

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *pre-experimental design*, yaitu *one-shot case study* (Sugiyono, 74 : 2014). Sehingga dalam penelitian ini, peneliti memerlukan satu kelompok yang akan diwakili oleh 20 sampel. Kelompok yang terdiri dari 20 orang tersebut akan diberi sebuah treatment atau perlakuan kemudian peneliti mengadakan post test untuk mengambil kesimpulan tersebut. Bentuk desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dalam bentuk *one-shot case study*.

Pola desainnya adalah sebagai berikut :



Keterangan :

X : *Treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media permainan bingo dalam pembelajaran menyimak Bahasa Perancis.

O : Hasil observasi setelah *treatment*.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini, tentunya peneliti membutuhkan populasi dan sampel sebagai subyek yang akan diteliti di lapangan.

Hal ini diungkapkan oleh Sugiyono (2014 : 80) yang menyatakan 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”. Jadi, populasi dalam penelitian

ini adalah keterampilan menyimak seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 1 Cicalengka Tahun Ajaran 2014/2015.

Selain populasi, peneliti juga membutuhkan sampel sebagai subyek yang dapat mewakili populasi untuk dipelajari, sebagaimana Sugiyono (2014 : 81) juga menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Maka dari itu, sampel yang akan dipilih dari penelitian yang akan dilakukan adalah keterampilan menyimak 20 orang siswa kelas XII-Bahasa SMA Negeri 1 Cicalengka Tahun Ajaran 2014 / 2015.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Cicalengka, Jalan H.Darham No 42 Cicalengka, Jawa Barat kelas XII Bahasa pada tahun ajaran 2014/2015.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, dimana hubungan variabel terhadap obyek yang diteliti lebih bersifat sebab-akibat (kausal), sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2014 : 11). Variabel X (Independen) pada penelitian ini adalah aplikasi permainan *Bingo*, sedangkan variabel Y (Dependen) pada peneitian ini adalah pembelajaran menyimak Bahasa Perancis.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti (Azis, 2007 : 65). Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat diketahui bahwa:

1) Teknik Permainan *Bingo*

Julie (2006 : 30) menyatakan bahwa “*Le jeu du Bingo a permis aux élèves de réviser le vocabulaire à partir d’une tâche de compréhension orale*” . Selain itu, Giangobbe dan Lefort (2003 : 3) mengklasifikasikan bahwa permainan “*Bingo*” ditujukan untuk kompetensi pemahaman secara lisan (menyimak, mendengarkan / *Compréhension Orale*). Maka dari itu, mengacu pada Julie (2006 : 3) serta Giangobbe dan Lefort (2003 : 3), maka permainan *Bingo* ini sangat sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran menyimak Bahasa Perancis (*Compréhension Orale*).

Dalam penelitian ini, materi yang digunakan dalam teknik permainan *Bingo* tersebut yaitu bertemakan profesi dan layanan umum.

2) Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (Uno dan Muhammad, 2012 : 7) mengemukakan bahwa “Teknik adalah jalan, alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang diinginkan atau dicapai” sedangkan Uno dan Muhammad (2012 : 7) mengemukakan bahwa “Teknik adalah cara yang digunakan dan bersifat implementatif”. Mengacu kepada Gerlach dan Ely (Uno dan Muhammad, 2012 : 7) serta Uno dan Muhammad (2012 : 7), maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk ke dalam teknik / jalan atau cara yang digunakan pengajar sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pengajaran (dalam hal ini dalam bentuk materi pelajaran).

Dalam penelitian ini, permainan *Bingo* merupakan sebuah teknik dalam bentuk permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan menyimak Bahasa Perancis.

3) Keterampilan Menyimak

Ghazali (2013 : 168) menyatakan bahwa “Menyimak adalah sebuah sarana untuk memulai produksi bahasa lisan (atau berbicara), dimana yang dimaksud dengan berbicara disini adalah meniru teks-teks yang diajarkan secara lisan”. Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Ghazali (2013 : 68), dapat dimengerti bahwa salah satu keterampilan yang pertama-tama harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing yaitu keterampilan menyimak, karena menyimak digunakan sebagai sarana untuk memulai produksi oral yang sederhana. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008 : 1307) “Menyimak adalah mendengarkan apa yang diucapkan atau dibaca oleh orang lain secara seksama, memeriksa dan mempelajari dengan teliti”. Maka dapat diketahui bahwa menyimak bukan hanya sekedar mendengarkan, tetapi dalam menyimak akan terjadi proses yang lebih kompleks. Dalam menyimak, maka pembelajar bahasa harus mampu menangkap makna dan memberikan respons atau tanggapan atas apa yang sedang diungkapkan atau dibicarakan.

