

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah atau cara yang dilakukan peneliti dengan maksud untuk memperoleh data. Menurut Sugiyono (2009:3), “metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Sedangkan desain penelitian berupa tahapan-tahapan yang kelak akan dilakukan dalam penelitian.

3.1.1 Metode Penelitian

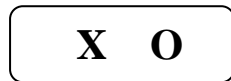
Terdapat tiga metode penelitian dilihat dari tingkat kealamiahannya, yaitu penelitian eksperimen, survey, dan naturalistik (kualitatif). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan” (Sugiyono, 2011:72).

Dari pengertian menurut Sugiyono di atas, yang dimaksud dengan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain untuk penelitian ini adalah peneliti mencari pengaruh metode *simulation globale* terhadap keterampilan berbicara mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Perlakuan diberikan selama empat kali pertemuan yang kemudian diakhiri dengan tes berbicara setara B1 DELF.

3.1.2 Desain Penelitian

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian, antara lain: *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental*. Penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimental Designs (nondesigns)*, yaitu desain penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Terdapat beberapa bentuk *Pre-Eksperimental Designs*, yaitu: *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. Desain yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Shot Case Study*. Model penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Sugiyono (2011:75)

Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan, yaitu metode *simulation globale*.

O : Tes yang diberikan sesuai dengan standar B1 DELF yaitu berdialog secara spontan dengan penguji sesuai dengan tema yang dipilih oleh sampel.

Paradigma di atas akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

X : peneliti akan memberikan suatu perlakuan kepada suatu kelompok atau sampel yang telah ditetapkan. Perlakuan yang akan diberikan berupa suatu metode pembelajaran yaitu metode *simulation globale* yang akan diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Perlakuan ini membutuhkan waktu lebih dari sekali, yaitu sebanyak empat pertemuan. Selama pertemuan berlangsung, peneliti akan membantu sampel dalam melaksanakan metode ini.

O : peneliti memberikan evaluasi berupa tes kepada masing-masing individu yang dilakukan dalam satu kali pertemuan. Tes akan dimulai dengan pengenalan diri oleh para sampel dalam bahasa Perancis. Sesi kedua, sampel akan memilih satu dari beberapa tema yang disediakan. Kemudian sampel akan berdialog secara spontan dengan penguji. Peneliti menggunakan kriteria penilaian sesuai tingkatan B1 DELF.

3.2 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

Populasi dan sampel penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian karena baik populasi maupun sampel merupakan objek yang akan diteliti. Maka dari itu peneliti harus tepat dalam menentukan populasi dan sampel tersebut.

3.2.1 Populasi Penelitian

Arikunto (2010: 173) berpendapat bahwa populasi itu merupakan keseluruhan subjek penelitian. Pendapat lain mengatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. (Sugiyono, 2011:80)

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah karakteristik keterampilan berbicara mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI. Peneliti memilih mahasiswa semester V dikarenakan pada semester ini mahasiswa dituntut untuk menguasai level B1 DELF.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari sebuah populasi yang dapat mewakili populasi tersebut. Senada dengan pengertian menurut Sugiyono dalam bukunya (2011:81) yang mengatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Begitu pula dengan Arikunto (2010: 118) yang mengatakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.”

Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *sampling probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2011:81). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dengan begitu perlakuan yang diberikan pada sampel, kesimpulannya dapat pula diperlakukan pada populasi. Sampel dalam penelitian ini di adalah keterampilan berbicara mahasiswa semester V yang berjumlah 30 orang.

3.3 VARIABEL PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2011:38) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik

Deka Dwi Cahyati , 2014

PENGGUNAAN METODE *SIMULATION GLOBALE* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS SETARA DELF B1

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kesimpulannya". Senada dengan pengertian di atas, Kidder dalam Sugiyono (2011:38) menyatakan bahwa "variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya".

