

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah dan prosedur yang akan dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah atau menguji hipotesis. Dalam hal ini Sugiyono (2013: 6) menegaskan bahwa:

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Dengan demikian, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan, "desain penelitian yaitu suatu uraian tentang prosedur yang akan diikuti dalam pengujian hipotesis" (Furchan, 2011: 134). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Shot Case Study*. Pada design ini terdapat satu kelompok yang diberi *treatment/* perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (*Treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen). Kelompok eksperimen yang telah ditentukan oleh peneliti diberi perlakuan berupa permainan monopoli (X). Setelah selesai memberikan perlakuan peneliti mengobservasi hasil dari perlakuan yang telah diberikan (O).

Metode penelitian ini tidak memiliki kelompok kontrol dan *pre-test*, metode ini merupakan pengembangan dari *pra-experimental design*, karena eksperimen ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya. Skema dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut.

One-Shot Case Study



Keterangan:

X : *Treatment*/ perlakuan yang diberikan (Variabel Independen)

O : Observasi (Variabel Dependen)

(Sugiyono, 2013: 110)

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Masyhuri dan Zainudding (2008: 151-152) ”populasi dalam metode penelitian merupakan sekelompok objek yang menjadi masalah sasaran penelitian.” Oleh karena itu, populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Senada dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2013: 117) menyatakan bahwa ”populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.”

Populasi dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Perancis pada mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2014/ 2015”.

3.2.2 Sampel Penelitian

”Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2013: 118). Sedangkan menurut Arikunto (2006: 131), ”sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Sampel di sini adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilah dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasinya.

Berdasarkan pernyataan di atas, sampel dari penelitian ini adalah keterampilan berbicara mahasiswa semester III kelas A Departemen Pendidikan bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Akademik 2014/ 2015 sebanyak 20 orang.

3.3 Variabel Penelitian

”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 kesimpulannya” (Sugiyono, 2013: 60). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variabel) menurut Syaodih (2012: 195) yaitu “variabel yang memberi pengaruh. Sedangkan variabel terikat (dependent variabel) adalah variabel akibat atau hasil.”

Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu permainan monopoli sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berbicara mahasiswa bahasa Perancis.

3.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran mengenai hal-hal penting dalam penelitian ini, maka di bawah ini dikemukakan beberapa definisi operasional terkait, yaitu:

1. Menurut kamus *Le Robert de Poche Plus, Dictionnaire de La Langue Française* “*Jeu est activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu’elle procure*” (Rey, 2012: 398). (Permainan merupakan aktivitas yang mementingkan kesenangan dari pada prosesnya). Sejalan dengan pernyataan dalam *Encyclopedia of Britannica* bahwa permainan dalam bentuk universal rekreasi umumnya adalah aktivitas yang bertujuan untuk pengalihan atau hiburan. Di dalam penelitian ini, permainan yang digunakan adalah permainan *Monopoly Voyager*.
2. Keterampilan berbicara menurut Teyssier (2014) dalam laman <http://www.communicationorale.com/definition.html>:

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 bisa berkomunikasi lisan yaitu 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). Sedangkan menurut Iskandarwasid & Sunendar (2011: 257) bahwa berbicara sebagai suatu proses komunikasi, proses perubahan bentuk pikiran atau perasaan menjadi bentuk bunyi bahasa. Dalam penelitian ini, keterampilan berbicara yang digunakan adalah setingkat DELF (*Diplôme d'Études en Langue Française*) A2, yaitu tingkatan yang dasar dalam berbahasa Perancis.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dapat dipercaya apabila memberikan hasil pengukuran yang relatif stabil dan konsisten. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis yang pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan. Data yang diperoleh haruslah data-data yang bersifat objektif, untuk itu peneliti menggunakan instrument penelitian berikut:

3.5.1 Tes

Dalam penelitian ini, terdapat tiga instrumen yaitu tes, angket, studi pustaka dan lembar observasi. Menurut Iskandarwasid & Sunendar (2011: 180) “Tes adalah suatu alat yang digunakan oleh pengajar untuk memperoleh informasi tentang keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah diberikan oleh pengajar.” Sementara itu menurut Purwanto, (2011: 65), ”tes adalah sekumpulan butir-butir yang merupakan sampel dari populasi butir yang mengukur perilaku tertentu baik berupa keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, bakat dan sebagainya di mana dalam penyelenggarannya mahasiswa didorong untuk memberikan penampilan maksimalnya.”