Maka dari setiap penjelasan yang diungkapkan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak itu merupakan keterampilan utama yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa, karena proses menyimak bukan hanya sebuah proses mendengarkan, tetapi juga merupakan proses kompleks yang menuntut pembelajar bahasa harus mampu menangkap makna dari setiap ucapan yang terkandung pada kalimat yang diungkapkan secara oral.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen diartikan sebagai alat bantu dalam proses pengumpulan berbagai data yang sekiranya akan dibutuhkan dalam keperluan penelitian tersebut. Dengan beberapa instrumen, maka jalannya sebuah penelitian menjadi sistematis dan lebih

mudah. Sebagaimana dinyatakan oleh Sugiyono (2014 : 92) “Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian, antara lain :

1. Tes

Tes sebagai salah satu instrumen penelitian di sini akan digunakan sebagai alat ukur keberhasilan aplikasi permainan *bingo* dalam keterampilan menyimak. Terlebih dahulu Arikunto (2010 : 193) menyatakan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Selain itu, pengertian tes juga dikemukakan oleh Sudijono (2012 : 67), ia mendefinisikan tes dalam bidang pendidikan, yaitu sebagai berikut :

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee; nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya, atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu.

Dalam penelitian ini, tes yang diperuntukkan bagi para peserta yaitu tes akhir (Post-test). Sebagaimana dikemukakan oleh Sudijono (2012) “Tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik”. Hal ini berkaitan dengan tes akhir yang akan dilakukan setelah treatment 1 dan treatment 2 agar didapatkan hasil yang dapat dinilai oleh peneliti atas kemampuan peserta didik.

Sebelum melakukan tes tersebut, terlebih dahulu peneliti merumuskan aspek materi dan kisi-kisi soal tes yang akan diujikan kepada siswa. Mengacu pada taksonomi Benyamin S Bloom (Uno & Mohamad, 2012 : 69), dalam penelitian ini peneliti mengambil satu aspek kognitif yaitu aspek pemahaman (C2).

Tabel 3.1
Aspek Kompetensi Tes

Jenis Soal	C2	Jumlah Soal
Menyimak	1-15	15
Total		15
%		100

Tabel 3.2
Rekapitulasi Materi Tes

Materi	%	Jumlah Soal	Aspek
La profession et l'endroit public	100	15	C2
Total	100	15	

Adapun kisi-kisi soal tes tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Soal Tes

Materi Ujian	Jumlah Soal	Alokasi Waktu/Soal	Jumlah Waktu	Bobot Skor / Nilai	Jumlah Bobot Skor
La Profession et L'endroit	15	1 menit	15 menit	2 point	30 point

Public					
Total			15 menit		

Pertimbangan tes dari tabel diatas dapat dipaparkan sebagai berikut :

a) Jumlah soal

Dalam tes ini terdapat 15 soal menyimak bertema kehidupan sehari-hari, lebih spesifiknya tentang profesi dan tempat-tempat umum.

b) Waktu yang diperlukan

Waktu yang diperlukan tiap soal dalam tes ini yaitu sebanyak 1 menit, jadi total waktu yang diperlukan untuk menjawab adalah 15 menit. Namun dengan pertimbangan bahwa dalam kegiatan menyimak, maka guru harus memutar audio sebanyak 2 kali, maka guru menyediakan waktu sebanyak 30 menit untuk menjawab soal – soal tersebut.

c) Skor untuk tiap soal

Skor untuk tiap soal yang benar adalah 2 point, jika siswa dapat menjawab semua soal (sebanyak 15 butir soal) maka jumlah bobot skor yang didapat yaitu sebanyak 30 point.

Pada tabel 3.3 diatas, dijelaskan bahwa skor total adalah 30, namun karena angka kelulusan minimal di sekolah adalah 70, maka peneliti memberikan nilai untuk mendapatkan standar KKM sesuai dengan cara yang diterapkan oleh sekolah dengan cara :

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{3} \times 10$$

$$\text{Contoh : } \frac{22}{3} \times 10 = 73$$

Dengan begitu, peneliti menggunakan skala penilaian (Nurgiyantoro, 2005:339) sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Nilai

Nilai	Keterangan
85-100	Sangat Baik
76-84	Baik
60-75	Cukup
40-59	Kurang
0-39	Sangat kurang

2. Kuesioner

Selain tes, instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner. Secara umum, Sugiyono (2014 : 142) mendefinisikan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Teknik pengumpulan data melalui kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui data non intelegensi siswa sekaligus dapat mempertegas data intelegensi siswa. Jumlah pertanyaan yang terdapat pada angket penelitian ini adalah sebanyak 15 buah dengan kategori pertanyaan sebagai berikut