Terdapat beberapa jenis variabel, yaitu variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, variabel intervening dan variabel kontrol. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

3.3.1 Variabel Bebas

Variabel bebas disebut juga variabel independen. Menurut Sugiyono (2011:39) "variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat". Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penerapan metode *Simulation Globale* dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

3.3.2 Variabel Terikat

Variabel terikat disebut juga variabel dependen. Menurut Sugiyono (2011:39) "variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas". Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah keterampilan berbicara mahasiswa semester V.

3.4 DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional merupakan pengertian dari beberapa hal sesuai dengan judul penelitian. Dalam buku pedoman penyusunan dan bimbingan skripsi dari Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis menjelaskan bahwa "definisi operasional adalah penjelasan peristilahan yang terdapat dalam judul skripsi secara konkrit/operasional dengan maksud agar penguji dan pembaca skripsi memiliki persepsi yang sama terhadap fokus penelitian" (Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis, 2012: 12-13). Adapun peristilahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Penggunaan

Penggunaan berasal dari kata dasar guna yang berarti faedah, manfaat, fungsi dan kebaikan atau budi baik. Adapun penggunaan itu sendiri berarti proses,

cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian (Depdiknas, 2008: 466). Dalam penelitian ini, penggunaan adalah proses atau cara yang digunakan oleh peneliti yaitu sebuah metode *simulation globale* yang akan diperkenalkan kepada mahasiswa untuk kemudian diterapkan di dalam kelas.

b. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan sebuah cara atau jalan yang digunakan oleh para pengajar dalam menyampaikan materi kepada para pembelajar untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menciptakan interaksi antara pengajar dan pembelajar dengan maksud dan tujuan tertentu. Daryanto dan Rahardjo (2012:148), mengatakan bahwa “metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang akan digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *simulation globale*.

c. Metode *Simulation Globale*

DEBYSER, menyatakan:

"Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants pouvant aller jusqu'à une classe entière d'une trentaine d'élèves, de créer un univers de référence - un immeuble, un village, une île, un cirque, un hôtel - de l'animer de personnages en interaction et d'y simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu-thème et un univers de discours, est susceptible de requérir." (<http://pdfs-free.com/simulation-globale-pdf.html>)

Berdasarkan pengertian yang diungkapkan Debyser, metode ini dapat digunakan untuk segala situasi dalam kehidupan sehari-hari, dimainkan dalam sebuah kelompok besar yang dapat berjumlah hingga 30 orang, dan semua pemain memiliki peran masing-masing dalam sebuah situasi buatan yang dibuat nyata seperti aslinya. Metode ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui para mahasiswa. Mereka akan dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan perannya masing-masing. Setelah melewati beberapa kali latihan, pembelajar akan menampilkan simulasinya di depan kelas.

d. Keterampilan berbicara

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:188), adalah “berkata atau bercakap, melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dsb), dan berunding; merundingkan”. Sedangkan dalam situs <http://www.communicationorale.com/definition.htm>, mengatakan

Deka Dwi Cahyati , 2014

PENGUNAAN METODE *SIMULATION GLOBALE* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS SETARA DELF B1

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bien communiquer à l'oral, c'est faire passer des messages à l'aide d'un langage choisi, en utilisant une voix bien placée, en jouant de ses émotions, en utilisant intelligemment son corps pour que son public, respecté et pris en compte, accepte le message émis et y adhère.

(Untuk dapat berbicara dengan baik, adalah dengan menyampaikan pesan dalam bahasa yang dipilih, dengan menggunakan suara yang pas, dengan memainkan emosi, dengan menggunakan bahasa tubuh yang tepat, agar lawan bicara menghargai dan mengerti dengan baik, dan menerima pesan yang disampaikan.)

Keterampilan berbicara merupakan sasaran dalam penelitian ini. Peneliti akan menggunakan metode *Simulation Globale* untuk melatih keterampilan berbicara mahasiswa. Mereka akan dilatih untuk membuat beberapa dialog yang kemudian akan dipraktekkan di depan kelas.

e. *DEL F B1*

DEL F B1 adalah standar penilaian untuk para pembelajar bahasa Perancis. Standar penilaian ini telah diakui di Eropa. *Niveau B1* merupakan tingkatan ketiga setelah *niveau A1* dan *niveau A2*. Di dalam *niveau B1*, para pembelajar diharapkan untuk dapat terlibat dalam sebuah diskusi, mampu mengutarakan pendapat, serta mampu menceritakan sebuah masalah dan memberikan solusi atas masalah tersebut. Dalam penelitian ini, kriteria penilaian *DEL F B1* merupakan acuan penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara mahasiswa bahasa Perancis semester V.