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes ini

digunakan untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Monopoly Voyager* bahasa Perancis. Tes dilaksanakan setelah mahasiswa diberi perlakuan (*treatment*) dengan permainan *Monopoly Voyager*.

Menurut Iskandarwasid & Sunendar (2011: 257) bahwa “untuk menilai kemampuan berbicara seseorang sekurang-kurangnya enam hal yang harus diperhatikan yaitu lafal, ucapan, struktur kebahasaan, kosa kata, pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang akan disampaikan, ide-ide yang dikemukakan dan alur pembicaraan dan pemahaman, menyangkut tingkat keberhasilan komunikasi, menyangkut kekomunikatifan.”

Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tes sangat penting peranannya dalam mengukur suatu kemampuan. Untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa, peneliti memberikan satu kali tes yang berbentuk perintah untuk menceritakan objek wisata yang ada di Perancis. Tema yang diberikan dalam tes keterampilan berbicara ini adalah “*Les Objets Touristiques*”. Tes yang diberikan pada mahasiswa terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen ahli yang biasa disebut *Expert Judgment* untuk dinilai validitasnya. Sebelum melakukan tes, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi soal tes yang akan diujikan pada mahasiswa. Adapun kisi-kisi soal tes tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Soal Tes

Materi Ujian	Jumlah Soal	Alokasi Waktu	Skor/ Aspek Penilaian	Jumlah
<i>Les Objets Touristiques</i>	1	5 menit	5	25

Pertimbangan tes dari tabel di atas dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Jumlah Soal

Dalam tes ini, terdapat 1 soal dengan isi materi tes *Les Objets Touristiques*

2. Waktu yang diperlukan

Waktu yang diperlukan dalam tes ini per orang adalah 5 menit. Jadi, jika terdapat 20 mahasiswa maka waktu yang diperlukan sebanyak 100 menit.

3. Skor untuk setiap aspek penilaian

Skor untuk tiap aspek penilaian adalah 5 point, berarti jumlah skor maksimal yang diperoleh mahasiswa adalah 25 point

Berikut format penilaian yang digunakan peneliti untuk mengukur tes berbicara, yaitu:

Tabel 3.2

Format Penilaian Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis

No.	Penilaian Aspek Berbicara	Tingkat Pencapaian				
		1	2	3	4	5
1	<i>Compréhension de la consigne</i> (pemahaman terhadap perintah yang diberikan)					
2	<i>Fluidité</i> (kelancaran)					
3	<i>Structures simples correctes</i> (tata bahasa)					
4	<i>Lexique approprié</i> (kosakata)					
5	<i>Correction phonétique</i> (pengucapan)					

Tagliante (2005: 200-201)

Untuk setiap unsur penilaian di atas, berikut adalah tabel rinciannya :

Tabel 3.3

Komponen Penilaian

Pemahaman terhadap perintah yang diberikan

Kriteria	Nilai
Mengerti seluruhnya tanpa kesulitan	5
Mengerti hampir seluruhnya dalam kecepatan normal meskipun pengulangan kadang-kadang masih perlu	4

Mengerti soal dalam kecepatan di bawah normal dengan beberapa pengulangan	3
Mengerti meskipun dengan banyak kekurangan dalam mengikuti apa yang terdapat dalam soal dengan pengulangan yang sering	2
Tidak memahami bahasa yang ditulis dalam soal sederhana	1

