran yang kedua telah dilaksanakan, (9) antara guru dengan siswa maupun antar siswa dengan siswa lainnya saling berbagi pengalaman dengan peran yang telah dimainkan oleh masing-masing siswa.

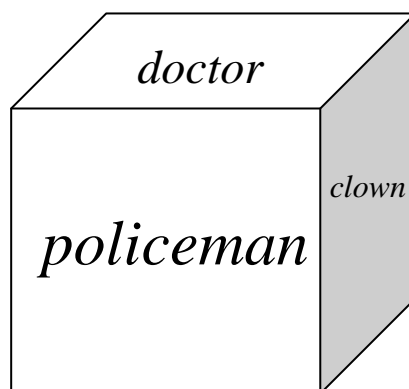
Masing-masing langkah di atas memastikan bahwa (1) ada sebuah garis pikiran yang dapat ditemukan selama aktivitas pembelajaran, (2) semua siswa telah siap dengan peran mereka masing-masing, (3) memahami tujuan dari peran masing-masing dan (4) mengadakan diskusi yang tidak hanya merupakan menjadi ajang reaksi yang ke sana ke mari, meskipun hal ini juga penting untuk tujuan-tujuan tertentu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik *Role Play* merupakan sebuah teknik pembelajaran yang melibatkan kehidupan sosial sehingga dapat mengasah kreativitas peserta didik dalam bersosialisasi dan dapat melatih siswa dalam mengekspresikan perasaannya, serta dapat melatih siswa dalam keterampilan berbicaranya atau menuangkan gagasannya. Terdapat sembilan

langkah dalam teknik *Role Play*, yaitu pemanasan suasana kelompok, memilih partisipan, mengatur *setting*, menyiapkan peneliti, pemeranan, diskusi dan evaluasi, memerankan kembali, berdiskusi dan mengevaluasi, serta saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

b. Penerapan *Role Play* pada keterampilan berbicara

Role Play dapat melatih kemampuan berkomunikasi peserta didik karena bermain peran menuntut peserta didik untuk berbicara sesuai dengan tindakan yang diperankannya. Ladousse berpendapat bahwa “*Role Play belongs to that category of language learning techniques*” (2009: 9). Artinya, bermain peran merupakan bagian dari teknik pengajaran bahasa. Ladousse memberikan berbagai macam contoh cara mengaplikasikan teknik *Role Play* pada pembelajaran bahasa asing, salah satunya dengan cara *Roll-a-role*, yakni peserta didik menggunakan kubus yang berbentuk seperti dadu, yang terdapat nama-nama peran atau profesi (2009: 27). Kemudian, masing-masing peserta didik dalam setiap kelompok melemparkan kubus tersebut sehingga akan muncul peran apakah yang akan dimainkan. Selanjutnya, setiap kelompok memainkan peran-peran tersebut dengan membentuk situasi sendiri dengan peran-peran yang didapatkan.



Gambar 1: Kubus dalam *Role Play* dengan cara *Roll-a-role*.

Bermain peran dengan cara *Roll-a-role* dapat merangsang peserta didik untuk lebih kreatif dalam berbicara sesuai dengan peran yang diperolehnya. Selain itu, dengan menggunakan kubus tersebut dapat dilakukan pembagian secara adil terhadap peran yang akan dimainkan.

Kemudian, Ladousse (2009: 51) juga memberikan contoh cara mengaplikasikan teknik *Role Play* dengan cara memberikan perintah kepada peserta didik untuk memainkan sebuah situasi tertentu, seperti situasi berikut (1) *You are a customer in a cake shop. You want a birthday cake for a friend. He or she is very fond of chocolate.* (2) *You are a shop assistant in a cake shop. You have many kinds of cake, but not chocolate cake.* Artinya, (1) Anda adalah seorang pengunjung di sebuah toko kue. Anda ingin membeli kue ulang tahun untuk seorang teman. Teman anda sangat menyukai kue coklat. (2) Anda adalah seorang penjaga toko kue. Anda mempunyai berbagai macam jenis kue, tetapi kue coklat tidak terdapat pada jenis kue yang anda miliki.