3.5 INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Instrumen dapat pula membantu memudahkan pengumpulan data dan sangat menentukan keberhasilan suatu penelitian, karena data yang didapat berguna untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Menurut Arikunto (2010:168) , “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Tes

Menurut Margono (2004: 170) “tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor”. Setiyadi (2006: 151) juga mendefinisikan “tes dalam sebuah penelitian adalah agar siswa dapat terkondisi untuk memproduksi data yang diinginkan oleh peneliti”.

Dalam hal ini tes yang digunakan adalah tes yang digunakan dalam bidang bahasa. Djiwandono (2008: 15) mengemukakan bahwa

Tes bahasa adalah salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang bersifat abstrak, tidak kasat mata, tidak konkrit, seperti kemampuan berpikir, kemampuan mengingat, serta kemampuan berbicara atau kemampuan menulis dan kemampuan-kemampuan bahasa lain.

Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tes sangat penting peranannya dalam mengukur suatu kemampuan. Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Tes lisan memiliki kelebihan dan kelemahan seperti yang diungkapkan oleh Tayibnasis (2009: 219), yaitu:

a. Kelebihan

- Memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk menentukan sampai seberapa baik seorang guru atau siswa dapat mengatur dan menyimpulkan dan mengekspresikan dirinya.
- Tidak terlalu tergantung seperti dalam PG (Pilihan Ganda).
- Siswa dapat memberi respon dengan bebas.

b. Kelemahan

- Konten atau isinya terbatas.
- Tingkat reliabilitas rendah.

Peneliti mengambil salah satu bentuk tes dalam DELF B1 untuk digunakan sebagai tes lisan dalam penelitian ini. Tes berbicara tersebut berupa interaksi (berdialog) dengan penguji sesuai dengan tema yang telah disediakan dan dipilih oleh sampel (*tiré au sort*) tanpa melakukan persiapan terlebih dahulu (spontan).

3.5.2 Angket

“Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui”. (Arikunto, 2006: 151)

Berdasarkan pernyataan di atas, angket yang diberikan kepada mahasiswa berfungsi untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan metode *simulation globale* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis setingkat B1 DELF.

3.5.3 Observasi

Menurut Hadi (dalam Sugiyono 2011: 145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan “.

Dalam penelitian ini, observasi yang digunakan adalah observasi berperan serta dimana peneliti ikut andil bersama dengan para sumber data, dalam hal ini adalah para sampel. Peneliti adalah objek yang akan diobservasi oleh orang lain yang dianggap mampu bertanggung jawab dengan hasil observasi tersebut.

3.6 VALIDITAS

Terdapat beberapa tes yang nantinya akan diberikan kepada mahasiswa dalam penelitian ini. Namun sebelum memulai untuk memberikan tes tersebut pada mahasiswa, peneliti harus memastikan bahwa alat tes tersebut dapat dipertanggungjawabkan dari segi validitas.

Validitas berarti suatu keadaan yang menunjukkan hasil dari sebuah tes. Menurut Arikunto (2010:210), “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Artinya suatu instrumen yang baik memiliki validitas yang tinggi. Senada dengan pengertian menurut Nurgiantoro (2010:152) “validitas adalah penafsiran hasil skor tes, dan bukan alat tesnya itu sendiri”.

Untuk menentukan valid tidaknya suatu tes maka harus melewati penilaian terlebih dahulu. Nurgiantoro (2010:156) menyatakan bahwa

prosedur yang biasa dilakukan adalah membuat butir-butir soal tes berdasarkan kisi-kisi (kisi-kisi yang juga telah ditelaah) dan kemudian butir-butir soal ditelaah sejawat atau oleh orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgement*).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), yaitu pengujian validitas instrumen dengan melakukan konsultasi kepada beberapa ahli (*expert judgement*) mengenai instrumen yang telah dibuat.