Kelancaran

Kriteria	Nilai
Pembicaraan sangat lancar seperti penutur asli dan terstruktur	5
Pembicaraan lancar hanya sedikit gangguan yang tidak berarti	4
Pembicaraan kadang-kadang masih ragu-ragu, kalimat tidak lengkap	3
Pembicaraan kurang lancar kecuali untuk kalimat pendek dan telah rutin	2
Pembicaraan tidak lancar dan mengulang-ngulang, gugup, bingung, dan banyak diam sehingga pembicaraan tersendat	1

Tata Bahasa

Kriteria	Nilai
Tidak lebih dari dua kesalahan selama berlangsungnya lisan	5
Ada sedikit kesalahan struktur kalimat karena tidak berhati-hati	4
Kadang-kadang terjadi kesalahan dalam penggunaan pola tertentu, tetapi tidak mengganggu komunikasi	3
Sering terjadi kesalahan dalam struktur kalimat sehingga pembicaraan sulit untuk dimengerti	2
Penggunaan tata bahasa hampir selalu tidak tepat	1

Kosakata

Kriteria	Nilai
Pemilihan kata-kata atau istilah sangat tepat dan beragam	5
Pemakaian kata-kata atau istilah kurang cocok, tetapi tidak membatasi percakapan	4

Beberapa pemakaian kata-kata atau istilah tidak tepat tetapi tidak mengganggu pemahaman	3
Menggunakan istilah-istilah sederhana dan pembicara sukar mengutarakan pikirannya karena perbendaharaan kata yang kurang. Percakapan terbatas pada informasi yang mendasar.	2
Penggunaan kosakata tidak tepat dalam percakapan yang paling sederhana sekalipun.	1

Pengucapan

Kriteria	Nilai
Ucapan sudah standar (sudah seperti penutur asli)	5
Ucapannya dapat dipahami walaupun terdengar jelas ia memiliki aksen tertentu dan tidak terjadi salah ucap yang mencolok	4
Pengaruh ucapan asing (daerah) dan kesalahan ucapan tidak menyebabkan kesalahpahaman	3
Pengaruh ucapan asing (daerah) yang memaksa orang mendengarkan dengan teliti, salah ucap yang menyebabkan kesalahpahaman	2
Terdapat banyak kesalahan ucapan sehingga sulit dapat dipahami	1

Nurgiyantoro (2010: 415-416)

3.5.2 Angket

Menurut Syaodih (2012: 219) bahwa “angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden)”. Sementara itu, Sugiyono, (2013:199) berpendapat bahwa ”angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Angket ini digunakan untuk mendapatkan respon dari penggunaan permainan *Monopoly Voyager* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Perancis.

Peneliti memberikan angket yang bersifat gabungan kepada mahasiswa. Angket berupa pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan esai untuk mengetahui

kemampuan berbicara bahasa Perancis mahasiswa, minat mahasiswa terhadap keterampilan berbicara, kesulitan mahasiswa saat berbicara bahasa Perancis, penyebab kesulitan mahasiswa dalam mengungkapkan pendapat secara lisan dalam bahasa Perancis, dan pendapat mahasiswa tentang permainan *Monopoly Voyager*. Peneliti memberikan dua puluh butir pertanyaan. Sebelum membuat angket, peneliti membuat kisi-kisi angket dan mengembangkannya kedalam bentuk pertanyaan. Adapun spesifikasi pertanyaan angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket

No	Aspek pertanyaan	Nomor soal	Jumlah Pertanyaan
1	Minat mahasiswa terhadap Bahasa Perancis	1,2	2
2	Minat mahasiswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Perancis	3,4	2
3	Kesulitan mahasiswa dalam berbicara bahasa Perancis	5,6,7	3
4	Seberapa sering kesulitan ditemui	8	1
5	Usaha mahasiswa dalam mengatasi kesulitan berbicara bahasa Perancis	9,10	2
6	Pengetahuan mahasiswa tentang permainan Monopoli	11,12	2
7	Pendapat mahasiswa mengenai permainan <i>Monopoly Voyager</i>	13,14,15 ,16,17	5
8	Kelebihan dan kekurangan permainan <i>Monopoly Voyager</i>	18,19	2
9	Saran untuk perbaikan permainan <i>Monopoly Voyager</i> selanjutnya	20	1
Jumlah		20	20