Tabel 3.5
Spesifikasi Pertanyaan Angket

No	Aspek yang Diamati	Nomor Soal	Jumlah Soal	%
1	Tingkat ketertarikan siswa dalam menyukai	1	1	6.6

	pelajaran bahasa Perancis			
2	Pendapat siswa tentang bahasa Perancis	2	1	6.6
3	Pengalaman menyimak siswa yang berhubungan dengan bahasa Perancis	3,4,5,6,7	5	33.3
4	Tingkat ketertarikan siswa terhadap permainan <i>Bingo</i>	11,12	2	13.3
5	Pengalaman mereka tentang teknik permainan <i>Bingo</i>	8,9,10	3	20
6	Pendapat mereka tentang teknik permainan <i>Bingo</i>	13,14,15	3	20
Jumlah			15	100

3. Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka untuk menambah informasi yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan berdasarkan apa yang dikemukakan oleh para ahli yang bersumber dari internet, buku, ensiklopedia dan sumber-sumber lainnya yang relevan.

4. Lembar Observasi

Lembar observasi menurut Faiq (dikutip dalam Suciaty, 2014) adalah pedoman terperinci yang berisi langkah-langkah melakukan observasi mulai dari merumuskan masalah, kerangka teori untuk menjabarkan perilaku yang

akan diobservasi, prosedur dan teknik perekaman, kriteria analisis hingga interpretasi.

Dalam penelitian ini, digunakan lembar observasi yang merupakan bagian dari instrumen penelitian untuk menilai tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan responden dalam kegiatan proses penelitian. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Tabel 3.6
Lembar Observasi Guru
(Skala Nilai 0-4)

No.	Penampilan Pengajar	Nilai	Catatan/ Evaluasi
1.	Kemampuan Membuka Pelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Menarik perhatian siswa b. Memotivasi siswa berkaitan dengan materi yang diajarkan c. Membuat kaitan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan d. Memberi acuan materi ajar yang akan diajarkan 		
2.	Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Kejelasan suara dalam komunikasi dengan siswa b. Tidak melakukan gerakan dan atau ungkapan yang mengganggu perhatian siswa c. Antusiasme mimik dalam penampilan d. Mobilitas posisi tempat dalam kelas/ ruang praktik 		
3.	Penguasaan Materi Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Kejelasan memosisikan materi ajar yang disampaikan dengan materi lainnya yang terkait b. Kejelasan menerangkan berdasarkan tuntutan aspek kompetensi (kognitif, 		

	<p>afektif, psikomotor)</p> <p>c. Kejelasan dalam memberikan contoh/ ilustrasi sesuai tuntutan aspek kompetensi</p> <p>d. Mencerminkan penguasaan materi ajar secara proporsional</p>		
4.	<p>Implementasi Langkah-langkah Pembelajaran (Skenario)</p> <p>a. Penyajian materi ajar sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP</p> <p>b. Proses pembelajaran mencerminkan komunikasi guru-siswa, dengan berpusat pada siswa</p> <p>c. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respon dari siswa</p> <p>d. Cermat dalam memanfaatkan waktu, sesuai alokasi yang direncanakan</p>		
5.	<p>Penggunaan Media Pembelajaran</p> <p>a. Memperhatikan prinsip penggunaan jenis media</p> <p>b. Tepat saat penggunaan</p> <p>c. Terampil dalam mengoperasikan</p> <p>d. Membantu kelancaran proses pembelajaran</p>		
6.	<p>Evaluasi</p> <p>a. Melakukan evaluasi berdasarkan tuntutan aspek kompetensi</p> <p>b. Melakukan evaluasi sesuai butir soal yang telah direncanakan dalam RPP</p> <p>c. Melakukan evaluasi sesuai alokasi waktu yang direncanakan</p> <p>d. Melakukan evaluasi sesuai dengan bentuk dan jenis yang dirancang</p>		
7.	<p>Kemampuan Menutup Pelajaran</p> <p>a. Meninjau kembali/ menyimpulkan materi kompetensi yang diajarkan</p> <p>b. Memberikan kesempatan bertanya</p> <p>c. Menugaskan kegiatan kurikuler</p> <p>d. Menginformasikan materi ajar berikutnya</p>		

Jumlah Nilai Aspek		
Nilai Penampilan (T)		

Keterangan :

3.5 – 4.0 = A (Sangat Baik)

3.0 – 3.4 = B (Baik)