3.7 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data dapat diperoleh setelah melakukan eksperimen kepada sampel, kemudian memberikan tes dan meminta sampel untuk mengisi angket yang berguna untuk mengetahui pendapat sampel setelah diberi perlakuan dan tes. Berikut adalah bentuk lembar angket dan lembar observasi yang digunakan peneliti:

a. Studi Pustaka

Teknik studi pustaka dalam penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber terkait dengan topik penelitian. Sumber-sumber informasi tersebut didapat dari buku-buku, majalah, dan dokumen-dokumen penting lainnya.

b. Tes

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Tes yang diberikan adalah tes lisan yang dilakukan antara penguji dan mahasiswa. Terdapat beberapa tema yang terdiri dari sebuah situasi dan sebuah aksi, yang bisa dipilih oleh mahasiswa. Dari tema tersebut, penguji dan mahasiswa akan berdialog secara spontan tanpa persiapan sebelumnya. Dalam tingkat B1 DELF, situasi yang diangkat menjadi tema adalah situasi dengan masalah sehari-hari.

Tabel 3.1
Tema Tes Dialog

<i>Situations</i>	<i>Problèmes</i>
<i>Dans la rue</i>	<i>Vous avez commis une infraction</i>
<i>Dans un train</i>	<i>Vous n'avez pas acheté de billet</i>

<i>Dans une agence de voyage</i>	<i>Il n'y a plus de place pour le voyage de vos rêves</i>
<i>Dans un bureau</i>	<i>Vous arrivez en retard</i>
<i>À la maison</i>	<i>Vous n'aidez jamais pour faire le ménage</i>

Tes keterampilan berbicara di atas menggunakan kriteria B1 DELF. Berikut adalah kriteria penilaian keterampilan berbicara setara B1 dalam skala 20 poin.

- *Se fait globalement comprendre* (pengertian secara umum)
- *Étendue du vocabulaire* (penguasaan kosakata)
- *Réalisation des fonctions discursives* (realisasi fungsi wacana)
- *Correction grammaticale et degré d'élaboration des phrases* (penguasaan gramatikal dan tingkat elaborasi kalimat)
- *Prononciation, prosodie* (pengucapan, prosodi)
- *Aisance, fluidité* (kefasihan, kelancaran)
- *Interaction* (interaksi)
- *Articulation du discours* (artikulasi dalam berbicara)

Tabel 3.2

Kriteria penilaian tingkat DELF B1

Kriteria penilaian dan skala 20 poin

<i>Se fait globalement comprendre</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4
<i>Étendue du vocabulaire</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3		
<i>Réalisation des fonctions discursives</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3		
<i>Correction grammaticale et degré d'élaboration des phrases</i>	0	0,5	1	1,5	2				
<i>Prononciation, prosodie</i>	0	0,5	1	1,5	2				
<i>Aisance, fluidité</i>	0	0,5	1	1,5	2				
<i>Interaction</i>	0	0,5	1	1,5	2				
<i>Articulation du discours</i>	0	0,5	1	1,5	2				

c. Angket

Tabel 3.3
Kisi-kisi angket

No.	Aspek pertanyaan	Nomor soal	Jumlah nomor soal	%
1.	Pendapat mahasiswa mengenai berbicara bahasa Perancis	1,2	2	13,3
2.	Kesulitan mahasiswa dalam berbicara bahasa Perancis	3	1	6,6
3.	Usaha mahasiswa dalam mengatasi kesulitan berbicara bahasa Perancis	4,5	2	13,3
4.	Pendapat mahasiswa tentang metode pembelajaran	6	1	6,6
5.	Pengetahuan mahasiswa tentang metode <i>simulation globale</i>	7,8	2	13,3
6.	Pendapat mahasiswa mengenai metode <i>Simulation Globale</i>	10,11,12	3	20
7.	Kesan mahasiswa terhadap metode <i>Simulation Globale</i>	9,13	2	13,3
8.	Kelebihan dan kekurangan metode <i>Simulation Globale</i>	14,15	2	13,3
Jumlah		15	15	100%

d. Observasi

Tabel 3.4
FORMAT OBSERVASI AKTIVITAS PENELITI
METODE SG DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
BERBICARA TINGKAT B1 DELF