3.5.3 Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan proses pengumpulan data dalam rangka menambah informasi yang berkaitan dengan penelitian melalui berbagai jenis pustaka yang dikemukakan oleh para ahli, baik yang bersumber dari buku, internet ataupun sumber-sumber tertulis lainnya yang relevan.

3.5.4 Lembar Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013: 203), "observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis." Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Dengan adanya lembar observasi aktivitas peneliti, lembar observasi mahasiswa dan lembar observasi kegiatan pembelajaran, diharapkan peneliti dapat mengetahui sikap, respon, dan ketertarikan para mahasiswa terhadap permainan *Monopoly Voyager* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Lembar observasi ini akan memudahkan peneliti untuk mengevaluasi proses mengajar dengan permainan *Monopoly Voyager* berdasarkan observasi sikap para mahasiswa di dalam kelas. Tabel yang digunakan dalam lembar observasi kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Format Observasi Aktivitas Peneliti

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kemampuan membuka pertemuan <i>treatment</i> a. Mampu mengondisikan kelas dengan baik b. Menarik perhatian mahasiswa c. Memberikan acuan bahan ajar yang akan disampaikan				

2	<p>Sikap Peneliti dalam kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> Kejelasan suara Gerakan badan tidak mengganggu perhatian mahasiswa Antusiasme penampilan menarik mahasiswa Mobilitas posisi tempat 				
3	<p>Kemampuan melaksanakan kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Penyajian bahan ajar yang relevan dengan tujuan pertemuan Memperlihatkan penguasaan materi Kejelasan dalam menerangkan Kecermatan dalam pemanfaatan waktu 				
4.	<p>Kemampuan mengaplikasikan permainan <i>Monopoly Voyager</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Memperkenalkan permainan <i>Monopoly Voyager</i> Menjelaskan tata cara permainan <i>Monopoly Voyager</i> Merekam kegiatan mahasiswa 				
5	<p>Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Menggunakan ragam penilaian yang relevan dengan silabus Penilaian sesuai dengan yang direncanakan (penilaian terbuka) 				
6	<p>Kemampuan menutup kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberikan kesempatan bertanya Menyampaikan kesimpulan kegiatan 				

Keterangan:

1= kurang

2= cukup baik

3= baik

4= baik sekali

Tabel 3.6
Format Observasi Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian permainan <i>Monopoly Voyager</i> dengan pokok bahasan				
2	Permainan <i>Monopoly Voyager</i> mampu menarik perhatian mahasiswa sehingga antusias untuk mengikuti pembelajaran				
3	Permainan <i>Monopoly Voyager</i> dapat memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Perancis				
4.	Mampu menggali pengetahuan mahasiswa mengenai materi yang dipelajari				
5	Mampu meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa mengenai materi yang dipelajari				
6	Kemampuan berkomunikasi dan interaksi				
7	Antusias mahasiswa dalam bertanya dan atau berpendapat				
8	Kecermatan dalam pemanfaatan waktu				
9	Menampilkan inovasi dalam pembelajaran				
10	<i>Monopoly Voyager</i> terorganisasi dengan baik				

Keterangan:

1= kurang

2= cukup baik

3= baik

4= baik sekali

Tabel 3.7
Lembar Observasi Aktivitas Mahasiswa

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Ya	Tidak
1	Mahasiswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti		
2	Mahasiswa menjawab pertanyaan dari peneliti mengenai materi pelajaran		
3	Mahasiswa aktif bertanya mengenai pembelajaran		
4	Mahasiswa mengajukan pertanyaan dan pendapat mengenai permainan <i>Monopoly Voyager</i> yang akan digunakan		
5	Mahasiswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan <i>Monopoly Voyager</i>		