Cara tersebut menunjukkan bahwa adanya peran yang harus dimainkan oleh dua orang. Terdapat masalah dalam situasi tersebut yang harus diselesaikan oleh peserta didik, yakni toko kue yang dikunjungi tidak menyediakan kue coklat

sedangkan pemeran pertama menginginkan kue coklat kesukaan temannya sebagai hadiah ulang tahunnya. Hal tersebut akan memicu peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan dialog sesuai dengan kreativitasnya. Kemudian, Tagliante (1994: 144) juga memberikan contoh seorang pengajar yang memberi perintah kepada pembelajar untuk memainkan peran sebagai berikut.

Vous venez d'arriver dans une ville inconnue. Vous êtes à la gare et vous désirez rendre visite à un ami qui est à l'hôpital.

- 1) *Vous cherchez le numéro de téléphone de l'hôpital dans l'annuaire.*
- 2) *Vous téléphonez à l'hôpital pour qu'on vous indique le chemin à partir de la gare.*
- 3) *Vous notez les informations données.*
- 4) *Vous reformulez ces informations pour vérifier que vous avez bien compris et vous les reportez sur votre plan.*

Anda tiba di sebuah kota yang tidak anda kenal. Anda berada di stasiun kereta api dan anda berniat untuk menjenguk teman anda yang sedang dirawat di rumah sakit.

- 1) Anda mencari nomor telepon rumah sakit dalam sebuah buku telepon.
- 2) Anda menelpon rumah sakit untuk meminta petunjuk jalan menuju rumah sakit tersebut dari arah stasiun kereta api.
- 3) Anda menulis informasi yang diterima.
- 4) Anda mengulang kembali informasi tersebut untuk memastikan bahwa anda sudah benar-benar mengerti mengenai informasi yang diberikan.

Contoh situasi di atas dapat diperankan oleh tiga orang, yakni seorang tokoh utama, seorang teman dari tokoh utama tersebut yang sedang dirawat di rumah sakit dan pihak rumah sakit yang memberikan informasi kepada tokoh utama tentang arah menuju rumah sakit.

Melalui permainan peran, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan dirinya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi situasi masalahnya seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah (Ahmadi, 2011: 35).

c. Manfaat teknik *Role Play*

Role Play diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam (1) analisis nilai dan perilaku masing-masing individu, (2) pengembangan strategi-strategi dalam memecahkan masalah interpersonal ataupun personal, (3) pengembangan rasa empati terhadap orang lain dan (4) pemerolehan informasi mengenai masalah sosial dan nilai, sebagaimana dalam mengungkapkan opini seseorang (Joyce, *et al.* 2009: 344). Ahmadi menyatakan bahwa bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan segala masalah dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara (2011: 34).

Joyce, *et al.* (2009: 331-332) menambahkan manfaat *Role Play* bergantung pada kualitas pemeranan dan khususnya analisis yang mengiringinya. Manfaat ini juga ditentukan oleh persepsi siswa mengenai peran yang juga terdapat dalam situasi kehidupan nyata. *Role Play* juga tidak akan pernah sukses jika guru hanya membuang dan tidak bisa memanfaatkan situasi permasalahan, tidak mau

mendorong siswa untuk bertindak, lalu melakukan diskusi untuk membuat satu pemeranan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI Bahasa SMA N 1 Grabag Magelang dengan *Rollenspiel*” yang disusun oleh Wahyu Widiyanto. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas XI bahasa SMA Negeri 1 Grabag Magelang dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan *Rollenspiel* (bermain peran). Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tersebut terdiri atas dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan tahap refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Jerman mengalami kenaikan sebesar 48,32% yaitu dari 8,05 sebelum diberi tindakan menjadi 11,94 setelah dilaksanakannya tindakan. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah terjadinya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan diterapkannya *Rollenspiel* (bermain peran) pada pembelajaran bahasa Jerman.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan jurnal kependidikan yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran bagi Siswa Kelas V SD N 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima” yang disusun oleh Janep Hanapiah dan Suwandi. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa

kelas V SD N 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima. Penelitian tersebut juga menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Penelitian tersebut menunjukkan skor terendah yakni 40 dan skor tertinggi 80 sebelum diberi tindakan. Kemudian skor tersebut meningkat menjadi 65 untuk skor terendah dan 90 untuk skor tertinggi setelah dilaksanakannya tindakan. Maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan teknik bermain peran yang dilaksanakan dalam dua tindakan, yaitu tindakan siklus I dan tindakan siklus II dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD N 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, ditemukan adanya perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan tersebut antara lain, subjek penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan subjek penelitian terdahulu. Yakni, subjek penelitian terdahulu adalah peserta didik kelas XI bahasa SMA Negeri 1 Grabag Magelang dan juga siswa kelas V SD N 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima. Sedangkan, subjek pada penelitian yang akan dilakukan adalah peserta didik kelas XI SMA N 1 Sanden Bantul Yogyakarta. Selain itu, penelitian juga berada pada pembelajaran yang berbeda, yakni penelitian terdahulu, salah satunya dilakukan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan, pembelajaran pada penelitian yang akan dilakukan adalah pembelajaran bahasa Prancis.