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		A	B	C	D
1.	Kemampuan membuka pertemuan <i>treatment</i>				
	a. Mampu mengkondisikan kelas dengan baik				
	b. Menarik perhatian mahasiswa				
	c. Memberikan acuan bahan ajar yang akan disampaikan				
2.	Sikap guru di dalam kelas				
	a. Kejelasan suara				
	b. Gerakan badan tidak mengganggu perhatian mahasiswa				
	c. Antusiasme penampilan dan mimik				
	d. Mobilitas posisi tempat				
3.	Kemampuan melaksanakan kegiatan inti				
	a. Penyajian bahan ajar yang relevan dengan tujuan pertemuan				
	b. Mempertlihatkan penguasaan materi				
	c. Kejelasan dalam menerangkan				
	d. Kecermatan dalam pemanfaatan waktu				
4.	Kemampuan mengaplikasikan metode SG				
	a. Memperkenalkan konsep metode SG				
	b. Membantu menentukan tema dan konteks				
	c. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan aktifitas				
	d. Membantu merencanakan latar tempat, penokohan, dan identitas fiktif				
	e. Membantu membuat skenario simulasi beserta dialognya				
	f. Merekam semua adegan				
5.	Evaluasi				

	a. Menggunakan ragam penilaian yang relevan dengan silabus				
	b. Penilaian sesuai dengan yang direncanakan (penilaian terbuka)				
6.	Kemampuan menutup kegiatan				
	a. Memberikan kesempatan bertanya				
	b. Menyampaikan kesimpulan kegiatan				

3.8 PROSEDUR PENELITIAN

Setiap penelitian mempunyai prosedur tersendiri dalam pelaksanaannya. Prosedur penelitian dalam penelitian ini ada tiga tahap, yaitu persiapan pengumpulan data, pelaksanaan eksperimen, dan skenario pembelajaran. Adapun penjabaran lebih rinci mengenai prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

3.8.1 Persiapan Pengumpulan Data

Peneliti melakukan beberapa tahapan dalam mengumpulkan data, diantaranya:

- 1) Studi pustaka. Peneliti mencari berbagai sumber relevan yang digunakan sebagai landasan teori dengan cara membaca, mempelajari, mengerti, menelaah, dan mengutip dari sumber-sumber yang dapat berupa buku-buku, jurnal, internet, skripsi, dan sebagainya.
- 2) Membuat instrumen penelitian yang berisi angket penelitian, Satuan Acara Pembelajaran (SAP), *hand out*, dan tes.
- 3) Menyerahkan instrumen penelitian kepada ahli (*expert judgement*) untuk mendapat penilaian validitas instrumen tersebut.
- 4) Melakukan penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah disetujui oleh ahli.

3.8.2 Pelaksanaan Eksperimen

Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam dua tahapan. Tahap pertama adalah pemberian perlakuan atau *treatment* kepada para sampel yang akan diteliti. Pada tahap ini tidak hanya dilakukan sebanyak satu kali melainkan akan dilakukan

sebanyak tiga kali. Tahapan kedua adalah melaksanakan tes. Tes ini dilakukan setelah selesai melaksanakan *treatment*.

3.8.3 Skenario Pembelajaran

Peneliti melakukan beberapa tahapan dalam memulai pembelajaran. Terdapat empat tahapan dalam pelaksanaan eksperimen ini, yaitu:

1) Perkenalan

Sebelum memulai melakukan penelitian, peneliti menjelaskan sedikit mengenai keseluruhan penelitian. Memberikan *handout* metode *Simulation Globale* serta menjelaskan pengertian dari metode *Simulation Globale*, tahapan-tahapan yang akan dilakukan, dan penggunaan metode ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Kemudian memberitahukan tujuan dari dilakukannya penelitian ini agar mahasiswa serius dan semangat dalam mencoba metode ini.