3.6 Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Validitas

Dalam sebuah penelitian, uji validitas adalah sebuah keharusan. Menurut Furchan (2011:293) bahwa “validitas menunjuk kepada sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur”. Pengertian validitas di sini dapat diartikan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang dikehendaki. Sementara itu, menurut (Sugiyono, 2013:172-173) bahwa hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang sifatnya mengukur hasil belajar, maka dipilih pengujian validitas isi. Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

Berdasarkan paparan diatas, untuk menguji kesahihan instrument yang digunakan dalam penelitian, peneliti mengadakan uji validitas isi instrumen dengan melakukan konsultasi kepada beberapa ahli (dosen ahli penimbang) “*Expert Judgment*” mengenai instrumen yang telah dibuat.

3.6.2 Reliabilitas

Menurut Purwanto (2011: 154) reliabilitas berhubungan dengan kemampuan alat ukur untuk melakukan pengukuran secara cermat. Alat ukur yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang relatif stabil dan konsisten.

Berdasarkan definisi diatas bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah usaha yang dilakukan oleh peneliti di dalam melakukan penelitiannya untuk mencapai tujuan penelitian. Di dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari studi pustaka, tes, lembar angket dan lembar observasi. Teknik pengolahan data tersebut adalah sebagai berikut:

3.7.1 Tes

Penelitian ini menggunakan tes yang berbentuk tes keterampilan berbicara. Tes dilakukan setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan *Monopoly Voyager*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui nilai keterampilan berbicara mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis. Dari data yang diperoleh kemudian diolah dengan mencari nilai rata-rata (*mean*) tes:

$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah total nilai berbicara

N : Jumlah peserta

(Nurgiyantoro, 2010:219)

3.7.2 Angket

Untuk menganalisis data angket, peneliti menggunakan rumus:

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

- % : persentase frekuensi dari setiap jawaban responden
- F : frekuensi tiap jawaban dari responden
- N : jumlah responden

Agar lebih mudah dalam menginterpretasikan hasil perhitungan, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.8
Interpretasi Perhitungan Persentase

Besar Persentase	Interpretasi
0%	Tidak ada
1%-25%	Sebagain kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Sebagian besar
76%-99%	Pada umumnya
100%	Seluruhnya

(Arikunto, 2006: 263)

3.7.3 Observasi

Lembar observasi merupakan alat pengamatan yang digunakan untuk melihat aktivitas pengajar selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2013: 203) observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan

kuisisioner. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dengan demikian dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh data berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan permainan *Monopoli Voyager*.

Untuk memperoleh hasil observasi kegiatan pembelajaran, aktivitas peneliti dan mahasiswa, peneliti meminta bantuan dua orang *observer*. Setiap observer mengamati kegiatan pembelajaran, aktivitas peneliti dan mahasiswa melalui lembar yang disediakan.

3.8 Prosedur Penelitian

3.8.1 Persiapan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah yang perlu dilakukan sebagai persiapan sebelum melakukan penelitian di lapangan secara langsung. Adapun tahap-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan Data untuk Pembuatan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipersiapkan terdiri dari pembuatan format penilaian, pembuatan SAP (Satuan Acara Perkuliahan) dan skenario pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Perancis menggunakan papan permainan *Monopoly Voyager*, membuat angket, dan membuat soal tes. Setelah itu seluruh instrumen penelitian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna mendapatkan instrumen penelitian yang baik. Setelah mendapatkan persetujuan dan pengesahan dari kedua dosen pembimbing selanjutnya peneliti meminta uji kelayakan instrumen penelitian atau biasa disebut *Expert Judgement* kepada dosen tenaga ahli sampai mendapatkan instrument yang layak dan valid.