2.5 – 2.9 = C (Cukup)

>2.8 = D (Kurang)

Tabel 3.7

Format Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Siswa (%)	Ket
1	Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi pada <i>Hand Out</i> .		
2	Siswa menjawab pertanyaan guru yang berhubungan dengan profesi dan layanan umum yang diperdengarkan lewat audio		
3	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (melekatkan kepingan " <i>Bingo</i> " pada gambar yang tepat sebagai jawaban dari pertanyaan yang muncul pada audio yang diperdengarkan)		
4	Siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknik permainan		

	"Bingo".		
--	----------	--	--

Nurhidayah (dalam Suciaty, 2014 : 40)

3.7 Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Hasil penelitian yang valid ditandai dengan adanya kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang nyata terjadi pada obyek yang diteliti. Dalam hal ini, Djiwandono (1996 : 91) menyebutkan bahwa secara konvensional validitas diartikan sebagai ciri yang menunjukkan adanya kesesuaian antara tes dengan apa yang ingin diukur dengan menggunakan tes tersebut. Sedangkan Sugiyono (2014 : 121) menyatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa kesesuaian antar tes dengan apa yang ingin diukur tersebut harus valid, maka peneliti akan meminta pertimbangan kepada dosen pembimbing I & II serta mengajukan instrumen penelitian kepada dosen ahli *expert judgement* dengan harapan mendapatkan penilaian kelayakan dari instrumen yang telah peneliti buat.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliabel yang berarti konstan. Dalam hal ini, instrumen penelitian yang digunakan harus bersifat konstan, maksudnya jika digunakan akan memberikan hasil yang sama. Secara umum, pengertian reliabilitas ini dikemukakan oleh Sugiyono (2014 : 121) instrumen yang

reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Selain itu, Djihadono (1996 : 99) juga menyatakan bahwa reliabilitas diartikan sebagai ciri tes yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan pengukuran yang ajeg, tidak berubah-ubah, seandainya digunakan secara berulang-ulang pada sasaran yang sama.

Reliabilitas berkaitan dengan hasil pengukurannya dalam bentuk skor yang mutlak, tidak berubah-ubah. Contohnya, apabila siswa-siswi SMA Negeri 1 Cicalengka mengerjakan tes yang sama namun pada waktu yang berbeda, mereka akan memperoleh skor yang (hampir) sama pula karena sifat reliabilitas dari instrumen itu sendiri.

3.8 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

3.8.1 Persiapan Pengumpulan Data

Dalam tahap persiapan ini, peneliti akan menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) menyusun instrumen penelitian berupa proposal penelitian, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, kisi-kisi soal, kisi-kisi penilaian postes, lembar penilaian postes, lembar soal postes, lembar kunci jawaban postes, kisi-kisi angket, angket, lay out, lembar penilaian penampilan mengajar (oleh 2 penguji di lapangan), dan lembar penilaian RPP (oleh 2 penguji di lapangan),
- 2) peneliti menentukan sumber data,
- 3) mengkonsultasikan seluruh instrumen penelitian kepada dosen pembimbing I dan II,
- 4) setelah disetujui, peneliti meminta penilaian uji kelayakan instrumen penelitian kepada *expert judgement*, dan

- 5) setelah semua proses telah dilalui, peneliti siap untuk melakukan penelitian pada sekolah yang dituju.

3.8.2 Pelaksanaan Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental design* dalam bentuk *One-Shot Case Study*, yaitu terdapat satu kelompok (dalam penelitian yang akan dilakukan ini berjumlah 20 orang) yang akan diberikan *treatment*, dan *post-test*. Dengan penggunaan metode tersebut, maka peneliti akan menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) memberikan *treatment* pada kelompok tersebut,
- 2) melakukan observasi, dan
- 3) memberikan tes akhir pada kelompok tersebut

3.8.3 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan beberapa rumus dalam mengolah data hasil tes dan angket dengan menggunakan beberapa rumus sebagai berikut :

- 1) Teknik Pengolahan Data Tes

Untuk mencari nilai rata-rata (mean) tes akhir, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum fi Xi}{\sum fi}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata hitung (Mean)

$\sum fi$ = Jumlah Frekuensi

Xi = Nilai tengah

(Sumber : U.S, Supardi, 2013 : 65)

Indikator keberhasilan dari teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis adalah besarnya hasil belajar siswa yang dibandingkan dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di SMAN 1 Cicalengka.

Penggunaan teknik permainan *Bingo* dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis dapat dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata (*mean*) lebih besar dari nilai KKM dan dapat dikatakan belum berhasil apabila nilai rata-rata siswa lebih kecil dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimum. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yang digunakan oleh SMAN 1 Cicalengka adalah sebesar 70 untuk mata pelajaran bahasa Perancis.