2) Perlakuan (*treatment*)

Perlakuan diberikan sebanyak tiga kali. Selama perlakuan berlangsung, peneliti akan melakukan tahapan-tahapan yang ada dalam metode ini.

a. Memperkenalkan konsep metode simulasi global

Peneliti memberikan sedikit penjelasan kepada mahasiswa mengenai konsep metode simulasi global ini agar mahasiswa tahu apa yang harus dilakukan dengan metode ini.

b. Menentukan tema dan konteks

Peneliti dan para mahasiswa menentukan tema yang nantinya akan dikembangkan dalam kehidupan simulasinya. Bandingkan antara kehidupan nyata dan kehidupan simulasinya.

c. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan aktifitas

Merencanakan aktifitas-aktifitas yang nantinya akan ada di dalam cerita. Hal ini berguna untuk mempermudah mahasiswa dalam mereka-reka kegiatan dan interaksi yang mungkin ada dalam simulasi.

d. Merencanakan latar tempat

Setelah mengetahui aktifitas apa saja yang mungkin ada di dalam cerita, peneliti membantu mahasiswa untuk menentukan latar tempat

dimana kejadian-kejadian atau aktifitas-aktifitas tersebut akan berlangsung.

e. Menentukan penokohan dan identitas fiktif

Mahasiswa dibantu peneliti untuk menetapkan penokohan. Identitas yang akan diberikan kepada mahasiswa dapat dilakukan secara musyawarah antarsesama mahasiswa atau dapat pula dengan melakukan undian. Hal ini dilakukan agar pembagiannya adil sehingga tidak ada yang merasa keberatan dengan peran yang didapat.

f. Membuat skenario simulasi beserta dialognya

Setelah menentukan tema simulasi dan pembagian tokoh, peneliti memberikan kuasa sepenuhnya pada mahasiswa untuk menulis skenario cerita beserta dialog dan aktifitas yang ada di dalam simulasi.

g. Menggunakan tanda dan teknik drama

Peneliti memberitahu kepada mahasiswa bahwa metode ini hampir mirip dengan drama sehingga mahasiswa harus menguasai sedikit teknik drama agar lebih mudah dalam melakukan simulasi.

h. Memainkan beberapa adegan kecil

Setelah membuat skenario, peneliti meminta mahasiswa untuk terus berlatih dan mempraktekkan beberapa adegan. Hal ini dapat dilakukan dalam perlakuan kedua atau ketiga, saat mahasiswa sudah menyelesaikan skenario ceritanya.

i. Merekam adegan-adegan dalam kehidupan simulasi

Selama proses latihan berlangsung, peneliti dapat merekam adegan untuk menjadi bahan evaluasi para mahasiswa.

3) Tes

Setelah peneliti memberikan beberapa kali perlakuan kepada sampel dan sampel telah selesai menampilkan hasil dari penggunaan metode *simulation globale*, peneliti melakukan tes dalam satu kali pertemuan. Tes yang akan diberikan adalah tes keterampilan berbicara sesuai dengan tingkat B1 DELF

berupa interaksi (berdialog) antara mahasiswa dengan penguji sesuai dengan tema yang dipilih, tanpa melakukan persiapan terlebih dahulu.

4) Observasi

Selama peneliti melakukan pengenalan, perlakuan, dan tes, peneliti akan didampingi oleh seorang dosen yang bertugas untuk memberikan penilaian kepada peneliti mengenai kompetensi peneliti dalam menggunakan metode *simulation globale*, sesuai dengan lembar observasi yang telah disediakan.

5) Angket

Setelah selesai melakukan tes, peneliti akan membagikan angket kepada setiap mahasiswa yang harus diisi masing-masing. Angket di sini berguna untuk memperoleh informasi sehubungan dengan pendapat mahasiswa mengenai metode SG dan keterampilan berbicara dan manfaat dari penggunaan metode SG dalam pembelajaran keterampilan berbicara.