Seiring dengan adanya perbedaan dengan penelitian sebelumnya, ditemukan juga adanya persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan tersebut yang pertama adalah penelitian bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan terhadap kemampuan berbicara peserta didik

dengan teknik bermain peran (*Role Play*). Kemudian, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Selain itu, terdapat persamaan pembelajaran pada salah satu penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni pembelajaran bahasa asing.

C. Kerangka Berpikir

Berbicara merupakan aktivitas yang banyak dilakukan di dalam kelas. Berbicara dalam pembelajaran bahasa Prancis diperlukan adanya keterampilan khusus dalam menyusun kalimat, membuat ide, menyampaikan ide tersebut dan sebagainya. Untuk dapat terampil dalam berbicara bahasa Prancis diperlukan banyak latihan. Dengan latihan yang berulang-ulang, maka diharapkan terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik. Untuk dapat berbicara dengan baik dan lancar, diperlukan kepercayaan diri yang tinggi dan penguasaan kosakata yang baik. Peserta didik akan diberi peran dan situasi seperti pada kehidupan nyata dengan pembelajaran menggunakan teknik *Role Play* sehingga dapat membangun kepercayaan diri peserta didik dalam melakukan dialog bersama teman kelompoknya.

Peserta didik dituntut untuk menghayati peran yang diperolehnya dengan situasi yang telah ditentukan. Dalam situasi tersebut, terdapat permasalahan yang harus dicari pemecahannya oleh para peserta didik melalui perannya masing-masing. Teknik *Role Play* juga dapat membangun jiwa sosial di dalam diri peserta didik karena mereka saling berinteraksi dalam situasi tertentu. Teknik ini juga dapat memungkinkan peserta didik yang malu dan takut dalam berbicara untuk

berani mencoba berbicara karena teknik ini merupakan suatu permainan bahasa. Selain itu, mereka tidak akan merasa takut dengan nilai, karena penilaiannya diambil saat mereka sedang bermain. Mereka juga tidak akan merasa takut dengan aturan tertentu yang memiliki suatu sanksi jika mereka melakukan suatu kesalahan, karena situasi permainan tersebut diciptakan oleh peserta didik itu sendiri.

Dalam pembelajaran dengan teknik *Role Play*, peserta didik akan menerima materi pelajaran secara alamiah yang mana tidak akan membuat mereka merasa jenuh atau tertekan, karena secara tidak langsung mereka terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran. Dengan teknik *Role Play*, peserta didik diberi kebebasan untuk memilih peran dan memainkan peran tersebut. Hal tersebut akan memicu kreativitas antar peserta didik sehingga mereka akan lebih terampil dalam menuangkan gagasannya. Kemudian, dalam permainan ini peserta didik juga akan terbangun jiwa sosial dan persahabatan dengan teman-temannya karena mereka akan bermain dalam sebuah kelompok dan kemudian berdiskusi setelah permainan tersebut berakhir dengan tujuan untuk mengetahui dan membetulkan kesalahan-kesalahan pengucapan, intonasi dan kosakata saat permainan berlangsung. Hal tersebut juga akan membuat peserta didik mudah menerima materi pembelajaran karena mereka mencari sendiri kesalahan yang ada beserta pemecahannya yang tentunya juga dibantu oleh guru.

Dengan teknik *Role Play*, peserta didik akan mudah menuangkan isi hatinya dan tidak malu untuk berbicara. Teknik inilah yang memungkinkan peserta didik untuk banyak latihan dalam berbicara. Dengan banyak latihan, maka dapat

diperkirakan bahwa keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik akan mengalami peningkatan.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika dilakukan penerapan teknik *Role Play* terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis di kelas XI SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta, akan terjadi peningkatan hingga mencapai 100% kriteria ketuntasan minimal pada kemampuan berbicara bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sanden Bantul Yogyakarta”.