2. Perlengkapan Permainan *Monopoly Voyager*

Perlengkapan permainan *Monopoly Voyager* bahasa Perancis pada dasarnya sama dengan kelengkapan permainan Monopoli biasa, hanya saja alat-alat dan langkah-langkah dalam menjalankan permainan monopoli bahasa Perancis

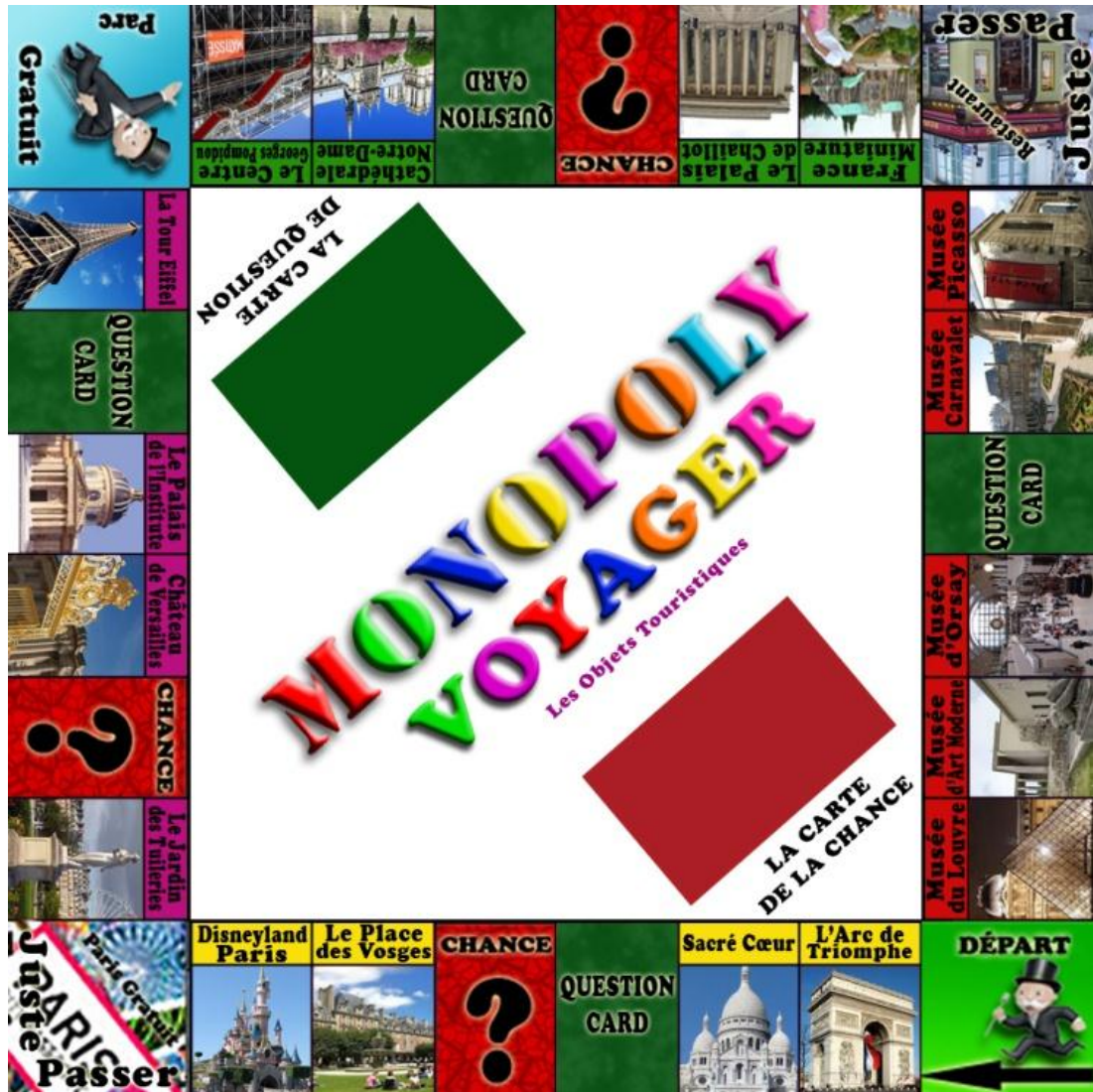
lebih disederhanakan lagi. Adapun kelengkapan dari permainan *Monopoly Voyager* bahasa Perancis adalah:

1. Miniatur *la voiture* untuk mewakili pemain. Dalam kotak Monopoli disediakan empat miniatur berwarna yaitu *la voiture violette, la voiture bleue, la voiture rouge et la voiture rose*;
2. Dua buah dadu bersisi enam;
3. Papan permainan dengan petak-petak:
 - 28 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat.
 - Petak *la carte de la chance*. Pemain yang mendarat diatas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah atau pertanyaan dalam kartu tersebut.
4. Kartu Kesempatan (*la carte de la chance*).

3. Membuat *Monopoly Voyager*

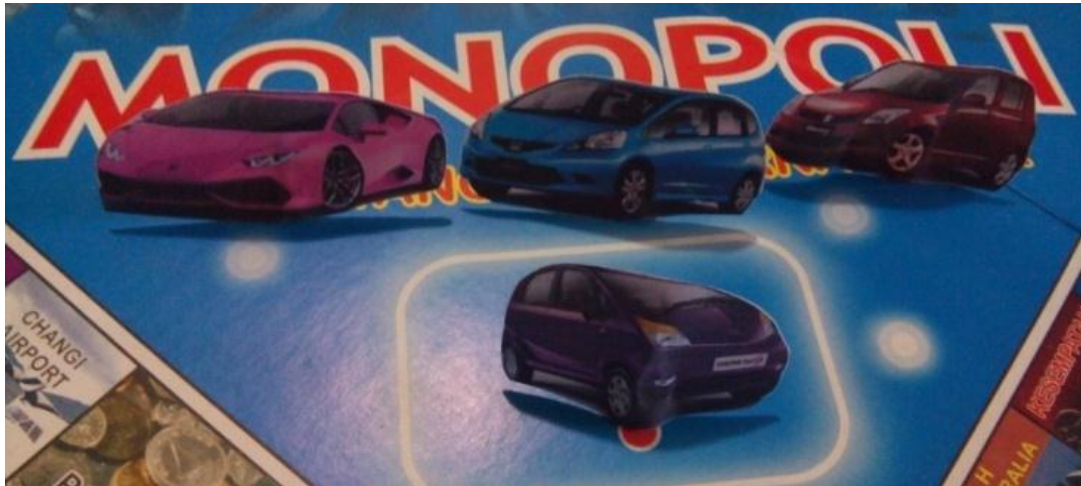
Desain *Monopoly Voyager* terinspirasi dari desain permainan monopoli internasional yang didesain secara menarik. Dalam mendesain *Monopoly Voyager* ini, peneliti dibantu oleh *illustrator*. Ketika *Monopoly Voyager* ini sudah jadi, peneliti mencoba memainkannya untuk memperkirakan waktu permainan. Permainan dilakukan sebanyak satu kali putaran, dan pada akhirnya waktu yang dibutuhkan untuk memainkan *Monopoly Voyager* adalah 20 menit. Berikut gambar permainan *Monopoly Voyager* beserta komponen-komponennya yang terdiri atas papan permainan, miniatur mobil, kartu permainan dan dadu.