2) Analisis Data Angket

Selain menghitung nilai rata-rata tes, peneliti juga menggunakan teknik menghitung persentase angket dengan rumus :

$$\frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi tiap jawaban dari responden

n = Jumlah responden

% = persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

(Arikunto, 2009 : 263)

Perhitungan tersebut mengacu pada kategori sebagai berikut :

- 0% = Tak Seorangpun
- 1 - 25% = Sebagian Kecil
- 26 - 49% = Hampir Setengah
- 50% = Setengah
- 51 - 75% = Lebih dari Setengah
- 76 - 99% = Hampir Seluruhnya
- 100% = Seluruhnya

3.9 Prosedur Penelitian

A. Treatment

1. Pertemuan Pertama dan Kedua

Disini, peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan media permainan *Bingo* gambar, sebelumnya peneliti menyampaikan materi secara klasikal dan memperdengarkan beberapa kalimat yang diputar lewat audio tentang profesi dan layanan umum di masyarakat dalam bentuk kalimat sederhana.

Langkah-langkah persiapan teknik permainan *Bingo* diadaptasi dari Buttner (2013 :134) adalah sebagai berikut :

- 1) memperkenalkan berbagai jenis profesi dan tempat-tempat layanan umum di masyarakat (pembelajaran mengenai kosakata dan topik berdasarkan konten kebudayaan dan gramatika), dan
- 2) menjelaskan tata cara permainan *Bingo*
 - a. Membagikan kartu bergambar profesi serta tempat-tempat umum kepada para siswa dan memberikan papan *Bingo* (kotak-kotak kosong berukuran 5 x 5) & kepingan *Bingo*.
 - b. Menyebutkan jenis-jenis profesi beserta tempat-tempat layanan umum kepada siswa seraya meminta siswa untuk menempatkan (menempelkan) setiap objek yang disebut kedalam kotak papan bingo secara acak sesuai dengan keinginannya.
 - c. Menyebutkan kata dari *flashcard* (berisi kosakata yang telah diajarkan atau dari kartu-kartu yang telah ditulis oleh guru untuk permainan ini. Alternatif lain adalah menggunakan lembar kosakata ekstra dari unit yang diajarkan dan

menggambar sebuah simbol di samping kata yang disebutkan. Simbol dapat diubah untuk setiap putaran sehingga kosakatanya dapat digunakan berkali-kali.

- d. Tugas siswa yaitu, mereka harus mendengarkan kosakata profesi yang terkandung di dalam sebuah kalimat sederhana yang mereka dengar disebut oleh guru.
- e. Siswa harus mendapatkan lima kotak berderet secara vertikal, horizontal, atau diagonal.
- f. Mengumpulkan lembar kerja sang juara secara berurutan untuk memverifikasi ketepatan antara apa yang mereka dengar dengan apa yang mereka tandai.

Namun, pada permainan *Bingo* yang akan diterapkan oleh peneliti sebagai *treatment 1* dan *treatment 2* terhadap responden (siswa) SMAN 1 Cicalengka Tahun Ajaran 2014-2015 ini, peneliti membuat pola berbentuk angka 4 (untuk *treatment 1*) dan pola berbentuk huruf N (untuk *treatment 2*) sebagai jawaban yang tepat. Selain itu posisi gambar pada papan *Bingo* juga ditentukan oleh peneliti. Didalam pola berbentuk angka 4 (untuk *treatment 1*) dan huruf N (untuk *treatment 2*) tersebut mengandung 10 gambar sebagai jawaban yang tepat dari pertanyaan dalam audio yang diperdengarkan. Pola tersebut dibuat dengan tujuan agar responden (siswa) tidak dapat menebak jawaban dengan mudah (hanya menebak 2 kemungkinan pola saja, vertikal atau horizontal) . Sedangkan posisi gambar yang ditentukan oleh peneliti dibuat untuk menekan adanya kemungkinan faktor “*luck*” (keberuntungan) pada siswa dalam kegiatan permainan ini, sehingga jika dibutuhkan, permainan ini dapat digunakan sebagai alat test yang dapat dinilai / diberi point.

2. Tes Akhir

Pelaksanaan tes akhir dilakukan setelah proses pembelajaran dan melakukan *treatment* yaitu permainan *Bingo*. Jenis soal tes yang diberikan kepada para peserta setelah melakukan kegiatan pembelajaran yaitu tes benar-salah, pilihan ganda, serta pilihan ganda bergambar.