Gambar 3.8
Papan Permainan *Monopoly Voyager*



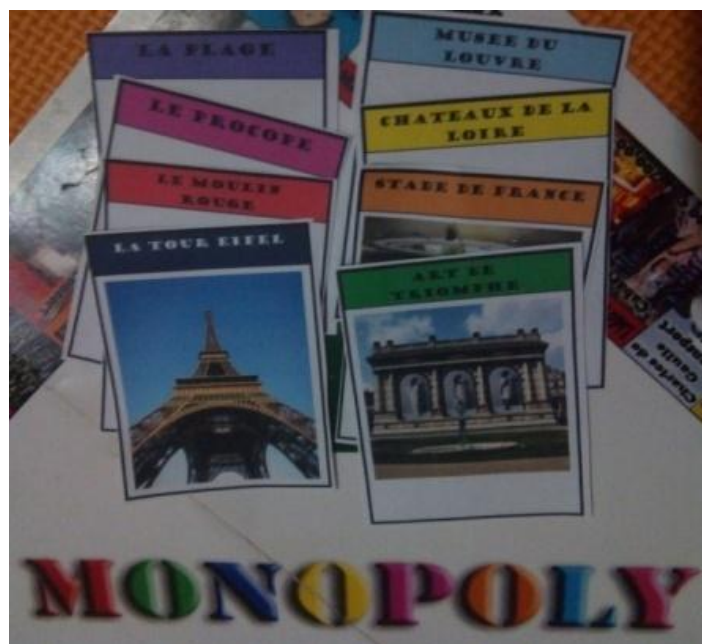
Monopoly Voyager berisi 28 petak, setiap mahasiswa yang berhenti dipetak manapun diharuskan mengambil kartu permainan dan melaksanakan isi dari kartu tersebut. Secara keseluruhan papan permainan berukuran 30 cm x 30 cm.

Gambar 3.9
Miniatur Mobil Pemain



Permainan ini terdiri dari empat miniatur mobil, yaitu *la voiture violette*, *la voiture bleue*, *la voiture rouge* et *la voiture rose*. Pemain memilih miniatur mobil sesuai dengan keinginannya. Penggunaan miniatur mobil ini dimaksudkan untuk mempermudah pemain untuk membedakan miniatur mobil masing-masing pemain.

Gambar 3.10
Kartu Permainan



Kartu permainan diambil ketika pemain atau mahasiswa berhenti di petak manapun di papan permainan, dan mahasiswa harus melaksanakan perintah atau pertanyaan yang tertulis dalam kartu permainan. Dalam satu kali permainan terdapat 28 kartu permainan dengan perintah yang berbeda-beda di setiap kartunya.

3.8.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 November dan 27 November 2014 pada mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Akademik 2014/ 2015, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap pertama adalah tahap perlakuan (*treatment*) sebanyak dua kali. Peneliti memberikan bahan ajar berupa teks deskripsi tentang *Les Objets Touristiques* dan langkah-langkah pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan permainan *Monopoli Voyager*. Adapun langkah-langkah untuk memainkan *Monopoly Voyager* adalah sebagai berikut :
 - Peneliti membagi mahasiswa ke dalam 5 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang.
 - Peneliti memberikan kesempatan kepada mahasiswa pertama untuk mengocok dadu.
 - Angka yang ke luar dari hasil kocokan dadu menentukan mahasiswa untuk menjalankan miniatur *La voiture* pada papan *Monopoli Voyager*.
 - Setiap pemain yang memasuki petak (salah satu dari objek wisata yang ada di Perancis), harus menceritakan kepada ketiga teman sekelompoknya mengenai objek wisata yang dia kunjungi. Selain petak objek wisata terdapat pula petak keberuntungan (*la carte de la chance*) yang berisi hadiah liburan ke salah satu objek wisata yang ada di papan *Monopoly Voyager*.
 - Permainan dilakukan sebanyak 1 kali putaran untuk setiap kelompok. Hal ini dilakukan agar kelompok yang lain mendapatkan kesempatan untuk mencoba permainan *Monopoly Voyager* tersebut. Kemudian, peneliti mencatat hasil penjelasan mahasiswa dan merekamnya.

2. Tahap kedua adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa setelah diberikan *treatment*. Mahasiswa dipanggil satu per satu kedepan untuk diberikan tes yang berisi perintah, *Vous tirez au sort un des sites touristiques ci-dessous et racontez-le!*